

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

GRATIS  
MAGASIN  
Februar 2010  
Nummer 75

# Game reactor

Nordens største spillmagasin

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

**NOMAD  
INNTAR  
NEW  
YORK**

STORT INTERVJU

**Crysis 2 - de  
første bildene!**

**GENISTREK  
ELLER  
FLOPP?**

**HEAVY  
RAIN**

ANMELDELSEN

**\*HALO  
REACH**

VI HAR SPILT DET!

**TOPP  
25**

**DE  
BESTE  
SPILLENE  
2000-2009**

For more information please contact your local dealer.

For more information please contact your local dealer.



**NEW!**

**MIONIX NAOS 5000  
LASER GAMING MOUSE**

- 5040 dpi laser sensor
- 128kb built-in memory
- Customizable LED light system
- S.Q.A.T - Surface Quality Analyzer Tool

**MIONIX™**  
LEAST-YEARS AHEAD OF THE GAME

**ANBEFALES**  
**HW**  
hardware.no

**BENCHMARKERS.COM**  
BEST IN TEST

**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 Duofol Diaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card

**SENNHEISER**



**ATI RADEON GRAPHICS**



**HIS HD 5750 ICEQ+  
1GB (128BIT) GDDR5**

HIS IceQ technology is endorsed as the most efficient cooling technology among the current mainstream graphic cards' series. HIS IceQ can actively draw the air inside your PC case to cool down the card, and blows amounts of hot air out of your case dramatically decreasing the GPU temperature together with your PC components. HIS IceQ is also UV sensitive, enhancing the gamers' UV light case.

**HIS**  
Faster, Cooler, Quieter!

**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.

**Origenæ**



**POINT OF VIEW MOBII TOKYO  
MINI PC**

NVIDIA® ION graphics processors are the best solution for a premium experience on small, low-power PCs. NVIDIA® ION graphics processors transform the experience on today's small, low-power PC designs, providing:

**NEW!**

**OCZ Technology**



**OCZ MODXSTREAM PRO (500~600W~700W)  
EZ MOD CABLE MANAGEMENT / ACTIVE PFC**

The ModXStream Pro Series is the superlative solution for driving today's gaming systems, and is NVIDIA® SLI™ certified to power dual graphics. Professional-grade yet designed with gamers and modders in mind, this PSU is stable, robust, and sports a sleek look and compact form factor. Kept ultra-cool with a load-controlled 135mm fan, the ModXStream Pro was engineered to be the quietest PSU available and eliminate distracting noises from your PC. 80+ Certified, featuring up to 86% efficiency at typical load, this leading-edge power supply remains rock solid and powerful while retaining superior efficiency under load.

**80 PLUS**

**SLI**



**NH-D14  
CPU COOLER**

Combining a massive six heatpipe dual radiator design with an exquisite NF-P14/NF-P12 dual fan configuration, the NH-D14 is built for ultimate quiet cooling performance. Topped off with a tube of Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound as well as the new SecuFirm2™ multi-socket mounting system, the NH-D14 is an elite choice for the highest demands in premium.

Socket compatibility: Intel LGA1366, LGA1156 LGA775 & AMD AM2 AM2+, AM3 (backplate required)

**noctua**  
DESIGNED IN AUSTRIA

For more information please contact your local dealer.

**PCB DISTRIBUTION**  
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



**CNPS10X PERFORMA**  
CPU COOLER WITH DUAL FAN SUPPORT

The CNPS10X Performa is optimally designed and engineered to maximize the value/performance ratio and it really does! Literally CNPS10X Performa provides the outstanding cooling performance and maximum quietness simultaneously. There is nothing better than trying it yourself and just hook this up to your adorable system. Whatever CPU is in the system, this awesome cooler will blow all troublesome heat away.

**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 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

**CP-850**  
850 WATT CONTINUOUS POWER

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



- 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.



**LOGITECH® Z-10**  
INTERACTIVE 2.0 SPEAKER SYSTEM

Touch-sensitive multimedia controls & presets give you unprecedented control of your digital music. An innovative LCD display shows song information, a digital clock and other useful information and the bi-amp, two-way speaker design delivers studio-quality audio with a more balanced response. The single USB cable provides a simple, no-hassle installation.



**LOGITECH® X-530**  
ADRENALINE-PUMPING SURROUND SPEAKER

Pump up your PC surround sound with Logitech's X-530 speaker system. Dual driver satellites use FDD2™ technology to eliminate uneven response created by conventional dual driver designs. The ported subwoofer features a real-time equaliser that maximises punch while minimising distortion. Matching front and rear satellites deliver balanced surround sound.



**NZXT HADES**  
9 BAY BLACK MDTOWER

- VGA clearance room for 300mm cards like the ATI 5970
- Control the flow: Gaming, overclocking, or office work the dual 8W per channel fan control allows control over the dual 2 00mm fans that spin up to 150 CFM each
- Monitor your system: A three CF temperature display at front panel allows the user to see temperatures inside the chassis even with the door closed. A slant on the door allows for easier viewing from above.
- Wire Routing: Motherboard punched holes allows for quick CPU bracket removable and optimal wire routing.
- NZXT Solid State bracket allows for two SSD drives to be installed
- Pre-drilled water cooling holes on the backplate
- Mounting holes for dual radiator at the top
- Removable filter at the bottom PSU

**NZXT TEMPEST EVO**  
BLACK STEEL MID TOWER CHASSIS

Announcing the Tempest EVO, a sleek, all black, steel mid tower gaming chassis. Building off of the original Tempest's award winning design, the EVO brings advanced cooling power, expandability, and cable management. The Tempest EVO maximizes airflow circulation with Dual 120mm intake, dual 140mm top exhaust, side 120mm, and a rear 120mm fan. NZXT even redesigned the fan blade design so they effectively deliver more air at lower noise levels. Additionally, the bottom mounted PSU provides better airflow and separation of heat from the CPU.



**NZXT™**  
CRAFTED GAMING ARMOR

**PCB DISTRIBUTION**  
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



DARKSIDERS™

# YOUR LAST DAYS

begin now **OUT NOW!**

[darksiders.com](http://darksiders.com)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PS3

PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2007 THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Standard network charges apply.

Jon Cato Lorentzen, sjefredaktør



## Pangstart!

Året har så vidt startet, og vi drukner allerede i gode spillopplevelser.

For en måned. Idet jeg skriver dette går januar mot slutten. For to dager siden satt jeg på en fjellhytte og spilte gjennom slutten av Heavy Rain. Uka før det fullførte jeg Mass Effect 2. Og uke før det igjen slaktet jeg demoner i Darksiders.

I mellomtiden har Adrian bablet usammenhengende om hvor briljant det nyeste S.T.A.L.K.E.R.-spillet er. Og Magnus har tatt en kjapp tur til Helvete i Dante's Inferno. Mens anime-hateren Robin Høyland motvillig måtte innrømme at Tatsunoko vs Capcom hadde sin sjarm.

Bra spill, alle sammen. Og årets første måned er ennå ikke over her jeg sitter. Selv om fjoråret bød på mange gode spillopplevelser, føles det likevel på mange måter som et hvileår. Vi så ikke de store linjene, de revolusjonerende titlene, de nye trendsetterne. Mange gode spill - et par briljante til og med - men ikke de store og grensesprengende spillopplevelsene vi drømmer om.

At jeg nå på en liten uke har opplevd to spill som både er grensesprengende, unike og trendsettende er derfor ganske overveldende. Både Mass Effect 2 og Heavy Rain er innovative og nytenkende titler som utfordrer spillkonvensjoner og får oss til å tenke nytt.

Begge spillene vil sette dype spor og inspirere fremtidige titler. Og begge spillene var en hårsbredd fra å motta den ettertraktede tieren. En liten hårsbredd.

Og med det håper jeg du koser deg med årets første Gamereactor. Og har meg unnskyldt. Jeg er nemlig i full gang med nok en gjennomspilling av både Heavy Rain og Mass Effect 2....

Jon Cato

**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**  
Per Skoien  
David Balmбра  
David Skovly  
Kim Roar Spørkel  
Line Fauchald  
Marius Kvitberg Evjenth

# HVA SKJER?

## Innholdet i Gamereactor #75

Aldri før har det kommet så mange bra spill så tidlig på året. Vi har anmeldt alle toppspillene!



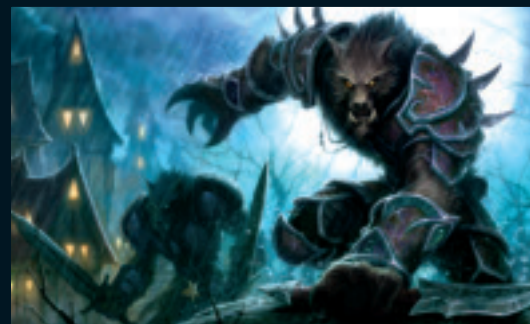
### 8 Crysis 2

De aller første bildene fra den etterlengtede oppfølgeren får du selvsagt i Gamereactor!



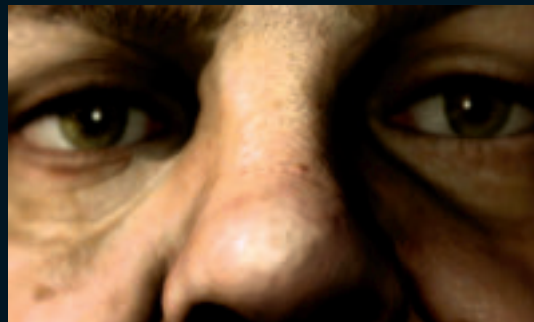
### 20 Halo: Reach

Som eneste nordiske medie tok vi turen over Atlanterhavet for å besøke Bungie og spille Halo: Reach.



### 24 Tiårets beste spill

I forrige nummer kåret vi de beste spillene i 2009. Nå kan du lese vår kåring av det forrige tiårets beste spill!



### 32 Heavy Rain

Jon Cato har spilt gjennom Quantic Dreams' ambisiøse krimspill. Innfrir det forventningene?



### 34 Dante's Inferno

Electronic Arts går i strupen på God of War med sin tolking av Dantes dikt om Helvete!

#### Førsteintrykk

- 18 Modnation Racers
- 18 Final Fantasy XIII
- 20 Halo: Reach
- 22 Kane & Lynch: Dog Days

#### Omtaler

- 32 Heavy Rain
- 34 Dante's Inferno
- 35 Tatsunoko vs Capcom
- 35 Vancouver 2010
- 36 Mass Effect 2
- 38 Dark Void
- 38 Stalker: Call of Pripyat
- 39 Darksiders

#### Faste seksjoner

- 06 Brev & Mail
- 08 Tempo
- 14 Hefest 2010
- 18 Reaksjoner
- 20 Førsteintrykk
- 32 Anmeldelser
- 40 Kjøpeguide
- 44 DVD
- 45 Retro
- 46 Intervju



### 45 Police Quest

Snut er ikke utl! Klassisk tilbakeblikk!

**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**  
Per Skoien  
David Balmбра  
David Skovly  
Kim Roar Spørkel  
Line Fauchald  
Marius Kvitberg Evjenth

Kim Visnes  
Adrian Berg  
Robin Høyland  
Halvor Ø. Thengs  
Richard Imenes  
Kristina S. Wiik  
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](http://www.gamereactor.no), magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spiltlyheter, 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 butikkeksemplar til et omtaleeksemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

#### HONTAKT OSS

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

► "Se deg for, din hestkuk!"

# COMMUNITY

## Mister spillegleden?

Hei! Dere som spiller så utrolig mye må vel miste litt av spillegleden? Dere rekker vel ikke å spille hvert spill så mye, og må kanskje bare rushe gjennom hvert spill?

Er det i så fall noen spill dere faktisk spiller for gøy, sånn på fritida?

/Largim

**Det er utrolig nok lettere å miste spillegleden om man bare spiller kvalitetsspill hele tiden.**

**Det blir som å spise på restaurant hver dag; man setter lista realistisk høyt, og man kjeder seg lettere.**

**Vi har det til tider tvilsomme privilegiet å måtte spille spill av alle typer kvalitet, noe som gjør at vi får et ganske greit helhetsbilde på hva man kan forvente av et spill, og vi setter i tillegg betraktelig større pris på de titlene som virkelig skinner.**

Det høres sikkert rart ut, men jo oftere

du spiller dårligere spill, jo mer setter du pris på kvalitet. Så spillegleden er absolutt intakt, det er jo tross alt derfor vi jobber med dette.

## Grafikkforskjell på PSP?

Hvorfor er grafikken/oppløsningen på spill så dårlig på PSP (i forhold til de store konsollene), når den viser filmer like bra som en Playstation 2? Kanskje til og med like bra som en Xbox 360? Spillene på PSP'en har veldig god grafikk til å være håndholdt, men den har enda bedre grafikk når den spiller av en film. Hvis den kan ha en film med like god oppløsning som en DVD-spiller, hvorfor har den ikke like god grafikk som en TV?!

/Parkour Gamer

Ferdig innspilte sekvenser, altså ren video-avspilling, krever svært lite av maskinvaren. Til og med den første Playstation-konsollen kunne levere filmer i videokvalitet, selv om

## Forumsnakk



### Superkrefter

Alle her inne vil vel ha superkrefter. Det gikk nylig et program på Discovery som het "Real Superheroes". Hvilke krefter ville du valgt hvis du kunne velge fritt? scary guy

Kan godt tenke meg å kunne bli usynlig, og jækla rask og spretten!! I tillegg til å kunne se gjennom klær da jon\_melon

Å spole tilbake tiden hadde vært gøy. Kunne gjort mye rart da... Taxta

Ville ha stoppet tiden. Og å teleportere meg. Paulie

Det hadde vært fett å være overnaturlig sterk slik at man kan løfte busser o.l. tradetown

Telekinese! Og usynlighet! Kalashnikov

Jeg ville hatt muligheten til å stoppe tiden mens jeg selv kan bevege meg rundt i normal fart. Åh, mulighetene! Maggot

Hadde jeg hatt superkrefter, skulle jeg ikke brukt de til å stoppe skurker eller noe sånt. Jeg skulle brukt de til å skaffe meg penger og andre materielle goder. Hadde blitt en slags superskurk! tradetown

Jeg ville hatt den beste superkraften: nemlig å kunne gjøre alt! remote

Hadde vært fett å kunne gå gjennom vegger. Duuude

Ville gjerne hatt fotografisk minne (selv om det har mange ulemper) og vært ekstremt god med tall. Strategist

Jeg ville hatt en shapessifting/morfe evne! Crazy Kraken

Hvis jeg kunne velge ville jeg ha valgt å vaske bort ting fra hjernen. Ellers ville jeg ha valgt Jesus sine krefter. sumsum

Skyte spaghetti ut av fingrene! MaiztRo

Jeg ville hatt The Force! Sithlord

grafikken på spillene var langt derfra.

Å bruke maskinvaren til å lage det, er en helt annen historie. Konsollene med kraftigst grafikkort og prosessor er de som er i stand til å gjengi mest grafikk i sanntid, og PSP er ikke blant dem.

## Prince of Persia

Nå som Ubisoft kommer med en "ny" Prince of Persia-serie igjen, kommer de da til å droppe den forrige serien som kom ut på Playstation 3 og Xbox 360? Måten det forrige spillet slutta på skrek jo bare etter en oppfølger. Får vi denne, eller har de gått bort fra den historielinjen? Håper virkelig ikke det..

/Mada 1986

Det er nok ikke utenkelig at Ubisoft har lyst til å fortsette den nye sagaen også, men med tanke på hvor dårlig det siste spillet solgte i forhold til forventningene, er ingen ting garantert. Det tryggeste er nok å slippe et spill om om "den gamle prinsen" i forbindelse med den kommende kinofilmen først, og det er akkurat det de gjør nå.

## 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 DS-en sonefri?

/Bjabbe

Det er utgitt i Norge, men er nok ute av produksjon. Så du må nesten tråle brukthyllene eller kjøpe det brukt på f.eks. Ebay. Spillet er sonefritt så du kan kjøpe det fra hvor som helst i verden.

## Gullstikka 2009

Har et par spørsmål angående Gullstikka 2009:

1. Når er det?
2. Kommer det til å streames over nett?

/fantomena

Årets Gullstikka arrangeres 4 mars, og kommer ikke til å bli direkte sendt som tidligere. I år skal det vistnok bli mer bransjefokus på selve arrangementet. Mer info finner du på [www.gullstikka.no](http://www.gullstikka.no).

## 1 vs 100?

Jeg lurer på om dere vet hvorfor ikke 1 vs 100 har kommet på Xbox Live Arcade? Jeg finner det ikke. Jeg har sykt lyst til å spille det.

/Craz

Det må lokaliseres til hvert land, og så vidt vi vet så ikke Microsoft stort nok potensial i Norge for spillet, og droppet det derfor her i landet. Dessverre.

## Månedens brev

### Assassin's Creed 2-anmeldelse

Hei, jeg har et spørsmål til redaksjonen. Hvorfor ga dere Assassin's Creed 2 bare 7/10? Verdenskjente spillside som IGN, Gametrailers og Gamespot, som alle er mye større enn Gamereactor, har gitt spillet 9/10!

Det hele slår meg som ufattelig inkompetent gjort. En anmelder må være objektiv, og jeg skjønner ikke at dere synes denne anmeldelsen innfrir det målet. Til og med en av deres egne anmeldere har gitt spillet 9/10.

Jeg synes det er flaut - jeg er flau på deres vegne. Dere gjør jo akkurat som dere vil selvsagt, men jeg håper dere ikke utgir den anmeldelsen i et blad.

/Filimonki

**Beklager, men du er dessverre på jordet.**

**En anmeldelse skal ikke være objektiv.**

**En objektiv anmeldelse vil ikke**

**inneholde en vurdering av spillets kvaliteter, bare en opprømsing av spillets**

**elementer, og vil derfor fungere som en innholdsfortegnelse fremfor en vurdering av om spillet er bra eller ikke. Enhver vurdering av kvalitet er per natur subjektiv. Jeg kan ikke objektivt gi deg et svar på hva som smaker best av pizza og hamburger. Men jeg kan fortelle deg hva jeg synes smaker best av pizza og burger, basert på mine kulinariske erfaringer.**

**Det finnes ingen objektive anmeldelser. Det finnes heller ingen objektive anmeldere. Enhver vurdering av et element i et spill kommer fra et subjektivt ståsted.**

**Hva andre nettsider gir spillet er knekkende likegyldig for oss. Når vi anmelder et spill er det viktig å være ærlig ovenfor oss selv, og formidle våre ærlige inntrykk til våre lesere, ikke prøve å matche andre mediers vurdering for å komme nærmest mulig en fasitkarakter som ikke eksisterer.**



**OMDISKUTERT!** Filimonki synes det er merkelig at to anmeldere i Gamereactor kan ha ulik oppfatning av samme spill, men anmeldere har ingen objektiv vurderingsevne som lar de måle kvaliteten i et spill.



## Tidens mest oppskrytete spill

Er Halo 2 plutselig oppskrytete nå? Halo 2 er et av de beste spillene jeg har spilt, og atmosfæren i toeren er sykt mye bedre enn i treeren!

**Thelom**

Historien i FFXII er langt ifra så god som i FFX. Den griper ikke i det hele tatt og mangler følelser.

**Tre Kopper Te**

Det dere glemmer er at Halo2 hadde den mest inzane og ræste kampanjen av de tre delene i trilogien!! Mer kjent som gjennomført.. På grunn av dere skal jeg sette meg ned og fyre opp toer'n pronto! nomomi

HVA!?! ER det mulig?! Mener dere virkelig at FFX et oppskrytete spill?! Og i tillegg på 1.plass?! Nei fy fi! Der gikk dere for langt! FFX er en av de beste og mest engasjerende spillene jeg noensinne har spilt (og jeg har godt over 100 spill i samlingen min)! FFX er en av de få spillene som har satt spor i hjertetota mi.

**DJayTee**

Heeeeeeelt enig angående Crazy Taxi. Synes det spillet var ren mökk.

**Zebula77**

Jeg er uenig i at Crazy Taxi skal være på lista. Skjøner at unger idag ikke har respekt. Dette spillet var faktisk veldig innovativt da det kom ut. Musikk av Bad Religion og Offspring, bl.a. og med en veldig god animert grafikk som gav en herlig atmosfære.

**the masquerade**

En skam! GTA4 burde vært på denne listen.

**Soraki**

Se redaksjonens liste over verdens mest oppskrytete spill på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

# Trophy Hunting

Xenofex er bitt av basillen.

**Jeg håper inderlig at jeg ikke er den eneste som har blitt bitt av denne basillen.**

Jeg har tatt meg selv i å løpe rundt og gjøre meningsløse ting i spill. Gjerne ting som tar lang tid, som verken er morsomme eller givende å gjøre, og frustrasjonsnivået er ofte skremmende høyt. Og alt dette for å låse opp en såkalt achievement. Å låse opp er forresten en merkelig ting å kalle dette, da man i praksis ikke låser opp noe som helst, men får et antall poeng som legger seg til i gamerscoren din, som igjen ikke er godt for noe som helst.

Den blir som en måler for hvor bra nerd du er, eller hvor mange spill du har og hvor mye du har spilt dem. Jeg kan se en viss praktisk verdi i å kunne sammenligne seg selv med venner for å se hvem som har gjort hva, da

enkelte achievements kan være sykt vanskelige å oppnå. Det blir som en liten konkurranse på tvers av alle spillene dere har i samlingen.

Men når man runder et spill og sporenstraks går i gang med neste runde for å samle inn flere achievements er det noe som skurrer. Jeg har selv gjort dette, og helt ærlig sier jeg dere: jeg gjør det ikke fordi det er gøy! Det blir som tvangstanker i hodet mitt, jeg må øke gamerscoren min tenker jeg. Selv om jeg vet at det ikke er godt for noe som helst. Selv om jeg synes dette er ille, er det ingenting imot hvordan andre folk har blitt hekta. Noen tar dette så alvorlig at de kjøper spill de ikke har lyst på eller spill de vet er elendige, bare for å få tak i achievements. Dette er en sykdom.

**/Xenofex**



Xenofex er en av de mange achievements-avhengige Xbox-spillene i verden. Han er ikke alene, mange er besatt av å låse opp flest mulig poeng i spillene sine.



## Braid 9/10

Dette er en liten perle av et spill. Det handler om en person som skal redde prinsessa ved å hoppe og sprette seg fra bane til bane i en todimensjonal verden. Braid minner litt om et bra Super Mario-spill. Men så skjer det noe etter et par baner.

Du dør og skjermen fryser. Så skal man trykke på shift. Og idet du trykker går tida baklengs, Du kan spole hele tiden for å perfektionere banen. Og da høres det kanskje lett ut, men bare vent...

På hver bane skal du samle sammen alle puslespillbrikkene som finnes. Noen er veldig lette å få tak i, mens andre skriker etter en spillguide. Minner litt om myntene på New Super Mario Bros.-spillene, bare at de er mye mer vriene å ta.

