

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PC | 3DS | PS VITA | iOS

GRATIS
MAGASIN
August 2012
Nummer 100

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no



NEED FOR SPEED

MOST WANTED

Vi har flyktet fra politiet i Burnout-studioets adrenalinfylte racingfest...

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Mens jeg hvilte i redaktørstolen på ferie, observerte jeg Tor Erik på andre siden av pulten. Han var helt utslitt, stakkars. Det er tydeligvis vanskelig å være redaktør - ikke at jeg har noe erfaring med det. Men innholdet har vært bra, Tor Erik.



Morten Bækkelund

Jeg vet ikke hvorfor denne slasken er med på denne siden i det hele tatt. Rett etter bryllupet pakket han snipkesken og rettet nesene mot USA og Canada og forlot oss midt i deadline-kjøret med haugevis av nyheter å skrive. Takker!



Line Fauchald

Husker dere forrige måned, da jeg fortalte om Lines planer om å gå over Besseggen? Nå har det visstnok blitt utsatt. Men hun har i det minste spilt seg gjennom halvparten av alle rollespillene hun kjøpte. Bra jobbet, Line. Bra jobbet.

LEDER

Gamereactor nummer 100 / august 2012



Bladet fyller 10!

To år uten ordentlig ferie har gått. Denne sommeren tok jeg ut tre uker, som jeg på strategisk vis valgte å legge til solfylte Norge. Et glimrende valg! Det ble jo minst tre dager med sol sammen med familie på Vestlandet. Resten av ferien tilbrakte jeg imidlertid her på kontoret - uten å jobbe, vel å merke. Jeg klarte rett og slett ikke å forlate gjengen. Dessuten roet det nervene å se at noe faktisk ble gjort. Jeg er tydeligvis ganske rusten i forhold til det å ta ferie, ettersom jeg brukte mesteparten av tiden på å komme i modus. Men omsider klarte jeg det, og da var ferien også slutt. Leser dere dette, Reichel Brothers?

Med avsluttet ferie begynte arbeidet med vårt tiårsjubileum og magasin nummer 100. Vi hadde snakket om det lenge, Jon Cato, Carl Thomas og jeg, om å lage en jubileumsartikkel med et ærlig innblikk i livet som redaktør. Vi ville fortelle litt om Gamereactors historie - om det uavhengige forlaget Gamez Publishing, om dynamikken i redaksjonen, om utviklingen av magasinet og nettsiden og om forholdet til brukerne.

Spillhøsten nærmer seg, og etter en sommer med spilltørke merker jeg at ting begynner å skje igjen. Postkassen har våknet fra en lang sommerdvale, utgiverne har begynt å sende mailer igjen og skribentene er tilbake fra ferie. Vi har fått inn spillkoder, forhåndstitter og anmeldelseseksemplarer og har testet høstens heteste racingspill. Need for Speed: Most Wanted ser ut til å bli akkurat så actionfylt som vi håpte - Criterion tar opp igjen tråden fra Burnout Paradise, og er klare med et heftig bilspill til høsten. Vi har også kikket på hagelivet i Pikmin 3, tatt tempen på ZombiU, sett nærmere på kickstarter-trenden og Ouya, satt nervene på prøve i Resident Evil 6 og slått av en prat med utviklerne samtidig. Innholdet er altså på plass i denne utgaven også.

På kontoret har vi også begynt å glede oss til spillhøsten og selvfølgelig lansering av ny konsoll. For du er vel i rute, Wii U? Blant stortitlene finner vi gjensynet med Master Chief i Halo 4, nykomlingen Connor i Assassin's Creed III, snikmorderaction i Hitman: Absolution, Borderlands 2, Far Cry 3 og Sly Cooper: Thieves in Time. Og det er bare for å nevne noen.

Nei, folkens - dette høres travelt ut. Når er det juleferie igjen?

Kristian Nymo, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)

Redaksjonssjef Tor Erik Dahl
(tor.erik@gamereactor.no)
Journalist Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)
Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)
Ansvarlig utgiver Claus Reichel
Layout/Design Petter Hegevall
Opplag 35 000 eksemplarer
Antall lesere 78 000 (MMI 2009)

Skribenter

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinnsen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Richard Imenes / Martin Andresen / Robin Høyland / Kim Visnes / Martin Sollien / David Selnes / Jostein "MMORPG" Holmgren

Adress Gamereactor Norge
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo
Telefon +47 924 94 928
Internet www.gamereactor.no
Abonner www.gamereactor.no
Utgivelser 10 per år
Trykk Color Print Danmark
Papir My Brite Matt, 70g (Svanemerket)
Distribusjon Posten Norge
Annonser Bernt Erik Sandnes
(bernt.sandnes@gamereactor.no)
Markedssjef Morten Reichel
(morten@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 ikke ansvar for eventuelle feil. Artikler, bilder og annonser kan ikke ettertrykkes uten skriftlig tillatelse fra Gamereactor.

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

Testet

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

Anbefalt aldersgrense

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

Kontakt oss

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S



STRATEGY REDEFINED

TRION WORLDS GIR DEG ETT 5€ PAYSAFECARD

Betal kontant for din online-underholdning!

- › Raskt, enkelt og trygt
- › Uten konto eller kredittkort
- › Pengene er straks på din spillekonto

www.paysafecard.com



FREE TO PLAY



www.EndofNations.com

Tempo

Dato til LBP Karting

Utgivelsesdatoen til Little Big Planet Karting ble annonsert denne måneden. 7. november er dagen vi kan begynne å bygge egne brett, kjøre om kapp mot venner eller bare ha det gøy på banen. I sann Little Big Planet-stil vil vi helt sikkert få et uendelig antall brukerskapte brett i tillegg.

DayZ får fullverdig versjon

Hobbyprosjektet DayZ har lenge levd i form av en modifikasjon til krigssimulatoren Arma 2, og nå har utvikler Dean Hall kunngjort at Bohemia Interactive, skaperen av Arma 2, skal stå for utviklingen av den fullverdige versjonen. Hall fortsetter som sjefsdesigner.

To Sony-samlinger på vei

Sony har annonsert to nye spillsamlinger. Den første kalles God of War Saga, og inneholder alle God of War-spillene som er blitt utgitt hittil, i tillegg til eksklusivt bonusinnhold og én måned gratis Playstation Plus. Nummer to er Infamous Collection, med alle spillene, nye superkrefter og oppdrag.

Xbox 720 i høst?

Ifølge en litt merkelig uttalelse fra Brian Hall, sjef for Windows Live, Brian Hall, skal Xbox 720 slippes allerede i høst samtidig med Windows 8. Det høres litt tidlig ut, og vi antar det er snakk om en misforståelse. Likevel interessant, for hvis det er noen som vet dette, er det nok ham.

EA saksøker Zynga

EA saksøker Zynga på vegne av The Sims-utvikler Maxis. Den store utgiveren beskylder Zynga for å ha kopiert store deler av Facebook-spillet The Sims Social da de lagde Facebook-spillet The Ville. Zynga på sin side mener EA kopierte dem først, og kommer til å prøve å forsvare rettighetene sine.

Thief 4 til de nye konsollene

OXM sørget for oppgang på ryktebørsen da de spekulerte i at Thief 4 skulle bli en lanseringstittel til nestegenerasjonskonsoller allerede til neste år. Flere sentrale personer i industrien har dessuten kommet med detaljer som gjør det troverdig.

PS All-Stars kopierer SSB?

Platinum Games-produsent Hideki Kamiya hadde visst en skikkelig dårlig Twitter-dag. Han snakket rett fra levrer, og anklagde Playstation All-Stars for å være en blåkopi av Nintendos Super Smash Bros. Brawl-serie. Kamiya gikk så langt som å true sine konkurrenter med juling, men har holdt seg til nettdiskusjon.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Med klampen i bånd viderefører Burnout-utvikler Criterion den populære Need For Speed-serien. Vi besøkte utvikleren i England...

For noen få uker siden kom annonseringen av Need for Speed: Most Wanted - den etterlengtede oppfølgeren som blander både suksessformelen fra forrige Most Wanted-spill og Burnout Paradise. Annonseringen kom kanskje brått på, men det få vet er at Need For Speed: Most Wanted allerede var i planleggingsfasen før Hot Pursuit fra 2010 nådde butikkhyllene. Gamereactor kjørte ned til

Criteria hovedkvarter i England for å gi Autolog 2 en real prøvetur.

– Etter Hot Pursuits overraskende gode salgstall, tenkte dere «wow, dette må vi gjøre igjen»?
– Det stemmer at Hot Pursuit gjorde det svært bra på markedet, men før vi i det hele tatt fikk se noen salgstall hadde vi allerede begynt arbeidet på Most Wanted. Da



STUDIO-
BESØK!

vi begynte å jobbe med Need For Speed-serien var det klart med én gang at Hot Pursuit og Most Wanted skulle få Criterion-stemplet. Selv om begge involverer å kjøre rundt med biler, er de to veldig annerledes enn resten av spillene i serien. Men ikke misforstå - vi ønsker ikke å lage oppfølgere til tidligere spill. I stedet mener vi at serien trenger en vitamininnsprøytning, noe vi planlegger å gjøre (igjen) med Need for Speed: Most Wanted, forklarer produsent Matt Webster.

Men hvordan skal de gjøre det? For det første er alle bilene tilgjengelige fra sekundet du kjører i gang spillet. Vel - det stemmer ikke helt, men i stedet for å kjøpe nye biler med pengene du samler

sammen i karrieremodusen, vil de over 50 bilene være gjemt rundt om kring i spillets by. Noen av de mindre eksotiske bilene, som Mitsubishi Evo eller Ford Focus, står kanskje parkert ved fortauet, men for å finne godbitene må du ut på oppdagelsesferd. Men det gjelder å passe seg for politiet - de er ikke glad i biltyver. Fansen har mast, og nå er de også blitt hørt: i Need For Speed: Most Wanted får vi nemlig også et gjensyn med samleobjektene fra Burnout: Paradise. Det inkluderer blant annet gjerder som skal kjøres ned, og reklameplakater som skal knuses med støtfangeren.

- De fleste racingspill tvinger deg til å kjøpe nye biler, eller låse dem opp ved å utføre



SKAL VI MÅLE RULLEBLAD?

Kampen om å få lengst rulleblad slutter ikke når du skruv av konsollen. Via Origin-profilen din vil alle dine aktiviteter loggføres, uansett om du spiller på Playstation 3, Xbox 360 eller iPad. For å få tilgang til statistikken sin kan man logge seg på NeedForSpeed.com, og sjekke hvordan man ligger an.



ALL INFO I AUTOLOG 2

Autolog-skaperne gjør det igjen, og med bedre resultat enn noensinne. Autolog sammenligner ikke lenger bare dine beste tider, men den loggfører mer eller mindre alle dine handlinger på asfalten, og gir deg relevant info om hvor godt du gjør det i forhold til vennene dine i sanntid.



KINECT-STYRING, SA DU?

I spillets siste trailer står det «better with Kinect» på omslaget. Dette betyr at Most Wanted vil ha en form for Kinect-støtte, muligens også Playstation Move. Hva slags funksjoner det er snakk om vites ikke, men foruten å kontrollere bilen med armene, regner vi med å få bruke det når biler skal bygges.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



ZOMBIESNAKK MED INDIE STONE

Hva skjer når zombieene kommer, og du er tom for ammo og mat? Utvikler Will Porter har svaret i Project Zomboid...

Hva er utviklerteamets overlevelsesplan?

- Vi jobber ikke alle på samme plass. Jeg er skribent og bor Sør i England, på bakkenivå ganske nær landet. Jeg kan enkelt løpe til Sussex Downs og sette opp leir. Mash bor i Canada og jeg mistenker at hun kommer til å ville holde seg hjemme for å beskytte marsvinene sine. Christ og Andy jobber i en leilighet i øverste etasje i en boligblokk i Newcastle, så de må nok kjempe seg gjennom flere hundre meter med udøde naboer og trapper før de kommer seg ut.

Hvorfor bør spillere frykte de udøde i Project Zomboid?

- Zombieene i Project Zomboid er enkle å drepe når det er én eller to. Når en horde omringer fortet og du har gått tom for mat, vann og andre ressurser er det ikke like lett.

Hvilke planer har dere for sluttinnholdet i Project Zomboid? Hvordan har dere tenkt å holde spenningsnivået oppe etter at spillerne har overlevd en stund?

- De siste dagene, ukene og månedene i en vellykket gjennomspilling vil være ganske øde. Spilleren vil være sulten og på grensen til å bli gal. Alle de andre overlevende vil være døde, og utenfor huset ditt står hundre zombier og venter. Vi har et par triks for hånden for å holde spillet gående, men vi har ikke lyst til å avsløre hva dette er riktig enda.

Vil det finnes kjøretøy i Project Zomboid, og får vi modifisere dem?

- På et tidspunkt kommer vi til å introdusere biler. Kartet vil vokse seg så stort at kjøretøy er nødvendig, men det kommer garantert til å komme sent i utviklingen. Sannsynligheten for at du finner et maskingevær som kan monteres på en bil er liten - selv i byen Muldraugh, som ligger nær en militærbase.

Hvorfor tror du Project Zomboid er sterkere av å være isometrisk?

- For å være helt ærlig så føler jeg ikke Project Zomboid kan sammenlignes med spill som hvor kameraet er plassert over skulderen. Spillet vi føler oss mest likt er (ikke si det til noen) The Sims. Nå gir kanskje det isometriske synspunktet mer mening?

På hvilken måte har direkte tilbakemelding fra fansen bidratt til utviklingsprosessen?

- Enkelte gameplay-elementer blir skjøvet fremover hvis etterspørselen er stor. Fansen bidrar dessuten gjennom modding. Vi sa at vi skulle holde spillet og moddene separate, men Stormy's Reloading Mod var så bra at vi måtte ha den med i den nye testversjonen.

Hva ligger i horisonten for The Indie Stone?

- Vi har fremdeles et par år med utvikling igjen på Project Zomboid, det er fortsatt vanvittig mye igjen å gjøre. Jeg kan ikke se for meg at vi helt kommer til å slutte å jobbe med Project Zomboid så lenge folk fortsatt bryr seg om det. Vi kommer også til å sørge for at modding-samfunnet vokser frem.

/Adrian Berg



GÅR RIKTIG VEI MED MOST WANTED

Utvikler Criterion Games var ikke spesielt fornøyd med fjorårets Need For Speed: The Run, og legger heller ikke skjul på det. For å hjelpe serien tilbake på rett spor tok utvikleren alt de visste om spill med åpne verdener, og sveiset ideene sammen med erfaringene fra Need For Speed: Hot Pursuit og kritikerroste Burnout Paradise.



historieoppdrag. Hvorfor har dere valgt å gå en annen vei?

- Vi ønsker at alle spillere skal få kjøre den bilen de vil. Det er ytterst få som har tid til å bruke flere timer bare for å få tilgang til favorittbilen, og personlig synes jeg ikke det høres gøy ut engang. I Most Wanted kan du kjøre i stykker asfalten med favorittbilen allerede 15 minutter inn i spillet. Det er selvfølgelig helt opp til deg om du vil kjøre om kapp, prøve det ut på noen svære hopp eller finne nye samleobjekter. I tillegg vil alle dine aktiviteter bli loggført i Autolog 2, hvor det handler om ha det lengste rullebladet blant vennegjengen. Dette gjøres uansett om du spiller alene eller over nett, forteller Craig Sullivan.

Etter å ha pratet med de kjempeentusiastiske utviklerne, kunne jeg ikke vært mer klar for å gi spillet en prøvetur selv. Fans av det originale Need For Speed: Most Wanted vil med én gang legge merke til likhetene. Criterion hedrer forgjengeren ned til minste detalj. Fantastisk idé. Til og med din første bil er den samme som den var for sju år siden: nemlig BMW M3.

Gameplayet blander høy, nitroladet fart, lange sladder og spektakulære krasj, for det sender deg ut på gata og lar deg gjøre det hele én gang til.