Grafikken i spillet er helt strålende. Det er som et maleri i bevegelse, noe som har dukket opp i flere spill for tida. Musikken er klassisk- og eventyrinspirert, og passer perfekt i ditt oppdrag for å redde prinsessen. Også blir den påvirket av tiden, noe som til tider er veldig festlig.

Spillet er ikke så veldig langt hvis du spiller med en guide ved siden av deg, men hvis du løser den uten vil du nok bruke over en måned på å komme deg fra start til slutt. Når du er ferdig med spillet, er det faktisk enda mer i vente. Du har speedruns som jeg aldri har greid, og 8 bortgjemte stjerner som er gjemt i spillet. Hadde det ikke vært for at jeg hadde lest om dem, hadde jeg aldri visst at de eksisterte.

Alt i alt er dette et mesterverk av et spill, med nydelig lyd og bilde. Kontrollen er på plass, og kreativiteten på topp.

*(Anmeldelsen er forkortet - red.)*

**/Fiskebob**

## Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



### Line Fauchald

Alder: 20 Yrke: Student, jobber for tiden i praksis hos Gamereactor  
Brukernavn på Gamereactor.no: Tidligere var det Lin3, nå er det Line Fauchald

**Hva er din største spillopplevelse?**

- Utvilsomt The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Jeg har vært fan av hele Zelda-serien siden A Link to the Past, og dagen jeg fikk mitt helt egne Ocarina of Time var det liksom bedre å besøke Hyrule igjen.

**Hvilket spill gleder du deg mest til?**

- Det står likt mellom det nye Zelda-spillet, Okamiden på DS og Fable 3. Tror alle tre har mulighet til å bli kongebra!

**Hvor ofte spiller du?**

- Det går veldig opp og ned. Det er sjelden det går lenge mellom hver gang, for jeg blir hekta veldig fort. Sitter som regel en gang om dagen til annenhver dag, men da varierer det også litt på hvor lenge jeg spiller. Må jo prøve å være litt sosial utenom Xbox Live også!

**Hvorfor spiller du?**

- Fordi det alltid er spennende å utforske nye verdener, muligheter og karakterer.

**Hva liker du best med Gamereactor.no?**

- At de har rettferdige og gjennomgående anmeldelser, samt den gode nyhetsoppfølgingen. Selv har jeg ikke vært så aktiv på forumet, men jeg har lest bladet siden jeg var 13-14 år gammel og slukt hver eneste side.

# CRYSIS 2

New York står i flammer. Crytek lader om og forteller oss alt om neste kapittel i Crysis!

**K** Kruttøyken i Cryteks supervakre sydhavsparadis har for lengst lagt seg. Frostskadede romvesener, solbrente nordkoreanere og en bråte raslende palmeblad er en saga blott. Når tyske Crytek nå vender tilbake, er det for å revolusjonere actionsjangeren med mer frihet, større miljøer og enda mer taktisk krigføring, denne gangen i New Yorks sentrumsgater.

Nomad settes tilbake i tjeneste når romvesenene fra det forrige spillet invaderer på nytt. Gigantiske pod-kapsler brenner hull i himmelen, og som glødende knivblad skjærer de ned i asfalten før de aktiveres. Trusselen er reell. New York har blitt

invadert og den amerikanske regjeringens sterkeste kort heter Delta Force. Du er Jake Dunn, med kallenavnet Nomad, du er barsk, uredt og solid beskyttet av av det amerikanske militærets fremste våpen - nanodrakten. I omgivelser Crytek velger å kalle for "katastrofisk vakkert" er det opp til deg å presse tilbake den påbegynte invasjonen og forberede deg på fase nummer to. En ting er sikkert, og det er at det kommer til å smelle - og da snakker vi ikke om noe finkalibret kuleregn på en solvarm sydhavsstrand.

Crysis 2 kommer til å bli hardere, villere, raskere og større. For å få vite mer om oppfølgeren slo vi av en prat med spillets produsent Cervat Yerii.





## "I CRYISIS 2 INTRODUSERER VI NANO SUIT 2.0"

mye bedre måte enn den første modellen gjorde. I motsetning til det opprinnelige Crysis handler det nå mer om individuelle spillestiler enn om forhåndsbestemte brett. Vi er fullt klar over at spillere i det første spillet brukte drakten på originale og kreative måter, og vi har derfor fikset på konstruksjonen for å oppmuntre til denne måten å spille på. Noen har for eksempel valgt å spille aggressivt, andre forsiktig, mens andre igjen brukte alle draktens muligheter for å være så fleksibel som mulig. Den nye drakten kommer til å støtte disse spillestilene med flere funksjoner, i tillegg til at den blir oppgraderbar og formes etter spillerens egen stil.

For maksimal effekt kombinerer drakten flere krefter og evner, som for eksempel styrke og hurtighet. Også når draktens krefter ikke er aktiverte, kommer passive egenskaper til å være gjeldende for å sørge for at spillere alltid er i sin valgte "rolle".

### Hva var det beste elementet i Crysis?

- Første gangen jeg spilte det nesten ferdige testbrettet for nanodrakten kunne jeg hoppe opp på hytter, slå hull i taket og ødelegge omgivelsene på en måte ingen andre actionspill jeg hadde prøvd før tillot meg å gjøre. Det var en betydelig opplevelse for meg som produsent. I tillegg til de visuelle egenskapene som er koblet sammen med all interaktivitet i vår store og åpne verden, synes jeg nanodrakten isolert sett var det beste med det første spillet.

### I det første spillet kjempet Nomad på en sydhavsøy, og i oppfølgeren tar han kampen til New York. Hva har skjedd i mellomtiden?

- Da vi begynte å planlegge Crysis 2 prøvde vi først og fremst å finne ut hvilken retning vi ville gå. Crysis var definitivt et stort eventyr for spillerne. Men vi måtte spørre oss selv: Hvordan skal historien fortsette? Hva blir det neste som skjer i den spennende Crysis-historien? Ettersom hele historien om Crysis kretset rundt sydhavsøya og den store konspirasjonen, så det var ganske begrenset. Strengt tatt foregikk hele handlingen på denne øya, og nesten ingen andre i verden kjente til dens eksistens. Men etter den store smellen vendte flere personer tilbake til fastlandet, og



### Cevat Yerli

Den tyrkiske spillskaperen Cevat Yerli er 32 år gammel og grunnla Crytek for 11 år siden. Han bror Faruk og Avni Yerli slo følge, og i dag er Crytek anerkjent som en av verdens største uavhengige spillutviklere.

flere og flere mennesker fikk kjennskap til hendelsene og ryktespredningen om katastrofen var et faktum.

Så om du spør deg selv hva som burde komme etterpå, er det helt klart at det må ende i et stort verdenssentrum - og vi valgte New York. For første gang i Cryteks historie er ikke omgivelsene en tropisk jungel. I stedet valgte vi en av verdens mest mangfoldige og velkjente byer. Dessverre kan jeg ikke avsløre mer ennå.

### Hva er de nye funksjonene i den nye nanodrakten?

- Crysis 2 introduserer vi en ny og forbedret versjon av nanodrakten, Nanosuit 2.0. Den gjør det mulig for spillere å uttrykke seg selv på en



### FLERE KOMBINASJONEN

Ifølge Crytek selv er den mest brukte kombinasjonen av nanofunksjoner "Speed/Power". De aller fleste som spilte Crysis brukte speed-funksjonen til å rase inn mot fiender for så å søke dekning, bytte til power-funksjonen og så åpne ild mot resten. En del av kritikken fra fansen angående det første spillet var at det var tungvint å skifte mellom draktens ulike funksjoner under de mest hektiske kampene, noe som også skapte en del harme her i redaksjonen. Dette har Crytek fikset opp i Crysis 2 ved å tillate spilleren å kombinere funksjoner for korte perioder. Om du ønsker å være både sterk og rask i korte perioder, vil det gå helt fint.



### CRYENGINE 3 DOMINERER

Ifølge utsagn jobber nå Epic (Unreal, Gears of War) med neste versjon av deres kriminelt populære grafikkteknologi Unreal Engine. Dette samtidig med at Id Software forbereder seg på å lisensiere ut den nye Id Tech 5-motoren til grafikkglade utviklere. På tross av disse to er det per dags dato ingen fungerende grafikkteknologi som kan måle seg med Cryengine 3 som fremfor alt gjør Crysis-motoren mulig å kjøre på konsoller.



### MEN HVA SKJER?

I intervjuet med Cryteks talsmann lykkes vi dessverre ikke å presse ut en eneste lille detalj om historien i Crysis 2. Hvem disse brunkleddede folkene er aner vi derfor ikke, og hvorfor de har valgt å invadere New York står fremdeles ubesvart..



### CRYSIS MØTER CRACKDOWN

Produsent Cevat Yerli forteller at en stor del av den spillmessige friheten Crysis 2 byr på er basert på muligheten til å angripe fra en rekke forskjellige vertikale posisjoner, ikke bare horisontale. I motsetning til den pannekakeflate jungelen fra det første spillet, vil New York by på all sin vakre arkitektur for oss til å fritt boltre oss i. Bare tanken på å bestige enorme skyskraperer gir oss frysninger.

### GRUSOMT VAKKERT

Cryteks versjon av New York er vakker samtidig som den er rasert og fylt av et kaos få andre spill kan skilte med. Utvikleren selv kaller sin detaljerte spillstorb for "katastrofisk vakker", og hevder at de har gått inn for en litt mer fargesprakende dystopi enn i de fleste andre nye actionspill.

### Hva var det svakeste elementet i Crysis?

- Vanskelig spørsmål. Jeg tror den svakeste delen var historiefortellingen. I mine øyne manglet den originalitet og spesifikke detaljer. Crytek har ofte blitt kritisert for dette, og vi er totalt inneforstått med at vi ikke har gjort hjemmeleksen vår på dette feltet. Men vi kommer til å lære av feilene våre. Garantert. Et annet problem var at

planleggingen.

En by byr på flere muligheter for vertikal spillbarhet enn en jungel, og det er den første store forskjellen fra det første Crysis. Spillerne kan bevege seg mellom en rekke etasjer, hoppe på busser, i kraterer og ikke minst fra en bygning til en annen. Spilleren er mye mer bevegelig i en skikkelig by, og kan endre posisjon betydelig oftere. I Crysis

## “DET BLIR STØRRE, MORSOMMERE, MER VARIERT OG PENERE ENN CRYISIS...”

spillet kanskje følte litt for lineært mot slutten. Og sist men ikke minst burde vi helt klart ha utviklet spillet til både Xbox 360 og Playstation 3.

### Hva vil vi bli overrasket av i Crysis 2?

- Etersom spillet kommer til å slippes til PC, Xbox 360 og Playstation 3, vil jeg gjerne dele opp dette spørsmålet. Spesielt konsollspillerne kommer til å finne friheten i Crysis 2 svært interessant. Crysis' spoillbarhet handler ikke om "gå dit, gjør det", det handler om å kartlegge en situasjon fra en utkiksplass, for så å formulere en plan for hvordan du aktivt kan møte og beseire fiendene dine på best mulig måte. Du har en enorm frihet til å bestemme hva planen din skal bestå av gjennom våpnene du anvender og hvor mye du bruker omgivelsene. Dette kaller vi for "Veni Vidi Vici Gameplay".

For PC-spillerne tror jeg kanskje ikke Crysis 2 kommer til å overraske, men det kommer definitivt til å underholde. Det blir større, morsommere, mer variert og penere enn det første spillet.

### Det første Crysis er fremdeles det peneste spillet på markedet. Hva er de fremste visuelle forbedringene dere har gjort i toeren?

- Takk! Med Crysis ønsket presse teknologien vår (Cryengine 2) så langt som mulig, og det faktum at både Crysis og Crysis Warhead fremdeles brukes som målegrunnlag for grafikk, sier litt om hvor vellykket dette var. I Cryengine 3, teknologien bak Crysis 2, kommer kombinasjonen av skalerbarhet og Cryteks grafikk- og renderingsteknologi til å forbedres, og kommer også i fremtiden til å sette standarden for avanserte effekter.

### Er valget å flytte Crysis fra den store grønne jungelen i Stillehavet til New York en måte å skalere ned grafikken for konsoller?

- Ærlig talt er beslutningen om å velge New York som miljø et produkt av en svært lang prosess som ikke har noe som helst med skalerbarhet å gjøre. Vi har laget tre spill som alle foregikk i jungler, og vi ville bort fra dette. Da vi startet med planleggingen av Crysis 2 tenkte vi først på hva vi kunne forbedre og i hvilken retning vi ville ta det, og på hvordan vi ville at neste lekeplass skulle se ut og fungere. Vi ville alle plassere Nomad midt i en storby, og valget falt derfor på New York ganske tidlig ut i

2 kommer som spiller til å få enda mer frihet, og du kommer til å kunne planlegge angrepene dine bedre.

### Hva kommer til å endres i spillets flerspiller?

- Akkurat nå vil jeg ikke avsløre noe om flerspillerdelen i Crysis 2, dessverre. Jeg takker Gamereactors lesere for deres tålmodighet.

### Cryteks gjennombrudd kom i forbindelse med lanseringen av Far Cry, og senere Ubisoft over. Hva synes du om Far Cry 2?

- Dessverre har jeg ikke hatt tid til å spille Far Cry 2 noe særlig. Men jeg liker virkelig det jeg har sett til nå. Et morsomt spill.

### Bortsett fra dine egne spill, hva er dine personlige favoritter i actionsjangeren?

- Det er virkelig et vanskelig spørsmål å svare på når det finnes så mange bra actionspill. Jeg liker hele Call of Duty-serien. Call of Duty: Modern Warfare 2 har virkelig trollbundet meg. Virkelig, virkelig vellaget.

Crysis 2 kommer til å slippes samtidig til PC, Playstation 3 og Xbox 360. Noen lanseringsdato finnes i skrivende stund ikke.



### NYTTIG NANO

At nanodrakten ikke eksisterer i virkeligheten regnet vel alle med at var like sikkert som at Crysis fremdeles er verdens peneste spill. Men jammen tok vi ikke feil, for mens det kinesiske militæret visstnok driver testing av en drakt basert på nanoteknologi, skal USAs hær ifølge ryktene ha klar en ferdig versjon, klar til å brukes. Drakten skal holde kroppen perfekt temperert, stoppe blødninger og tilføre muskelstyrke og fleksibilitet. Kan det stemme? Hvem vet, sannsynligvis stemmer det...





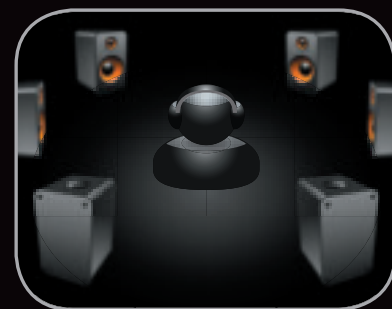
FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES  
GAMING HEADSET MK II

SOUND BLASTER ARENA SURROUND  
USB GAMING HEADSET

# 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-plasserings-surroundlyd 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.

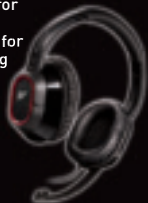


Illustrasjon av X-Fi CMSS-3D

### ANDRE SPILLHODESETT:

#### FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES GAMING HEADSET MK II

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



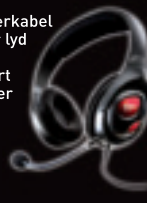
#### FATAL1TY USB GAMING HEADSET

- X-Fi-programvare for enestående spilllyd
- USB-tilkobling for jevn lydtetelse
- 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 lyd kort i Sound Blaster X-Fi Titanium-serien

## Battlefield: Bad Company 2

PS3, 360, PC / Mars

Vi likte Bad Company. Humoren. Lagarbeidet. Historien. Og vi gleder oss stort til oppfølgeren. Denne gangen skal vi kjempe på snødekte fjellsider og i tette jungellandskap. Og Dice lover oss enda mer fokus på kjøretøy, våpen og total ødeleggelse. Grafisk ser spillet fantastisk lekkert ut, og vi krysser fingrene for en briljant flerspillerdel.



## Alan Wake

Xbox 360, PC / Høsten

Noen spill blir forsinket så mye at vi rett og slett slutter å glede oss til dem. Men ikke Alan Wake. Skrekkspillet om forfatteren som oppdager at historiene hans våkner til live ser strålende ut, og vi er spesielt imponert over atmosfæren i det vi har sett og prøvd til nå. Vi håper finske Remedy klarer å holde tunga rett i munnen og finner vinneroppskriften i den ferdige versjonen av spillet.



## Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP / Våren

Metal Gear Solid 3 er et av våre favorittspill i serien, mye på grunn av den unike settingen. Derfor har vi svært høye forventninger til den offisielle oppfølgeren på PSP!



## Final Fantasy XIII

Xbox 360, PS3 / Mars

Det går lengre og lengre tid mellom hvert Final Fantasy-spill, men det gjør ikke noe, for da gleder vi oss bare desto mer. Final Fantasy XIII ser umåtelig lekkert ut, og skal vi tro på anmeldelsene fra Japan kan vi se frem til et skikkelig høydepunkt i sjangeren til påske. Vi har en dress med filmer og klipp fra spillet på nettsiden vår allerede, så om du vil korte ventetiden er det bare å surfe innom.



## Gran Turismo 5

PS3 / Mars

Det ble annonsert for hele fire år siden, og mye har skjedd med racingsjangeren siden da. Både Race Driver: Grid, Forza Motorsport 3 og Need for Speed: Shift har flyttet på skapet flere ganger, så det gjenstår å se om Polyphony fortsatt har pelling på hvor det bør stå. Uansett er forventningene skyhøye blant PS3-fansen, og ingenting annet enn en racingrevolusjon kan godkjennes.



## Super Mario Galaxy 2

Wii / Høsten

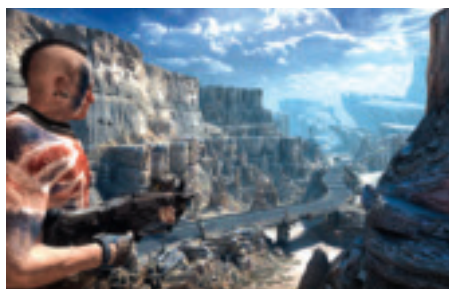
Du kan disse den fargerike grafikken og jubelropene til Mario alt du vil, sannheten er at Super Mario Galaxy er en av de aller beste spillopplevelsene i denne konsollgenerasjonen. Og oppfølgeren ser ut til å fortsette i samme spor. Tradisjon tro dukker Yoshi opp i oppfølgeren, men hvordan han vil påvirke spillet vet vi ikke ennå. Alt vi vet er at vi får en masse nye planeter og utfordringer i det samme lekende og lettbeinte universet, og det er akkurat det vi ønsker oss!



## Rage

PC, 360, PS3 / Høsten

Teknisk sett er det neppe noen utviklere som klarer å matche det Id Software presser ut av datamaskiner, og med Rage har de i tillegg gått bort fra de generiske korridorskytespillene de har laget før, og laget en Mad Max-lignende åpen verden med bilkjøring og skytevåpen. En grafisk perle, som kommer til å stå og falle på spillbalansen. Postapokalypsen går aldri av moten.



# 2010

Gamereactor har tatt en titt i krystallkula og sett på noen av høydepunktene som skal dukke opp i år. Her er de spillene vi har størst forventninger til i 2010!

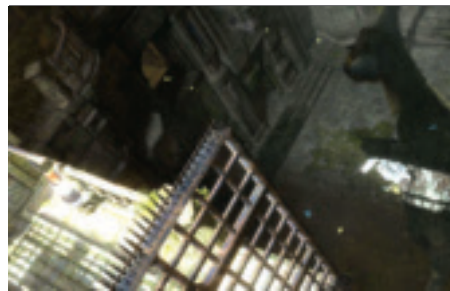




## Zelda?

Vi krysser fingre og bær!

I starten av januar uttalte Nintendo-sjef Saturo Iwata at et av målene til firmaet var å få ut det nye Zelda-spillet på Nintendo Wii i løpet av 2010. Og Nintendo-fansen besvimte. Foreløpig finnes det ingen skjermbilder, filmklipp eller noe som helst info om tittelen bortsett fra konseptbildet ovenfor her, så vi tar annonseringen med en klype salt. Vi har uansett skyhøye forhåpninger til årets E3-messe i Los Angeles i juni, der Nintendo garantert kommer til å vise frem spillet, sammen med mange andre tittel.



## The Last Guardian

PS3 / Høsten

Ico og Shadow of the Colossus er to av favorittspillene våre her i redaksjonen, og derfor kribler det i magen av glede hver gang vi ser The Last Guardian-traileren. Den magiske stemningen fra de to forrige spillene ser ut til å være bevart, og vi ser virkelig frem til å bli kjent med den merkelige fuglekatten som ser ut til å være følgesvennen til helten. Et særegent og spesielt spill til PS3.



## Red Dead Redemption

PC, PS3, Xbox 360 / April

Det finnes mange gode westernspill, men med Rockstar bak spakene er vi overbevist om at vi kommer til å få tidens cowboyopplevelse. Vi snakker skitten spaghettivestern - Sergio Leone moter Grand Theft Auto - med en åpen spillverden befolket av våpendesperadoer og kvegtyver. Best sannsynlig årets store sandkassespill!

## God of War III

Playstation 3 / Mars

Da God of War debuterte på Playstation 2 i 2005 satte det en ny standard for actionspill. Plutselig hadde en amerikansk utvikler tatt en typisk japansk spillsjanger og fylt den opp med så mye testosteron og maskulinitet at en hel spillverden tok av i unison jubel for krigeren Kratos kamp mot Ares.

God of War satte rett og slett en ny standard for hva vi skulle forvente oss av tredimensjonale actionspill. En perfekt blanding av slåssing, utforskning, oppgaveløsning og plattformelementer, og ved å legge spillet til gresk mytologi kunne David Jaffes team trylle frem den ene episke

skapningen etter den andre som måtte bekjempes.

Kampsystemet i God of War har kanskje ikke den samme millimeterpresisjonen som i Bayonetta og Devil May Cry, men er til gjengjeld hakket mer hardtslående og så over-toppen-brutalt at man kan ikke annet enn å smile bredt når Kratos klatrer opp på svære guder og og deler ut episke mengder med deng.

God of War III får hard konkurranse fra spill som Bayonetta, men vi holder en knapp på at den sinte krigeren Kratos klarer å erobre tilbake tronen sin i år!



## Max Payne 3

PC, PS3, Xbox 360 / August

Selv om finske Remedy har gitt fra seg stafettstaven, har vi stor tro på at Rockstar Vancouver klarer å vekke liv i den gamle actionhelten igjen. Handlingen er flyttet fra regntunge gater i New York til mer sydlige strøk, og Max Payne har gjennomgått en brutal makeover. Vi snakker om en mer kynisk Max; arrete, skjeggete og flintskallet. Og som vanlig er han ute på hevnkott.



## Mafia 2

PC, PS3, Xbox 360 / Mai

Grand Theft Auto er kanskje det mest kjente gangster-spillet, men Mafia satte dype spor hos mange spillere. Og oppfølgeren ser intet mindre enn fantastisk ut. Lekker grafikk, herlig atmosfære, og da vi besøkte utviklerne i fjor for å prøve spillet måtte de rive håndkontrollene ut av hendene våre og kaste oss ut til slutt. Kan lett ende opp som årets beste spill.