Bilene føles tyngre enn før, og Matt Webster forklarer at dette er fordi Criterion har snekret sammen helt nye kjøremekanikker. Vi vil også få kjøre off-road, noe som

ALLE DINE AKTIVITETER BLIR LOGGET I AUTOLOG 2

betyr at man må være litt taktisk når det kommer til valg av bil- og hjul typer. Heldigvis kan hjul typen endres med ett enkelt knappetrykk på piltastene takket være menysystemet EasyDrive, som vil være tilgjengelig til enhver tid. EasyDrive vil også la spilleren automatisk forflytte seg til nye aktiviteter, eller biler du har funnet.

Såkalte Speedpoints er spillets valuta og erfaringspoeng blandet sammen i ett, og er funksjonen som sveiser enspiller- og flerspillerdelen sammen. Når



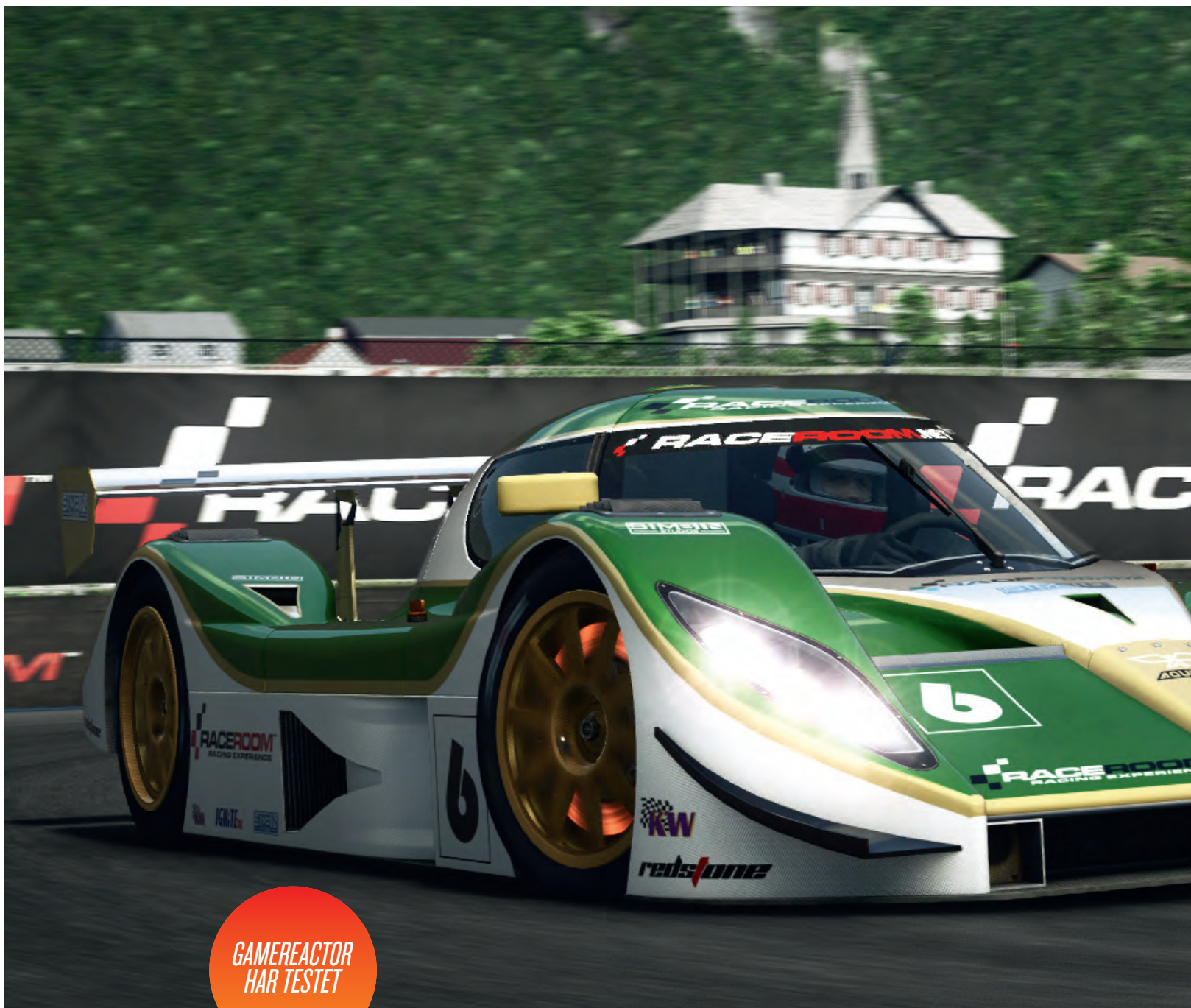
du får flere fartspoeng vil du nå høyere opp på Most Wanted-lista. Er du

ekstra flink kan fartspoengene også låse opp andre godsaker, som bedre bildeler, fartsbonuser, bedre kjøreegenskaper og så videre.

For å gjøre flerspillerdelen ekstra interessant kan spillerne ødelegge for hverandre. Klarer du å totalvrake en motstander mister kan han ikke vinne racet, men han kan han kjøre kun for å ta hevne seg. Det er like hektisk og brutalt som det høres ut. Craig Sullivan forklarer at dette ikke er et spill hvor fokuset ligger på å holde bilen ripefri, og å kjøre pent på linje fram til mål. I stedet blir vi oppfordret til å utføre skitne triks – dette er tross alt ikke et hvilket som helst bilspill. Dette er Need for Speed: Most Wanted, og det er bare å feste setebeltene!

/Eerik Rahja

Need for Speed: Most Wanted slippes på alle plattformer den 30. oktober i år



**GAMEREACTOR
HAR TESTET**

ETT SPILL. ETT VERKTØY. RACE ROOM RACING EXPERIENCE

Simbin forteller om hvordan de vil skape en levende racingverden på nettet

Race Room Racing Experience slippes i begynnelsen av november. Gratisklienten kommer da til å inneholde 20 biler og seks baner, alle er basert på virkelige områder. Simbin har etter premieren planer om å selge nytt innhold én gang i måneden, da først og fremst i form av biler og baner, men også nye modi. Allerede tre uker etter at spillet slippes vil den første oppdateringen dukke opp. Da vil seks biler og tre baner bli tilgjengelige, men Simbin ønsker ikke å si noe om prisen på tillegget riktig ennå. De kaller forretningsmodellen Free 2 Race.



AMATØR ELLER PROFESJONELL

Race Room kommer til å tilby to ulike vanskelighetsgrader. Amatør er akkurat hva det høres ut som - en lav vanskelighetsgrad og et pedagogisk opplegg som kan få satt igang selv den ferskeste spilleren. Nivået som heter Get Real er like realistisk som GTR2 var, og det kommer til å kreve maksimal konsentrasjon. Vanskelighetsgraden vil bli knyttet opp mot profilen du lager i Simbins portal, hvor du også kan sjekke all mulig statistikk eller bare pusse pokalene dine.



MED ET GODT GREP OM VEIEN

Forskjellen mellom seier og tap i dagens racingverden handler i stor grad om veigrep. Det er ofte bare de beste racinglagene med høyest budsjett som har muligheten til å eksperimentere med, og utvikle bedre antispinn, noe som har revolusjonert racingverdenen de siste ti årene. Dette er tydeligvis noe Simbin har hatt i tankene i løpet av utviklingen av Race Room Racing Experience - det vil nemlig være hele seks forskjellige innstillinger for hvor sikkert veigrep du vil ha.



RACE ROOM

RACING EXPERIENCE

Svenskene bak GTR 2 har nylig vist frem et helt nytt racingkonsept. Vi slo av en prat med produsenten....

Svenske Simbin tar opp kampen mot iRacing og Sim Racing Live med Race Room Racing Experience. Spillet, som skal slippes i begynnelsen av november, kommer til å basere seg på den populære gratismodellen, og en av de mest spennende funksjonene er helt klart at det vil være mulig å laste ned nye biler og baner for mer eller mindre å skreddersy ditt helt eget racingspill.

Hva er Race Room Racing Experience?

- Det er en helt ny måte å spille racingsimulator på. Man laster enkelt å greit ned en gratisklient, og herfra kan du gå til innkjøp av akkurat de spillmoduser, biler og brett du vil at ditt spill skal inneholde. Ønsker du for eksempel kun å forbedre rundetidene dine med én bil, trenger du kun å kjøpe bilen, banen og spillmodusen – du trenger altså ikke kjøpe hele spillet hvis du ikke vil. Planen er å gi deg en racingopplevelse ulik alt du har sett tidligere.

Så Race Room Racing Experience er like utfordrende som deres tidligere

racingsimulatorer? Og hvilke andre nyheter kan du dele med oss angående spillmotoren?

- Akkurat! Race Room Racing Experience vil tilby kjøring på noen av verdens fremste racingbaner. Vi har i tillegg også snekret sammen en helt ny grafikkmotor, og det nye systemet lar oss skape langt mer detaljerte bilmodeller og fysikk, samt et helt nytt lydsystem som lar oss ta i bruk 7.1-lyd.

Hva skjedde forresten med GTR 3 da? Jobber dere med det enda, eller har dere kuttet ut arbeidet?

- Jo, absolutt. Men GTR 3 er lenger unna når det kommer til lansering, så fokuset vårt ligger nå på Race Room, som lanseres den første uken i november.



KUNSTIG INTELLIGENS

Simbin er heller ikke redde for å gi seg selv kritikk, spesielt når det kommer til de datastyrte konkurrentenes kunstige intelligens i utviklerens tidligere spill. Nå kan de fortelle at de har jobbet beinhardt for å skape en dynamisk kunstig intelligens slik at de digitale sjåførene faktisk kan gi deg en real utfordring. Etter hver runde vil spillet vurdere innsatsen din, for så å justere motstanderens kjøreevne fortløpende. Med dette systemet hevder Simbin at man aldri vil kunne bli for god i Race Room.



DEN PERFEKTE SVINGEN

Alle som vet så noe om racing vet at mest av alt handler det om å finne rett sporvalg, om å få de perfekte svingene. I Race Room Racing Experience har Simbin satt sammen en spillmodus kalt Apex Hunt. Her skal du guides gjennom et antall av verdens mest kjente bilbaner, og via en linje på veien (i likhet med den i Forza-serien) informeres spilleren om nøyaktig hvordan svingene må utføres for å komme kjøpest rundt. Hver gang du runder av en perfekt sving, tildeles du et trofé.

UROLIG FOR GRATIS-TRENDEN

Forretningsmodellen Free-to-Play kan senke spillkvaliteten

Det begynte allerede i fjor. Gratisspill finansiert av mikrotransaksjoner og reklameinntekter eksploderte i popularitet på App Store – det er bare et fåtall spillere som faktisk betaler for seg, men det er likevel mange nok til at gratismodellen er lønnsom. Utviklerne tjener penger og spillerne betaler kun hvis de vil. I tillegg får mindre utviklere muligheten til å nå ut til flere. Høres jo bare positivt ut, eller hva?

Jeg skal ikke spå dommedag, men i likhet med kjempetilbud fra telefonselgere, rygger jeg instinktivt unna når jeg hører Free-to-Play. Tro det eller ei, men gratis er ikke alltid godt, og gratistrenden i spillbransjen er urovekkende av flere årsaker. Kvalitetskravene for spillene synker – jeg mener, hvor mye kan man egentlig forvente av et gratis mobilspill? For ikke å nevne fordelene spillerne som betaler får ovenfor de som ikke gjør det, noe som resulterer i at spilleren med størst lommebok har større sjanse for å klatre høyt på poenglistene enn han med gode fingerferdigheter. Det å aldri vite om man sitter med et fullstendig produkt i hendene er også veldig irriterende.

Foreldre vil heller la barna leke med et gratis iPad-spill enn et til Nintendo 3DS som koster flere hundre kroner. Og flere markedsanalytikere er enige: Gratisspill kommer bare til å bli mer og mer populært, og etterhvert kommer de nok til å ta en stor del av fullprisspillenes kake. Det sier seg selv at utviklere kan lage bedre, og mer balanserte gratisspill, men er vi uheldige ender vi opp med en kjedelig og billig fremtid i spillverden, med uferdige titler som konstant maser etter mer cash.



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



OCULUS RIFT VR-HEADSET

Det er ikke alle som kan vise til strålende omtale fra John Carmack (id), Cliff Bleszinski (Epic) og Gabe Newell (Valve). En som kan det er Palmer Luckey, mannen bak en kommende virtual reality hjelm. Ja, jeg hører dere «VR, virkelig? Er ikke det utrolig 90-tallet?» Og jo, man kan nok si det, men dette er litt annerledes. Teknologien har kommet utrolig langt på 20 år, og det ser man i Oculus Rift. Til å begynne med vil brillene kun være for utviklere, men de håper å ha kommersielle enheter så fort som over hodet mulig.

Oculus Rift har per 9. august samlet inn 8,8 millioner kroner.



LEISURE SUIT LARRY REISER SEG IGJEN

For 20 år siden ga Sierra ut et spill skapt av Al Lowe ved navnet Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards til PC. Det var et pek og klikk-spill hvor du spilte taperen Larry hvis eneste oppgave i spillet er å få seg et ligg. Dette er forøvrig tredje gangen klassikeren gjenoppstår som en følge av ny teknologi. Det er også det niende Larry-spillet som lanserer siden starten. Denne kronerullingen viser at Kickstarter fungerer ganske bra. Utviklerne Replay Games tok selv kontakt med Big Software, eier av Leisure Suit Larry, og Al Lowe skaperen av spillet for å få realisert drømmen sin. De ville så gjerne se en gjenoppliving av Larry på PC med helt ny grafikk, masse nytt innhold, samt være tilgjengelig på PC, Mac, ios og Android.

Prosjektet nådde sitt mål 2. mai og samlet inn totalt 3,8 millioner kroner.



PRESIS FEKTING I CLANG

Har du noen gang spilt et spill hvor du fekter og tenkt at det ser dårlig ut? Da er du ikke alene. Dette er noe Neal Stephenson ønsker å fikse, og med Clang vil han revolusjonere sverdfekting i spill. Du må kjøpe en spesiell kontroll med Sixense-teknologi. Dermed vil bevegelsene dine bli gjengitt helt presist på skjermen. Clang blir et likeverdig slåsse- og eventyrspill. Forskjellen på dette og for eksempel Soul Calibur er presisjon, dybde og at man kan utvide med andre og mer avanserte sverdteknikker senere.

Clang nådde målet den 9. juni og samlet inn 3,1 millioner kroner.

SMÅTT ER GODT Bildene lyver ikke, størrelsesforholdene mellom konsollen og kontrollen stemmer nok så godt i bildene under.



ÅH, JA... ER DET EN NY KONSOLL?

Revolusjon i en liten boks.

Ouya kaster regelboken ut av vinduet med denne dingsen...

Kickstarter er virkelig i vinden for tiden. Ikke nok med at man kan få filmer og musikk støttet ved nettbasert kronerulling av deg og meg, men spillbransjen har også fått øynene opp for fenomenet. Ouya (uttales ooh-yuh) er en spillkonsoll som gjør noe utenom det vanlige. Hele konseptet er at den følger open source-prinsippene, du kan gjøre hva du vil med den, ingenting er låst.

Ikke nok med at den ikke har noen form for kopisperre, selskapet bak lover at alle spill blir Free-to-Play, og at mange store aktører har gitt sin støtte til den. GoLive har sagt at de vil komme med muligheten for stream-to-play og de har nylig skrevet en avtale med selskapene bak applikasjonene TuneIn og XBMC. Innholdsmessig er den ikke stort sterkere enn de nyere smarttelefonene. Det kommer nok av at den bruker Googles Android 4.0-operativsystem. Den kjører en Arm Cortex-A9 prosessor med

Nvidia ULP GeForce-grafikkprosessor. Den har 1 GB RAM, 8 GB flashminne, HDMI-port, Wi-Fi- og bluetooth-tilknytning, en USB 2.0 port og støtte for fire trådløse kontrollere. Det høres kanskje ikke ut som

SAMLET INN 904 PROSENT MER ENN MÅLSATT...

veldig mye, og man kan ikke forvente at den spiller Skyrim, men til tross for den beskjedne størrelsen vil den uansett kunne sparke ball med de store gutta. Hva er så prisen for alt dette? Ikke mer enn latterlige 599,- kroner. Lanseringsdatoen er ikke kunngjort enda, men de håper å lansere den i mars 2013.

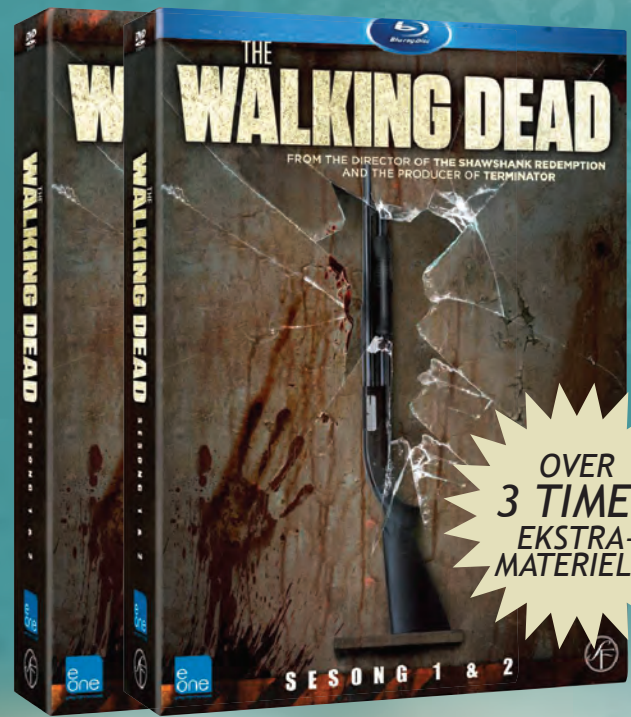
Kronerullingen ble avsluttet den 9. august, og 50 millioner kroner ble samlet inn. Dette var hele 904 prosent over målet selskapet hadde satt på Kickstarter.

/Kim Visnes

FRA REGISSØREN AV FRIHETENS REGN
OG PRODUSENTEN AV TERMINATOR

THE WALKING DEAD

SESONG 2



OVER
3 TIMER
EKSTRA-
MATERIELL!

BASERT PÅ ROBERT KIRKMANS HISTORIER
PÅ BLU-RAY OG DVD FRA 29.AUGUST



GÅ HELLER IKKE GLIPP AV DISSE NYHETENE:



I SALG
FRA 11.
JULI



I SALG
FRA 12.
SEPT.



I SALG
FRA 5.
SEPT.

KJØP SERIENE HOS
DIN NÆRMESTE
FILMFORHANDLER

INNKOMMENDE!

De største titlene i 2013 rommer både hagedyr, zombier og skipbrudne. Det er bare å glede seg!



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Okami HD

Playstation 3 / 4. kvartal 2012

Om du enda ikke har prøvd deg på spillperlen Okami får du sjansen med HD-relanseringen til Playstation 3. Det fenomenalt vakre spillet tar deg med gjennom en håndtegnet verden med solguden Amaterasu, på hans ferd mot ødeleggelsen av det nihodede monstret Orochi. Okami låner flere elementer fra Zelda-serien, mens du bruker en magisk malekost for å utføre angrep og andre handlinger i spillet. Rett og slett magisk.



Dead or Alive 5

Playstation 3, Xbox 360 / 28. september

Bikini babesene vender atter en gang tilbake i Dead or Alive 5. I seriens femte spill får vi et kampsystem som minner mye om stein-saks-papir, da slag slår kast, kast slår hold og hold slår slag. Duellene tar denne gang sted i interaktive miljøer, som lar en annen spiller utføre et Power Blow. Dette angrepet kaster motspilleren ut i en Danger Zone. Og ikke nok med det - ifølge utvikleren er puppefysikken mer realistisk også. YES!

Dead Space 3

PC, PS3, Xbox 360 / Februar 2013

Visceral Games tar en helomvending med Dead Space 3. For første gang tilbyr de en samarbeidsmodus for to personer, lagt til en mer åpen og variert verden. I Dead Space 3 vil miljøene forandre seg aktivt mens du spiller, og klimaet vil alltid være på ekstremnivå. Det har også blitt kjent at Isaac har mer bevegelighet enn tidligere, illustrert av hopping over gjenstander og cover-mulighet. Hvorvidt det funker får vi se i 2013...



PIKMIN 3

For mange insekter i hagen, sa du? Ikke fortvil - astronautklikken fra Pikmin 3 hjelper deg med utyskene!

■ Stenansikt

Nintendo introduserer oss for en ny type Pikmin i seriens tredje spill, som går under navnet Rock Pikmin. Som navnet tilsier har den nye typen et stenhårdt ytre, og kan knuse seg gjennom glass- og krystallbarrierer. De kan imidlertid ikke holde seg fast i sine mål, da de faller bakover i stedet.

■ Kjenn dine astronauter

I Pikmin 3 får vi kontrollere fire astronauter samtidig. Du kan til og med bytte mellom dem, for å benytte deg av hver kapteins kunnskap om området du befinner deg i. Captain Olimar og Louie er dog ikke blant dem. Kanskje Pikmin 3 dreier seg om hans redningsoppdrag?

■ Total kontroll

I motsetning til andre Wii U-titler brukes den klassiske Wii-kontrolleren mest. Du ser kartet og loggen med Gamepaden, mens kontrolleren lar deg peke ut Pikminens mål. A/B lar deg så kaste den dit, mens Z låser seg inn på fienden. Deretter kan slaget lades opp ved å riste Nunchuken.

■ Definerte slagpunkter

Siden du kan kaste Pikminene på gitte mål av fienden har både de og Pikminene flere sterke og svake punkter enn tidligere. Noen fiender har eksempelvis lag av krystall på seg, som kun tar skade av Rock Pikmin.



Beyond: Two Souls

Playstation 3 / 2013

David Cage og gjengen tar opp igjen tråden etter Heavy Rain med nok et interaktivt eventyr. Vår kvinne er 15-åringen Jody Holmes, som kan kommunisere med den andre siden. Vi blir med på ferden der hun lærer seg å takle sine evner, som til å begynne med er langt fra beherskede. Forvent en mørk grafisk stil, i samme retning som Heavy Rain. Beyond: Two Souls kan også spilles med Playstation Move.

Ratchet & Clank: Q-Force

Playstation 3 / 3. kvartal 2012

Ratchet & Clank-serien skal tilbake til røttene. Det skjer med Ratchet & Clank: Q-Force, som fører den elskede duoen til tre fremmede planeter i konflikt med en romvesenhær. Denne gang får du også spille som Captain Qwark, som visstnok har en skummel fiende luskende rundt. Våpenarsenalet er stort og variert, og flerspilleren kan spilles med to personer offline eller på nett. Skal vi tro utvikleren byr det også på høy gjenspillingsverdi.

Crimson Dragon

Xbox 360 / 2012

Skinneskytteren Crimson Dragon slutter seg til rekken på Xbox Live Marketplace senere i år, der du befinner deg på en planet befolket av drager. I senere tid har mennesket lært seg å ri og kontrollere disse dragene, og i praksis gjøres dette med Kinect-sensoren. Spillet byr på seks typer drager med rundt 100 egenskaper, og kan spilles i co-op med tre spillere over nett.



TOMB RAIDER

Sjanger: EVENTYR Utvikler: CRYSTAL DYNAMICS Utgiver: SQUARE ENIX Slippes: 5. MARS 2013 Antall spillere: 1 Anb. alder: 16

Lara hutrer av regnet som nettopp skylte over henne. Skipbruddet, jagd og såret sitter hun i ly under en klippevegg. Aldri har hun vært så menneskelig som nå, der hun sitter med dirrende hender mens hun gjør opp en ild. Gnistene flyr, og gjenskinnet fra de varme flammene speiles i hennes ville og skrekkslagne ansikt. Foran mine øyne ser jeg den smertelige fødselen av en heltinne.

Ved leirilden kan Lara bygge og modifisere våpen og skaffe nye ferdigheter, som trekker tankene mot rollespillmekanikkene. Det gjenstår å se hvor individuell reisen blir som resultat av disse valgene, men jeg har følelsen av at Crystal Dynamics er på rett spor. Det er Lara også. I neste sekvens pirres jaktinstinktet av en hjort i ødemarken, mens magen knurrer sin egen bønn om mat. Lara finner en pil og bue om et hengende lik, og med skyld i blikket retter hun pilen mot den snart hylende hjorten. Hun virker oppriktig lei seg - kampen for overlevelse er vanskelig og opprivende.

Det er i disse sekvensene den revitaliserte heltinnen virkelig åpenbarer seg. Når Lara navigerer seg langs den livsfarlige kyststripen, med det aggressive havet, sylkvasse klipper og skipsvrak i bakgrunnen, føler man seg fortaapt. Dette er Dragens triangel, et myteomspunnet Stillehavsområde som minner om Bermudatriangelet. Men det føles ikke alltid særlig livsfarlig. Verken klatring eller balansering krever mye av spilleren, og idet flyet jeg klamrer meg fast til knuses mot bakken tviler jeg aldri på at jeg vil klare meg. I likhet med Uncharted-serien er de ekstravagante, men automatiserte.

Men så kommer de sterke scenene. Når Lara møter ulvene. Når Lara må ta sitt første menneskeliv. Man føler seg oppriktig dårlig, som alle ville gjort når man tar et liv. Dette er bare noen av sekvensene som tar Lara fra reaktiv selvforsvarer til proaktiv superheltinne. Ambisjonene er store. Men etter min første stund med "nye" Lara vil jeg bare ha mer.

/Gillen McAllister



DINE DAGER ER TALTE. ZOMBIENE HAR KOMMET.

Hvor lenge kan du overleve i en verden befestet av vandøde? ZombiU har svaret - og det er ikke av den positive arten...

■ Ingen pustepauser

Når du skal interagere med noe i spillverdenen til ZombiU, som for eksempel kodelåser eller sjekking av ryggsekker, foregår det via skjermen på Wii U-gamepaden uten at spillet går i pause. I motsetning til andre zombie-spill brukes det ikke for å bryte opp tempoet - snarere for å øke pulsen enda mer i de mange stressende situasjonene.

■ Ett bitt, og du dør

De udøde er utrolig dødbringende, hovedsakelig på grunn av spillets lev-eller-dø-faktor. Blir du bitt én gang, vil du nemlig dø. Uansett. Du har en hul nål som enkelte ganger kan brukes til å unnsnippe dødens iskalde grep, men ellers er den beste overlevelsestaktikken utvilsomt å trekke seg tilbake og tynde ut i flokken. Nærkampsvåpen, som for eksempel en cricket-kølle, lar deg kanskje blokkere, dytte og svinge, men dersom du ikke er pinlig presis vil du raskt bli overtrampet av zombiemassene. Her er det ikke rom for store feiltrinn.

■ Vakker apokalypse

ZombiU later til å bli et detaljrikt og vakkert spill. Forvent et virvar av små detaljer mens du saumfarer omgivelsene. I kampen for overlevelse vil du støte på skrivebord med personlige eiendeler og barnerom med gamle leketøy, ment for å skape en større tomhet i de nedbrutte omgivelsene. Bakgrunnene er renskårne og sterile, nettopp for å gjøre de vandøde mer synlige i lyset fra lommelykten. Selv om de kommer i lavt antall både ser og er de livsfarlige, og kommer både i vakkende og løpende form.

■ Robb din avdøde spiller

Dør du - og det kommer du til å gjøre - respawner du i en midlertidig leir som ny overlevende. Spillets tagline, "Hvor lenge vil du overleve", handler mindre om markedsføring og mer om det sentrale elementet i gameplayet. Din figur blir nemlig værende i spillets verden når du dør, og det sammen med din fylte ryggsekk. For å få fingrene i de innsamlede godene må du altså finne igjen ditt gamle jeg, slå det ihjel, og plyndre liket. Når du dør får også se en timer på hvor lenge du har klart deg, og kan sammenligne dette med hvor lenge andre spillere har overlevd. En potent idé, spor du oss.

Sly Cooper: Thieves in Time

Playstation 3 / 2012

Den tyvaktige vaskebjørnen er lagt i hendene til utvikleren Sanzaru Games, som også stod bak konverteringen av Sly Collection. Sly blir i denne omgang introdusert for tidsreiser da Thievius Raccoonus-familieboka forsvinner, og Sly skal hjelpe sine foreldre. Ulike reisemål sørger for variert gameplay, mens flere av de spillbare figurene (forfedre inkludert) har forskjellige, spennende egenskaper du må bruke for å komme deg frem.

Lost Planet 3

PC, PS3, Xbox 360 / 2013

I Capcoms revitalisering av Lost Planet-serien tar skrekkelementene mer plass enn tidligere. Vi følger amerikaneren Jim som isbryter på E.D.N. III, der han oppdager at en annen rase også bebod planeten han jobber på. Utvikleren har hentet inspirasjon fra Dead Space-serien, både i form av stemning og samleobjekter. Fokuset ligger også på å utforske omgivelsene på E.D.N. III, som skjuler flere oppdrag og hemmeligheter.



Watch Dogs

PC, Xbox 360, PS3 / 2013

Ubisoft tok pusten fra alle på E3-messen med Watch Dogs, med et konsept der all personlig og hemmelig informasjon er tilgjengelig gjennom mobiltelefonen til hovedpersonen Aiden. Aiden vet alt, og kan hacke seg inn på all teknologi som er koblet til internett. Du skal kunne gjøre hva du vil med informasjonen som når Aiden, og utføre alle oppdrag på ulike metoder med forskjellig utfall. Moralske dilemmaer gjør mye for handlingen, altså.



STALLONE STATHAM LI LUNDGREN NORRIS CREWS COUTURE
HEMSWORTH ALSO VAN DAMME WITH WILLIS AND SCHWARZENEGGER

THE EXPENDABLES 2

B A C K F O R W A R

PÅ KINO 17. AUGUST

LIONSGATE AND MILLENNIUM FILMS PRESENT A NU IMAGE PRODUCTION A FILM BY SIMON WEST SYLVESTER STALLONE JASON STATHAM JET LI DOLPH LUNDGREN CHUCK NORRIS ALSO JEAN CLAUDE VAN DAMME
WITH BRUCE WILLIS AND ARNOLD SCHWARZENEGGER "THE EXPENDABLES 2" TERRY CREWS RANDY COUTURE LIAM HEMSWORTH SCOTT ADKINS AMANDA DOMS CHARISMA CARPENTER MUSIC BY BRIAN TYLER COSTUME DESIGNER LIZZ WOLF
PRODUCTION DESIGNER PAUL CROSS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SHELLY JOHNSON, ASC EDITOR TODD E. MILLER PRODUCED BY ROBERT EARL JIB POLHEMUS MATT OTOOLE GUY AVSHALOM ZYGI KAMASA EXECUTIVE PRODUCERS DANNY DIMBORT BOAZ DAVIDSON TREVOR SHORT
EXECUTIVE PRODUCERS JON FELTHEIMER JASON CONSTANTINE EDA KOWAN BASIL IWANYK GUYMON CASADY PRODUCED BY DANNY LERNER LES WELDON PRODUCED BY AVI LERNER KEVIN KING-TEMPLETON BASED ON CHARACTERS CREATED BY DAVID CALLANAH
STORY BY KEN KAUFMAN & DAVID AGOSTO AND RICHARD WENK SCREENPLAY BY RICHARD WENK AND SYLVESTER STALLONE DIRECTED BY SIMON WEST
MILLENNIUM NORSK FILM DISTRIBUTION LIONSGATE
MOTION PICTURE ARTWORK © 2012 LIONSGATE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



STUDIOBESØK: RESIDENT EVIL 6

Sjanger **XBOX 360, PS3, PC** Sjanger **ACTION** Utviklere **CAPCOM** Utgivere **CAPCOM** Slippes **2. OKTOBER** Antall spillere **1-4**

1 GJENSYN MED ADA

Blant de gamle fjesene er Ada Wong, sist sett i RE4. Nå er hun tilgjengelig i egen, opplåsbar kampanje i RE6.

2 SPILL MED EN VENN

RE6 har fire minikampanjer, hver med forskjellig hovedperson. Hver av dem er også tilgjengelige for spilling i samarbeidsmodus, hvis alenespilling ikke er din greie.