## Starcraft 2

PC / Høsten

Selv om vi græsser med tanken på å spille dette mot koreanere, gleder vi oss stort til å erobre universet i Blizzards episke oppfølger. Enormt detaljert grafikk og en balanse mellom enheter og raser som få andre utviklere behersker. I tillegg til svært omfattende onlinefunksjoner som ser ut til å plassere de fleste andre strategispill i skyggen. Årets største strategispill, helt klart.

# REAKSJON

Refleksjoner & reaksjoner  
Les våre blogger på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



**EARTHQUAKE**  
(SAMURAI SHODOWN)

Dersom du er 285 centimeter høy, 626 kilo tung, og har problemer med å kontrollere kroppsfunksjonene dine, er kanskje ikke ninja det beste karrierevalget. Det er dog ikke noe hinder for SNK-helten Earthquake. I en spillserie der de fleste er relativt normale er denne gigantiske fleskeninjaen et relativt merkelig innslag som skremmer tettet av motstanderne med rosa ninjaklær og sinna temperament.



**AMINGO**  
(MARVEL VS CAPCOM 2)

Da Capcom skulle lage dette klassiske spillet måtte de finne hele 28 Capcom-helter til å slåss mot Marvel-figurene. I stedet for å velge Sagat eller Blanka gikk de for Amingo - en levende kaktus. Det er uvisst hva som ble røkt på Capcom-kontoret den dagen, men resultatet ble i hvertfall blomsterdeng.



**DR. FAUST BALDHEAD**  
(GUILTY GEAR)

Har du tyvittet på resten av siden har du kanskje oppdaget at Guilty Gear med god margin er det mest bisarre slåssespillet i verden. Faust er ikke bare en tre meter høy doktor med en pappeske på hodet, han har også en bisarr oppførsel. Som å bruke en skalpell som hoppestokk...



**SASQUATCH**  
(DARKSTALKERS)

Darkstalkers-spillene har et ganske useriøst preg, men Sasquatch er helt klart den mest tulleste av alle figurene i serien. Han kan åpne issprekker som motstanderen faller i, kaste bananskall, og sende en hær av snomenn på fiendene sine. En blanding av King Kong, den avskyelige snomannen og julenissen.



**LEOPALDON**  
(GUILTY GEAR)

Ok. Rent estetisk blir det neppe mer merkelig enn Leopaldon. Hvor skal vi egentlig begynne? Det er som om Arc Systems Works innså at hele persongalleriet i Guilty Gear var så utflippa at de måtte overgå sine vildeste feberfantasier for å lage en sluttboss som overgikk hovedpersonene i Guilty Gear Isuka. Resultatet ble en liten dvergridder som rir på en feit hund med solbriller, som igjen rir på et gigantisk muskelberg som ser ut som en kryssning av en hvithai og en grizzlybjørn. Og det holder ikke å ri på ryggen, hunden og ridderen sitter inne i monsterets munn...



**ORO**  
(STREET FIGHTER)

Oro er en mørkegul 140 år gammel bestefar som sover i en hengekøye lagt av sine egne klær i en grotte. Han var vistnok så sterk at han måtte trylle vekk en arm for å få delta i Street Fighter-turneringen. Street Fighter III var debutspillet hans, og heldigvis har vi ikke sett stort til gamlingen siden da.



**I-NO**  
(GUILTY GEAR)

Ettersom vi vet at Guilty Gears-skaperen Daisuke Ishiwatari elsker gitarsoloer og har basert mange av figurene sine på rockemusikere, er det ikke merkelig i det hele tatt at vi støter på en rockeheks med alvakustisk gitar og levende hatt. Helt normalt.

# \*Bisarre

## Japansk dengetid!



**BLANKA**  
(STREET FIGHTER)

Det fakta at vi har vært kompiser med Blanka så lenge gjør at han ikke lenger føles så bisarr, men når vi tenker etter er han egentlig en utrolig merkelig skapning. Med sin grønne hud er han en kryssning av Hulk og en orangutang. Han kan generere elektrisitet og elsker å bite mostanderne sine. Og før hver kamp elsker han å spise vannmelon og spytte ut steinene.



**DAN HIBIKI**  
(STREET FIGHTER)

Erkefølset Dan startet karrieren som en parodi på SNK-figurene Ryu og Robert. Han er elendig til å slåss, klarer ikke å kaste en ildkule lenger enn nesetippen, og bruker rosa karatedrakt. En internspøk fra Capcom som har gått for langt.



**KUSAREGEDO**  
(SAMURAI SHODOWN)

Da SNK returnerte til Samurai Shodown-serien i en av sine siste Neo Geo-spill, ville de lage noe som virkelig utnyttet potensialet til maskinen. Kusaregedo ble svaret. Denne halvskalettede blodrode demonen er så sulten at han spiser på sin egen arm når noden er størst. Og hvortor slåss han? Fordi han fortvilt prøver å få tak i en liten jente som heter Rimururu, som han vil ete opp. Syke syke mann.



**ZAPPA**  
(GUILTY GEAR)

Zappa er sannelig en plaget ung mann. Hver gang vi treffer han er han bevisstløs, kontrollert av en gjeng spøkelser, inkludert den The Ring-inspirerte spøkelsesjenta S-Ko. Zappa rusler rundt baklengs med bøyd rygg, og banker opp alle han treffer på. Hans eneste håp er å få hjelp av doktor Faust, som du kan finne et annet sted på denne siden.

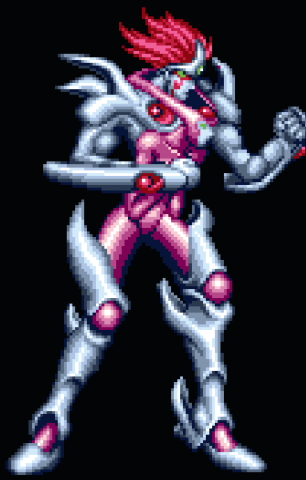
# slagsmål

Vi har plukket ut de femten sprøeste slåsspillheltene!



**MUDMAN**  
(WORLD HEROES)

I et spill fylt med ulike tolkinger av historiske personligheter er Mudman bare direkte merkelig. Han danser rundt, maner fram onde ånder, og slåss i rykk og napp med sin overdimensjonerte maske. Masken er faktisk muligens hans ekte fjes, ettersom øynene tyter ut når han får vondt.



**ASSAHINA TWINS**  
(VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER)

Når navnet på spillet er Voltage Fighter Gowcaizer forventer vi et spektakulært persongalleri. Dessverre har de fleste i spillet bare fjollete navn og stygge klær, men søskenparet Ryo og Suzu bruker magiske krefter for å smelte sammen til et slags incestlignende robotvesen.



**HYDRON**  
(RED EARTH)

Hydron er en kryssning mellom en musling og en muskulør blekksprut som elsker å sloss og spise sjogress. De fleste av kampanene i det småmerkellige fantasy-slåssespillet Red Earth er relativt ukjente for folk flest, ettersom spillet aldri ble konvertert fra et arkadekabinett til hjemmekonsollene. Men en håndfull av slåsskjempene har vært gjesteartister i andre spill som for eksempel Capcom Fighting Jam. To ting er i hvertfall sikker: Capcom hadde svært dyktige tegnere. Og samtlige var spik spennna gærne.



**ALESSI**  
(JOJO'S BIZARRE ADVENTURE)

Å slåss med øks er ikke så uvanlig, det er faktisk helt normalt i kampspill-sammenheng. Det som ikke er så normalt er å forvandle motstanderen til en treåring som man så jager med øksa si. En taktikk som superfeige Alessi har perfektionert.

F

500 forsteinntrykk [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## Førsteinntrykk



Kommer2010

## Modnation Racers

Plattform **Playstation 3** Utvikler United Front Games  
Utgiver **SCEE** Sjanger Racing

**DU KOMMER IKKE UTENOM** sammenligningene. Modnation Racers framstår definitivt som Mario Kart parret med Little Big Planet. Førstnevnte har lenge regjert lystbetont gokartracing i stua, og sistnevnte satte ny standard for kreative muligheter på konsoll.

I spillet kan man lage sine egne baner med et relativt avansert verktøy. Hva spillet i seg selv angår er det blanda drops. Det er en ganske rett-fram kartracer med tilfeldige gjenstander og fartsstriper på veien, så alle som har prøvd Mario Kart, eller Wipeout for den saks skyld, vet omtrent hva de har i vente.

Spillet i sin nåværende stand har noe slapp kontroll som vi håper rettes opp. Spillet kommer uansett til å bære eller briste på hvor omfattende nett- og community-aspektene blir.

David Balmbra



## KJENNINGER

I ekte Final Fantasy-tradisjon dukker det opp kjente og kjære figurer fra tidligere spill. Her er Cactuar, som først ble kjent gjennom Final Fantasy VI.

## SNOW VILLIERS

Snow Villiers er en svær fyr. Så svær at utviklerne ga han klengenavnet "Mr. 33 Cm" ifølge Wikipedia. Og nei, det er en referanse til skostørrelsen og ikke noe helt annet. På fritiden leder han motstandsbevegelsen Team Nora, og kjører motorsykel. Trivelig fyr.

Kommer9 MARS



## Final Fantasy XIII

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Square Enix  
Utgiver Square Enix Sjanger Rollespill

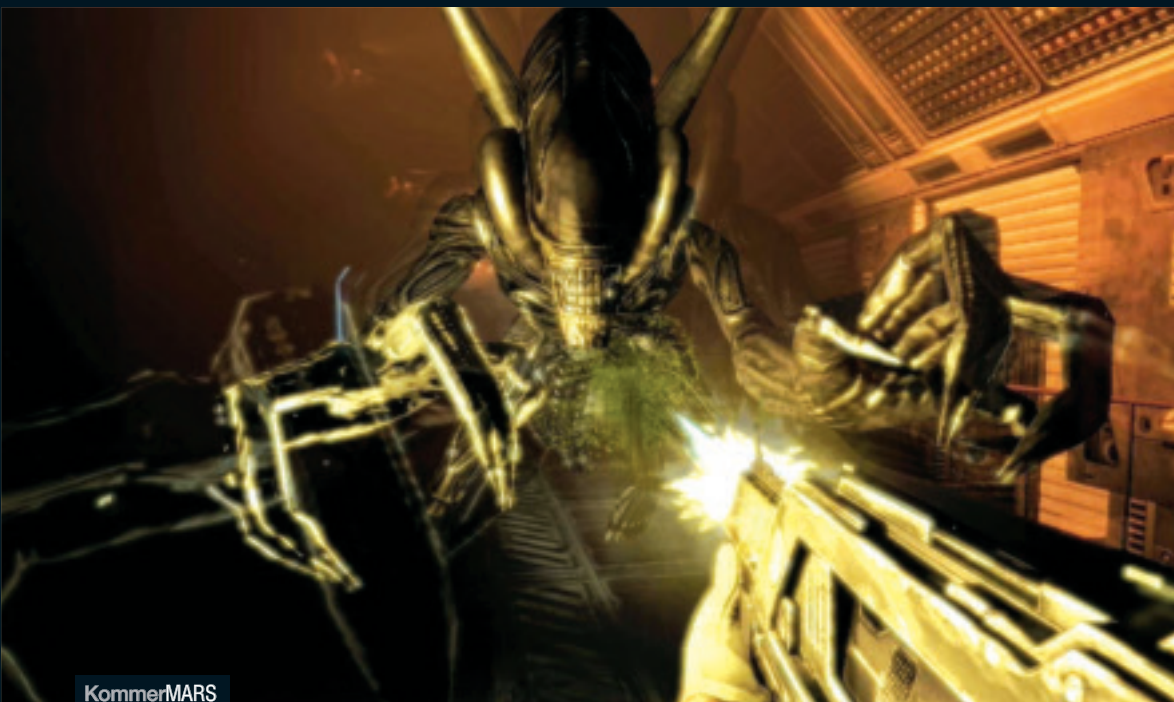
**FINAL FANTASY RETURNERER TIL** gledesrop fra fanbasen som tørster etter mer rundebasert action, og etter den eksepsjonelle suksessen til nr. 12 er forventningene til det trettende spillet skyhøye.

Final Fantasy oppstod allerede i 1987 i Japan, og ble et banebrytende spill for sin tid. Nå, 23 år senere slippes

det trettende spillet til enorme forventninger og høy sikkefaktor. Den japanske fanbasen har allerede jafset til seg det siste og slukt det grådige; det ble nemlig solgt 1,7 millioner eksemplarer de to første ukene spillet var i salg der borte. Herr Motomu Toriyama fra Square Enix har uttalt at den vestlige versjonen skal bli ytterligere oppdatert og forbedret før lansering.

Nummer tretten i rekken har som kjent varemerket med rundebasert kampsystem, men denne gangen gjøres det litt annerledes. Den nye og spennende funksjonen heter Paradigm Shift, og gjør det mulig for spilleren å endre diverse moduser fra for eksempel

forsvar til angrep. Dette skal bryte med den gitte rundebaserte spillingen og gi spilleren mer frihet til å endre både angrep og personvalg. Sett fra både traileren og de uttallige demoene og videoene som nå er ute er linking attacks en nøkkelfunksjon hvor spilleren setter opp en liste over ønskede angrep som skal utføres. Dette skal i den siste utgivelsen gå raskt og smidig slik at det blir minst mulig ventetid. Grafisk er spillet bygd mye på Advent Children. For fansen som har sett og satt pris på filmen er angrepene og animasjonene uten tvil noe å se frem til. De utføres svært smidig og ser uenkelig meget pene ut.



KommerMARS

## Aliens vs Predator

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvikler Rebellion  
Utgiver Sega Sjanger Action

DET NYE ALIEN VS. PREDATOR-SPILET byr på grufulle opplevelser fra start til slutt. Historien har samme innfallsvinkel som vanlig, de tre rasene har nok en gang havnet på samme sted, og de er alle ute etter ofre.

Det skal også sies at spillet inneholder en solid porsjon vold. Stortittelen ble bannet i Australia, og det med god grunn. Hodet blir revet av til ryggraden dingler i luften, og haler blir slengt gjennom brystkasser – man skal ikke tulle med disse vesenene.

Basert på det vi har spilt så langt er det mye å glede seg til i dette spillet. Omgivelsene er stemningsfylte og realistiske, og det hele ser lovende ut. Det virker som at det er mye skremsel og grøss igjen i Rebellion, og vi ser fram til å spille den ferdige versjonen.

Line Fauchald



Historien i det trettende spillet er like episk og omfattende som i de tidligere spillene. Det hele dreier seg rundt fal'Cie, mekaniske skapninger med

## Grafisk bygger spillet mye på Advent Children

guddommelige krefter. De spillbare figurene kommer fra en fal'Cie-konstruert by som flyter over planeten Pulse. De lever i en innelukket sfære, og de som våger seg ut på selve Pulse blir umiddelbart satt i karantene. En gjeng rebelske ungdommer bestemmer seg for å utforske

overflaten på Pulse i søken etter en slektning. Samtidig lærer de planetens hemmeligheter å kjenne.

Du spiller selvsagt et utvalg pene mennesker med pent gredd hår og spesielle evner. Det er som tidligere viktig å samle sammen den rette gruppen mennesker for å runde spillet; en balansegang av magi og fysiske angrep er essensielt. Vi kan også vente oss et oppgradert menysystem. Det finnes et assortert utvalg av angrep som alle bruker en gitt mengde mana eller lignende. Spilleren må legge en taktisk plan rundt disse, for å slå motstanderne mest mulig effektivt.

Hovedpersonen heter Lightning, og kan sies å være

den kvinnelige versjonen av Cloud Strife fra Final Fantasy VII og Advent Children. Ikke bare ser vi åpenbare likheter i navnevalg og utseende, men angrepene og personligheten ser mystisk nok ut til å sammenfalle.

Final Fantasy er en serie som siden dens spedte begynnelse har fått velfortjent skryt for historiene. Det er en serie som også i de senere år har blitt gjenkjent for et gjennomført og flott gameplay, samt utrolig pene omgivelser. Final Fantasy XIII ser ikke ut til å vike fra oppskriften.

Kristina Soltvedt Wiik



#### FUTURISTISK

Handlingen foregår i året 2552, før de dramatiske hendelsene i starten av Halo: Combat Evolved fra 2001. Denne gangen sender UNCS ut seks spartan-soldater, som alle er en del av Noble Team. Det er opp til deg og troppen å finne ut hva som har skjedd på Reach.

#### MARTIN O'DONNELL TILBAKE

I dette nokså dystre Halo-kapittelet har O'Donnell returnert til Halo-universet for å lage soundtracket til skytespillet. Musikken som ble presentert i 2009-premieren av Halo: Reach heter Lone Wolf, og er tilgjengelig for nedlasting på Bungies nettside.



Kommer 2010

## Halo: Reach

Plattform Xbox 360 Utvikler Bungie Utgiver Microsoft  
Sjanger Action

**PLANETEN REACH ER DØD.** Det samme er de 700 millioner menneskene som bodde på planeten. De vet det bare ikke ennå. Alt begynner med en radarstasjon på en avsides plass som slutter å fungere. En soldatstyrke sendes ut på et rutineoppdrag for å sjekke

stasjonen. Slike feil skjer rett som det er, så ingen mistenker noe som helst. Men på plass ved stasjonen mister basen all kontakt med soldatene. UNSC reagerer ved å sende ut en tropp bestående av seks Spartan III-soldater - Noble Team - for å finne ut hva som har skjedd. En av disse soldatene er selvsagt deg.

Etter man ankommer basen kommer uhyggen kryptende. Alt er øde, og det begynner å gå opp for Noble Team at noe mistenkelig har funnet sted. Og så bryter Helvete løs, midt blant boligene rundt radarstasjonen. Den erfarne Halo-spiller vil kjapt kjenne igjen Covenant-styrkene som fyrer løs mot Noble Team,

men det gjør ikke spartan-soldatene. Handlingen i Halo: Reach foregår før Halo: Combat Evolved, og Covenant er ukjent for menneskeheten. Med avsmak og forskrekkelse bøyer sersjant Carter seg over et av likene etter kampen og konstaterer at dette ikke er mennesker man har slåss mot, men romvesener.

I Halo: Reach gjenintroduserer Bungie oss for Covenant-styrkene, ettersom spillet foregår før vi ble kjent med Master Chief. Derfor prater Covenant sitt eget spåk som vi ikke forstår, de føles farligere og eklere, og ledes av min favorittfiende i Halo-universet: Elites. Men det er også flere nyheter blant Covenant-styrkene her,



**UTSLETTET**  
 Reach er åstedet for det aller første møtet mellom mennesker og Covenant, og romskapningene dukker ikke akkurat opp med fredelige hensikter. Det blir krig fra første sekund.



**GJENSYN MED COVENANT**  
 Spillet foregår før menneskeheten er klar over Covenant-rasen. Siden dette er før vi blir kjent med Master Chief går spartan-krigerne uvitende til verks mot styrkene, og vi får nok en gang smaken av Covenant-blod under den heftige krigen.

**DØDSDOM**  
 Halo: Reach blir Bungies siste spill i serien før Microsoft tar over. I juli i fjor uttalte utvikleren at de jobbet med et nytt spill, som betyr slutten for Halo under deres regi. Det nye spillet skal allerede ha vekket interesse blant utgivere, men ingenting er offentliggjort enda.

som Skirmisher. Et Jackal-lignende vesen som enkelt hopper tyve meter opp i lufta og beveger seg som en slags ninja. Bungie forklarer at årsaken til at vi ikke har møtt på disse vesenene før er at de ble utryddet under slaget om Reach. Skirmisher-rasen fører til at døren står på vidt gap for at Bungie kan introdusere flere nyheter. For eksempel flymaskinen Falcon som ser ut til å bli en slags flyvende Warthog man kan ha mye moro med. Nye våpen dukker også opp, deriblant noe kalt DMR, som skal erstatte Battle Rifle, og et nytt neepler-gevær som skader ekstremt mye. Men den aller største nyheten i Halo: Reach er at man denne gangen kan påvirke hvilke

ferdigheter man har. Bungie var ikke helt fornøyd med gjenstandene man kunne plukke opp og bruke i Halo 3, og lar deg nå velge ferdigheter som gir deg spesielle fordeler når du spiller. Velger du usynlighet kan du bli usynlig når du vil, men ulempen er at det tar tid å lade opp usynligheten igjen hver gang du har brukt den. En annen ferdighet er sprint, som gjør at du kan løpe like fort som en Warthog. Nyttig for å flykte fra farlige situasjoner.  
 Halo: Reach er både mørkere og råere enn tidligere kapitler i serien, og Bungie understreker at dette er meningen. Det er ingen gladhistorie som blir fortalt her,

planeten Reach og menneskene som bor der kommer til å dø, uansett hva man gjør. Men til tross for en dystert historie beholder spillet de skarpe fargene som er typisk for Halo. Musikken vil også bli preget av historien, og derfor hakkert hardere.  
 Halo: Reach blir mest sannsynlig Bungies siste spill i Halo-universet før Microsoft tar over serien og Bungie begynner på helt nye prosjekter. Derfor er det viktig for utvikleren å ta farvel med serien med flagget til topps. Og det tror jeg de kommer til å lykkes med. Halo: Reach virker som en verdig avslutning på alle måter.  
**Jonas Mäki**



**DYSFUNKSJONELLE**

Vi har spilt mange spill med mer eller mindre psykopatiske hovedpersoner, men Kane & Lynch tar kaka. To ufidde typer som ikke bare ser ekle ut, de oppfører seg ikke spesielt bra heller. Antihelt er rette ordet.

**SAMARBEID**

Det første spillet led av at man ikke hadde noen samarbeidsmodus. Io Interactive lover bot og bedring i oppfølgeren, og du vil dermed få muligheten til å leke deg sammen med en kompis. Fus til å være Lynch!

**HELSETRØYE**

Lynch ser helt jævlig ut med hockeysveisen sin, men helsetrøya er likevel prikken over i-en. Vi elsker helsetrøyer i Gamereactor!

Kommer2010

# Kane & Lynch 2: Dog Days

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Utvikler **Io Interactive**  
 Utgiver **Square Enix** Sjanger **Action**

**KANE & LYNCH VAR IKKE ET BRA SPILL.** Men til tross for varierte reaksjoner fra anmelderne og kontroverser rundt oppsigelsen av en redaktør som kritiserte spillet tok et kjøpeklart publikum godt imot Kane & Lynch: Dead Men. Under dagens besøk hos IO Interactive virker det som

om drivkraften er å lage et bedre spill enn det første. Siden det forrige spillet har anti-heltene gått hver til sitt. Kane søker en jobb som kan få han helt ut av sin kriminelle livsstil, mens Lynch, ved hjelp et kraftig pillebruk, ser ut til å ha fått kontroll på sine psykopatiske tendenser og flyttet til Shanghai. Lynch har slått seg ned med kjæresten, men er fortsatt avhengig av å utføre kriminelle jobber for briten Glazer. Da Glazer tilbyr Lynch en større oppgave i form av en verdifull våpenhandel, bestemmer Lynch seg for å ringe sin gamle kollega Kane igjen.