3 DRAMATISK START

Selv om historien utspiller seg i en annen del av verden starter det der forrige kapittel avsluttet. Historien starter idet den amerikanske presidenten blir infisert av T-viruset, som utspiller seg rett foran Leon Kennedys øyne. Gjør dere klare for skrekk!

Capcom holder for tiden på med siste

finpuss på det nyeste spillet i den populære Resident Evil-serien. Nummer seks går en helt annen retning enn tidligere, og Gamereactor tok turen til Osaka for å kvalitetssikre Resident Evil 6.

Ved første øyeblikk minner Resident Evil 6 veldig mye om forgjengeren. Spilleren følger historien i tredjepersonsperspektiv, og Chris og vennene hans skal slakte tonnevis med vandøde og muterte monstre – ja, kanskje til og med andre mennesker, gjennom spilllets gang. Visuelt sett er spillet flott, og spesielt lyseffektene fanger oppmerksomheten. Resident Evil 6 er også meget brutalt – hodet eksploderer og store deler kjøtt og hud faller av når fienden blir truffet av skudd. Dette gir spillet en helt egen atmosfære.

Men studerer man spillet litt nærmere, gjør

de små detaljene det tydelig at Resident Evil 6 er et litt annerledes spill enn det vi er vant med fra den klassiske serien. I tidligere spill har du ikke kunnet skyte og bevege deg samtidig – et element som var med på å skape panikk i spilllets mange, trange korridorer. Nå derimot, kan spilleren løpe og skyte på samme tid, og for å gjøre det hele enda mer spektakulært er det blitt lagt til et mer robust nærkampssystem. Figurene kan også skyte mens de ligger på bakken, uansett om det er på magen eller på ryggen.

Men det er ikke bare vi som har fått mer spillerom – fiendenes angrepsmønster har også blitt forbedret. Zombiene vil nå prøve å omringe deg i stedet for å løpe rett på.

Det ble klart for meg da jeg prøvde å holde en diger gruppe zombier så langt unna meg som mulig ved å skyte vilt i deres retning – noe som sørget for at jeg ikke la merke til hjerneeateren bak meg. Det er tydelig at det å holde øynene åpne er minst like viktig som å sørge for at man har ammunisjon hele tiden.

Andre deler av gameplayet har også blitt modernisert. For eksempel har helsesystemet blitt pusset opp. I stedet for å spise ferskplukkede planter for fyller

helsemåleren, må de nå gjøres om til piller først. Dette gjøres med ett enkelt knappetrykk, og er du lur sparer du på plantene slik at de senere kan kombineres med andre for å skape enda kraftigere helsepiller.

CAPCOM-FAKTA

Capcom ble grunnlagt i 1983, med hovedkontor i Osaka, Japan. Selskapet er kjent for Resident Evil-, Mega Man- og Street Fighter-serien. Lederen i dag er Kenzo Tsujimoto.



Handlingen i Resident Evil 6 er delt opp i fire korte deler. Bakgrunnen for dette er at utvikleren ønsker å gi en mer fokusert opplevelse, hvor hver del har sin egen atmosfære, stil og hovedfigur. Du kan faktisk spille som syv forskjellige personer gjennom spillets gang – to i hver kampanje, og en siste som du låser opp når du har spilt gjennom alle av spillets fire deler.

Men selv om antall spillbare figurer er høyere enn normalt ser gameplayet i seg selv ut til å være mye av det samme. Alle figurene har til enhver tid med seg en eller annen form for våpen, om det så er snakk om en liten pistol eller et maskingevær som kan meie ned et hundretalls fiender på én gang. Men det finnes unntak. Ada Wong har for eksempel en armbrøst som kan skyte zombieene fast i veggene, og Jake Muller er overdrevent flink med kampsport.

Selv om kjernegameplayet er relativt likt, er Leon Kennedys kampanje den som minner mest om den klassiske skrekkeoppbygningen til de første Resident Evil-spillene. Den minner mest

om klassisk survival-horror: de bekmørke miljøene huser ypperlige gjemsteder for skrubbultne zombier, og er bare belyst av sporadiske lysstråler i bakgrunnen. Det skal være grøft å navigere seg gjennom de trange, dårlig belyste korridorene, der ditt eneste selskap er silhuetene som danser på veggene. Bakgrunnsmusikken er herlig dystert, og bidrar til å øke den skrekkelige følelsen av å være omgitt av ukjente vesener. Det går ikke et sekund uten at vi føler oss utrygge – akkurat slik det skal være.

Chris Redfields kampanje står i sterk kontrast til Leons eskapader. Actionhelten Chris er medlem av BSAA, en spesialenhet med oppdrag om å utrydde store områder med automatvåpen. Chris befinner seg sjelden i mindre arealer, og kan sette sin lit på store, livsfarlige våpen og et drøss med lagkamerater for å få jobben gjort. Hans kampanje minner om en kombinasjon av Call of Duty og survival horror, komplett med eksplosjoner, svake lyskilder og et pomøst, militærinspirert lydspor.

NÅ KAN SPILLEREN LØPE OG SKYTE PÅ SAMME TID

Er dette Michael Bay-versjonen av Resident Evil, kanskje?

Den tredje hovedkampanjen introduserer deg for Jake Muller, en øst-europeisk leiemorder på desperat flukt fra det ustoppelige supermonsteret Ustanak. Jakes kampanje preges av panikk og frykt for det ukjente. Hans hovedfiender er j'avo-mutanter, som ved døden vil omfodes i en ny og kraftigere form. Det kan altså virke som at det lureste er å rømme fra farene.

Etter du har fullført de tre opprinnelige tre historiedelene vil du som sagt låse opp en fjerde del. Denne gangen spiller du som



SKREKKSNAKK

Gamereactor har møtt de viktigste navnene i Resident Evil 6-utviklerteamet...

Et prosjekt av denne størrelsen må ha konstant fokus for å holde visjonen intakt. Hvordan gjorde du dette?

Regissør Eiichiro Sasaki: Konstant kommunikasjon. Det er det viktigste. Alle avdelingene prøvde å holde hverandre informert, slik at alle fikk med seg hva som skjedde.

Stilhet kan være like skummelt som høymeldte skrik, og derfor spiller det en enorm rolle for å bygge opp skrekk. Hvordan bruker du stilheten?

Lydansvarlig Wataru Hachisako: Ah, jeg er helt enig. Stilhet er en viktig del av ethvert lydbylde. Jeg bruker det selvfølgelig til å fremheve effekten av en plutselig overraskelse, men også for å gi mer plass til noen lyder som ofte drukner i støy som for eksempel regn eller knirking i gulvplanker.

I hvor stor grad har du brukt varianter av den gamle temamusikken fra tidligere Resident Evil-spill?

WH: Faktisk har vi ikke brukt noe som helst av det gamle materialet. Alt fra musikk til lydeffekter er splittet nytt, og det er vi veldig stolte av.

Hvilken lydeffekt føler du har vært vanskeligst å få helt riktig?

WH: Mange av spillfigurene har sitt respektive fremtidsutstyr, og de har vært veldig vanskelig å få til slik jeg ønsket. Selvfølgelig er ingen av monstrene ekte, så det kan faktisk by på mange utfordringer når man skal få dem til å høres både realistiske og troverdige ut.

Hvilke spcialeffekter synes du var vanskeligst å få til?

Spesialeffektsjef Mitsuhiko Takano: De subtile effektene er ekstremt viktige, selv om spilleren aldri legger merke til dem. Siden vi ikke gikk for fotorealistiske lydeffekter brukte vi

point light-effekten, som følger kameraet i løpet av spillet. På den måten er det lettere for spilleren å dømme avstander og se zombie-silhuetter. Lyseffekten kaster lyset fra gulvet og opp, slik at fjesene ser enda skumlere ut. Det er ikke sikkert man legger merke til det, men disse detaljene gjør atmosfæren unik.

Resident Evil-serien og dens grafiske vold er kjent for å være en av de ekleste spillseriene som finnes. Hvor fikk du inspirasjonen til Resident Evil 6?

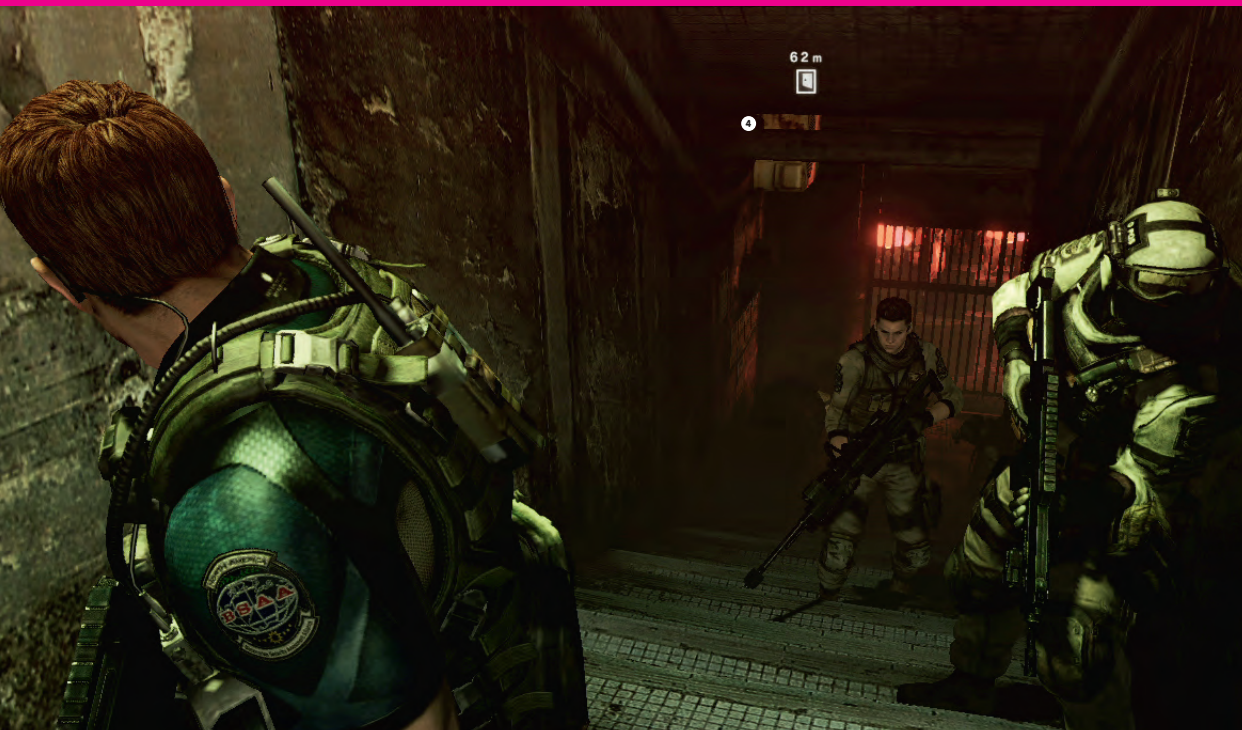
MT: Vi ble selvfølgelig inspirert av manga og skrekkefilmer, som vi ser i hopetall i utviklerteamet. Men i Resident Evil 6 sikter vi oss ikke inn på å være så ekle eller skrekkelige som mulig. Alle effektene må passe inn i den veletablerte seriehistorien, og støtte oppunder den.

Hvert prosjekt krever at du kutter noe av innholdet for å bedre flyten i spillet. Er det noe du angrer på å ha droppet?

In-game-regissør Masato Miyazaki: Vi hadde mye mer innhold for Jake. Siden han er en ny figur ville vi utforske hans vanskelige barndom som sønnen til RE-erkefienden Albert Wesker, og alle fiendene han må møte, men for å skape en bedre flyt måtte vi droppe det. Ideene var ikke dårlige, så vi kan jo kanskje bruke dem senere.

Har dere skapt en scene som virkelig fikk dere til å grøsse?

MM: Absolutt! I det siste har vi badet øyet i torturerte kropp og kadavre med våpen på mildt sagt uheldige steder, og å ha disse rett foran oss på storskjermer hver eneste dag er utrolig ekkelt. Hele tiden tenker vi "...shit. Tenk på reaksjonene til sensurrådet!". Vi er veldig redde for det vi driver med - hele tiden.



superagenten Ada Wong. Wong jobber alene, og det er ikke alltid like godt å vite hvilken side hun egentlig befinner seg på. Det kan virke som at utvikleren har prøvd å skape en mer

AGENT HUNT ER EN AV DE STØRSTE OVERRASKELSENE

gåtebasert opplevelse med Ada Wongs del, og det falt i smak - selv om de første gåtene vi fikk prøve oss på var rimelig simple.

De forskjellige historiedelene knyttes sammen flere ganger i løpet av spillet. Vi fikk for

eksempel prøve en sekvens der Ada ble nødt til å hjelpe Leon med å beseire en vanskelig mutantboss, og trolig vil alle kampanjene ha lignende sekvenser. De sju figurene kommer helt sikkert til å samles for en storslått finale på slutten, men spørsmål angående emnet ble kun møtt av lure smil fra utviklerens side.

Resident Evil 6 har vært et spill for to fra starten av. Alle heltene bortsett fra Ada er i tospann. Den kunstige intelligensen gjør en overraskende god jobb med å legge fiender i bakken, men det kan ikke sammenlignes med å planlegge dine handlinger på slagmarken eller å dele de få gjenværende patronene med en venn.

Men samarbeidsmodusen er ikke den eneste flerspillerdelen Resident Evil 6 har å by på: Agent Hunt er kanskje en av de største og mest interessante overraskelsene vi noensinne

har fått fra et Resident Evil-spill. Agent Hunt lar spilleren ta kontroll over fienden, for så å infiltrere andre spilleres enspillerkampanje.

Vi fikk bare prøve en av dem. Langs trange smug og bekmørke gater er Jake Muller og Sherry på rømmen fra drøssevis med j'avo-mutanter, armert med macheter og maskinpistoler. En av disse mutantene var en menneskelig spiller, og vi får ingen indikasjon på hvem av de blodtørste monstrene som blir kontrollert av noen andre. Hvis spillerens monster blir drept vil han enten muteres til en annen j'avo eller gjenoppstå på et annet sted.

Agent Hunt-modusen lar andre spillere være så utspekulerte og slemme som de måtte ønske, mens de sanne rovdyrene kommer med en utgangsdato. Jeg ble for eksempel skutt og mutert til en j'avo-variant med en gigantisk tentakkelaktig arm, som både kunne slå Jake



langt unna, samtidig som å gripe fatt i ham for å donere en skikkelig dose juling. Jeg ventet bak en lastekasse mens Jakes spiller ante fred og ingen fare. Idet han ble omringet av j'avo løp jeg vekk fra gjemmestedet mitt, slengte tentakkelen mot ham og smekket så hardt til at han endte opp på gata. Spilleren ble umiddelbart overfalt av knivbærende j'avoer, storfornøyde med å ha sløyd den erfarne leiomorderen.

Blant pressefolket som fikk prøve spillet var Agent Hunt definitivt mest populær, og modusen er et fantastisk tidsfordriv hvis man skulle gå lei hoveddelen av spillet. Den kombinerer paranoia og tortur, og er et flott tillegg til serien. Siden Agent Hunt gjør spillet både vanskeligere og en smule skumlere er det sikkert mange spillere som helst vil være foruten. Funksjonen kan heldigvis skruses av når du skulle ønske, for å tilfredsstille alle

fanønskene.

Etter å ha tilbrakt noen timer med seriens gjenfødelse har forventningene mine mangedoblet seg. Jeg falt aldri helt for Resident Evil 5, og har aldri vært fan av hvordan serien har brukt skrekkelementene. Resident Evil 6 er ikke særlig skummelt, men gameplayet klarte å bringe frem både nervøsitet og panikk under spilletiden. Jeg mener det er en god ting at Capcom endelig har kvittet seg med de utdaterte spillmekanikkene til fordel for en mer actionorientert opplevelse – kombinasjonen av grotesk vold, umenneskelige monstre og paranoid action fungerte overraskende bra. Fiendene er alltid flere, og et smart design gjør at man aldri vet hvor farlige de er. En ensom zombie kan være like farlig som en flokk. Du er alltid tom for ammunisjon, og blir dengt fra start til slutt. Selv om karakterene kan rulle unna

❶ VARIGHET

Det er ikke bare én slutt i RE6. Spillregissørene bestemte seg tidlig for at hver av delene varer i omlag 15 timer, for å sørge for at hver av kampanjene er av like stor viktighet.

❷ AGENT HUNT

En av flerspillermodusene går under navnet Agent Hunt. Modusen gjør at menneskelige spillere kan komme inn i andres kampanje og sabotere deres fremgang. Om du dør gjenoppstår du et annet sted, eller som en annen mutant.

faren og ta cover er opplevelsen nervepirrende.

Jeg er overbevist om at den splittede kampanjen – og måten de flettes sammen på – bidrar til å skape en variert og spennende opplevelse fra start til slutt. Som helhet er det kanskje ikke like mange innovative designløsninger, men de forskjellige tilnæringsmetodene gjør at man må følge mer med. Det øker fokuset, siden man aldri vet hva som venter rundt neste hjørne.

Det er selvsagt mulig at spillet ikke gjør seg like godt når du får hele pakken på én gang. Men etter å ha spilt Resident Evil 6 i et par timer tviler jeg kraftig på at man blir lei. Akkurat nå kan det faktisk se ut som seriens beste spill på mange år, og oktober kan ikke komme fort nok.

Jori Virtanen



SLEEPING DOGS™

UNDERCOVER,
THE RULES ARE DIFFERENT

SLEEPINGDOGS.NET

AVAILABLE
17.8.12

GameStop
power to the players™



SQUARE ENIX



SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.



GAMEREACTOR

FYLLER 10

Redaktørene har møttes for å se tilbake på ti år i redaktørstolen...

GAMLE SKRØNER

Som redaktør opplever man ofte press fra alle hold. Det er ikke spesielt gøy mens det blåser som verst, men det er desto morsommere når man kan dele historiene med likesinnede. "Husker dere den gangen vi leverte oppsigelse i protest, eller? Good times...".



I en liten bakgård midt i Oslo sentrum finner du kontoret vårt. Et omlag 70 kvadratmeter stort rom bestående av et spisebord, kjøkkenkrok, toalett (fritt for GR-blader), kontorpulter, spillpostere og et glassmonter med priser, utmerkelse, Halo-øl og samlerobjekter av den sjeldne sorten. Viktigst av alt er selvfølgelig gamingkroken, utstyrt med en syntetisk treseter, alt som kryper og går av konsoller, en superflat (!) flatskjerm og lydanlegg skreddersydd for både romantiske komedier (Tor Erik...) og macho actionspill.

Det ser ut som en lekstue. Et lykkerede for de av oss som aldri har blitt helt voksne, som kanskje heller ikke er så langt unna sannheten. Du kan trygt si at kontoret vårt skiller seg ut fra de andre i nærmiljøet, som for det meste består av banker, advokater og andre fornuftige næringsinstanser. Gjentatte ganger har jeg observert oppgitte naboer riste på hodet idet de har passert vinduet vårt. Bakgården rommes av øredøvende jubel idet vi oppdager spennende spillsnacks i pakkene vi får på døren. Det er heller ikke så kult å måtte bortforklare hvordan vi klarer å smelle en fjernstyrt drone inn i vinduet til naboen i fjerde etasje (takk for den, Line), mens de etter sigende hadde besøk av viktige foretningsforbindelser. For oss er det en del av hverdagen, selv om arbeidsdagen består av langt mer enn lek og moro.

For på det lille kontoret med en besetning på fire

ansatte lager vi Nordens største spillmagasin. Norges eneste trykkede spillpublikasjon, som kan inneholde alt fra avsløringer og eksklusiviteter på verdens mest populære spill til lokalt bransjestoff og mindre norske utviklere. Jeg skal holde skryt og oppramsing til det minimale i denne artikkelen, ettersom jeg ønsker å fokusere mer på det hverdagslige, men likevel følger noen få linjer. Du får bære over med meg. Vi er den spillnettsiden i landet som publiserer flest anmeldelser, sniktitler, kommentarer, intervjuer og nyhetssaker. Vi har en solid bråte faste lesere og bidragsytere som blogger, kommenterer sakene våre og diskuterer i et av landets mest aktive nettmiljøer hva angår spill. Vi har egne hardwareskribenter som tester alt fra headset og grafikkort til gadgets og telefoner. Vi anmelder kinofilmer, blu-ray og TV-serier. Vi lager GRTV-produksjoner som spilles av i de fleste av landets spillbutikker, har egne apps for både Android og ios-baserte telefoner og til og med en app til Smart-

TV. Gamereactor finnes overalt. Nevnte jeg forresten iPad-magasin? Vi lager selvfølgelig det også. Det sier seg selv at det krever enormt med arbeid for å opprettholde kontinuitet og kvalitet i alle ledd.

Med på laget har vi 11 aktive skribenter som ofte svipper innom for å prøve nye spill, klage på at den siste saken de skrev ikke fikk nok spalteplass eller bare forsyne seg fritt av kjøleskapet. Der finnes det noe for enhver smak. Hver fredag holder vi redaksjonsmøte der ukens viktigste saker går etter i sømmene. Her har det ofte blitt litt vel høylytt. Kanskje er det den kalde ølen eller de hete chillinottene? Kanskje er det skribentens provoserende væremåte? Ikke vet jeg. Det er tydeligvis ikke lett å enes om hva som er best av kompositt eller HDMI, om kinofilm virkelig er best i 3D eller hvorvidt Call of Duty har vært bra for bransjen. Det er høyt under taket. Fordelen er at det gir grobunn for diskusjon, som ofte ender opp som aktuelle kommentarer på nettsiden.

“EN GOD REDAKTØR HAR INGEN VENNER” - JON CATO



MARIO-TRANSE

Carl Thomas har vært Nintendo-fanboy i alle år. Det har jeg alltid respektert - men etter fire minutter med intens sturring på Mario Kart-siden var det nok. Jeg ble jeg pent nødt til å bla over for ham.



JON "SKADEFRO" CATO

Reitt blikket mot den grønne ogla. Reitt så blikket mot den stygge, hvite kanten. Det er et resultat av en såkalt maskefeil. Reitt deretter blikket mot Jon Cato. Ser dere at han smiler? Det er nok fordi han ikke var redaktør på dette tidspunktet.

Vi befinner oss i en tid der spill danker ut film og musikk i omsetning. Drakampen om leserne utspiller seg ikke kun blant dedikerte spillside, men også mellom store mediehus som NRK, Dagbladet og VG. Spill er ganske enkelt mer hverdagskost enn før. Sosiale spill deles via Facebook, konsoller er fast inventar i stua og du skal være ganske bortreist om du aldri har testet Angry Birds. En ganske annerledes verden enn for 10 år siden.

Prosjektet begynte allerede i 1998 da de danske brødrene Claus og Morten Reichel etablerte firmaet Gamez.dk. Men Gamereactor slik vi kjenner det i dag vokste ikke frem før i 2002, da brødrene kjøpte opp spillportalen Gamereactor. Deres aktive rolle i dag er som ansvarlig redaktør og annonsesjef. Det første magasinet gikk i trykken sommeren 2002, den gang lastet i en stor varebil kjørt av «Reichel Borthers» over hele Skandinavia. Bladet ble levert rett på disken i spillbutikker som Spiderman, Spaceworld og Akers Mic, før vi omsider vokste oss større.

Jon Bjerk var vår første norske redaktør. Han ble værende i Gamereactor etter oppkjøpet, og levde lange dager med en absurd arbeidsmengde. Jon

skrev det meste av blad- og nettinnholdet selv, noe han følte var litt i overkant for én person. Pseudonymet Vegard Beide ble derfor en kjent gjenganger på flere av tekstene. Dekknavnet fungerte ikke bare som et artig ordspill - det var også effektivt når det kom til klager på innholdet. «Dårlig sier du? Jeg tar det opp med Vegard Beide!». Både Carl Thomas og Jon Cato var gode venner av Jon Bjerk og beskriver vår første redaktør som veldig dedikert til jobben. Han var en person som samlet og inspirerte redaksjonen med sine sosiale egenskaper. Jon Bjerk døde brått og uventet hjemme sammen familien i julen 2004.

Carl Thomas ble tilbudt stillingen som redaktør, og takket omsider ja til utfordringen. En ganske stor en sådan, for en skribent på 19 år. Guttevalpens første møte med bladet kom to år tidligere på en platebar i Horten, og ble raskt Magasinet med stor M. Driftig som alltid sendte han inn søknad og ble tatt inn i varmen. Han flirer mens han forteller at livet stort sett handlet om å spille data på den tiden, men presiserer at han også hadde dame, fikk førerkort og bil i tidlig alder (veldig bra, Carl Thomas). I begynnelsen hadde vi ikke kontor, så alt arbeid ble

utført i hans egen leilighet. Arbeidsrommet var en hinderløype av spill. For å komme seg fra døra til PCen måtte man hoppe over haugveis av pappesker i kjent Mario-stil, mens bunter av blader og utstyr tårnet over det Carl Thomas kalte en arbeidsplass. «Enda godt jeg har noen kvadratmeter til overs», blunket Carl Thomas fornuftig. Men jeg har vært der, og kan love dere at han ikke hadde en eneste kvadratmeter til overs. Var det teppe eller parkett du hadde, Carl Thomas?

På den tiden ble store deler av bladet oversatt. Carl Thomas fløy ned til Danmark for å lage hele magasinet i løpet av én helg. Konstant jobbing, dag og natt. Iblant bestod bladet av 84 sider (nesten dobbelt så mange som i dag), så arbeidsrammen var forståelig nok helt vill. Han jobbet til kvalmen tok ham, tok en ulønnet toalettpause, og vendte tilbake til skjermen. 70 timer med ren panikkjobbing. Men den unge redaktøren var ikke bare en flittig arbeider. Carl Thomas utviklet raskt en god tone med leserne og forståelse for faget. Han hyret inn flere skribenter som skulle bli sentrale med tiden, og overlot med det sjefsrollen til Frode Haugen.

Bergenseren, kjent som spillanmelder for Sone 2, fant seg raskt til rette. Stemningen i kjellerstuen på Hovin var helt topp. Redaksjonen møttes på julefester og spillkvelder, og holdt fuktige møter på Mono for å gi hverandre en klapp på ryggen etter månedens innsats (...og noe kritikk, vel å merke). Samholdet ga resultater. Et par år senere vant Gamereactor Gullstikka - den norske bransjeprisen

“LIVET HANDLET STORT SETT OM DATA, SELV OM JEG HADDE DAME BIL OG FØRERKORT” - CARL THOMAS



VIGGO VENNELØS

Som redaktør møter man på alle mulige utfordringer, og i begynnelsen snakket jeg iblant med Jon Cato for å ventilere. Han kom alltid med en klapp på skulderen og samme, velmenende råd: "En god redaktør har ingen venner". Sant nok, Jon Cato. Sant nok...



GAMEREACTOR #1
Carl Thomas blir gjennom den første utgaven av Gamereactor og begynte umiddelbart å humre idet han så overskriften "Spiderman the Moviegame". Hva er egentlig et moviegame, Vegard Beide?



BLIND AV KJÆRLIGHET
Carl Thomas har alltid hatt stor interesse for designet i magasinet. Han har tydeligvis helt glemt å tenke på designet på sin egen skjorte, og troppet opp med denne elleville kreasjonen. Øynene mine blir fortsatt, Carl Thomas!

- TAKK FOR SIST!

Jeg lovte de tidligere redaktørene å hilse til dere lesere, og takke for en innholdsrik og spennende tid. Jon Cato er nå å finne hos konkurrenten Spill.no, mens SVIKEREN Carl Thomas har forlatt (!) spillbransjen til fordel for PR-yrket.



for årets beste spillmedie.

Prisen ble tatt imot av Jon Cato Lorentzen, den nye redaktøren for Gamereactor. Hvordan klarte du det etter bare to uker i redaktørstolen, egentlig? Nykomlingen fra Nord gjorde en god jobb med å tilrettelegge arbeidsforholdene. Et av ansettelseskravene som ble forhandlet frem var eget kontor. De nye lokalene i kvadraturen ble utnyttet til det fulle. Etter Gullstikka-seieren ble det holdt nachspiel i lokalet med sjefene for blant annet Playstation og Nintendo. Det ble rapportert

om pizza på bordet og bratt flaskeføring - ifølge ryktene ranglet bransjefiffen til langt på natt.

For Jon Cato hadde det vært en barndomsdrøm å lage spillmagasin. Som liten tass i Harstad trosset han vind og vær på sine daglige sykkelturet til Narvesen, kun for å klå på de ferskeste utgavene av Commodore User, Zzap!64 og Computer & Videogames. Denne lidenskapen fikk han utlevd som redaktør i Gamereactor. Jon Cato ønsket mer struktur på arbeidsmengden, og brakte flere norske tekster til

magasinet. Det har vi ønsket å videreføre.

Jon Cato takket for seg i 2010. Samme år tok jeg over som sjefredaktør på grunnlag av en imponerende CV med runna titler - for ikke å glemme utgiften "Reichel Brothers" sparte på min selvbrakte redaktørstol. Men fra spøk til alvor: Etter drøye to år som redaktør har vi fått til mye. Først og fremst har vi flere faste ansatte med dedikerte ansvarsområder. Vi leverer mer innhold enn noen gang, er på flere arenaer og har vokst oss større. Skribentstaben har flere nye fjes, som vi ser jevnlig på våre ukentlige redaksjonsmøter. Engasjementet er på topp. Med det vil jeg gjerne takke dere lesere for følget, takke for at dere lesere og takke for at dere gjør det mulig å fortsette produksjonen av Nordens største spillmagasin. Tusen takk!

/Kristian Nymoen

“DÅRLIG SIER DU? JEG TAR DET OPP MED VEGARD BEIDE” - JON BJERK

DARKSIDERS® II

"FLUID
AND FUN"
-IGN



PRE-ORDER NOW
TO GET A FREE UPGRADE TO THE
NORDIC LIMITED EDITION



DEATH LIVES AUGUST 21ST 2012

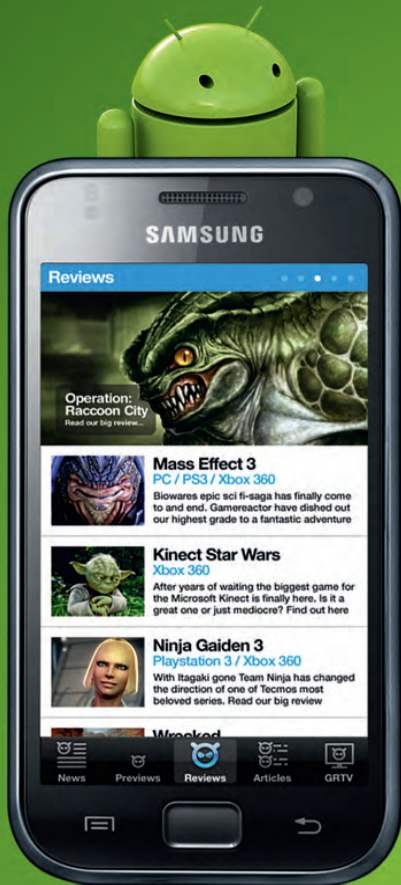
www.darksiders.com



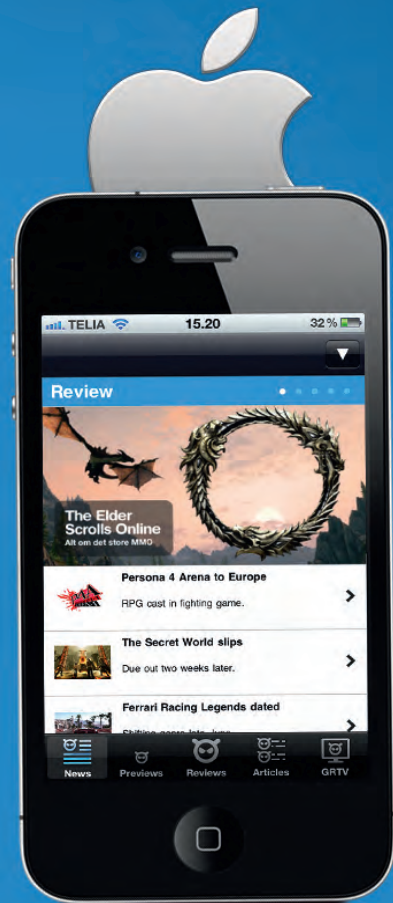
GameStop
power to the players™



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



GAMEREACTOR **NEW!**
Android **APP**



GAMEREACTOR **NEW!**
iPhone **APP**



RISEN 2

Dark Waters



03.08.2012



THE SECRET WORLD

PC

Sjanger MMORPG Utvikler FUNCOM Utgiver ELECTRONIC ARTS Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16

Anmeldt



Funcoms **The Secret World** er satt i en alternativ virkelighet hvor alle myter og konspirasjonsteorier er sanne. Universet til Ragnar Tørnquist åpner spilleren for en fantastisk, mystisk verden. Spillet preges av en mørk, melankolsk atmosfære, noe som går igjen i alle spilllets elementer. Alle du møter underveis har sin egen historie å fortelle - som regel er de både hjerteskjærende og triste. Norske Funcom imponerer med noe så sjeldent som et persongalleri som du virkelig bryr deg om. Da hjelper det at dialog og stemmeskuespill for det aller meste er av god kvalitet.