Handlingen er flyttet til Shanghai, og spillet har fått et

spesielt grafisk uttrykk. Spillets regissør, Carsten Lund, forteller om hvordan teamet som helhet har studert Youtube-videoer med private opptak for så å nærstudere all styggheten og realismen som gjør denne typen videoer så skarpt adskilt fra Hollywood-produksjoner. Og det er et uttrykk som kler spillet godt. Spillet har også adoptert et spillsystem ikke ulikt Gears of War, der man enkelt tar dekning bak vegger. Det vi får se av spillet levner ingen tvil om at Io Interactive er villig til å lære av sine feil. Oppfølgeren ser absolutt ut til å være på rett spor.

**Thomas Blichfeldt**



### Lego Harry Potter

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer Mars

Til nå har Lego lekt seg med Indiana Jones, Batman og Star Wars. Det kommer vel derfor ikke som en overraskelse på noen at de prøver seg på Harry Potter-serien, der den brillekleddede trollmannen vil kunne boltre seg i handlingen til de første fire bøkene og filmene. Velkommen til Hogwarts!



### Age of Conan: Rise of the Godslayer

Plattform **PC** Sjanger Nettrollespill Kommer 2010

Endelig får Norges hittil største nettrollespill mer å vokse på. I Østens omgivelser får vi besøke det mytiske landet Khitai, akkompagnert av nye ridedyr og områder. Bevæpnet og i ny drakt vil du også kunne spille den nye Khitan-rasen, som vil by på nye utfordringer for AoC-spillerne.



### Dead to Rights: Retribution

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer 2010

En ny start er i vente for Jack og hans hund Shadow. Etter å ha buret inne de største kriminelle figurene i forgjengeren er Grant City nok en gang på vei ut i avgrunnen. I oppfølgeren har radarparet fått flere nye kvaliteter, og vi kan forvente oss en sterkere Jack enn noensinne.



### God of War III

Plattform **Playstation 3** Sjanger Action Kommer 24. mars

Den myteomsunnede greske guden vender tilbake til Playstation 3, og skal vi tro bildene kan vi forvente oss litt av en retur for Kratos. Den nærmest uslåelige slåsskjempen kommer sterkere enn noensinne i mars, og voldsomme krefter står i god still til det grafiske resultatet.



### Just Cause 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer 26. mars

Rico Rodriguez kommer tilbake som beinhard CIA-agent på fiksjonsøya Panau i Sør-Øst Asia. Denne gangen må Rico finne sine egne våpen og transportmidler etter å ha røket ukler med CIA. Vi ser frem til å følge Rico på nye eventyr, og skal vi tro bildene kan vi vente oss nok en spennende opplevelse.



### Mirror's Edge Iphone

Plattform **Iphone** Sjanger Action Kommer Februar

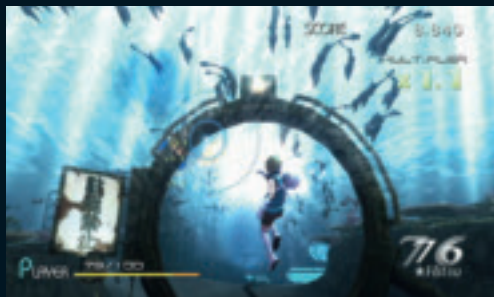
Dice gir spennige Faith en ny sjanse i den kommende Iphone-varianten av det svenske spillet. Selskapet har byttet fra FPS til tredjepersonsvinkel, og kommer i 2D med 14 nivåer i løpet av februar. Det svenskproduserte actionspillet var spekket med action, og vi gleder oss til å se hva Faith har i vente i lommeformat.



### Metro 2033: The Last Refuge

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer 19. juni

I den knuste undergrunnsbanen under et post-apokalyptisk Moskva ligger menneskehetens skjebne i dine hender. I 2033, 20 år etter atomulykken, har en ny generasjon vokst opp i en evigvarende kamp med mutantene. Nå er det opp til deg å hindre dem fra å vinne, og det er mange farer som lusker rundt hjørnene.



### Sin & Punishment 2

Plattform **Wii** Sjanger Action Kommer April

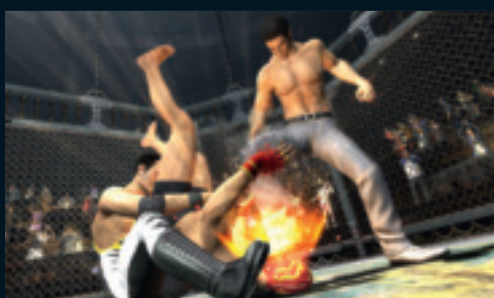
Oppfølgeren til det japanske Nintendo 64-spillet fra 2000 debuterer på Wii i år. Spillet utvikles av den legendariske japanske spillutvikleren Treasure, som er kjent for sine hysteriske skytespill og originale grafikk. Vi forventer oss intet mindre enn ren galskap i skytespillform.



### Skate 3

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Sport Kommer Juni

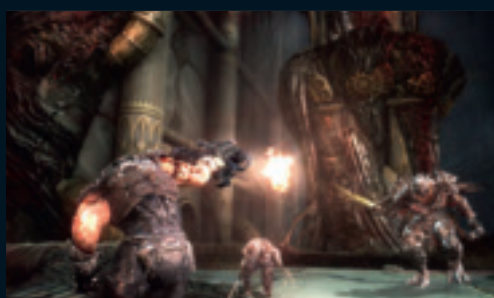
Gjensynet med Skate 3 vil befinne seg i den fiktive byen ved navn Port Carverton. Mørke lysbilder og underflips er i vente, og EA Black Box fokuserer på gruppespilling og samarbeid i det tredje eventyret. Etter Skate 2 har vi høye forventninger til oppfølgeren, og vi satser på mange virtuelle skrubbår i sommerferien.



### Yakuza 3

Plattform **PS3** Sjanger Actioneventyr Kommer 28. mai

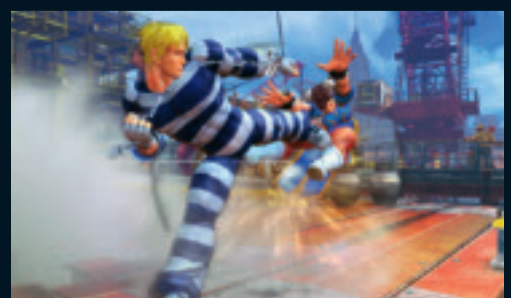
Det fjerde spillet i serien vil fungere som en fortsettelse av Kazuma Kiriyus opplevelser fra Yakuza og Yakuza 2. Spillet vil foregå både i Kamuroch fra de to første spillene, og i et helt nytt sted kalt Ryukyugai. Om hovedkarakteren er halvparten så beinhard som i de forrige spillene, ser vi for oss en like rå spillopplevelse denne gang.



### Quantum Theory

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer Mars

Spillet sentres rundt to karakterer ved navn Syd og Fillena, som sammen må kjempe seg gjennom et levende tårn. Det som allerede høres ut som et ganske annerledes spill ser uhyre lovende ut, da tårnet gjør at man hele tiden opplever nye steder som blir lagt til og andre som blir tatt bort.



### Super Street Fighter IV

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Fighting Kommer April

Super-versjonen av Street Fighter IV har gått gjennom mange forandringer. Alle slåsskjempene fra Street Fighter II, og åtte fra Street Fighter IV, vil bli å finne i spillet sammen med den unge Sør-Koreaneren Juli. Vi er allerede klare for mer action, spark og slag, og sniktrener med Street Fighter IV hver eneste dag.





BEST 2000-2009

# TIÅRETS TOPPTITLER

De siste ti årene har vært en fantastisk periode for spill. Vi har plukket de 25 største høydepunktene fra tiåret!



## 25: STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Format: PC, Xbox Utvikler: Bioware Utgiver: Lucasarts År: 2003

Da Bioware fikk lisensen til å utvikle et rollespill basert på Star Wars-universet var forventningene skyhøye. Baldur's Gate-utvikleren leverte til de grader, ved å finne opp en helt ny undersjanger innen rollespill. Samtidig skapte de fundamentet for et spillsystem som de fortsatt jobber med å finpusse og slipe den dag i dag. Star Wars: Knights of the Old Republic kom mens George Lucas jobbet med Episode 1-3 av filmene, og ble hyllet for å ha bedre Star Wars-stemming enn de nye filmene. Eventyret om den gamle Jedi-republikken har holdt seg uforskammet godt, og både historie og spillsystem holder fortsatt mål i dag.



## 24: LITTLE BIG PLANET

Format: PS3 Utvikler: Media Molecule Utgiver: Sony År: 2008

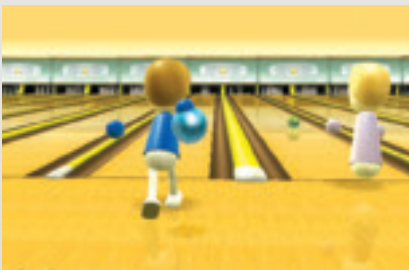
Klokka tikker, og utenfor vinduet er det stummende mørkt. Bare litt til, tenker du, der du sitter med Playstation-kontrolleren mellom hendene. Det er ikke en boss du sliter med, det er nivådesigneren. Alle som har våget å lære seg de omfattende reglene i nivådesigneren til Little Big Planet kan med rette kalle seg en ekte spilldesigner. Little Big Planet er ikke bare et underholdende plattformspill, det er en revolusjon i brukergenerert innhold, og et spill som satte helt nye standarder for hva vi kan forvente oss av nivådesignere og modifikasjoner i dataspill på konsoll. Et spillverktøy der bare fantasien din begrenser hva du kan lage.



## 23: METROID PRIME

Format: Gamecube Utvikler: Retro Studios Utgiver: Nintendo År: 2003

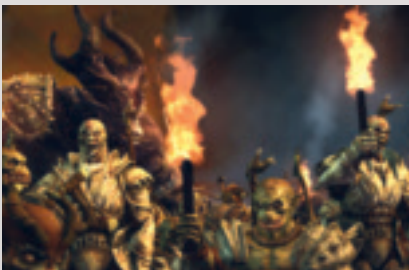
Skepsisen var stor. Ikke bare skulle Nintendo overføre den klassiske 2D-serien til tre dimensjoner, i tillegg lot de en relativt ukjent amerikansk utvikler lage spillet. Men Samus klarte seg fenomenalt i Metroid Prime, og serien ble en storsuksess som høstet lovord rundt det grafiske så vel som gameplayet. Spillet tok alle de små detaljene i 2D-spillene og reformerte dem om til et fantastisk 3D-spill med en atmosfære ulik noen andre. De fleste av oss husker Phendrana Drifts-området, der det første som møter en er en vakker, snobelagt natur med snøflak som daler fra oven. Samus har sjelden sett bedre dager.



## 22: WII SPORTS

Format: Nintendo Wii Utvikler: Nintendo Utgiver: Nintendo År: 2006

Da Game Boy ble lansert fikk kjøperne spillet Tetris med på kjøpet. Tetris lærte folk nytten av Game Boy ved å være et avhengighetsskapende puzzle-spill som gjorde seg perfekt som håndholdt underholdning. På samme måte lærte Wii Sports nye Wii-brukere å bruke den intuitive håndkontrolleren som reagerer på spillerens bevegelser. Og for en opplæring det var. Snart var hele familien aktiv foran skjermen i bowling- og golfturneringer. Oppfølgeren raffinerte øvelsene og la til en drøss nye, men Wii Sports står fortsatt som et av tiårets aller viktigste spill. En effektiv og underholdende demonstrasjon av en helt ny måte å spille spill.



## 21: DRAGON AGE: ORIGINS

Format: PC, Xbox 360 Utvikler: Bioware Utgiver: Electronic Arts År: 2009

Det skulle gå nesten ti år mellom Baldur's Gate II og Dragon Age, og i løpet av de ti årene var det ingen som klarte å lage et rollespill som var i nærheten av Biowares mesterverk fra 2000. Med Dragon Age: Origins tok Bioware den originale formelen og pusset den opp i alle ledd, for så å stappe spillsystemet inn i en spillverden så omfattende, levende og ambisiøs at andre spillutviklere ble parkert på sidelinja. Valgfrihet og konsekvenser er nøkkelord for den kanadiske utvikleren, og sjelden har avgjørelsene man har tatt som spiller vært så tunge, så dramatiske og så hjerteskjærende som i mesterverket Dragon Age: Origins.



## 20: THE SIMS

Format: PC Utvikler: Maxis Utgiver: Electronic Arts År: 2003

EA-spillet tok en hel verden med storm i 2000. Ved å fokusere på å lage et godt dybdespill satte de en høy standard for hvordan spill kan være: man trenger ikke nødvendigvis ha et bestemt mål så lenge man kan lage sine egne. Her kunne man være i et helt eget univers der man selv satte grensen for hvor langt man kunne gå og hva som skulle skje. Den frie oppbyggingen fikk umiddelbar suksess, og satte samtidig en støkk i den kvinnelige delen av spillermarkedet. Denne gangen var det ikke bare gutta som løp til butikkene. En ny sterk kjøpegruppe vokste frem og The Sims-suksessen ble et faktum.



### Kristina Soltvedt Wikk

#### Hva var din første spillmaskin?

Min første spillmaskin var en Super Nintendo som jeg kjøpte fra min bror. Han hadde tenkt å selge hele greia med alle spillene, så jeg gråt meg til en billig deal.

#### Hva var ditt første spill?

Det første som var helt og holdent mitt var Silent Hill, som jeg fikk i bursdags-gave da jeg var 13.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Det finnes ikke ett minne som trumfer alle, men et av de bedre må være da jeg satt meg ned med Shadow of the Colossus. Et magisk øyeblikk.



### Berit Ellingsen

#### Hva var din første spillmaskin?

Min første spillmaskin var en liten Game & Watch-etterligning der man skulle fange opp asteroider i lasteplanet på en romferge.

#### Hva var ditt første spill?

Det første spillet jeg spilte ordentlig for å nå slutten var Bruce Lee på Commodore 64. Jeg likte animasjonene, fargene og lydeffektene.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Et av de beste er første brett i Tomb Raider-spillet på Playstation. Da jeg innså at jeg kunne løpe nesten overalt og utforske fritt skjønte jeg at dette var et spill utenom det vanlige!



### Halvor Thøngs

#### Hva var din første spillmaskin?

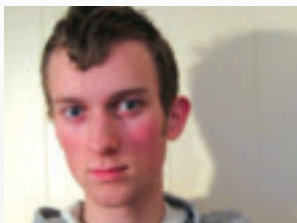
Jeg kjøpte en Commodore 64 en gang tidlig på 90-tallet, den med kassetter og spoling og alt det der.

#### Hva var ditt første spill?

Altered Beast var det første spillet jeg prøvde meg på. Ok spill, ikke så veldig mye mer. Kanskje jeg var for ung til å sette bra nok pris på det.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Jeg fryser fortsatt på ryggen når jeg ser for meg første kolossen i Shadow of the Colossus. Du rir avgårde mot et ukjent mål, trækker deg opp den lille knausen og så har man jaggu greid å gjemme en jumbojet av en kjempe rett bak steinhaugen! "Hvajsvarthelvete" tenker du først, for du forstår at du kanskje har en liten mulighet til å velte karen. Giltrende spillmagi.



### Adrian Berg

#### Hva var din første spillmaskin?

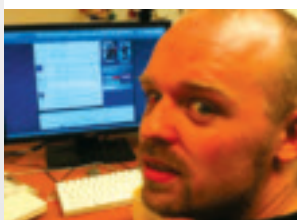
Det må nok være den klassiske Game Boy. Stor som en murstein og omtrent like sofistikert, men utrolig moro for en liten gutt.

#### Hva var ditt første spill?

Det var vel strengt tatt Tetris til Game Boy, men den første spillopplevelsen jeg husker var Dangerous Dave.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Førsteplassen er delt mellom Baldur's Gate, Morrowind og S.T.A.L.K.E.R.



### Magnus Tellefsen

#### Hva var din første spillmaskin?

Jeg begynte å spille på min brors ZX Spectrum. Vi vokste opp med Game & Watch-spill min far kjøpte med fra forretningsreiser til Hong Kong. Min første spillmaskin var Commodore 64.

#### Hva var ditt første spill?

Med unntak av nevnte Game & Watch-spill, må det ha vært California Games for Commodore 64, et på den tiden uslåelig ekstremsportspill.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Da jeg og et par kompis samarbeidet oss gjennom pek og klikk-spillene på begynnelsen av 90-tallet.



### Jon Cato Lorentzen

#### Hva var din første spillmaskin?

Jeg lånte en G7000 av naboen på slutten av 70-tallet, men den første jeg eide selv var selvsagt en Commodore 64 som jeg fikk i 1984.

#### Hva var ditt første spill?

Det første spillet til Commodore 64 fikk jeg fra naboen, klassikeren Blue Max, og det første spillet jeg kjøpte selv var en Frogger-klone i isometrisk 3D som het Jumping Jack. Sistnevnte tok rundt 20 minutter å laste inn fra kassett.

#### Hva er ditt beste spillminne?

Å frakte ballen diagonalt ned til høyre fra den øverste basen i Blood's Music-kartet på Xpilot mens fienden fortvilt forsøker å ta meg igjen.

## 19: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Format: PC, Xbox 360, Playstation 3 Utvikler: Bethesda Softworks Utgiver: 2K Games År: 2006

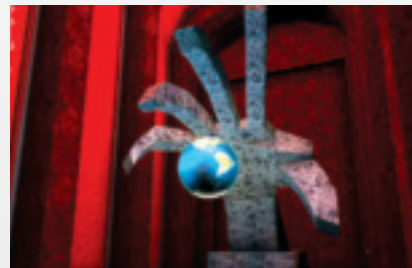
I 2006 klarte Bethesda Softworks for første gang å flytte Elder Scrolls-serien ut av gutterommet og inn i stua. Oblivion var en revolusjon av et rollespill, med en åpen spillverden som tok pusten fra en. Med sollyset glinsende fra et blodbelagt sverd begir du deg ut på nye eventyr, og den frie formen gjorde det hele til en fabelaktig variert og annerledes opplevelse. Valgfriheten i spillet er optimal, og ingen gir deg ordre om hva du må gjøre til hvilken tid. Ved bruk av FaceGen og gode fysikkmotorer får vi også et utrolig pent sluttresultat, mens lyden surrer i bakgrunnen som en perfekt soundtrack til det nye, trollbindende universet vi befinner oss i.



## 18: DEUS EX

Format: PC Utvikler: Ion Storm Austin Utgiver: Eidos År: 2000

Et av de store nøkkeldordene for spillutvikling forrige tiår var valgfrihet, og allerede i 2000 viste Warren Spector oss hvor skapet skulle stå i et spill som satte flere nye standarder. Deus Ex blandet rollespillmekanikker med førstepersonssjangeren på en måte som var så ambisiøs og åpen at vi knapt skjønnte hvilken revolusjon vi hadde spilt før det hadde gått noen år. Oppdragene kunne ofte løses på tre eller fire forskjellige måter, og hver spiller fikk derfor sin egen unike opplevelse av spillet. Grafisk ser det ikke ut lenger, men grunnsystemet er vakkert, og spillet satte en standard for åpne spilløsninger som fortsatt brukes som referanse den dag i dag.



## 17: METAL GEAR SOLID 4

Format: Playstation 3 Utvikler: Konami Utgiver: Konami År: 2008

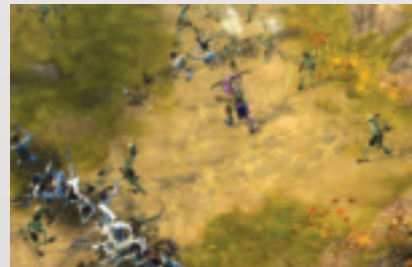
Det er lett å gjør narr av Hideo Kojimas spillserie om elitesoldaten Snake. Det er en serie som hopper fra beinhard og urovekkende våpenfetisjisme til bananskall- og underbuksehumor uten å blunke. Og det er også styrken til Hideo Kojimas mesterverk. Man vet aldri hva man får med Metal Gear Solid-spillene, de bryter regler og barrierer, og det foreløpig siste kapittelet i sagaen ble et verdig endepunkt for den gamle soldaten Snake. Metal Gear Solid 4 ble et spill til ettertanke, et spill med drama, timesvis av dialog, og et tonn med hemmeligheter og referanser for alle som ønsker å fortape seg i sagaens mange myter. Et besettende spill, og en flott avslutning.



## 16: DIABLO II

Format: PC Utvikler: Blizzard Utgiver: Blizzard År: 2000

Blizzard har alltid hatt høy stjerne blant PC-spillere, og det er først og fremst takket være strategispillet Warcraft og actionrollespillet Diablo. Med Diablo II skapte de en tittel som ble så fanebærende at den fortsatt holder flagget høyt, ti år etter lansering. Kombinasjonen av å lage sin egen kriger og jakte på utstyr i tilfeldig genererte grotter hadde en vanvittig appell, og det har kommet få spill i ettertid som har klart å få til den samme balansen og atmosfæren. I fjor annonserte Blizzard en oppfølger, og det knytter seg allerede skyhøye forventninger til Diablo III, som mest sannsynlig ikke vil dukke opp før i 2011.



## 15: GEARS OF WAR

Format: Xbox 360, PC Utvikler: Epic Games Utgiver: Microsoft År: 2007

Fasaden var ikke så overbevisende. En gjeng muskeltmenn i kamp med stygge romvesener. Men Cliff Bleszinskis actionspill viste seg å by på en helt ny dybde. Der skytespill tidligere baserte seg på at man skulle løpe og hoppe tvang Gears of War deg til å ta dekning. Dekningssystemet i Gears of War har i ettertid blitt kopiert av alle og enhver, og skapte en helt ny dynamikk i skytespillsjangeren. En dynamikk som fungerer like bra i dag. Gears of War er kanskje en testosteronbombe med en klisjefyllt og uinteressant historie, men det er en av de mest hardkokte og adrenalinfylte actionopplevelsene vi har hatt det siste tiåret.



## 14: RESIDENT EVIL 4

Format: Gamecube, PS2 Utvikler: Capcom Utgiver: Capcom År: 2005

I det som må være det beste Resident Evil-spillet til dags dato befinner vår helt seg i en spansk, avsidesliggende landsby, klar for å overvinne et utall bønder med høygaffler og motorsager. I en serie som tidligere hadde noen skremselelementer tok Capcom den helt ut i 2005, og presenterte oss for en gruffull verden med sultne zombier. Men først og fremst fornyet de hele spillsystemet og ga oss et balansert actionspill med utallige minneverdige øyeblikk. Borte var de statiske kameravinklene og den elendige dialogen, i stedet fikk vi mer rendyrket actionhorror med de mest forstyrrende fiendene så langt i et Resident Evil-spill.





### 1.3: GOD OF WAR

Format: Playstation 2 Utvikler: Sony Santa Monica Utgiver: Sony År: 2005

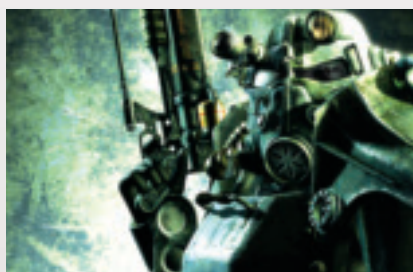
Spillet som for alvor forandret de tredimensjonale actioneventyrene står fremdeles som en klassiker i forrige tiårs spillhistorie. På Kratos' første eventyr måler vi muskler med gigantiske monstre, greske myter og sagnomsuste skapninger. Full av aggresjon og arroganse kommer den gigantiske guden inn i kampringen, og slakter sine fiender i alle retninger med kamplyst uten like. Den overdrevne brutale volden og det fandenivoldske humøret til Kratos overbeviste actionfans over hele verden. Etter drøye ti timer med hensynsløse mord og lynnedslag ventet vi alle på runde to som bød på flere monstre, pupper og harry-action!



### 1.2: BRAID

Format: PC, Playstation 3, Xbox 360 Utvikler: Number None Utgiver: Microsoft År: 2008

Braids ankomst var perfekt beregnet. I en tid der spillutviklingsbudsjetter var i ferd med å eksplodere og flere hundre mennesker måtte til for å produsere et storspill, viste Jonathan Blow oss at man ikke trenger å være mer enn to mennesker med en god idé for å klare å lage et heftig spill. Braid er ikke bare et herlig plattformpuzzle-spill, det har en dybde som få fullprisspill klarer å matche. En perfekt balansert vanskelighetsgrad gjør det moro nok å bare løse oppgavene, men den dramatiske historien byr på ekstra dybde og slutten tar virkelig pusten fra en. Debatten rundt dataspill som kunstform ble lagt ettertrykkelig død etter Braid debuterte.



### 1.1: FALLOUT 3

Format: PC, Xbox 360 Utvikler: Bioware Utgiver: Microsoft / Electronic Arts År: 2007

Fallout. Fallout 2. To episke og elskede rollespill. Kompromissløse i sin skildring av en brutal postapokalyptisk verden ispedd masse svart humor. Den gamle fansen var skeptisk da Bethesda skulle vekke serien til live igjen, men for et spill vi fikk servert. Fallout 3 fikk mye kritikk for å være teknisk utdatert, også her i Gamereactor. Men det kompenserte for dette ved å ha en følelsesladd historie og en åpen verden. Solide doser med nedlastbart innhold etter lansering krydrer den velsmakende spillverdenen ekstra, slik at man til slutt sitter igjen med et utrolig omfattende, atmosfærisk og grensesprengende actionrollespill på høyde med Biowares beste.



### 1.0: PORTAL

Format: PC, Xbox 360, Playstation 3 Utvikler: Valve Utgiver: Electronic Arts År: 2007

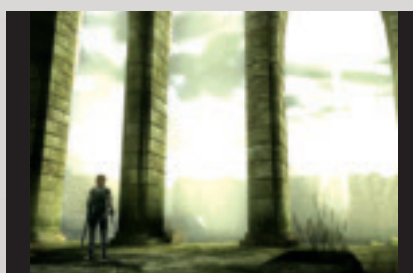
Skal man sette spor må man gjøre noe originalt. Snu opp ned på konvensjoner. Og det gjorde Valve med Portal. Førstepersonsspillene er som regel basert på å skyte ned fiender, men i Portal skal du ikke skyte kuler, du skal skyte dører. Portaler som brukes til å frakte deg til utgangen. En banal lek med fysikk, som resulterer i noen knallharde gåter. At Valve i tillegg har klart å pakke inn spillet i en novelleaktig historie som fortelles uten filmklipp, dialog og lange mellomsekvenser ble prikken over i-en. Portal er en lek med spillkonvensjoner og fysikk, og en oppvisning i hvordan kort og godt blir en bedre spillopplevelse enn langt og middelmådig.



### 09: BATTLEFIELD 2

Format: PC Utvikler: Dice Utgiver: Electronic Arts År: 2006

Counter-Strike fra 1999 og Battlefield 1942 etablerte seg begge som mesterlige skytespill på nettet, men med Battlefield 2 løftet svenske Dice sjangeren betraktelig. Ved å putte enda flere spillere på brettene ble man delt inn i tropper og spesialsoldater, og plutselig ble kommunikasjon, lagarbeid og strategier viktigere enn hvem som kunne løpe til granatkasteren fortest. Å luske sammen i en infanteritropp inn i fiendtlig område er en av de mest nervepirrende onlineopplevelsene vi har vært med på. Battlefield 2 skapte en helt ny standard for skytespill på PC, og spilles fortsatt i utallige versjoner den dag i dag.



### 08: SHADOW OF THE COLOSSUS

Format: Playstation 2 Utvikler: SCEI Utgiver: Sony År: 2006

Skal man først snakke om spill som kunstform er det vanskelig å komme utenom Fumito Uedas episke Shadow of the Colossus. Som den ensomme Wander må du reise rundt i en øde verden på jakt etter gigantiske vesener som skal bekjempes. Det bedagelige tempoet og den sakrale stemningen har gjort dette til en favoritt blant kritikerne. Fortellingen etterlater flere spørsmål enn svar, og spillet tvinger deg som spiller til å reflektere over handlingene dine. Shadow of the Colossus er som et levende kunstverk, et magisk lerret som man nesten vegrer seg for å forstyrre med håndkontrolleren. En uforglemmelig spillopplevelse.



#### Robin Heyland

**Hva var din første spillmaskin?**  
Den absolutt første var en slags Game & Watch-kopi, men den første jeg fikk låne av pappa var en god gammel grå Playstation.

**Hva var ditt første spill?**  
The Lost World: Jurassic Park på Playstation var det første jeg spilte, og fortsatt et av de beste spillene jeg har spilt.

**Hva er ditt beste spillminne?**  
Siste boss i Legend of Zelda: Wind Waker er uten tvil det beste spillminnet jeg har.



#### Kim Visnes

**Hva var din første spillmaskin?**  
Den første maskinen jeg eide selv var en Super Nintendo som jeg fikk i 1992. Jeg klarte endelig å overtale moren min til å la meg få en konsoll!

**Hva var ditt første spill?**  
Foruten Super Mario World som fulgte med maskinen, var de første spillene jeg eide Sim City og R-Type til Super Nintendo.

**Hva er ditt beste spillminne?**  
Etter en hel dag på Spaceworld mens jeg ventet på budbil med Zelda: A Link to the Past løp jeg hjem i regnet for å spille det. Regnet plasket utenfor og ble spillet av regnstormen i starten av spillet. Stemningsfullt!



#### David Balmbra

**Hva var din første spillmaskin?**  
Det første jeg spilte mye på var en bærbær 80286 med blå og sølvfarga skjerm. Hardcore saker. Første spillemaskinen min var en Sega Master System, AKA kjerringa mot NES-strommen.

**Hva var ditt første spill?**  
Det første jeg spilte var Space Invaders. Det første jeg spilte mye var Bubble Bobble på C64. Det første jeg eide var Alex Kidd In Miracle World/Wonderboy III: The Dragons Trap.

**Hva er ditt beste spillminne?**  
For mange til å kunne si noe konkret, men det var en rekke pek og klikk-spill hvor det å komme seg videre etter en hard kneik var den ultimate lettelse!



## Per Skøien

### Hva var din første spillmaskin?

Min første spillmaskin var en 16-bits Sega Mega Drive.

### Hva var ditt første spill?

Det var selvfølgelig Sonic the Hedgehog til den samme maskinen.

### Hva er ditt beste spillminne?

Første gangen jeg og en kamerat satte oss ned og spilte gjennom hele samarbeidsdelen til Halo: Combat Evolved på den gamle Xbox-konsollen.



## Martin Andresen

### Hva var din første spillmaskin?

Jeg spilte mye hos onkelen min som liten, og da gikk det i NES. Men den første jeg eide selv var Nintendo 64.

### Hva var ditt første spill?

Super Mario 64. Kan si jeg var heldig med valget av det første spillet mitt, som jeg har plukka opp utallige ganger siden den gang.

### Hva er ditt beste spillminne?

Minnene går helt klart til alle kveldene jeg jeg har tilbrakt med kamerater foran Nintendo 64 med Goldeneye, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing og mange andre herlige Nintendo 64-klassikere.



## Bernt Erik Sandnes

### Hva var din første spillmaskin?

Mine første spillpipedutter var Game & Watch-spill med blant annet Donkey Kong. Så kjøpte min bror seg en Commodore 64, og jeg var solgt.

### Hva var ditt første spill?

Det første spillet jeg prøvde på Commodore 64 var The Way of the Exploding Fist, som var et slåsspill. Det var unikt på den tiden og det ble flittig spilt for å si det slik, selv om det tok år og dag å få det inn på kassettpilleren.

### Hva er ditt beste spillminne?

Mitt aller største spillminne er da jeg gjennomførte Last Ninja 2. På slutten var det veldig vanskelig og jeg slet godt på de to siste brettene.

## 07: HALO: COMBAT EVOLVED

Format: Xbox, PC Utvikler: Bungie Utgiver: Microsoft År: 2003

Å kritisere Halo for å være et middelmådig skytespill er som å kritisere Citizen Kane for å være en kjedelig dramafilm. Citizen Kane snudde opp ned på konvensjoner i Hollywood, og Halo: Combat Evolved gjorde det samme for skytespillene. Det var de mange små og nesten umerkelige endringene som skulle sette evige spor: tovpåpenssystemet, granatene, kjøretøyene og den kunstige intelligensen. Halo ble kalt en kampsimulator, og der andre actionspill har kamper som et nødvendig onde for å fortelle historien, er kampene selve hjertet og sjelen i Halo. Fiendene reagerer unikt hver gang, og du må tilpasse deg nye situasjoner hele tiden. Skytespillperfeksjon!



## 06: ROCK BAND 2

Format: Xbox 360, Playstation 3 Utvikler: Harmonix Utgiver: Electronic Arts År: 2008

Etter å ha lekt seg med ulike typer musikkspill i en årrekke, deriblant Frequency, Karaoke Stage og Guitar Hero, ble Rock Band selve kulminasjonen av mange års musikklek. Rock Band 2 er rett og slett det perfekte musikkspillet. En mer fokusert og tilfredsstillende opplevelse enn de mer lettbeinte Guitar Hero-spillene, som ble overtatt av Activision. Rock Band tar musikkspillopplevelsen seriøst, og formidler en respekt og musikkglede som smitter over på oss som spiller. Enten vi spiller alene eller sammen med andre. Med nærmere 1000 nedlastbare låter er Rock Band 2 det ultimate rockespillet for alle musikkelskere.



## 05: PICROSS

Format: Nintendo DS Utvikler: Jupiter Utgiver: Nintendo År: 2007

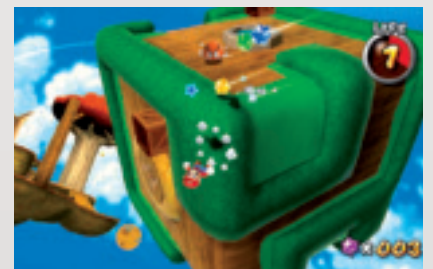
Nintendos merkelige håndholdte konsoll med to skjermer har blitt en suksess ingen kunne forutse. Først og fremst skyldes dette at mange utviklere har forstått hvilke spill som egner seg til formatet i stedet for å bare lage kjøpere versjoner av tradisjonelle konsollspill. Picross er dette tiårets Tetris, og startet en hel bølge av enklere puzzlespill. I Picross skal man tegne bilder ved hjelp av en rekke tall som viser hvilke punkter man må fylle inn i et ruteskjema. En mer kreativ versjon av Sudoku, om du vil. Som alle gode puzzle-spill er Picross vanvittig avhengighetsdannende, og er en av de mer lærerike og oppfinnsomme variasjonene i den store Brain Training-sjangeren.



## 04: SUPER MARIO GALAXY

Format: Nintendo Wii Utvikler: Nintendo Utgiver: Nintendo År: 2007

I 2007 fikk vi et hjertelig gjensyn med Nintendos italienske rørleggerhelt. For første gang siden Super Mario 64 fikk vi møte en Mario i total toppform. Her fantes ingen partyspill eller andre varianter av hovedpersonen - vi fikk møte den ordentlige Mario på nytt, og det i et gjenoppfunnet Mario-univers som ikke lignet de tidligere spillene i det hele tatt. Med et stemningsladd bakteppe kunne vi bekle oss i gamle og nye drakter, hoppe på soppene og fly over lavateppet. Varierte baner, vanskelige boss-kamper og et fantastisk kontrollsystem videreutviklet fra den tradisjonelle Super Mario 64-kontrollen tok Mario oss med storm nok en gang.



## 03: HALF-LIFE 2

Format: PC, Xbox 360, Playstation 3 Utvikler: Valve Utgiver: Electronic Arts År: 2004

Valve revolusjonerte førstepersonsspillene med Half-Life, og jaggu klarte de det ikke igjen med oppfølgeren. Nøkkelen til suksess i oppfølgeren var fokuset på fysikk. Plutselig kunne man skyte i stykker planker, løfte og kaste ting, og påvirke omgivelsene. Og da man et lite stykke ut i spillet fikk gravitasjonsgeværet og muligheten til å slenge sagblad i hodet på fiendtlige soldater, var lykken komplett. I dag tar vi en god fysikkmotor i spill for gitt, men Valve var først ute med å gjøre fysikkens lover til et sentralt element i spillet. Og spillet har holdt seg uforskammet godt. Like spillbart i dag som for seks år siden.

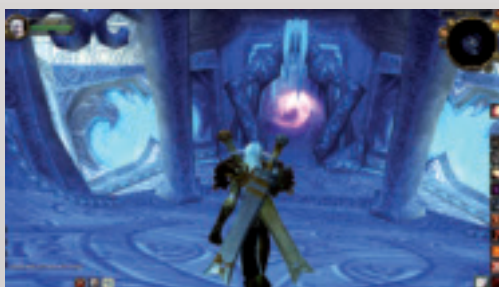


## 02: GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Format: Playstation 2, Xbox, PC Utvikler: Rockstar North Utgiver: Rockstar Games År: 2004

Det var kanskje Grand Theft Auto 3 som etablerte en ny sjanger og skapte alle avisoppslagene, men det var San Andreas som sprengte alle grensene og for første gang lot oss skimte potensialet til sandkassespillene. I San Andreas klarte Rockstar å presse tre digre byer inn i et spill - en så stor lekeplass at man rett og slett kunne fortape seg i spillet i månedsvis. En sandkasse krydret med en ekstremt variert historie og de beste oppdragene i et GTA-spill noensinne. Fireren utviklet sjangeren enda mer, men vi savner likevel frihetsfølelsen fra San Andreas. De enorme avstandene, flyturene, syklene, rollespillelementene og småoppdragene.





## 01: WORLD OF WARCRAFT

Format: PC Utvikler: Blizzard Utgiver: Activision År: 2005

Suksess er ikke alltid ensbetydende med kvalitet, men i tilfellet World of Warcraft går de to elementene hånd i hånd. Før World of Warcraft var nettrillespill forbeholdt spesielt interesserte. Etter World of Warcraft har sjangeren åpnet dørene, på godt og vondt, for hele verden.

World of Warcraft ble en enorm suksess takket være et fantastisk balansert spill med god mestringsfølelse. Suksessen skyldes også at spillet har utviklet seg markant

de siste seks årene. Blizzard har innført nye moduser og forandret, utvidet og ekspandert spillet i flere retninger.

Det sosiale aspektet med World of Warcraft kan heller ikke undervurderes. Lagånd, samhold og sene kvelder med venner fra hele verden har definert helt nye spillevaner for en hel generasjon med spillere. Et trendsettende spill som etter fem år fortsatt fremstår som nytenkende, kreativt og rett og slett verdens beste nettrillespill.





Et dramatisk mesterverk fra skaperen av Farenheit. Historiefortelling på høyt nivå!

# HEAVY RAIN

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler QUANTIC DREAMS Utgiver SCEE Lanseres 23. FEBRUAR Antall spillere 1 Anbefalt alder: 18

Da David Cage avslørte Heavy Rain var han veldig oppsatt på å fortelle pressen hvorfor dette skulle bli en helt ny måte å oppleve et dataspill på. Hvordan spillet skulle få deg til å føle noe for spillfigurene. Føle noe for historien. Hvordan Cage skulle revolusjonere måten vi opplever en fortelling i et dataspill på. Etter å ha spilt gjennom Heavy Rain kan jeg ikke annet enn å gratulere den entusiastiske franskmannen.

Quantic Dreams har nemlig klart det mesterstykket å lage en interaktiv film som er spennende, engasjerende og uforglemmelig. Heavy Rain har gjort inntrykk på meg. Det har fått opp pulsen min, og det har fått meg til å føle noe for spillfigurene.

Heavy Rain handler om jakten på Origamimorderen, en utpekulert seriemorder som terroriserer en amerikansk storby. Vi får spille fire forskjellige hovedpersoner, med hver sin agenda, som alle jakter på morderen. Arkitekten og barnefaren Ethan Mars, privatdetektiven Scott Shelby, journalisten Madison Paige og FBI-agenten Norman Jayden. Alle hovedpersonene føles som ekte personer. De har sine styrker og svakheter, og



## Sci-fi?

David Cages forrige spill Farenheit ble hyllet av kritikkerne for å være et engasjerende eventyrspill, men mange ble skuffet av slutten som forandret den spennende detektivfortellingen til rent sci-fi-svada. I Heavy Rain har ikke Cage gått i samme felle, men noen sci-fi-elementer finner vi. FBI-agenten Norman Jayden har noen svært spesielle solbriller som lar ham samle inn og analysere spor fra ulike åsteder. Å gå gjennom spor og pusle sammen puslespillet er stor underholdning, og du kommer til å elske Jaydens virtuelle kontor.

oppfører seg som ekte mennesker. De er ikke todimensjonale maskuline pappfigurer som Nathan Drake og Marcus Fenix, men normale mennesker som vi kan relatere til. Vi rekker å bli glad i dem, og bare det i seg selv er et lite kunststykke.

Quantic Dreams klarer å vekke disse følelsene i meg ved å la meg delta i mer eller mindre dagligdagse og fredelige gjøremål med de ulike hovedpersonene. Enten det handler om å leke med barna til Ethan, lage eggerøre med Scott eller sminke seg med Madison. Jeg blir invitert innenfor intimsfæren til de ulike hovedpersonene. Jeg får se dem usminket og nakne (bokstavelig talt), og selv om mange av gjøremålene kan virke banale og som rent tidsfordriv, knytter de følelsesmessige bånd mellom meg som spiller og spillfigurene.

Gjennomføringen av disse gjøremålene fungerer ved å bevege eller trykke kontrollere som angitt på skjermen. Rist den til høyre og venstre for å pusse tennene. Trykk spaken ned for å plukke opp en konvolutt på gulvet. Det er enkle bevegelser ment å simulere den fysiske handlingen som spillfigurene gjør. Men sammenhengen er ikke alltid åpenbar, og ofte

dukker det opp en anvisning på skjermen som du som spiller ikke aner konsekvensene av. Det har ofte skjedd at jeg har trodd at jeg skulle plukke opp en gjenstand eller åpne en skuff, mens figuren i stedet har gjort noe helt annet, ofte med uante konsekvenser.

Det er nemlig ikke slik at du er figuren i Heavy Rain, selv om du styrer dem og bestemmer hvor de skal gå. Man føler seg

**DET ER MULIG Å ENDE OPP MED DØDE HOVEDPERSONER...**

egentlig mer som en observatør som kan dytte handlingen i ulike retninger av og til. Og her kommer kanskje spillets største ankepunkt. Den massive forhåndsdekningen av spillet har av og til fremstilt spillet som fullstendig åpent. Et spill der du som spiller kan være med å bestemme utfallet og påvirke historien man



### Føling i fjæra

Heavy Rain er et spill med mange følelser. Alt fra grusomme og angstfulle actionsekvenser som får pulsen din i taket til ømme mellommenneskelige scener som gir spillfigurene ekstra dybde.



**Ethan Mars** Spillets mest sentrale person er arkitekten og barnefaren Ethan Mars. Han fungerer som en slags rød tråd i spillet, og er en person du kommer til å følge gjennom mange prøvelser.

opplever. Dette er en sannhet med modifikasjoner. Spillet i seg selv er egentlig ikke spesielt åpent, i de ulike scenene kan man kun påvirke enkeltelementer som spillutviklerne har valgt for deg. Og de aller fleste tingene man gjør i spillet har ikke noe å si for historien, som er den samme uansett. Men det påvirker din opplevelse av historien og gjør den mer personlig.

Det er små valg med små konsekvenser. Vil du prøve å være en god far for sønnen din får du gleden av å se sønnen din bli glad og sette pris på deg. Spillet er krydret med slike små handlinger som egentlig ikke har noe å si i den store sammenhengen, men som er med på å definere ditt forhold til hovedpersonene.

Andre valg er større og mer dramatiske, men også her blir som regel konklusjonen den samme. Hvis du unngår et uheldig utfall ender du som regel opp i samme knipe via et annet uheldig utfall. Du har som regel ikke mer makt

enn at du kan velge mellom ulike veier som alle leder til samme konklusjon. Ikke før mot slutten av spillet kommer valgene som virkelig påvirker konklusjonen av spillet. Her øker også dramatikken, og man føler virkelig at det nå gjelder å holde tunga rett i munnen og tenke klart. Quantic Dreams tar av boksehanskene og det er fullt mulig å ende opp med en eller flere døde hovedpersoner før man har nådd konklusjonen av spillet.

Men merkelig nok føles spillet tilfredsstillende selv om man mister noen underveis. Fristelsen er der til å starte et kapittel på nytt for å endre utfallet dersom man mister en hovedperson, men jeg vil anbefale deg å la være. Min første gjennomspilling hadde langt fra en optimal slutt. Men det var en tilfredsstillende slutt; et direkte resultat av de valgene jeg hadde gjort, selv om jeg visste at jeg kunne prestert bedre i enkelte kapitler og påvirket konklusjonen av spillet. Slutten jeg fikk servert var min egen, et resultat av måten jeg hadde spilt Heavy Rain på. Og etter å ha

fordøyd denne kunne jeg med stor glede gå tilbake og endre historien og få servert flere kapitler, opplevelser og alternative epiloger.

### \*Konklusjon:

Heavy Rain er helt fantastisk. Historien og manuset er uovertruffent i spillsammenheng, og måten David Cage har klart å skape et troverdig persongalleri som vekker sterke følelser i meg er imponerende. Heavy Rain er kanskje mer en interaktiv film enn et dataspill, og det er enkelt å kritisere spillet for å ha for få og for enkle spillelementer, men det har en historie og dramaturgi som kommer til å engasjere og ryste deg på nye og ukjente måter. Et ambisiøst mesterverk som er like underholdende å se på som å spille.