Oppdragene du løser i spillet er av varierende kvalitet. Mange oppdrag følger tradisjonell MMORPG-format, mens andre skiller seg mer ut og de frisker opp spillopplevelsen. Dette gjelder spesielt de såkalte etterforskningsoppdragene. Her velger du å løse en slags gåte eller et mysterium, og de oppleves som unike og engasjerende. Denne oppdragstypen er et tveegget sverd - det er utrolig tilfredsstillende når du finner svaret og løser nytt problem, men det er tilsvarende frustrerende når du ikke gjør det. Dessverre er det relativt få av disse oppdragene, så



1 DUNGEONS

Dungeons er bygget opp som en serie av bosskamper, med svært få såkalte trash mobs inni mellom. Etter å ha prøvd meg på tre av åtte dungeons er jeg for det meste godt fornøyd med hvordan de er designet.

2 STEMNINGSFULLT

Når du kommer til den dystre, ulykksalige småbyen blir du slått av en slående mørk og melankolsk atmosfære. Den sterke atmosfæren har vært gjennomgående i hele spillet så langt, med begrenset lysbruk, mye gråtoner, råtnende lik i gatene, rot og søppel over alt, knuste vindusruter.

det kan til tider gå lenge mellom hver gang du får vridd hjernecellene.

The Secret World leverer dessverre ikke like godt når det kommer til kampsystemet. Det å befinne seg midt i et oppgjør er på langt nær så intenst som det kunne vært. Det er fortsatt mye rom for bedre animasjoner og mer kraft. Jeg står også mer stille i kamp enn jeg føler er ideelt, og til tider blir jeg straffet for å bevege meg for mye. Det fører til at jeg veldig ofte blir stående helt i ro mens jeg trykker på egenskapene mine til enten jeg eller fienden dør.

PvP-siden av spillet er heller ikke spesielt sterk, selv med sine tre ulike modi. Arena PvP-en stakk seg ut som den mest interessante, og settingen i Stonehenge er spesielt morsom. Funcom har krydret det ikoniske landmerket med okkulte tegn og inskripsjoner, men det føles fortsatt så velkjent når du løper mellom de eldgamle steinpilarene. Som avveksling en gang i blant kan jeg se for meg å hoppe inn i det, men for det meste er det ikke interessante nok kamper for å stjele oppmerksomheten min fra PvE-delen av spillet.

Alt i alt har Funcom levert et solid nettrollespill. Selv om kampsystemet og noen av oppdragene er mer av det samme gamle, er det godt nok til at det ikke ødelegger den verdenen Funcom har bygget. Man blir engasjert i karakterene og historiene man blir fortalt, og verden er interessant og mystisk.

I tillegg ligger etterforskningsoppdragene som sjeldne godbiter du kan glede deg til å bryne deg på.

8

Jostein Holmgren

SPIDER-MAN

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler BEENOX Utgiver ACTIVISION Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



1 ÅPEN VERDEN

The Amazing Spider-Man foregår ikke bare utendørs. Selv om det er deilig å svinge seg rundt på Manhattan, så må man ta turen inn av og til. Innendørsoppdragene er en av spilllets svakere sider, og det kan ofte bli litt mye slossing. Men som Spidey har du muligheten til å klatre på både vegger og tak, og herfra kan Spider-Man ta ut fiender usett, noe som tilfører en del variasjon hvis du velger å være kreativ.

2 FOR ET WEB-RUSH

Web Rush-funksjonen trenger ikke kun å brukes til manøvrering. Sikter du deg for eksempel inn på en fiende, vil Spider-Man skyte ut en vevtråd for så å dra seg i full fart mot fienden for å gi ham et reall spark i trynet. Denne funksjonen kan også kombineres med vanlige angrep, og gjør dermed kampene ekstra artige.

Det er ikke i filmspill man forventer å finne solide spillopplevelser og fengende historier, og etter å ha spilt gjennom Beenox' to tidligere Spider-Man-spill hadde jeg ikke spesielt mye tro på The Amazing Spider-Man. Likevel finnes det unntak...

Kampsystemet minner om det i Batman Arkham City. Du angriper med X-knappen, og bruker Y for å utføre et motangrep. Men kampene er krydret med utallige akrobatiske manøvre og spindelvelv kastes til alle kanter. Byggeklussene er de samme, men Beenox har gjort akkurat nok for å sørge for at det ikke føles helt likt. Følelsen av å seile forbi bygninger i full fart derimot, har Beenox virkelig lykkes med. Noen av spilllets absolutt beste stunder foregår i det man hopper utfor Oscorp-bygningen, eller når føttene dine nesten subber i asfalten mens du slenger deg mellom tett trafikk. I tillegg til dette har du også Spideys såkalte Web Rush, en funksjon som lar deg hoppe til et hvilket som helst objekt med hjelp av ett enkelt knappetrykk. Velger du for eksempel å sikte deg inn mot en lyktestolpe flere hundre meter unna, vil Parker hoppe fra vegg til

vegg og løpe bortover diverse biltak for han setter seg på huk i toppen av lyktestolpen.

Grafikken oser ikke av samme type kvalitet som for eksempel The Witcher 2, men byen er likevel veldig detaljert. Trafikk hopper seg opp i gatene og solen speiler seg i New Yorks glasskleddes skyskraperne. Spilletts mange figurer har ikke fått samme oppmerksomhet, men Spider-Man selv ser fantastisk ut - med skarpe teksturer og myke animasjoner, spesielt når det svinges mellom bygninger.

I den åpne byen får vi klassiske sideoppdrag som for eksempel å bistå politiet i å stoppe bankranere. Noen av spilllets kuleste kamper involverer Hunter-

KAMPENE ER KRYDRET MED HEFTIGE MANØVRE OG SPINDELVEV FLYR OVER ALT

robotene, store, raske og flyvende roboter som jager deg gjennom byen med både missiler og laservåpen. Disse kan angripe når som helst, og det gjelder å bruke alle egenskapene fullt ut hvis du vil overleve.

Jeg håper for all del Activision velger å la Beenox stå for oppfølgeren når neste film nærmer seg kinosalene. The Amazing Spider-Man er kanskje ikke helt amazing, men det legger et veldig godt grunnlag for fremtidige Spider-Man-spill, så i mellomtiden skal jeg fortsette å holde Manhattan ryddig, for med store krefter

8

kommer sikkert også en eller annen form for ansvar.

Robin Høyland



KINGDOM HEARTS 3D

NINTENDO 3DS

Sjanger ROLLESPILL Utvikler SQUARE ENIX Utgiver SQUARE ENIX Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 12

Kingdom Hearts kom som en overraskelse for mange. Ikke alle var like begeistret for ideen om å kombinere japansk anime med Disneys elskverdige tegnefilmkarakterer. Square Enix og Disney fjernet likevel all tvil da spillet ble lansert, og snart hadde spillet funnet veien inn i våre hjerter.

Nå er det altså Nintendo 3DS som står for tur. Ved første øyeblikk er Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance akkurat hva vi forventer av serien. Det er rollespill-elementer i beste Square Enix-stil blandet med ekte Disney-magi.

Vi møter Sora og Riku. De har begge brukt de sagnomsuste Keyblades til å kjempe mot Heartless, Nobodies, og det evige mørket som er ute etter Kingdom Hearts - kilden til alt lys. Hele historien har

ET ENKELT VALG FOR DEG SOM MÅ HA MER KINGDOM HEARTS, MEN VI ANDRE STÅR OVER

en ganske tam start - å bli sendt ut på et oppdrag og kjempe bare for å bevise at man er god nok er langt mindre episk enn motvillig å bli dratt inn i en kamp mellom det gode og det onde.

Sora og Riku begge er forøvrig fanget i hver sin versjon av virkeligheten. Verdenene i de to virkelighetene er helt identiske, noe som betyr at du må spille gjennom de samme områdene to ganger for å komme videre. Dette føles gjentakende. Mellom-sekvensene blir også litt forvirrende, og man kan få en følelse av å ikke henge med.

Heldigvis har spillet mer å by på, nemlig det som gir serien dens sjarm: De magiske Disney-verdenene. Vi får igjen ta turen innom kjente og kjære verdener fra våre favorittfilmer. Her får vi besøke alt fra Paris fra Ringene i Notre Dame og det høyteknologiske universet i Tron.

Er du en fan av Kingdom Hearts og ønsker et gjensyn med Sora og gjengen, så vil du nok like Dream Drop Distance. Er du ny til serien, eller ikke kjenner historien i serien så er ikke dette det beste spillet å starte med. Er du derimot en som virkelig liker Kingdom Hearts og som venter på en

skikkelig oppfølger, så får du heller vente på Kingdom Hearts 3.

David Selnes

DEADLIGHT

XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler TEQUILA WORKS Utgiver MICROSOFT
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



1

Spanske Tequila Works har gjort en habil jobb med dette siderullende plattformsspillet som umiddelbart sender tankene til klassikeren Another World. Spillet er en god blanding av 2D plattforming, gåteløsning og action med et herlig visuelt bakteppe.

Spillet baserer seg på en reise fra Canada til Seattle på midten av 80-tallet, i en postapokalyptisk verden. Du er Randall Wayne, en eller annen hardbarka type som leter etter venner og familie. Verden er mørk, der du støter på haugevis av døde i både bevegende og ikkebevegende form. De vandøde er dine vanligste fiender, men zombier er ikke spillets eneste utfordring. Du blir også satt på prøve av omgivelsene, der gåter og feller dukker opp langs reisen. Gåtene er interessante nok, og virkningsfulle i forhold til tempovariasjonen i spillet.

Utvikleren har gjort en god jobb med å holde det interessant hele veien gjennom. Når man lærer noe nytt, får man ofte bruk for teknikken i området du befinner deg, og slik fortsetter det til du nærmer deg slutten og må bruke hele repertoaret for å lykkes. Kontrollen er for det meste enkel, stødig og god. Det



1 2D MED DYBDE

Omgivelsene er laget i 3D mens selve spillingen kun baserer seg på 2D. Dette gir et spennende perspektiv i scenene - såkalt to og en halv dimensjon (2.5D). Veldig virkningsfullt.

2 TIDVIS HEKTISK

Selv om du ofte skal løse ulike gåter for å enten komme deg videre eller bare for å stoppe fienden på kreativt og groteskt vis, så er spillet like mye preget av halsende actionsekvenser.

Forandringen i tempoet føles forfriskende, og man føler at man blir servert alle de forskjellige elementene i akkurat riktig store doser.

finnes riktignok unntak der man føler seg litt misforstått. Ofte da jeg skulle hoppe ut mot sidene valgte figuren likevel å klatre videre opp på en plattform. Heldigvis oppstår disse situasjonene sjeldent, så det er nesten ikke verdt å henge seg opp i.

Deadlight hviler også tungt på prøv og feil-metoden. I første halvdel av spillet er det ganske forståelig hva man skal gjøre, men mot slutten blir det langt vanskeligere. Ofte baserer sekvenser seg på tid, som gjør det umulig å analysere situasjonen på forhånd og nærmest krever at du må lære deg spillmønsteret - at du må prøve og feile. Vanligvis er jeg ikke så glad i prøv og feil-gameplay, men anerkjenner at det nærmest er blitt en trend i slike typer spill. Deadlight føles likevel tilgivende og sjeldent urettferdig, ettersom lagringspunktene er hyppig

...ER EN GOD BLANDING AV PLATTFORMING, GÅTELØSING, OG PEN ACTION...

utplassert.

Deadlight er et spill jeg lett kan anbefale. Det er en skikkelig visuell godbit. Designet og fargepaletten gjør at omgivelsene hele tiden er spennende å vakre å løpe gjennom, og brettdesignet er forseggjort med en fin blanding av plattformelementer og gåter. Det er

8

ganske enkelt en retroflørt du ikke bør gå glipp av.

Kristian Nymoen



PRO CYCLING MANAGER

PC

Sjanger ACTION Utvikler CYANIDE STUDIOS
Utgiver FOCUS HOME INTERACTIVE Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

Du tar i hovedsak over et sykkellag, som du skal drive til suksess. I løpet av en sesong må du passe på å nå målene sponsorene dine har valgt ut. Klarer du ikke målene kan det fort ende med at du får fyken, eller at de faktisk trekker seg ut. Så brutal er sykkelporten. Det kan fort bli en lang sesong om du velger et av storlagene i sirkuset. PCM har nemlig en enorm bredde av både sykkeløp og lag. Du har de store løpene som Tour de France, Giro d'Italia, Vuelta a Espana og Paris-Roubaix til mindre løp som Tour of Norway og Ringerike Rundt.

Det er ikke tvil om at PCM er et dypt spill, som bare har blitt dypere med året. Et litt forvirrende brukergrensesnitt gjør det vanskelig om du ikke har rørt denne serien før. Selv for meg som har fulgt denne serien siden 2001 var det forvirrende til tider. PCM sine løp kan bli styrt på tre forskjellige måter. Enten kan du simulere løp ved å gi dine ryttere forskjellige oppgaver før løpet. Du kan ha en detaljert simulering som gir deg mulighet til å gjøre

...ER DU FAN AV SYKKEL OG SPILL, ER DETTE VIRKELIG NOE FOR DEG...

endringer når løpet foregår. Ellers kan du ta full kontroll i en 3D-modus. Alt er i dine hender. Er det én ting PCM skal ha skryt for, så er det 3D-modusen. Grafikken har blitt hevet noen hakk, grensesnittet ser bedre ut og man har virkelig full kontroll over det som skjer.

Årets virkelige nyskapning er nettmodusen. Alt det gamle er kastet vekk, og inn med noe de har valgt å kalle Armada. Her har Cyanide utvilsomt hentet inspirasjon fra EAs sportstitler. Modusen er veldig likt det EA har valgt å kalle Ultimate Team. Du får utvalgt en slags kortpakke med ryttere, utstyr og andre ting. For å få et bedre lag må du tjene inn poeng, slik at du kan kjøpe andre kortpakker. Det har blitt gjort noen store framskritt, men samtidig noen steg tilbake. Lyden er like dårlig som den har vært i alle år. 3D-modusen er det store trekkplasteret, og nettdelen har både sterke pluss- og minussider. Er du fan av

7

sykkel og spill, er dette virkelig noe for deg.

Martin Andresen



2



NEW SUPER MARIO BROS. 2

NINTENDO 3DS Sjanger PLATTFORM Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

De siste 25 årene har hypen før hver lansering av et nytt Mario-spill vært like stor for min del. Jeg har innsett at det ikke bare handler om nostalgi - det handler først og fremst om kvaliteten. Man gjør simpelthen ikke noe halvveis hvis det er en lubben rørlegger i hovedrollen, og New Super Mario Bros. 2 er langt, langt fra middels.

Prinsessen er kidnappet, sopper gjør oss større og opplegget er akkurat slik vi er vant med. Mario velger bane etter bane i (innledningsvis) seks ulike verdener, besøker is- og ildbaner, hopper på fiender, beseierer minibosser, større bosser og til slutt - spoiler spoiler - en piggete skilpaddeboss med navnet Bowser. Det er langt fra en overraskelse. Men det er lekent, innbydende og gjennomsyret med kvalitet.