**Jon Cato Lorentzen**



### David Cage

Den ambisiøse spillutvikleren David Cage er drivkraften bak spillstudioet Quantic Dreams. På 90-tallet jobbet han med å lage musikk til dataspill, for han i 1997 startet Quantic Dreams. Via firmaet sitt har han så langt laget tre spill: Omikron: The Nomad Soul i 1999 som ble laget i samarbeid med musikeren David Bowie, eventyrspillet Fahrenheit kom i 2005, og sist ut er Heavy Rain.

# 9/10

## 2. En annen mening:

Heavy Rain er et klassisk eventyrspill som Police Quest og Monkey Island, men med en mye mer moden historie og dypere spillfigurer. Hele tiden må man ta konsekvensene av sine handlinger. Spillkontrollen fungerer ypperlig. En forstyrrende spillopplevelse som byr på noe helt utenom det vanlige. Dette spillet bør du absolutt ikke gå glipp av!   
\_Mikael Sundberg

**Konklusjon:** En thriller som revolusjonerer eventyrsgjengeren! **9/10**



Hellig krig! EA utfordrer God of War med en italiensk diktsamling!

# DANTE'S INFERNO

Plattform PS3/PSP/XBOX 360 Utvikler VISCERAL GAMES Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres 4. FEBRUAR Antall spillere 1 Anb. alder 18

Etter en av de mest minneverdige reklamekampanjene på lenge er det endelig klart for Visceral Games og Electronic Arts' tolkning av det klassiske diktet Den guddommelige komedie. Spekulativt og skamløst eller originalt og vellaget?

Ved første øyekast er Dante's Inferno en total blåkopi av Sonys flaggskip God of War III, et halvhjertet frieri til fans av vulgær voldsbruk, halvnakne damer og intens action. Det var i hvert fall inntrykket jeg satt igjen med etter å ha spilt de første 20 minuttene. Heldigvis endret dette seg.

Å basere et brutalt actionspill på anerkjente Den guddommelige komedie av Dante Alighieri er ikke rent lite kontroversielt, og allerede da de første skjermbildene dukket opp begynte kritikere å melde sin skepsis. Selv har jeg ikke lest diktet, men jeg må innrømme at også jeg var en smule kritisk til å lage actionfigurer og bosser av kjente litterære skikkelser, selv om ideen om en manns reise gjennom Helvetes ni sirkler for å redde sin kjære er et unektelig lovende bakteppe for spill av denne typen.

Men tilbake til sammenligningen med God of War. Det er nesten umulig å unngå å tenke på David Jaffes superspekulative voldsorgie når man spiller Dante's Inferno. Men Visceral Games har gjort det skikkelig bra. De har laget en velspilt God of War-klone, og har i tillegg klart å tilføre nok ekstra elementer og identitet til at man slutter å irritere seg over



**DØDELIG BABY** En av de mer forstyrrende fiendene er babyene. Grotteske småbarn som skal hugges i fillebiter. 18-årsgrense? Ja takk!

## Visceral Games

Utvikleren Visceral Games het tidligere EA Redwood Shores, og er heleid av Electronic Arts. De ble for alvor kjent i 2008 med den ekle og teknisk kompetente romgrusseren Dead Space. I tillegg står de bak spill som The Godfather og The Simpsons Game. Til å hjelpe seg med Dante's Inferno har utviklerne fått forfatteren Will Rokos til å skrive manus. Rokos har blant annet skrevet manus til Oscar-vinneren Monster's Ball.

gjenkjennelesfaktoren ganske raskt. I stedet for Kratos' kjettingkniver har hovedpersonen Dante en lja han har stjålet fra Døden selv, og i tillegg til denne har han et knippe magiangrep.

Kampene er til tider frenetiske og motstanderne mange, men med et solid og stramt kontrollsystem i bunn blir det aldri uoversiktlig. Det er lagt godt til rette for motangrep om man blokker på riktig tidspunkt.

Eget for Dante's Inferno er muligheten til å straffe eller tilgi - og dermed frigi - sjelene til de man støter på, det være seg motstandere eller kjente skikkelser fra Dantes liv som av ulike grunner har gjort seg fortjent til et liv i evig pinsel. Utfallet av valget du tar resulterer i

"gode" eller "onde" erfaringspoeng som påvirker hvilke typer angrep Dante kan lære og benytte seg av i løpet av spillet.

Spillet starter litt tregt, men etter en times tid tar det seg betraktelig opp, og man blir nesten målløs av all kreativiteten og tanken som er lagt i å utforme et skikkelig Helvete. Helt klart inspirert av malerier fra middelalderen er mennesker gjengitt som gulaktige og identitetsløse droner som tortureres og pines hvor enn man snur seg. Og jammeren og smerteskrivene følger deg overalt. Det er her Dante's Inferno og God of War-spillene skilles og går hver sin vei: Stemningen.

## \* Konklusjon:

Dante's Inferno har tatt et etablert spilloppsett og tilført et annerledes og originalt bakteppe med nok nye spillelementer til at det i mine øyne har livets rett. Med litt mer fokus på gåter og mangfold kunne Dante's Inferno lett blitt en utfordrer til God of War herredømme i sjangeren, men slik det ser ut i dag, må Visceral Games og Electronic Arts se seg fornøyde med en god andreplass.

**Magnus Tellefsen**

# 7/10

En våt drøm for alle som elsker manga og anime!

# TATSUNOKO VS CAPCOM

Plattform NINTENDO WII Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 12

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars er et spill mange vil kjenne seg igjen i. På den ene siden har du et galleri bestående av Capcoms mest kjente spillfigurer. Disse møter Tatsunoko-gjengen, bestående av noen av Japans mest kjente manga- og animehelter. Et ganske variert utvalg slåsskjempere, med andre ord.

Tatsunoko Productions er skaperen av serier som Evangelion og Samurai Pizza Cats. Dessverre får vi ingen Evangelion-figurer å leke oss med, et trekk fra Capcoms side vi absolutt ikke forstår. Hvem vil ikke knuse Ryu med neven til en gigantisk robot skapt for å slåss mot såkalte engler? På den andre siden får vi noen nye og ganske så stilige figurer fra Capcoms side, deriblant Frank West (Dead



CAPCOM Capcom har virkelig sluppet alle hemninger løs med figurene sine. Fotograf Frank West fra Dead Rising er et morsomt gjensyn.

## HVER ENESTE FIGUR ANIMERES PERFEKT

Rising), Viewtiful Joe og den klassiske superhelten Mega Man. Tatsunoko vs. Capcom har et overraskende kult utvalg med slåsskjempere, og variasjonen i krefter og ferdigheter er bra. Alt dette er med på å gjøre spillfølelsen lik Super Smash Bros-serien, noe jeg applauderer.

Rent grafisk ser spillet fantastisk ut. Det er langt fra like flott som Street Fighter IV på de litt kraftigere konsollene, men dette er en tross alt en Wii, med litt mindre krefter under panseret. Tatsunoko vs. Capcom har også gått vekk fra bruken av håndtegnede figurer, og heller laget skikkelige 3D-modeller til alle slåsskjempene. Hver eneste figur animeres perfekt, og til tider ser spillet nesten like glatt og perfekt ut som Street Fighter IV. Spesielt



### Tatsunoko

Tatsunoko Production er et japansk animasjonsstudio stiftet i 1962. Firmaet har hatt stor betydning for utviklingen av anime i Japan, og har laget flere serier som er svært populære blant animefans over hele verden. I Tatsunoko vs. Capcom dukker følgende figurer fra studioet opp i spillet: Ken the Eagle, Jun the Swan, Casshan, Tekkaman, Polimar, Yatterman-1, Karas, Doronjo, Ippatsuman, Gold Lightan, Tekkaman Blade, Joe the Condor og Yatterman-2. En solid samling animehelter!

hektiske kamper ser flotte ut her, og jo mer som skjer på en gang desto bedre flyter grafikken.

Spillet har to kontrollsystem, ett for begynnere og ett for de som er mer bereist i slåssspill. Og begge fungerer greit. Man slåss alltid med to på laget sitt, og kampflyten og balansen mellom figurene er gjennomtenkt, men det hele mangler litt dybde. Dette er actionslåssing, villere og mer frenetisk enn Virtua Fighter, men desto mer spektakulært.

### \* Konklusjon:

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars er et kjempekult spill. Er du glad i anime og manga er dette egentlig et obligatorisk kjøp. Spillet inneholder noen av de feteste anime-figurene vi kjenner til, og Capcom har mikset det hele til et ypperlig og teknisk kompetent slåssspill.

Robin Høyland

# 7/10



# VANCOUVER 2010

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler EUROCOM Utgiver SEGA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 12



Freestyle-hopp Trikshopping er en ganske abstrakt affære hvor man skal følge sirkelanvisninger for å gjøre triks.

Tradisjonen tro lanseres det også i år et offisielt OL-spill. Eurocom og Sega serverer årets bestillingsverk

Det første som slår meg når jeg skruer på Vancouver 2010 er: Hvor er "våre" øvelser? Med 14 øvelser fordelt på seks grener har utvikler Eurocom tilsynelatende bestemt seg for å fokusere på de mer internasjonale grenene og gjøre dem bra.

Blant de 14 øvelsene er fire alpinøvelser, tre øvelser som foregår i bob-banen, og to på skøytebanen. Her er ingen langrennsøvelser. Hvor er skiskyting? Curling? Half-pipe?

I stedet for bredde får vi minimale variasjoner av samme gren, ofte utført på samme bane. Er ikke utfor din greie? Prøv super-G! Nei? Hva med storslalåm? Nei? Slalåm, da? Hva med aking/kjelke/bobsleigh? Det føltes ofte som man bare spilte det samme brettet om og om igjen. Men monotonien til tross, Vancouver 2010 har sine definitive lyspunkt.

De fleste øvelsene er nemlig temmelig underholdende, og de leverer i de fleste kriterier. Når man setter utfor bakken i alpint-grenene føler jeg virkelig vinden piske i ansiktet, jeg merker synet svekkes etter hvert som farten øker.

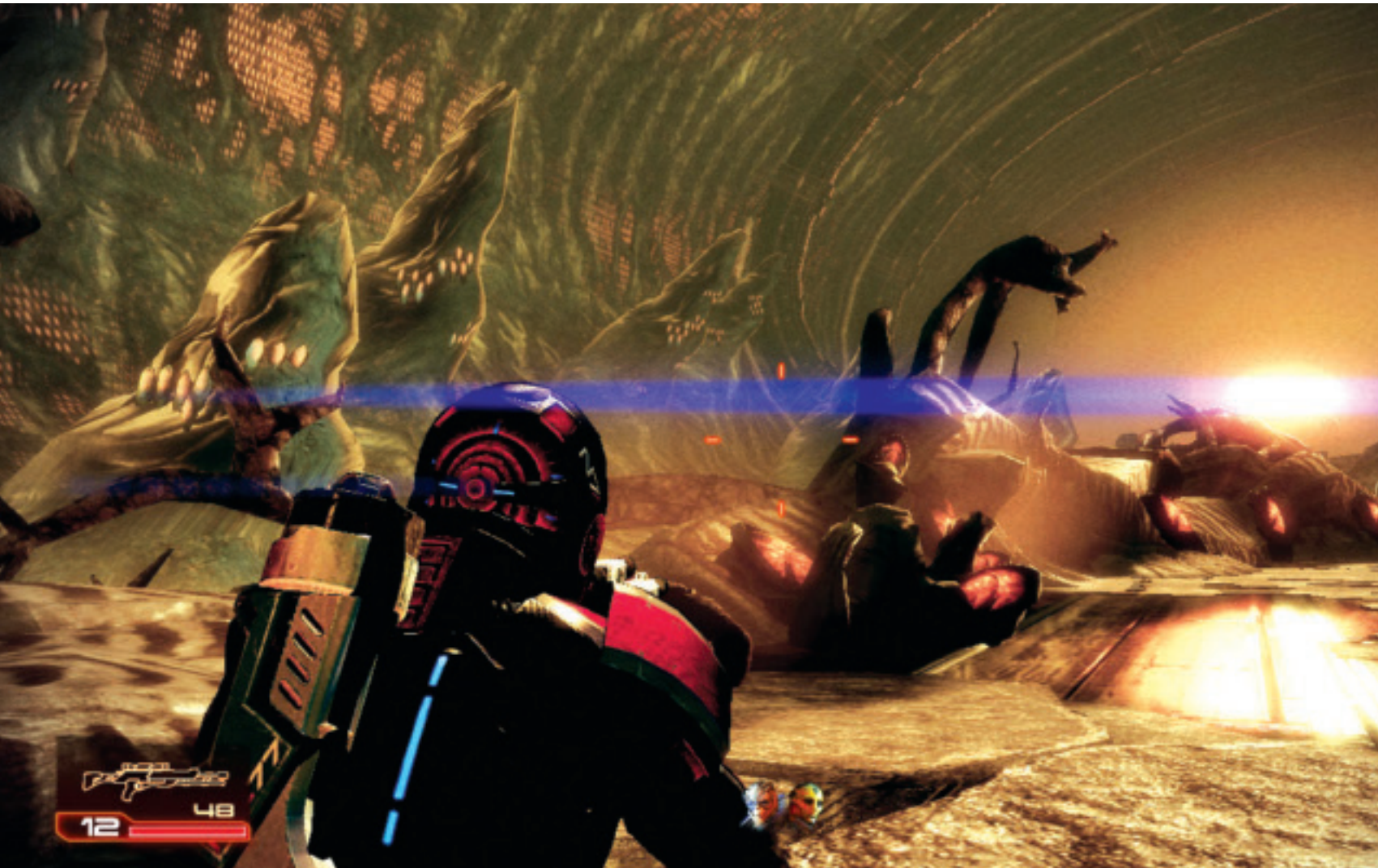
Ettersom Vancouver 2010 støtter fire spillere har Eurocom laget fire forskjellige utseender til spillet, ett for hver etnisitet. Det er alltid spennende å se hvilken tilfeldig hudfarge man har fått utdelt når den ekstremt forkortede nasjonalsangen spilles for vinneren av rundens økt. Glem offisielle utøvere og tropper, glem mulighet for å lage sin egen figur og ikke minst all form for kontinuitet når du spiller deg gjennom et helt OL; hvem du er og hvordan du ser ut endrer seg fra øvelse til øvelse.

### \* Konklusjon:

Det er tydelig at Eurocom og Sega ikke akkurat hadde skigale nordmenn i tankene da de lagde Vancouver 2010. Teknisk godkjente øvelser, men for lite variasjon og ekte OL-stemming.

Magnus Tellefsen

# 5/10



**Glem Star Trek og Star Wars. Mass Effect er tidenes science fiction-serie!**

# MASS EFFECT 2

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler BIOWARE Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anbefalt alder: 18

**Dragon Age: Origins** var fjorårets aller beste rollespill. Og jammen fortsetter ikke Bioware den gode trenden fra 2009 med nok et episk rollespill bare noen få måneder senere.

Jeg smiler bredt idet jeg gjør meg klar til å gjenoppta bekjentskapet med Commander Shepard. To år har gått siden sist jeg utforsket galaksen ombord i romskipet Normandy. De siste dagene har jeg gjenbesøkt Mass Effect, og mimret gamle heltedåder. Men smilet mitt forsvinner fort. Allerede etter noen få minutter begynner panikken å melde seg.

Mass Effect 2 begynner med et smell. Et digert og ljomende brak som sender sjokkbølger langt inn i sjela mi. Det er dramatisk og voldsomt, men samtidig en fornuftig start på oppfølgeren. Mens det har gått to år i vår verden siden det første spillet, har det også passert to år i Mass Effect-universet. Shepard har endret seg. Laget hans fra Normandy er spredd for alle vinder. Alliansen har tatt over styringen av Citadel. Og en ny trussel truer freden i galaksen.

Ved å spole tiden frem to år får nye spillere den nødvendige avstanden fra det forrige spillet. Referansene er der. Handlingene jeg



## Cerberus

Som i *Dragon Age: Origins* satser Bioware og Electronic Arts tungt på nedlastbar innhold til spillet. Sammen med spillet får du en nedlastbar kode som registrerer deg på det såkalte Cerberus-nettverket og lar deg laste ned et ekstra besetningsmedlem. Nærmere bestemt galaksens mest beryktede dusørjeger: Zaeed Massani. Bioware lover mange nye oppdrag og nedlastinger i fremtiden også. Blant annet skal man få tilgang til et kjøretøy som kan brukes til å utforske planetene. Følg med på nettsiden vår for mer informasjon.

utførte for to år siden har ført til ringvirkninger. Commander Shepard er en kjendis på godt og vondt. Det er faktisk fullt mulig å kaste seg inn i Mass Effect 2 uten å ha spilt det første spillet, men det er selvsagt optimalt å ha spilt det for å få mest mulig ut av historien.

Historien begynner i det små. Shepard får informasjon om en ny trussel som truer menneskeheten, og får til disposisjon et helt nytt romskip og frie tøyler til å løse problemet. Dermed er det ut i galaksen for å rekruttere mannskap - et tidkrevende eventyr i seg selv.

Bioware har nemlig forstått at den største styrken i et historiedrevet spill er figurene man møter. Og de ulike skapningene man kan rekruttere til styrken sin er en fantastisk gjeng. Hver og en er unik, med sin egen bakgrunnshistorie, og fantastisk dialog og stemmeskuespill er med på å gjøre dem til tredimensjonale figurer du blir glad i. Mange har også en mørkere brodd over seg, sammenlignet med den sammensveide gjengen i det første spillet. Shepard jobber nå litt på siden av Alliansen og offentligheten, og sleper med seg både leiomordere og småpsykopatiske biotics på romskipet sitt. Det

## ME2 HAR BLITT ET MER RENDYRKET ACTIONSPILL

er en salig miks av sterke personligheter som det er en fryd å bli bedre kjent med i løpet av spillet.

Spillet har også forandret seg merkbart fra forgjengeren. Der Mass Effect hadde sterke rollespillelementer i bakgrunnen som gjorde at du kunne bomme på et soleklart headshot fordi du ikke hadde nok ferdigheter til å treffe, er det nå dine egne skyteferdigheter som bestemmer. Mass Effect 2 har blitt et mer rendyrket actionspill sammenlignet med forgjengeren. Kampene minner mer om et førstepersons skytespill enn et rollespill, og det er mange flere av dem enn i forgjengeren. Det er mulig rollespillfansen vil oppfatte dette som noe negativt, men jeg synes det er en flott utvikling



### Mindre rollespill?

Det er mindre statistikk og ferdigheter å spesialisere seg i i Mass Effect 2. Bioware har rett og slett gjort spillet mer actionorientert, og utviklingsmulighetene til de ulike figurene er sterkt redusert. Dette gjør det enklere å komme i gang med spillet, og kampene blir også mer fokuserte og tilfredsstillende. Men gamle fans av Bioware kan risikere å bli skuffet over det som kan tolkes som en slags "fordumming" av det originale spillsystemet.



### Strategi

Commander Shepard har alltid med seg to besetningsmedlemmer når han forlater romskipet. Disse klarer seg helt greit selv i kamp, men man kan når som helst gi de ordre og sende de av gårde med enkle knappetrykk.

**Stein, saks, papir** Kampsystemet er oversiktlig og fint. Enkelte våpen og angrep fungerer bedre mot ulike motstandere og beskyttelser, og mekanikken minner litt om stein-saks-papir for viderekomne.

av serien. Og actionfokusert står også i stil med den litt mørkere og mer brutale utviklingen av historien.

Likevel er det noen av de klassiske rollespillelementene igjen. Ferdighetspoeng skal fortsatt deles ut hver gang man går opp et nivå, men antall ferdigheter man kan spesialisere seg i har blitt sterkt redusert sammenlignet med forgjengeren. Faktisk er det så få at jeg bare gikk for automatisk fordeling av poengene til Shepard og hans kumpaner.

Et annet element som Bioware har fjernet er

## 2: Daniel Steinholtz mener:

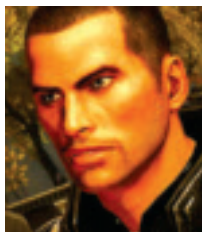
Jeg elsker Mass Effect 2 hemningsløst. Det innfrir mine skyhøye forventninger, og er (allerede) en soleklar kandidat til årets spill 2010. Jeg håper alle som har sjansen til å spille dette fantastiske eventyret griper den. Uansett om du er håpløs actionfanatiker, inngrodd rollespillgeek eller fanatisk science fiction-fan vil du finne noe å like i dette spillet. Velkommen til nirvana!

**Konklusjon:** Uovertruffen historie og helt fabelaktig spill! **10/10**

det store fokuset på våpen og oppgraderinger. Jeg har fortsatt mareritt fra Mass Effect, der jeg hver eneste gang jeg hadde funnet en ny støtdemper, ny ammunisjon eller en ny pistol satt og bladde frem og tilbake mellom ulike soldater og våpentyper for å prøve å gi den til riktig person. De fleste Mass Effect-spillere tilbrakte mest sannsynlig 4-5 timer i menyer for å redusere gjenstander til omni-gel og putte en ny støtdemper på en rifle som øker nøyaktigheten med 0,5 prosent.

Dette slipper vi i oppfølgeren. Det finnes ulike typer våpen, men nå velger man det som passer best til oppgaven. I stedet for å lete etter oppgraderinger finner man nå forskningsplaner og eksperimentell teknologi som den håndplukkede forskeren på romskipet kan bruke til å lage nytt utstyr eller forbedre det gamle. Dette krever ulike typer mineraler som man må hente fra planeter.

Noe som dessverre er en av de kjøpere delene av spillet. I forgjengeren var turen med månebil en nedtur. Denne gangen er det



### Shepard

Commander Shepard var helten i Mass Effect, og står selvsagt i sentrum av begivenhetene i oppfølgeren. I det første spillet jobbet Shepard for jordalliansen, og måtte som den første menneskelige spesialagenten for galaksens sikkerhetsråd kjempe mot en gammel rase som truet freden. I oppfølgeren har han fått en mer lyssky arbeidsgiver, og frie tøyler til å takle en ny og ukjent trussel.

mineraljakten. Hver gang man drar til en planet kan man velge å scanne denne for mineraler. En møysommelig prosess der du skal bevege en peker rundt omkring og se på noen målere. Det er ikke spesielt spennende, og sammen med de litt for hyppige og lange innlastingstidene er dette med på å dra totalinntrykket ned fra toppkarakteren.

### ★ Konklusjon:

Mass Effect 2 er akkurat så episk og omfattende som vi hadde våget å håpe. Det nye fokuset på kamp på bekostning av statistikk og rollespillelementer føles som et riktig valg av Bioware. En fantastisk fortalt historie med et av tidenes mest memorable persongallerier der du virkelig føler at valgene du tar får konsekvenser.

**Jon Cato Lorentzen**

# 9/10

Richard slåss mot vesener fra verdensrommet i Bermuda-triangelet

# DARK VOID

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler AIRTIGHT GAMES Utgiver CAPCOM Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16

Jeg begynner etter hvert å lure på om noen spillutviklere begynner å gå tom for materiale å lage spill av. Dark Void bærer urovekkende preg å være basert på "litt av alt"-strategien i håp om at i hvert fall noe skal falle i smak.

Airtight Games er blant de som føler at det er altfor få spill som omhandler tiden rundt andre verdenskrig, så Dark Void er satt til nettopp denne epoken. Du er piloten Will Grey som blir leid inn for å frakte noen greier. Mens han og resten av mannskapet flyr igjennom Bermuda-triangelet, dukker det opp problemer som til slutt fører til en voldsom krasjlanding. Når de kommer ut av flyet er de midt i en jungel. Umiddelbart separeres du fra alle andre mens du kjemper mot flora og fauna, før du blir introdusert for en kamp

**DU BLIR  
UTRUSTET MED  
JETPACK OG  
GØNNER...**

mellom en romvesenrase kalt "Survivors" og innflyttere - mennesker som har forsvunnet i triangelet. Du blir utrustet med jetpack og gønner, og det blir din oppgave å redde menneskene fra romskapingene som menneskene nå tilber og frykter som guder. Cheesy sci-fi, men den fungerer greit nok på sine småteite premisser.

Spillet har to hovedmåter å bekjempe fiender på. Du kan velge å ta kampen i luften, utrustet med jetpack og skytevåpen, eller du kan være stasjonert på bakken og angripe dem fra. Førstnevnte fungerer relativt greit, men byr på uventet mye utfordringer når Will ikke hjelper deg med å treffe fienden som du konstant flakser forbi. Ønsker du å treffe litt flere motstandere kan du sveve i luften mens



Gears of Dark Void Dekningssystemet fra Gears of War dukker opp i nok et actionspill...



## Originalitet

Dark Void er et eksempel på et spill laget som en lapskaus. Det låner fritt elementer fra andre spill, og limer de sammen til noe som ligner litt på noe du har spilt før. Actionsekvensene låner for eksempel dekningsystemet fra Gears of War. Flysystemet føles merkelig kjent det og, og når Nolan North, bedre kjent som Nathan Drake i Uncharted-spillene låner stemmen sin til helten i Dark Void, føles det bare helt merkelig. Dark Void har i det minste funnet på en småmorsom bakgrunnshistorie, det skal det ha.

du fyrer av flere runder, men da er du mer utsatt for angrep fra fienden. I tillegg er det mulig å kapre romskip - noe som fungerer veldig bra.

Det største problemet til Dark Void er at vi har spilt det meste her før i andre spill. Spillet blander sammen en rekke mer kjente actiontitler til en helt grei suppe. Teknisk fungerer det bra, jeg kan vanskelig kalle dette et dårlig actionspill, det er bare litt... uinspirert?

## ★ Konklusjon:

Dark Void er et eksempel på at man kan sette sammen et spill uten ambisjoner, uten lidenskap og med svært få egenutviklede ideer. Problemet spillet da får er at det aldri klarer å by på hverken de helt store gledene eller de helt store skuffelsene. Grei actionskuring med relativt underholdende bakgrunnshistorie.

Richard Imenes

# 6/10



# STALKER: CALL OF PRIPYAT

Plattform PC Utvikler GSC GAME WORLD Utgiver KOCH MEDIA Lanseres 5 FEB Antall spillere 1 Anb. alder 18



**DYSTERT** Stemningen er som vanlig dystert og urovekkende i restene av Tsjernobyl.

**S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat** er den andre utvidelsen til det opprinnelige spillet om overlevelse i det dystre og livsfarlige landskapet rundt Tsjernobyl-atomkraftverket. Det tredje spillet i serien er det desidert korteste av S.T.A.L.K.E.R. spillene i spill-lengde, men det er også det beste.

Spillet finner sted etter hendelsene i de to første spillene, og man er dypere i 'The Zone' enn noen gang før. Sonen er et gigantisk og radioaktivt ustabil område rundt Tsjernobyl. Historien dreier seg rundt et mislykket forsøk av det russiske militæret som vil trenge seg inn til selve fabrikkene som startet alt.

Det er utrolig mye arbeid lagt ned i Call of Pripjat. Det er uten tvil det mest polerte og ferdige spillet jeg har sett fra GSC Game World. Grafikken har blitt forbedret, og selv om det krever mye maskinkraft å kjøre det på full guffe ser det unektelig pent ut, til tross for at

**MAN ER  
DYPERE I "THE  
ZONE" ENN  
NOEN GANG...**

det er 'gårdsdagens' grafikkmotor som er brukt.

Mutantene og fiendene har blitt smartere og farligere, og mer enn noen gang tidligere gjelder det å slåss med hodet like mye som med våpen. Fiender vil prøve å lure deg til å springe inn i radioaktive områder, eller trenge deg opp i hjørner. Det er flere typer 'anomalies' å bli drept av, og disse ser samtidig mye penere, mer unike og farligere ut.

I tillegg har oppdragene fått et ansiktsløft, og samtlige oppdrag er nå en fryd å gjennomføre.

## ★ Konklusjon:

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat er en fantastisk og polert spillopplevelse. Det har tatt GSC Game World tre spill før de fikk alt til å klaffe, og det har jammen vært verdt å vente på. Spillet hadde fått full pott fra meg hadde det ikke vært for at grafikken henger litt etter, men dette svekker på ingen måte spillopplevelsen.

Adrian Berg

# 9/10

Zelda møter God of War blandet med en dose WWE...

# DARKSIDERS

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler VIGIL GAMES Utgiver THQ Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18

**Himmel og helvete. Engler og demoner. Spilte vi ikke nettopp noe slikt i Bayonetta? Der den japanske voldsballetten var en estetisk nytelse får vi i stedet et brutalt blodbad når Texas-utviklerne Vigil Games gir oss dommedag i spillform.**

Det begynner litt kjipt. En bredskuldra helt, nærmere bestemt apokalypserytteren War, raser rundt i storbyen og banker opp engler og demoner. War minner om en figur fra World of Warcraft, en firkantet muskelbunt som småjogger rundt i digre landskap og slåss mot ekle vesener i beste God of War-stil.

Men så skjer det noe. War blir straffet. Mister kreftene sine. 100 år går og War våkner opp igjen og får skylda for dommedag. Straffen? Returner til Jorda og rydd opp!

Det som begynner som en litt for simpel og grafisk upolert God of War-klone utvikler seg med en selvtillit som overbeviser meg om at dette er gøy. Når jeg returnerer til den ødelagte storbyen med sterkt reduserte krefter møter jeg en åpen og inkluderende verden.

Plutselig føles det som Zelda, idet jeg utforsker et digert tempel der jeg må dra i spaker, bombe vegger og kaste bumerang mellom fakler. Det er kreative løsninger og

sylskart nivådesign. Senere får jeg et digert gevær fra en engel jeg har drept, og plutselig kjennes det som jeg spiller Halo, med Master

## PLUTSELIG FØLES SPILLET SOM ZELDA...

Chief som har plukket opp en mitraljøse.

### ★ Konklusjon:

Darksiders er ikke redd for å låne elementer fra andre spill; det er episoder her som nesten kan kalles tyveri på høylys dag. Men jeg bryr meg ikke. For alt er limt naturlig inn i spillet slik at det føles naturlig, variert og givende.

Jon Cato Lorentzen

# 8/10



## THE SABOTEUR

Plattform PC/PS3/360 Utvikler PANDEMIC Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



Det er ikke første gang Pandemic gir ut et sandkassespill hvor man blir tildelt en by man kan løpe rundt i og herje som man vil.

Det er 1940-tallets Paris som har blitt gjort om til min lekeplass denne gangen. Hovedpersonen er en irsk racerbilsjåfør som går under navnet Sean Devlin.

Spillet minner mye om Mercenaries i kjøring og kontroller, og akkurat som Mercenaries inneholder spillet noen uregelmessigheter jeg ikke helt kan forklare. Det svikter på det tekniske rett som det er. Intelligensen til fiendene er ikke-eksisterende, og små feil dukker til stadighet opp. Spillmotoren føles rett og slett utdatert.

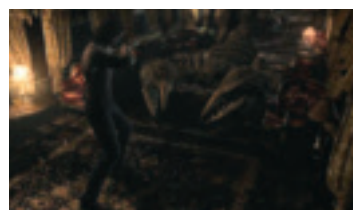
Men til tross for alle problemene er ikke The Saboteur fullstendig mageplask. Når spillet virker, så er det veldig hyggelig, og det kan være underholdende i flere timer i strekk.

Richard Imenes

# 6/10

## RESIDENT EVIL ZERO

Plattform WII Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Lanseres LANSERT Antall spillere 1 Anb. alder 18



Da var det igjen klart for Resident Evil på Wii, men denne gangen er det duket for en mer tradisjonell kontroll enn i Darkside Chronicles.

Dette er nemlig en nyttigivelse av Gamecube-spillet, med samme kontrollsystem, samme grafikk og, vel, alt er mer eller mindre det samme.

Det er greit nok at dette er et såkalt survival horror-spill, og du kan godt argumentere for at kontrollen er ikonisk for sjangeren. Joda, det fungerte i originalen, men det er langt fra det jeg kan si om Resident Evil Zero. Ikke bare snur figuren din seg utrolig tregt, men du kan heller ikke svinge og løpe samtidig.

Det foreldede kontrollsystemet og manglende evne til å modernisere og tilpasse spillet gjør at dette blir et middelmådig gjensyn med gammel storhet. Zombie-fans bør dog ta en titt.

Robin Høyland

# 5/10

## PIXELJUNK SHOOTER

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler Q-GAMES Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3



Det krever mot å etablere seg som en utvikler som prøver å ta kjente spillsjangre og koke dem ned til deres pureste form.

Godt gjemt bak spakene i romskipet mitt er det min oppgave å gjennomføre regningsaksjoner, i en ikke så altfor fjern fremtid hvor Jordens forsvinnende ressurser har ført til utforskning av nye planeter.

Det høres ut som et standard skytespill, men dette er et spill med masse finurlige oppgaver. Oppgaver så originale og utfordrende at jeg har store problemer med å legge spillet fra meg. Det eneste ankepunktet er at det burde vært flere brett.

Som utviklerens tidligere spill er det fantastisk spillbarhet pakket inn i en lekker utforming og levert med en sjarm som hele tiden lokker deg tilbake til en ny gjennomspilling.

Thomas Blichfeldt

# 8/10

## ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Plattform PS3/360/PSP Utvikler EA MONTREAL Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 18



Salem og Rios er tilbake i krigen, og det er duket for mer flerspiller-action.

Grunnideen er god - et krigsspill der man må samarbeide med en kompis. Og forgjengeren var underholdende nok. Oppfølgeren har riktignok tatt med seg de beste elementene fra originalen, men også denne gangen sliter spillet med å holde på interessen min.

Army of Two: The 40th Day er et middelmådig spill med gode ideer som bør utforskes videre, og det har fryktelige sider, som det elendige kameraet, de unøyaktige kontrollene, dårlig AI, og så videre.

Det skal likevel nevnes at spillet er mange hakk mer underholdende når man spiller det i samarbeid med en kompis, noe jeg selv gjorde. Men til gjengjeld blir jo alle spill kulere når man spiller sammen med noen.

Magnus Tellefsen

# 5/10

# GUIDEN®

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

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

## Sony Playstation 3

### Informasjon

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

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



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	<b>Little Big Planet</b> Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
3	<b>Rock Band 2</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
4	<b>Uncharted 2</b> Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
5	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bayonetta</b> En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
7	<b>Infamous</b> En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
8	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
9	<b>Dragon Age: Origins</b> Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
10	<b>DJ Hero</b> En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
11	<b>Street Fighter IV</b> En revitalisering av det klassiske slåssspillet, hypnotiserende avhengighetskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
12	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
13	<b>Saint's Row 2</b> Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
14	<b>The Beatles: Rock Band</b> En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	EA	9/10
15	<b>Darksiders</b> En tegnefilmaktig blanding av Zelda og God of War i en verden rammet av dommedag.	Action	THQ	8/10

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

**ANBEFALT**

### THE BEATLES: ROCK BAND

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** The Beatles er verdens største band, og spillet om gutta fra Liverpool er en historietime og en kjærlighetserklæring som får deg til å smile fra øre til øre. Låtene til The Beatles er tidløse klassikere som er fantastisk trivelige i spillform, og den lekne innpakningen og de mange referansene gjør dette til en inntertier for alle med et snev av Beatlemania.

**Beste øyeblikk:** Når du etter mye mening klarer å synge i harmoni med tre mikrofoner. Ekstremt vanskelig, men desto mer moro.

**Til deg som:** Synes all metal-musikken i Rock Band og Guitar Hero blir for slitsomt. Dette er hygge og kos fra start til slutt.

**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**

### DARKSIDERS

VIGIL GAMES/THQ

**Hva skjer?** Til tross for et småkjedelig design og litt for overdrevent macho dialog, er Darksiders en liten perle av et actioneventyr. Som en av de fire apokalypterytterne får du skylden for å ha utløst dommedag og må kjempe for å bli frikjent i et actioneventyr med klare paralleller til spill som Zelda, Metroid og God of War. Finurlig spilldesign og suveren mestringfølelse.

**Beste øyeblikk:** Når du etter to timer med slåssing og action plutselig må bruke hodet i et Zelda-lignende tempel.

**Til deg som:** Digger action. Et perfekt actioneventyr å fordype seg i mens du venter på God of War 3.

**! UANBÆLT**

### BAND HERO

NEVERSOFT/ACTIVISION

**Hva skjer?** Guitar Hero-seriens kommersielle lillebror er Band Hero, der nagler, pils og metalmusikk er byttet ut med ligglass, rusbrus og kommersiell listepop. En tannløs versjon av Guitar Hero med mer karaokevennlig sanger. Ellers er dette nesten nøyaktig likt Guitar Hero 5, men med mindre muligheter for å implementere nedlastbart innhold.

**Verste øyeblikk:** Å spille trommer til Spice Girls er ikke bare pinlig, det er direkte kjedelig.

**Velg heller:** Rock Band 2 eller Guitar Hero 5. Begge spillene har nedlastbare låter som gjør at du kan spille alt fra metal til pop.



## 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 prosessor-kjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable 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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
2	<b>Rock Band 2</b> Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer saken!	Musikk	EA	10/10
3	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
4	<b>Gears of War 2</b> Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
5	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bayonetta</b> En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
7	<b>Street Fighter IV</b> En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
8	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarp og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
9	<b>Dragon Age: Origins</b> Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
10	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
11	<b>DJ Hero</b> En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
12	<b>Halo Wars</b> Actionstrategi skreddersydd for konsoll fungerer over all forventning. Kjøpt og moro.	Strategi	Microsoft	9/10
13	<b>The Beatles: Rock Band</b> En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	Microsoft	9/10
14	<b>Fallout 3</b> Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	8/10
15	<b>Darksiders</b> En tegnefilmaktig blanding av Zelda og God of War i en verden rammet av dommedag.	Action	THQ	8/10

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

### ANBEFALT

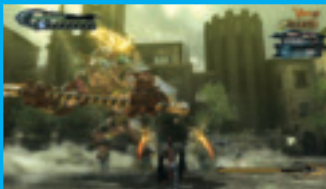
## BAYONETTA

PLATINUM GAMES/SEGA

**Hva skjer?** Den hårete heksen Bayonetta er i krig med himmelen. Dermed må hun reise rundt i verden og denge engler veggimellom. Et hyperlegant actionspill med vakker animasjon og noen av de mest spektakulære actionscenene vi har sett. Alt pakket inn i en psykodelisk historie som bare japanere klarer å finne opp. Helsprott og beintøft på en og samme tid.

**Beste øyeblikk:** Når nyansene i kampsystemet andelig sitter, og kampene minner mer om ballett enn slåssing!

**Til deg som:** Vil ha et vakker og estetisk actioneventyr med uendelig med dybde. Japansk action på sitt beste.



### ANBEFALT

## MASS EFFECT 2

BIOWARE/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** To år har gått siden Commander Shepard bekjempet Geth-rasen i Mass Effect, og nå står han ovenfor en enda større utfordring. Bioware har rettet opp så og si alt som var kjøpt i forgjengeren, og resultatet er et fantastisk mørkt og atmosfærisk romeventyr som griper tak i deg fra første minutt og nekter å gi slipp.

**Beste øyeblikk:** Det oppussede kampsystemet sitter som et skudd, og det er ekstremt tilfredsstillende å bekjempe fiender. **Til deg som:** Vil ha et dypt romeventyr. Mass Effect 2 har kanskje flere actionelementer enn rollespillelementer, men balansen er helt på topp og dette er uovertruffet i sin sjanger.



### ANBEFALT

## LEFT 4 DEAD 2

VALVE/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Valves zombie-oppfølger er det sørstatene som får gjennomgå. Som en av fire overlevende må du slåss deg gjennom uendelige horder med blodtørstige vandøde i et desperat forsøk på å bli reddet. Left 4 Dead 2 er et av de beste samarbeidsspillene på markedet og en uforbeholden hyllest til klassiske zombiefilmer.

**Beste øyeblikk:** Å være en del av et velsmurt lag der alle vokter ryggen på hverandre og hjelper hverandre. Left 4 Dead 2 er et spill som bringer deg nærmere vennene dine. **Til deg som:** Elsker å spille online sammen med venner og digger zombier. Dette er nervepirrende og sosialt.



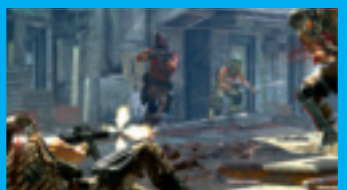
### UNNGÅ!

## ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

EA GAMES/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** De to nådeløse leiesoldatene med blinggevær og skumle masker er tilbake for å rydde opp i nok en konflikt. Det heller smakløse samarbeidsspillet vi husker fra 2008 har blitt enda mer smakløst i oppfølgeren. I tillegg har andre actionspill forlengst gått forbi Army of Two når det gjelder spillbarhet.

**Verste øyeblikk:** Når du tror du gjør et godt moralsk valg i en av de mange moralekvensene, bare for å se katastrofale konsekvenser minutter senere. **Meningsløst.** **Velg heller:** Se til venstre for et mye mer underholdende samarbeidsspill.





# Nintendo DS

## Informasjon

Utvikler Nintendo  
Lansert 11 mars 05  
Media Kassettkort  
Vekt 235 G  
Mål 149x85x29  
Pris 1695,-

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

## Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	9/10
3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	9/10
4	Scribblenauts	9/10
5	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10

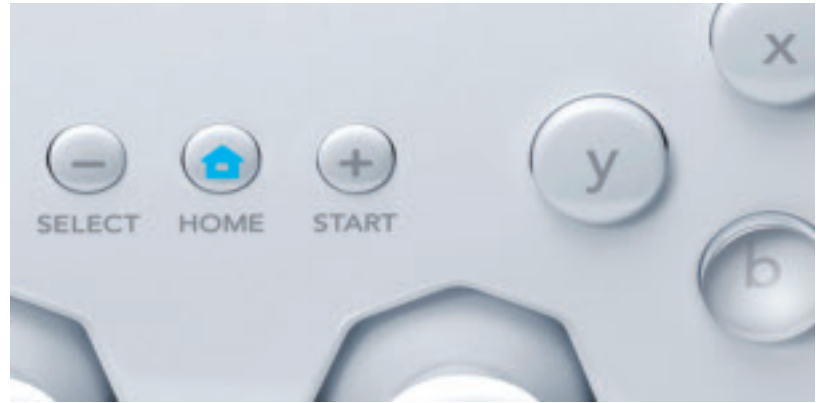
Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

# 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 anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

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

### ANBEFALT

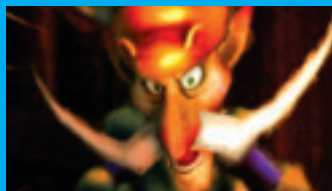
## LITTLE KING'S STORY

NINTENDO/RISING STAR

**Hva skjer?** En liten konge må samle et lite kongerike til en diger hær som skal erobre hele verden. Little King's Story er et fantastisk actioneventyr med elementer fra Harvest Moon, Pikmin og Zelda-spillene kvernet sammen i en deilig mos. Et herlig eventyrspill med strategielementer og masse sjarm.

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

**Til deg som:** Liker eventyrspill med en unik japansk vri. Little King's Story er et gavmildt spill som hele tiden deler ut noe nytt. Og det tar lang tid å runde.



### ANBEFALT

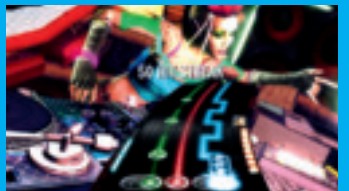
## DJ HERO

NEVERSOFT/ACTIVISION

**Hva skjer?** Vi trodde ikke det skulle bli noe kult, men vi innrommer gjerne at vi tok feil. DJ Hero beholder grunnmekanikken fra Guitar Hero, men føles som et helt annerledes spill. Å mikse låter sammen mens man scratcher og legger på effekter er merkelig fengende. Spillet har en haug med kule mikser fra kjente artister, og kontrolleren sitter som et skudd.

**Beste øyeblikk:** Når du beveger deg opp på Expert og begynner å mestre scratching i riktig retning.

**Til deg som:** Er litt lei av gitar og trommer, og vil ha et spill med litt mer hip hop og elektronisk musikk.



### ANBEFALT

## RABBIDS GO HOME

UBISOFT/UBISOFT

**Hva skjer?** De helsprø kaninene fra Rayman-spillene har endelig fått sitt eget spill, og der får de blomstre alene. I Rabbids Go Home styrer du to kaniner som prøver å samle hele verden i en handleovng for å bygge et tårn som skal nå til månen. Slapstick-humor, herlig grafikk og deilig spillmekanikk gjør Rabbids Go Home til et smart og avslappende actionplattformspill.

**Beste øyeblikk:** Når man når slutten av et brett og skal spyle skattene sine ned i do. Utrolig hva man får ned i en do!

**Til deg som:** Vil ha et lettbeint spill som ikke tar seg selv så seriøst. Rabbids Go Home setter latterdøra på vidt gap.



### UNNGÅ!

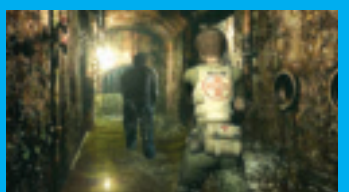
## RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM/CAPCOM

**Hva skjer?** Capcom fortsetter å gjenutgi gamle Resident Evil-spill på Wii. Zero er nøyaktig det samme spillet som kom på Gamecube, og føles dessverre foreldet med et knøvlete kontrollsystem og utdatert gameplay. Spillet er heller ikke optimert for å spilles på Wii, noe som bare øker frustrasjonene enda mer.

**Verste øyeblikk:** Det obskure systemet for å oppbevare gjenstander var ulogisk i gamle dager, og enda mer ulogisk nå. Et unødvendig tungvint puslespill.

**Velg heller:** Resident Evil 4 er fortsatt det ypperste man får av zombieaction på Nintendo Wii.



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



### DS The Legend of Zelda: Spirit Tracks

NINTENDO/NINTENDO

**Hva skjer?** Nok en gang må Link hjelpe prinsessen, denne gangen med hjelp av et tog og en magisk togbane. Zelda-magien er like fengende som alltid på DS!

**Beste øyeblikk:** Kontrollsystemet sitter som et skudd fra første øyeblikk.

**Til deg som:** Vil ha en magisk eventyropplevelse. Zelda leverer alltid!

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 grafikkort eller prosessorhastighet. Den nyeste teknologien presenteres som oftest først på dette formatet.



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.				
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespill	2K Games	10/10
Varvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.				
3	Crysis	Action	EA	10/10
Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Hefdig jungelaction.				
4	Mass Effect 2	Rollespill	EA	9/10
Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.				
5	Dragon Age: Origins	Rollespill	EA	9/10
Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.				
6	The Sims 3	Simulator	EA	9/10
Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.				
7	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.				
8	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	Activision	9/10
Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.				
9	Street Fighter IV	Slåssing	Capcom	9/10
En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.				
10	Aion: The Tower of Eternity	Nettrollspill	Atari	9/10
En koreansk variant av World of Warcraft, med fantasifull grafikk og fengende gameplay.				
11	Batman: Arkham Asylum	Action	Eidos	9/10
Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarp og stemningsfullt actioneventyr.				
12	NHL 10	Sport	EA	9/10
Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.				
13	Bioshock	Action	Ubisoft	9/10
Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbyen der alt gikk galt. Intenst.				
14	Left 4 Dead 2	Action	EA	8/10
Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.				
15	Football Manager 2010	Simulator	Sega	8/10
Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.				

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

ANBEFALT

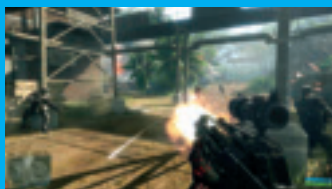
### CRYSIS

CRYTEK/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Romvesener og sure koreanere skal plaffes ned i hopetall ved hjelp av gunnere og en supermoderne teknisk nyvinning av en drakt. Stort og spennende eventyr som stadig overrasker med fremragende grafikk, massiv lyd og perfekt action.

**Beste øyeblikk:** Når du med hjelp av din nanodrakt deler ut uendelige mengder juling og viser slemmingene hvor skapet skal stå. Et fantastisk skue

**Til deg som:** Vil ha et teknisk avansert spill som skal vise frem monstermaskinen din. Crysis er fortsatt standarden for fleksing av PC-muskler.



ANBEFALT

### THE SIMS 3

MAXIS/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Livssimulatoren til Electronic Arts tar endelig steget ut av huset og inn i byen. I The Sims 3 får du alt det beste fra de foregående spillene, men også muligheten til å utforske byen du bor i. Som sosialt eksperiment er dette overlegent, og muligheten til å gjenskape venner og bekjente og la de leve ut sine virtuelle liv slutter aldri å fascinere oss.

**Beste øyeblikk:** Å se barna til simmen din vokse opp.

**Til deg som:** Elsker såpeoperaer. The Sims 3 er en interaktiv såpeopera med masse drama og psykologi. Et ekte sandkassespill der du kan leke deg og gjøre hva du vil.



ANBEFALT

### BATMAN: ARKHAM ASYLUM

RUFFIAN GAMES/EIDOS

**Hva skjer?** Jokeren og hans voldelige kumpaner har tatt over Gothams største sinnssykehus. Batman er fanget midt oppi det hele, og må som vanlig bruke klokt og knyttnever for å rydde opp i galehuset. Et balansert og lekkert actionspill, som ble kåret til årets beste spill 2009 i Gamereactor.

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

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



UNNGÅ!

### VANCOUVER 2010

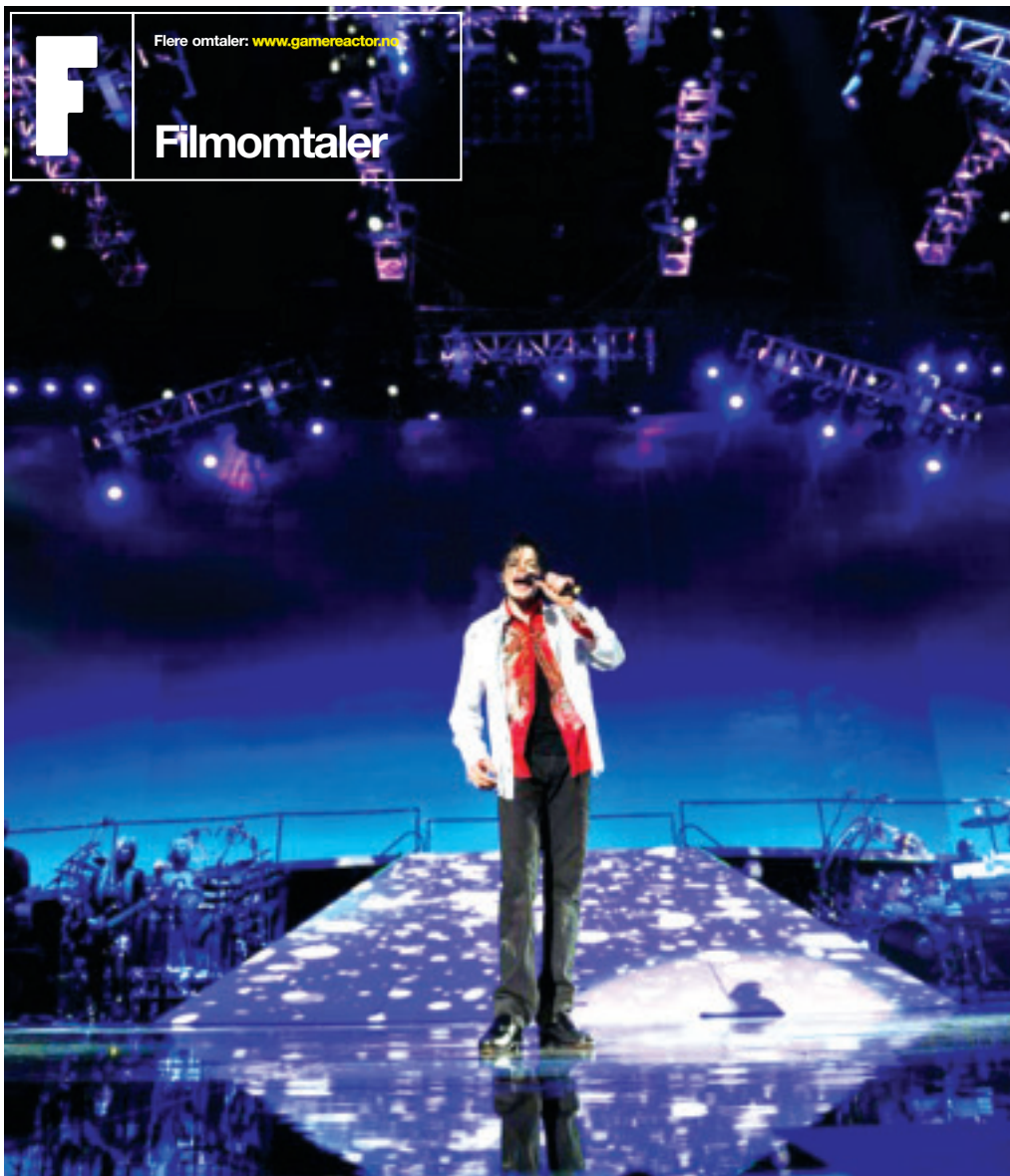
EUROCOM/SEGA

**Hva skjer?** Det er vinter-OL, og da kan man selvsagt konkurrere virtuelt i det offisielle spillet. Men her blir vi avspist med en håndfull øvelser, der mange av de bare er varianter over samme lest. Vi savner curling, langrenn, skiskyting, kunstløp og mye mer! I tillegg får vi ikke lage egne figurer, og foruten de offisielle OL-logoen er det lite som gir oss inntrykk av å delta i OL.

**Verste øyeblikk:** Bob, Luge og Skeleton: tre forskjellige øvelser der du skal kjøre tre forskjellige kjelker i en og samme løype. Juks!

**Velg heller:** Herman Meier-spillene er bedre alpinspill.





# TAKK & FARVEL!

Mannen. Myten. Musikken. Kongen av pop har forlatt bygningen.

## THIS IS IT

Sjanger Dokumentar  
Utgis 24. februar  
Tekst David Skovly

9. juli 2009 var helt sikkert en dato mange hadde merket i kalenderen i fjor, og var du av de heldige hadde du kanskje en billett på kjøleskapet med det samme datostemplet. Det ble med tanken, for de femti avskjedskonsertene Michael Jackson skulle holde i London ble dessverre aldri en realitet. This Is It er en slags behind-the-scenes dokumentar om forberedelsene til det som skulle bli tidenes farvel til fansen.

This Is It sparkes i gang med en imponerende danseaudition hvor Michael og hans regissorteam ledet av Kenny Ortega plukker ut de beste av de beste. Dansetroppen er for øvrig filmen igjennom et høydepunkt, litt ironisk er det

at numrene mister mye av stinget og momentet når Michael selv inntar scenen. Det leder også til et aspektet jeg personlig var svært spent på, hvordan var egentlig formen til Jacko? Ryktene i etterkant av hans død var for å si det mildt urovekkende. Inntrykket man sitter igjen med etter This Is It er tveveldig. Det gleder meg å se hvor involvert han (tilsynelatende) er i alt fra koreografi til rytmeseksjonens basslinjer. Ved et par anledninger trykker han skikkelig til på vokalen samtidig som han trekker noen frekke dansetrinn opp av flosshatten. På den andre siden er han fortsatt mysteriet Michael Jackson der han fremstår som usikker, barnslig og utydelig. Når han på toppen av det hele begynner å messe om miljøet og unødvendig forbruk. Hallo? Hva i all verden skjedde med

the man in the mirror?

This Is It er kanskje ikke et verdig punktum for en utrolig karriere, men det er heller ingen parentes. Det handler mye om ditt forhold til mannen og ikke minst musikken, for her får du servert den ene hiten etter den andre. Min rockefot jobbet tidvis overtid, samtidig som nostalgivibbene meldte sin ankomst når klipp fra gamle og nye videoer festet sitt grep på skjermen. Det er i hvert fall ingen tvil om at de 50 konsertene ville satt en ny standard når det kommer til sceneshow. Slik sett fungerer This Is It nesten som salt i såret for de som hadde sikret seg en billett. Uansett, tittelen The King Of Pop er like sann som den er svulstig. This Is It er obligatorisk for fansen, for alle andre er det minne om en legende. Michael Jackson vil ikke bli glemt. **6/10**



## THE MENTALIST - SESONG 1

Sjanger Drama  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

I The Mentalist følger vi etterforskningsteamet til California Bureau of Investigation (CBI) som ledes av Teresa Lisbon (Robin Tunney). Med på laget har hun en løsningskanon, eller selvstendig konsulent som Patrick Jane (Simon Baker) liker å titulere seg med etter han ble suspendert. Med bakgrunn som klarsynt mediekjendis er han ingen tradisjonell etterforsker, men han innehar en utrolig observasjonsevne og analytiske ferdigheter.

The Mentalist føyer seg inn i rekken av TV-serier bygd over samme lest (Monk og Liar) - utradisjonell etterforsker med spesielle evner er ingen nyhet. Likevel står serien trygt på egne bein. Patrick Janes fortid brukes som en rød tråd gjennom denne første sesongen, men dette er en serie du fint kan se en episode av og så glemme den i et par dager. Svært behagelig, men ikke vanedannende. I likhet med serier som CSI blir det litt forutsigbart etter hvert. Liker du den første episoden vil du like hele sesongen. **6/10**



## BREAKING BAD - SESONG 1

Sjanger Drama  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Du kjenner trolig hovedrolle-innehaver Bryan Cranston best som tannlegen Tim Watley i Seinfeld. I Breaking Bad spiller Cranston kjemilæreren Walter White, en grå mus som tusler avgårde i en grå hverdag. Ikke nok med at hverdagen er kjedelig, han får også påvist lungekreft. I stedet for å legge seg ned å dø velger han å ta i et siste krafttak for å tjene penger til familien. Noe overraskende er kanskje veien til målet, Walter starter nemlig å produsere 'crystal meth' i tospann med en tidligere elev. Som seg hør og bør er det ikke noe som heter raske penger - de må, bokstavelig talt, gå over lik.

Breaking Bad kan sammenliknes med Weeds, men er langt mer morbid og mørk. Det vekses mellom ekstreme dilemmaer, uvirkelige vennskap og tradisjonelle familiekonflikter. Sistnevnte er også Breaking Bads sterkeste kort, hvor årsaken skildres like godt som handlingen. Kun 7 episoder à 45 minutter trekker litt ned, men absolutt verdt å få med seg. **7/10**



## CHUCK - SESONG 2

Sjanger Actionkomedie  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Chuck Bartowski er en populær mann her i redaksjonen og det er gledelig at actionmoroa fortsetter der den forlot oss sist. For deg som ikke har hørt om mannen før, her er en liten recap; Chuck ble kastet ut av Stanford University på grunn av juks, kjæresten forlater han til fordel for kompisene, og la oss ikke glemme at han får USAs etterrettingsinformasjon (kalt Intersect) lagret i hodet. CIA trekker dermed Chuck inn sitt agentteam og ballen begynner å rulle.

I denne sesongen har CIA funnet en løsning på sitt problem ettersom Intersect II er klar til tjeneste. Chuck har med andre ord gått fra å være bidragsyter til å bli en hindring og han må nydes av veien, som det så fint heter. Heldigvis møter vi også igjen flere av karakterene vi ble glad i i forrige sesong og episodene veksler fortsatt elegant mellom action og komedie. Med et par svært spennende cliffhangere og overraskende vendinger opprettholder Chuck sin legendestatus. TV-seriepensum. **8/10**



## UPPERDOG

Sjanger Thriller  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

I Upperdog følger vi flere parallelle handlinger som flettes sammen etter hvert som veiene til hovedpersonene krysses. Dette er et effektivt og dramatisk virkemiddel når det fungerer, og i Upperdog har regissør Sara Johnsen (Vinterkys) nærmest perfektionert sjangeren.

Skuespillerensemblet ledes av debutant Hermann Sabado, og han briljerer i rollen som den klysete drittsekken Axel. Axel møter så hushjelpen Anna (Agnieszka Grochowska), som raskt skjønner at han er halvbroren til hennes venninne Yanne, spilt av Bang Chau. Yanne på sin side har fått øynene opp for tause og innesluttede Per (Mads Sjøgård Pettersen) som bærer på en vond hemmelighet. Det er med andre ord bare å henge seg på karusellen.

Handlingen i Upperdog er omfattende, men den blir aldri hektisk eller masete. De unge skuespillerne overbeviser og det er lett å sette seg inn i deres følelsesregister. En av de beste norske filmene fra det forrige tiåret - uten tvil. **8/10**



## Police Quest

Use nightstick on man. 10-4!

Plattform PC/AMIGA Utvikler SIERRA Utgiver SIERRA Lansert 1988

ommeren 1988 satt en snart ti år gammel krabat benket foran familiens PC med 286-prosessor, og bladde febrilsk i engelsk-norsk-ordboka for å finne hvordan i all verden man stavet en kommando som kunne få den piksellerte politimannen på skjermen til å sjekke postkassa si. Den lille krabaten var meg, spillet var Police Quest, og dette var begynnelsen på det som skulle bli en nå over tyve år lang fascinasjon for eventyrsjangeren.

Police Quest ble laget av Sierra Online i 1987, og tok for seg den fiktive amerikanske småbyen Lytton, hvor politimannen Sonny Bonds jaktet på lokale narkobaroner. Ved hjelp av en utrolig uhåndterlig politibil, walkie-talkie og den alltid trofaste politikølla, kjempet vår helt seg gjennom situasjoner som bråkete motorsykkelgjenger, råkjøring og narkohandler. Men alltid etter boka. Glemte du å lese opp rettighetene under en arrestasjon, kunne du være sikker på

at rettsaken et par timer senere i spillet ville ende i tiltaltes favør. Og da var spillet over. Det skulle være realistisk, skal vite.

Det var fremdeles flere år igjen før det musestyrte pek-og-klikk-systemet ble innført som standard for denne sjangeren, så kontrollene i spillet bestod av tastaturets piltaster for bevegelse, og man kommanderte rundt hovedpersonen ved å skrive inn kommandoer på skjermen.

Bilkjøringen var som nevnt uendelig frustrerende. Når man kjørte på normal spillhastighet, gikk det sørgelig tregt. Men skrudde man opp hastigheten et par hakk, pilte bilen over skjermen med lysets hastighet. Og med sirenene på, var det bare å gi opp. Store deler av spillet handlet om å navigere seg rundt i Lytton med nettopp denne bilen, og frustrasjonen var stor hver gang man kolliderte og måtte laste inn en gammel lagring. Game over.

Men dette var som sagt det første



eventyrspillet jeg satte meg skikkelig inn i, og det skal mye til å få en tiåring til å gi seg når han først har bestemt seg for noe. Jeg kom meg til slutt gjennom spillet, og den tilfredsstillende følelsen som oppstod var helt ubeskrivelig. Det er utrolig hva en gjeng med unger, kun utstyrt med ordbøker og en urokkelig jernvilje, kan få til.

**.\_Magnus Tellefsen**

GTA 0.5 Kartet i spillet minner mistenkelig mye om en viss klassiker fra Rockstar...

**S**

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

**Spillsnakk**



# MADE IN NORWAY

De holder til i Drammen og har laget barnespill for PC og actionspill for PS3. Vi har tatt en prat om spillutvikling med Tinka Town, kreativ leder i Ravn Studio.

## Hva gjør du som kreativ leder?

- Jeg er litt hands-on i alle prosjektene, og rollen varierer mellom produsering, design og konseptutvikling. Det kommer jo litt an på hva vi jobber med, men hovedsakelig har jeg ansvar for den innholdsmessige, kreative biten, og at spillenes kvalitet holder mål innholdsmessig og visuelt.

## Hvordan kom du deg inn i bransjen?

- Jeg er medieutdannet fra Danvik FHS i Drammen og Concordia College i Minnesota. Jeg begynte jo litt i film og TV, der jeg klippet, filmet og skrev manus. Jeg jobbet deretter i noen år med E-læring, før jeg havnet i spillbransjen som designassistent i PC-produksjonen av Flåkløya i Drammen. Deretter dannet jeg og Stine Wærn Ravn Studios i 2002.

## Hva er grunnen til fokuset på barnespill fremfor andre sjangre?

- Det har noe med størrelsen, budsjettet og teknologien vår å gjøre. Siden vi har et lite team må man tenke på hva man kan få til på kortest tid med relativt få ressurser. Siden vi begynte med Flåkløya følte vi at det var viktig å gjøre noe for barn, unge og andre spillinteresserte, og det er fremdeles et av verdigrunnlagene i selskapet. Det er ganske få norskutviklede barnespill på markedet i Norge, og da vi dannet selskapet i 2002 var det ganske nytt å jobbe på dette området. Det var mye dårlig på markedet, der blant annet dårlig eller ingen oversettelse var vanlig for utenlandske barnespill. Vi synes norske barn og ungdommer fortjener norskproduserte spill med god kvalitet.

## Det er mange utgivere som nøyer seg med å slenge på en kjent merkevare på coveret, for så å produsere spill med ganske underutviklet gameplay. Hva mener du om slik produksjon?

- Markedet krever en viss tilgang på produkter. Det er jo ingen tvil om at merkevarer selger. Siden det er så tøft som det er i spillbransjen må man gjøre sånne ting innimellom, og det har jo både fordeler og ulemper. Fordelen er jo at du har et ferdig utviklet univers å ta tak i, mens du på den annen side må holde deg innenfor visse rammer på grunn av IPen. Om man ikke eier den må man også dele utgiftene. Det å produsere fra egne IPer, som har vært vår visjon fra starten, er nok mer krevende på mange måter, men det gir oss full kreativ frihet.

## Hva mener du er det beste barnespillet dere har produsert hittil?

- Det beste vi har produsert hittil må jo bli Englekraesj, som i 2009 ble kåret til beste nordiske og norske barnespill. Ellers har vi Snakeball-spillet, som er noe helt annet, og for alle aldersgrupper. Det å jobbe med Sony ga oss også en helt annen arbeidsprosess. De befinner seg i en annen liga, der alle krav og kriterier er annerledes.

## Hvordan opplevde du den kreative prosessen under Englekraesj?

Det var veldig spennende, fordi vi tok utgangspunkt i en historie som vi måtte gå litt bort fra etter hvert. Det viktigste er jo hva du gjør i spillet, og spilleren må få lov til å jobbe med og utforske historien selv. Derfor hadde vi det grunnleggende på plass ganske tidlig. Og deretter kom den delen jeg synes er morsomst, der vi bestemmer hva de skal gjøre, hvor de

skal være, hva oppdragene skal gå ut på og hva de skal finne. For å sikre at vi finner de beste løsningene, både teknisk og visuelt, er hele teamet med på denne prosessen.

## Tror du foreldre er for strenge i forhold til hva de vil ha og ikke ha i spill?

- Nei, det tror jeg ikke. Jeg tror det har vært en tendens til at foreldrene er veldig opptatte av læringsnivået så barna lærer noe hele tiden. Derfor kjøper de mange lek- og lærespill. Vi har vært mer opptatte av at spillopplevelsen skal være ren underholdning, og man kan ofte legge til læringselementer som blir en heldig bieffekt. Vi tror barn synes det er en morsommere måte å gå inn i universet på. Generelt synes jeg også at foreldre burde spille mer, slik at de faktisk vet hva spillene går ut på.

## Hva tror du kan forbedres innen sjangeren?

- Siden det er mange som anser det som enkelt å surfe på en merkevare, er det mange spill som kommer litt for enkelt med spin-off-effekten. Når man ikke utarbeider gameplayet nok og ikke tilpasser innholdet i forhold til spillmediets muligheter, blir det ikke alltid like bra.

## Dere er jo det eneste spillstudioet i Norge som har lisens til å utgi spill på alle plattformen. Føler du at dette gir dere en fordel?

- Det gir oss en klar fordel når vi samarbeider med utenlandske utviklere. Når vi kommer opp med nye spillideer kan vi tenke oss til hvilke konsoller spillet passer for, som gir oss mulighet til å selge det til den plattformen vi ønsker.

TEKST & FOTO: Line Fauchald

# ARMY OF

# TWO

THE  
**40<sup>TH</sup>  
DAY**

«ARMY OF TWO: THE 40<sup>TH</sup> DAY»  
ER BRAUTENDE, AMERIKANSK  
ACTION PÅ SITT BESTE.  
[Spillmagasinet.no](http://Spillmagasinet.no)

## FIGHT TOGETHER. SURVIVE TOGETHER.

SPILLET ER UTE I BUTIKK NÅ! [WWW.ARMYOFTWO.NO](http://WWW.ARMYOFTWO.NO)



PS3



PSP  
PlayStation Portable



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of TWO are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.