Det som skal gjøre spillet unikt er en besettelse av mynter og gull som Mario ser ut til å ha fått siden sist. Den hyggelige plingelyden vi har hørt med jevne mellomrom siden 1986 ringer nå mer eller mindre konstant i ørene, takket være noen nye elementer. Når Mario sparket avgårde et gullfarget Koopa-skall etterlater det et hav av gullmynter etter seg. Hvis Mario tar på seg den smått absurde Price Block-



1 GULL-RUSH

I Coin Rush-modusen begynner du det ut på tre tilfeldige brett, og målet er selvfølgelig å samle så mange mynter som mulig. Resultatet kan du dele via Streetpass, men dessverre finnes det ingen topplister på nett.

2 GREED IS GOOD

It's a-me! Mario er tydelig inspirert av Gordon Gekko, og hans fascinasjon for klingende mynter er neste litt skummel. Før var det en stor greie å samle 100 mynter, mens i dag er det bare småpenger...

hatten over hodet, spytter den ut mynter mens vi rusler videre. Hammerbrødrene slår bort penger, det finnes mynt-POW-blokker, myntskapende ildplanter og til og med litt ekstramynt ved lagringspunktene slik at vi ikke skal glemme bort vår nye rolle som virtuell Midas.

MAN GJØR BARE IKKE NOE HALVVEIS HVIS DET INVOLVERER EN LUBBEN RØRLEGGER...

Men... jeg kan aldri bruke pengene på noe, og jeg har aldri blitt fristet til å spille banene igjen for å ta med meg enda mer mynt. Det ultimate målet, en million mynter, blir for meg ikke synonymt med motivasjon. Tvert imot så begynner det gradvis et annet ord å danse rundt i mitt hode - inflasjon.

Ikke bare på grunn av hvordan disse pengene føles stadig mer meningsløse, men også i hele Mario-serien. Jeg kan tåle at Mario er tennisproff, OL-deltager og festfikser i utallige titler ved siden av å være rørlegger, men i hovedserien forventer jeg meg mindre pengefokus enn dette. Med to slike spill i ryggen og New Super Mario Bros. U i horisonten, kjennes dette som en uinteressant mellomtittel. Karakteren lander på en sterk sjuer og hadde Nintendo bare gitt

7 Mario litt mer karakter, og meg et litt lengre eventyr, hadde det nok vært lengre oppe på karakterskalaen. Jeg tar dette for hva det er: Et bra plattformspill. **Jonas Elfving**



PIPPI LANGSTRØMPE

NINTENDO DS (Skrevet av Line Fauchald)

Det er så mange åpenbare mangler i Pippi at det nesten fremstår som uferdig. Jeg er kanskje ikke fem år gammel, men jeg ser fremdeles at dette er langt, langt unna god underholdning. Det er for mange velfungerende alternativer på DS for barn til å gå for noe som føles forhatet og ensformig. Pippi har noen gode minispill, og kommer både på norsk og syv andre språk, men om det er den eneste forutsetningen **4** du har for et godt barnespill kan jeg rolig forsikre deg om at det finnes bedre alternativer.



HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS

NINTENDO 3DS (Skrevet av Ingar Takanobu Hauge)

Har man en trang til å drive en bondegård uten å måtte reise seg opp av sofaen, er det ingen grunn til at dette ikke vil appellere. Spillet har en iboende sjarm som tilsvarende gårdssimulatorspill mangler, og har et vanedannende innhold som burde passe bra dersom man befinner seg langt unna Facebook. Samtidig er det ingen tvil om at spillet gjør seg best i små doser av **6** gangen, ettersom faren for repetisjon til enhver tid er overhengende.



HEROES OF RUIN

NINTENDO 3DS (Skrevet av Martin Andresen)

Som i de fleste rollespill starter du med å velge en figur. Alle med sine sterke og svake sider. Spillet har et enkelt gameplay, men blir bare mer avansert jo lengre man kommer i spillet. Taktikk er uunnværlig for å overleve, det hjelper ikke å bare trykke vilt. Heroes of Ruin er et engasjerende og godt spill som blir ødelagt av at det hakker veldig. Det er synd, veldig synd. Det er så mye potensiale her som blir ødelagt på grunn av **6** det. Gameplay, nettdelen og grottene er alt bra, men det hjelper dessverre ikke mye.

INVERSION

XBOX 360 PS3 PC

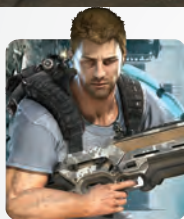
Sjanger ACTION Utvikler SABER INTERACTIVE Utgiver NAMCO
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



Det er liten tvil om at originalitet har blitt en mangelvare i spillbransjen, og man ser stadig oftere skamløs kopiering av velkjente konsepter fra titler med mange fans. Inversion følger i fotsporene til disse spillene og er fullstendig blottet for egenutviklede ideer. Dessuten velger utvikleren å kopiere et suksesspill fra 2006, noe som er ille nok i seg selv, men kopieringen har åpenbart ikke gått helt på skinner. Kort fortalt handler spillet om to barske politimenn blir overrumplet av en gjeng sinte vesener som klatrer opp av hull i bakken. De fremmede mennene er ikledd brune rustninger og har store skytevåpen dekorert med skarpe knivblader.

Politifolka kan bruke alt mulig til dekning, men selve systemet fungerer ikke. Jeg aner ikke hvor mange ganger barskingen av en politimann har blitt stående og ta i mot kuler med brystkassa fordi han ikke står nøyaktig på den flekken som utviklerne hadde satt av til at det var ok å søke dekning.

Visuelt sett er spillet helt ok. Teksturer varierer fra uhyre grumsete og udetaljerte til relativt bra. Detaljer som å bli blendet av motstanderens lasersikte er jo kult, men det



1 SVEVENDE

Apparatet på ryggen er i utgangspunktet et verktøy man får bruke i arbeidstøyen hvor du og makkeren din er dømt til å havne i begynnelsen av spillet. Selvfølgelig skal det stjeles, og herfra kan ingen føle seg trygge - knapt nok du...

2 SNUDD PÅ HUET

Skifte i tyngdekraften er som kjent mye av poenget i Inversion. Her ser vi hvordan omgivelsene får nye funksjoner idet en rad med balkonger plutselig kan brukes til dekning. Det føles kanskje litt rart å løpe fra balkong til balkong, men det er litt kult også.

er vel ikke akkurat banebrytende lenger. Det at en del gjenstander er knusbare er jo også moro, men det klarer ikke bære et helt spill på sine skuldre. Animasjonene hjelper ikke spillet særlig da de stort sett er relativt dårlige og voldsomt kunstige.

Man får i løpet av spillet tilgang på en rekke våpen som fungerer slik man forventer. I tillegg får man en dings som kan påvirke tyngdekraften noe som grovt misbrukes i nesten alle spillets gåter. Noen ganger vil man også endre gravitasjonens retning slik at man kan gå på vegger og tak. Dette er jo i og for seg stilig og det hadde vært veldig interessant om man kunne utviklet dette konseptet mer - men muligheten er veldig begrenset og er mer en gimmick enn noe annet.

Jeg trodde tredjepersons actionspill var relativt enkle å lage. Spesielt når man

...I PRAKSIS FUNGERER IKKE SPILLET IDEER I DET HELE TATT...

kopierer en vinnerformel som Gears of War. Likevel klarer man å glemme å fikse helt grunnleggende ting som å balansere ut lyden, passe på at musikken i det minste passer litt til det som skjer på skjermen i videosekvenser og begrense bruken av ufattelig dårlig dialog og kanskje krydre opplevelsen med noe mer enn litt halvhjertet gravitasjonsmanipulering. Inversion ser brukbart ut på

4 papiret - men i praksis fungerer det ikke bra i det hele tatt.

Richard Imenes



RATCHET & CLANK TRILOGY

PLAYSTATION 3

Sjanger ACTION Utvikler INSOMNIAC GAMES
Utgiver SONY Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 7

Det er uten tvil Ratchet som er favoritten når det kommer til Sony-eksklusive figurer. Spillene har alltid kombinert innbydende, fargerike verdener med vanedannende action, vanvittige våpen og en konstant trang til å utforske neste brett eller oppgragere plasmageværet nok en gang.

I samlingen får vi det vi forventer, og ikke stort mer. Joda, støtte for 3D er småkult, men dette er noe jeg pleier å teste i et par sekunder før jeg skrur det av igjen. Nedskalert bildeoppdatering og hodepine er ikke ting jeg er spesielt glad i. Støtte for Trophies og 60 bilder i sekundet er positivt, men jeg savner ekstra innhold i form av dokumenter og konsepttegninger.

Samlingen består av Ratchet & Clank, Locked & Loaded og Up Your Arsenal.

Disse tre anses å være de beste spillene i serien, men nå er det merkbart at de begynner å dra på åra. Spesielt det første spillet har en del begrensninger. Ratchet kan for eksempel ikke gå sidelengs, og det føles som om Insomniac ikke helt hadde

...TRILOGIEN ER EN SJARMERENDE OG FULLPAKKET UTGIVELSE...

bestemt seg for i hvilken retning de ønsket å ta serien. Locked & Loaded har bedre fokus. Her får jeg oppgraderte våpnene mine, spille flere minispill og nyte en historie som både er morsommere skrevet og bedre fortalt.

Up Your Arsenal er spillet hvor alle elementene begynte å falle på plass. Godt brett-design, enda dypere system for oppgradering av våpen, den nye superskurken Dr. Nefarious og til og med flerspiller gjorde nummer tre i serien best. Spillene var allerede vakre i Playstation 2-dagene, både teknisk og når det kommer til design, og foruten noen litt kjedelige bakketeksturer ser spillet veldig moderne ut. Dessverre har utvikleren valgt å la filmsekvensene ligge, noe som betyr at disse fortsatt kjører i SD-oppløsning.

Til tross for en del småproblemer er Ratchet & Clank Trilogy en sjarmende og fullpakket utgivelse, og den største

ulempen er egentlig at spillet ikke også slippes til Vita i tillegg til PS3-utgaven. Jonas Mäki

7



FARCRY3



SINGLEPLAYER



MULTIPLAYER



CO-OP MODE

29.11.12



**PREORDER NOW AND
GET 2 EXCLUSIVE MISSIONS
WITH THE LOST
EXPEDITIONS EDITION...**

**...AND GET MORE
CRAZY UNLOCKABLES WITH
THE INSANE EDITION!**



HELKJØP

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



Sony
Entertainment
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC DVD
ROM

www.farcrygame.com



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "E", "PlayStation", "PS3", "P3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



SPEC OPS: THE LINE

XBOX 360 PS3 PC

Sjanger ACTION Utvikler YAGER DEVELOPMENT Utgiver 2K GAMES Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Etter å ha tilbragt noen timer med revitaliseringen av det som en gang var en serie som fokuserte på realisme og taktiske manøvreringer på slagmarken... Vel, vi er ikke helt der lenger. Joda, det finnes få megaeksplisjoner, og folk blir ikke kastet femtenhundre meter bakover når du skyter dem med luftpistol, men fall fra hundremeter høye bygninger? Det er bare barnemat for Martin Walker.

Spec Ops: The Line virker uinspirert foruten en liten håndfull lyspunkter som skinner godt. Det er historien som gjør seg soleklart best ut av spillets forskjellige elementer - det skulle bare mangle, den er jo faktisk inspirert av den kritikerroste boken Heart of Darkness - den samme boken som filmen Apocalypse Now fra 1979 bygger på.

Gjennom spillets gang får du flere valg som må tas. Dette kan være alt fra hvilke av to personer som skal henrettes, eller om du skal angripe nå for å redde en fange med viktig informasjon, eller redde gislene. Men foruten det aller siste oppdraget vil ingen av valgene du tar gjøre noen forskjell på verken historien eller gameplayet. Dette gjør at selv de vanskeligste moralske valgene blir meningsløse, og



1 TURRETS

De fastmonterte geværene tilbyr noen av spillets bedre sider. Du feller kun fiende etter fiende, men utvikleren har gjemt mange ødeleggbare objekter og eksplosive tonner i nær omkrets, og det blir ikke feil med eksplosive tonner.

2 UTFØR ASAP!

Med ett enkelt trykk på en av skulderknappene kan du gi kontekst-baserte ordre til de to lagkameratene dine. Systemet er ikke så veldig dypt, men det kan hjelpe deg i en vanskelig situasjon.

du får ikke noe igjen for å la være å sette en kule i panna på en krigsfange.

I forkant av lanseringen har utvikleren skrytt av dynamiske sandstormer som kan skje når og hvor som helst, og som drastisk vil forandre brettet ved å gi deg nye veier også videre. Dette har jeg ikke opplevd i det hele tatt, og i

DET ER HISTORIEN SOM GJØR SEG BEST BLANT SPILLETS FORSKJELIGE ELEMENTER

stedet får vi litt sand kastet i trynet i planlagte sekvenser. De forandrer ikke brettene heller, og uansett hvor mange ganger du spiller et brett vil du bevege deg gjennom de samme ørkenlandskapene.

A-knappen brukes til så mangt, om det så er å sette deg bak dekke eller hoppe ned fra en plattform. Problemet ligger i at knappen ikke alltid fungerer som den skal, spesielt hvis man blir beskyttet. Det resulterer ofte i at man står og ser dum ut mens man samler kuler med brystkasse i stedet for å gjemme seg bak en steinblokk.

Før lansering var jeg veldig spent på Yagers' spill, og spesielt de dynamiske sandstormene og bruken av sand som våpen var nyskapende og for ikke å

5 nevne kule spillmekanikker. Historien er grei, men dessverre sitter vi igjen med en middelmådig og lineær skyteopplevelse som ikke innfrir sine egne lovnader. **Robin Høyland**



BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

WII (Skrevet av Kim Kristiansen)

Rytme-paradiset gir enkel moro for rytmiske sjeler, kombinert med et flott og fengende lydbilde, men noen langvarig spillglede må du nok lete andre steder for å finne. Uansett hvor sjarmerende jeg finner Beat the Beat, er det imidlertid ikke til å komme bort fra at den samme rytmiske knappe-pressingen blir ensformig i lengden. De kreative oppgaveutformingene gjør enhver ny utfordring til en interessant opplevelse, men

6 mangelen på løsningsvariasjon eller form for poengsystem gjør levetiden begrenset.



METAL GEAR SOLID HD

PS VITA (Skrevet av Ingar Takanobu Hauge)

Metal Gear Solid HD Collection til Vita er temmelig smakfulle saker. To av forrige tiårs aller beste spill har ikke nå bare fått et HD-ansiktsløft, men har nå også blitt tilgjengelige for å spille mens man er på farten. En opplevelse som slettes ikke skuffer. Kontrollsystemet er godt tilpasset Vitaen, og det er derfor ekstra synd at Peace Walker ikke er inkludert slik den er i samlingen til TV-konsollene. Selv om dette ikke skiller seg

8 nevneverdig fra andre HD-relanseringer, er det et selvsagt kjøp for nye Vita-eiere.



STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

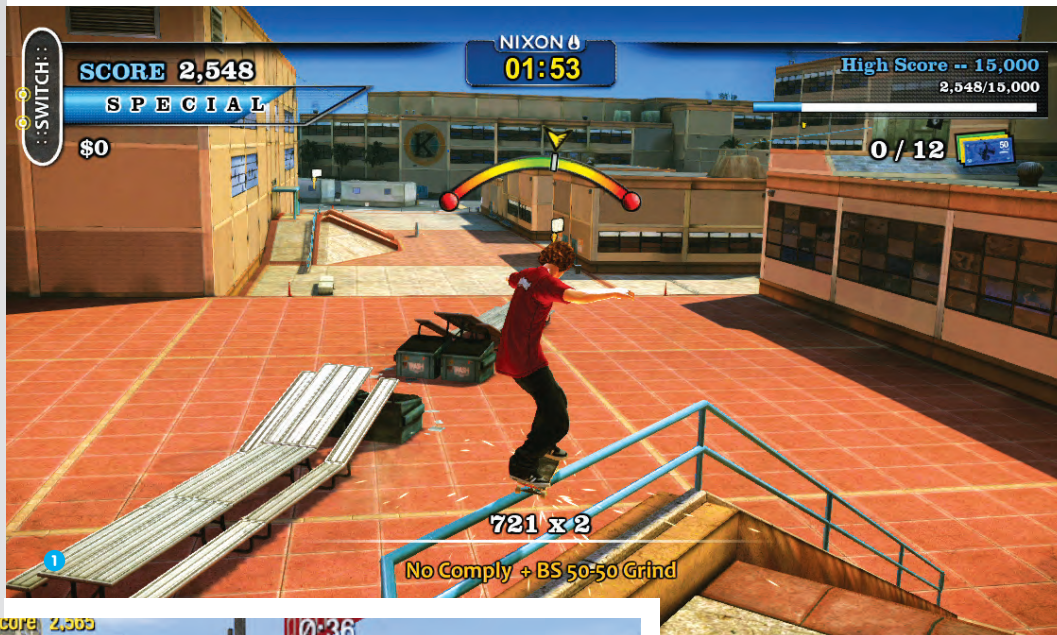
XBOX 360 (Skrevet av Gillen McAllister)

From Softwares nyeste spill vil nok ikke vinne noen priser eller bli like godt likt av fans av tidligere spill. Det vil bli stemplet som en urettferdig vanskelig opplevelse, istedet for en hardkøkt Kinect-tittel som utvikleren har sagt det ville bli. Når man først fanges er innlevelsen på topp, og den vanskelige kontrollen kan til tider bidra til stemningen. Dessverre kan det bli frustrerende å ikke treffe de små knappene til enhver

6 tid, og selv om ikke er for alle, finnes det likevel en form for verdi i denne krigssimulatoren.

TONY HAWK HD

XBOX 360 Sjanger **SPORT** Utvikler **ROBOMODO** Utgiver **ACTIVISION**
Slippes **UTE NÅ** Antall spillere **1** Anb. Alder **ALLE**



1 OLD SCHOOL

Ikke akkurat tilbake til skolebenken, men det klassiske brettet (!) fra High School er med i HD-utgaven. Selv om kontrollen er like enkel som den alltid har vært, så finnes det irritasjonsmomenter. Det viktigste er kanskje at det er fortsatt like vanskelig å ta en Wall Ride med mindre du kjører inn i helt riktig vinkel.

2 KONKURRANSE?

Konkurransen er fjernet, og det er bare trist. Hvorfor skal jeg ikke få konkurrere som før? Det var dessuten en utfordring i seg selv å skulle finne alle de skjulte områdene når man bare hadde ett minutt til rådighet. Merkelig prioritering...

Rundt milleniumsskiftet var ekstremsports-spill på konsoll synonymt med navnet Tony Hawk. Skateboardlegenden bak det sagnomsuste trikset 900 var ansiktet bak Neversofts gjentatte suksesser på rullebrettfronten. Tony Hawk's Pro Skater revolusjonerte sjangeren i 1999, og i løpet av den neste 11 årene skulle det komme hele 14 unike spill i serien.

Tony Hawk HD er et enten et kynisk forsøk på å dra inn enkle penger i spillkassa, eller et frieri til nostalgiske sjeler i voksen alder, som brukte enhver ungdomsskole til å jakte det siste gap'et i New York City eller School II. Undertegnede havner i sistnevnte kategori, og det var derfor med stor iver lastet ned mitt eksemplar.

Det tok ikke mange sekundene for nostalgien slo inn for fullt. Spillet er basert på de første spillene i serien, og inneholder sju baner. Warehouse, School II, The Mall, Hangar, Marseille, Downhill Jam og Venice Beach er de utvalgte herlighetene. Et variert og godt utvalg, selv om jeg gjerne skulle sett så mye, mye mer. Etter et par sene netter er det nemlig det som er inntrykket man sitter

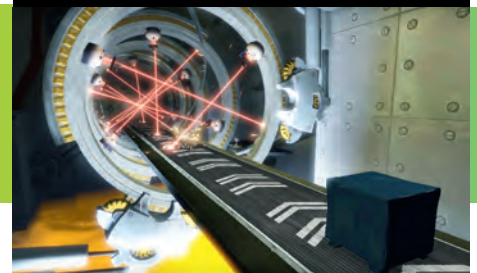
igjen med. Var dette alt? Spillet føles ribbet til bena, og selv om du umiddelbart gjenkjenner den gode følelsen, varer den ikke for alltid. De herlige videospillene er borte, det er kun et fåtall av de klassiske låtene og jeg savner et par essensielle baner. Uten noe spennende nytt, blir det dessverre noe tynt i lengden. Litt skuffende er det at det ikke er innlemmet noen konkurranser i denne utgaven. I originalene var dette punktet hvor man virkelig fikk vist at man behersket den edle kunsten av triksskombinasjon.

For en ekte THPS-entusiast finnes det mye å sette fingeren på, men en skal heller ikke overse det faktum at det finnes store

...PRO SKATER HD ER EN PAKKE MED NOSTALGIGARANTI MEN GLEDEN VARER IKKE EVIG...

mengder spilleglede og kvalitet her også. Tony Hawk's Pro Skater HD er en pakke med nostalgigaranti til rundt hundrelappen for de som var så heldige å få oppleve serien i sin største prakt. Nostalgien varer imidlertid ikke lenger enn et par døgn før metthetsfølelsen tar over. Spillet fremstår som for skrapet til at det kan gi langvarig glede. Når det i tillegg er blottet for lokal flerspiller, viser Robomodo at de har gått på en kardinalblème eller to. Det er synd og skam, for dette var seriens mulighet til å slå hardt fra seg og overraske spillverdenen.

6 Tanken var glimrende, men gjennomføringen er heller middelmådig. **Kim Kristiansen**



QUANTUM CONUNDRUM

MULTI

Sjanger **PUZZLE** Utvikler **AIRTIGHT GAMES**
Utgiver **SQUARE ENIX** Slippes **UTE NÅ**
Antall spillere **1** Anb. Alder **7**

I rollen som en navnløs 12 år gammel gutt besøker du den fornemme herregården til Professor Fitz Quadwrangle. En eksentrisk oppfinner som også er onkelen din. Straks du er ankommet går noe galt med ett av Quadwrangle eksperimenter, og den helseproffessoren havner i en annen dimensjon. Dette er nemlig langt fra noen ordinær herregård, men heller et gigantisk laboratorium fylt til randen av merkelige duppeditter og intrikate gåter. Røde knapper skal trykkes på, kuber skal plasseres på trykksensitive plater og dører skal åpnes. Det er imponerende hvor mange snedige gåter utviklerne har snekret sammen. Denne delen av spillet fungerer veldig bra, og de beste gåtene er på høyde med de vi kjenner fra Portal-spillene.

DETTE ER EN SIKKER VINNER BÅDE FOR PORTAL-FANS OG NYE SPILLERE...

Læringskurven er dessuten jevn og fin, og de har truffet en god balansen mellom utfordring og mestring. Du må tenke for å finne løsningen, men det er ikke så vanskelig at du blir frustrert. Samtidig har de vært flinke med designet av kuber, knapper, plater og liknende, slik at man umiddelbart kjenner igjen mekanikkene fra rom til rom. Her er har utviklerne lært mye av Portal-spillene, men samtidig er leken med dimensjonene så annerledes at spillet har sin egen identitet. Etter hvert som du jobber deg gjennom herregården øker vanskelighetsgraden og kompleksiteten til gåtene, men du blir også lært opp til å se mulighetene. Brettdesignet varierer fra bra til genialt, og selv om grafikken egentlig er ganske anonym er designet effektivt. Hvis vi ser bort fra det tåpelige navnet gjør Quantum Conundrum det meste riktig. Airtight Games mangler litt når det gjelder historieformidling, men det unike og gjennomtenkte konseptet legger grunnlaget for et glimrende gåtespill. Utviklerne tør å skille seg ut fra de sedvanlige førstepersonspillene, og de gjør det på en gjennomført og overbevisende måte. Dette

8 er en sikker vinner både for Portal-fans og nye spillere. Anbefales!
Morten Martinsen Bækkelund



The Dark Knight Rises

Christopher Nolan avslutter trilogien på verdig vis...



Skuespillere **Anne Hathaway, Morgan Freeman, Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Joseph Gordon-Levitt, Tom Hardy, Marion Cotillard**
 Utgivere **WARNER BROS**
 Regi **CHRISTOPHER NOLAN**
 Sjanger **ACTION**
 Lanseres **PÅ KINO NÅ**

ÅTTE ÅR HAR GÅTT SIDEN Jokerens terrorregn.

Bruce Wayne (Christian Bale) har sperret seg inne, blind av kjærlighetssorg over avdøde Rachel Dawes. Batmans største offer så langt har tilbakebetalt seg - Gotham har levd i fred siden Dent-rettsaken, som buret inne tusenvis av kriminelle. Livet ser lyst ut, men som mestertyven Selina "Catwoman" Kyle (Anne Hathaway) sier varer det ikke for alltid. Under fotfestet deres tar nemlig en ny verden form. Leiemorderen Bane (Tom Hardy) har dannet en dommedagshær i Gothams undergrunnssystem, med velkjent lovnad om å utsette Gotham. Helten må gjenoppstå. Men før det må han gjenoppbygges.

Batman anno 2012 sliter med å leve opp til sin egen symbolikk, et tema som hamres inn gjennom et utall taler frabipersonene. De snakker så mye om terroren som er i vente at det virker som et år har passert før slaget endelig kommer. Misforstå meg rett - actionscener og spesialeffekter er det mange av her, og de ser eksepsjonelt bra ut - men de har ikke samme tyngde som slagene i de foregående filmene. Det skyldes flere ting, men hovedproblemet er bakgrunnen for Banes motiv.

Han vil ha ødeleggelse, panikk og død, men forklaringen kommer for sent og med for lite oppbygning. Nolan kunne med fordel gitt bifigurene mer bakgrunnsinfo, da vi sjelden får vite mer enn hvem de er og hva de vil. Taleholding er greit, det, men det ville hjulpet om vi forstod hvorfor de tror på saken de argumenterer for.

Likevel er det så mye som føles riktig med The Dark Knight Rises. Hardy viser en enorm fysisk og psykisk styrke med sin Bane, mens Bale leverer sin utvilsomt beste Batman-opptreden til nå. Likevel er Hathaway det absolutte høydepunktet. Hun er leken og lettsindig, fleksibel og flørtende, men samtidig med en emosjonell tyngde man faktisk forstår.

The Dark Knight Rises er ingen The Dark Knight. Til det er den for ujevn. Men som helhet, og slutten på en storlått trilogi, er den helt i tråd med universet vi har forlatt oss i. Konklusjonen er overraskende givende. Faktisk omtrent like overraskende som at Nolan har klart å levere en

8 fullverdig Batman-trilogi uten massive feilsteg.

Line Fauchald



Hils på Bane!

Muskelbunten Bane ble født i fengselet Peña Dura, der han i lang tid levde ut sin kriminelle fars dom. På innsiden opparbeidet han seg ikke bare muskelmasse, men leste seg også gjennom alle bøkene han kom over. Bane fikk raskt rykte på seg til å være både lynende intelligent og farlig sterk, som til slutt straffet seg med en injisering av stoffet Venom. Bane ble sterkere, og klarte til slutt å rømme. Snart blir han kjent som lederen av Gothams kriminelle verden, og brekker til og med ryggen til Batman. Litt av en skumling, altså...



Martha Marcy May Marlene

Sjanger DRAMA Lanseres UTE NÅ Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

MARTHA MARCY MAY MARLENE ER flere ting. På papiret er omhadler det en ung kvinne i en kult, som vil vende tilbake til samfunnet. På et dypere plan handler det om å finne sin egen identitet mellom to virkeligheter som er alt annet enn innbydende. To år har gått siden Martha (Elizabeth Olsen) forsvant - to år hun "frivillig" har tilbragt i en ikke-religiøs kult. Søsteren (Sarah Paulson) og ektemannen Ted (Hugh Dancy) tar henne inn i håp om å finne ut hva som har skjedd. Men Martha lider av vrangforestillinger etter oppholdet, og minnene suger henne sakte inn i paranoia.

Regissør Sean Durkin bytter tidsrom og tilbakeblikk med kløkt. Vi vet ikke helt hvorfor Martha oppfører seg som hun gjør, eller om alt som utspiller seg er sant. Det er ikke det at hun ikke vil snakke om det som har skjedd i kulten. Hun forstår bare ikke omfanget av hva hun har opplevd, og klarer ikke å sette ord på det fordi hun i sitt hode har levd etter normen. Og det er troverdig, mye takket være Olsens fenomenale opptreden som Martha.

9 Hun gjør Marthas handlinger sjelfulle, skremmende og til slutt forståelige. Altfor forståelige.

Line Fauchald



John Carter

Sjanger ACTION Lanseres UTE NÅ Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

JOHN CARTER BEFINNER SEG I DEN amerikanske borgerkrigen da han blir transportert til Mars, der en krig pågår mellom rasene Helium og Zodanga. Carter, nå supermenneskelig på grunn av tyndekrafts nivået på Mars, blir det nye håpet for Helium, da han får i oppgave å berge Mars' vitenskapelige høysete.

Noen filmer har en tendens til å ha for mange avslutninger. John Carters største svakhet er at den har for mange begynnelser. Det tar dessuten lang tid før filmen begynner for alvor. Men når vi først kommer dit, er introduseres vi for en fengslende setting. Filmen bærer preg av å være en storbudsjettfilm, og det har ikke blitt spart på kruttet hva gjelder kulisser, effekter eller kostymer. Filmen har en god spenningskurve, og serverer mange uventede og spennende vendinger underveis. Hakket verre er det med skuespillerprestasjonene, som er mildt sagt varierende. Likevel er har filmen høy underholdningsfaktor, lekre effekter og en særdeles fascinerende setting.

7 Ingar Takanobu Hauge



The Amazing Spider-Man

Sjanger ACTION Lanseres PÅ KINO NÅ

JEG HAR GLEDER MEG LENGE TIL revitaliseringen av Spider-Man-serien. Personlig var jeg ikke særlig begeistret for Sam Raimis trilogi, så det var med blandede forventninger jeg benket meg ned for Peter Parkers nyeste eventyr. Det tar kanskje en drøy time før edderkoppene biter Edderkoppen, men det gjør ingenting. Samspillet mellom de forskjellige karakterene, spesielt Peter Parker (Andrew Garfield) og Gwen Stacy (Emma Stone) er fantastisk. Andrew Garfield og Emma Stone gjør en suveren jobb, og det kunne ikke vært mer tydelig at Tobey Maguire overhodet ikke passet i rollen som Spider-Man.

Det serveres en litt annerledes Peter Parker enn det vi kanskje er vant til. Det er greit, og det er tydelig at manusforfatteren har fått inspirasjon av Ultimate Spider-Man-tegneseriens versjon av Parker - en mer moderne, og kulere nerd.

Peter vil finne ut alt om sine bortkomne foreldre, og ledetrådene fører ham til Oscorp-bygningen. Vi møter farens gamle venn og vitenskapsmannen Curtis Connors (Rhys Ifans), som skal utvikle et serum for å gi mennesket samme evner som øgler. I testprosessen går det imidlertid ikke helt etter

planen, og han forvandles til The Lizard.

Hvis du ble imponert av Spider-Mans akrobatikk i Raimi-filmene, kommer du til å elske det Marc Webb har fått til her. Andrew Garfield er mer atletisk enn Tobey Maguire, og det synes på Spidey. Han sitter aldri stille, og noen ganger går det så kjapt at du kun ser en rød og blå stripe som kaster fra seg femtenhundre nettballer. Også ser det så bra ut. Jeg er ingen stor fan av 3D, men her gir de teite brillene faktisk mening. Ikke bare blir det som å se filmen gjennom Peters egne briller, men 3D-effekten gjør seg når Spidey kaster seg ut fra en skyskraper eller svinger seg mellom bygningene i New York.

The Amazing Spider-Man er uten tvil den beste filmen om et normalt menneske som plutselig får superkrefter, selv om mystikken rundt foreldrenes død faller hen litt for tidlig. Jeg er dog sikker på at dette tas opp i oppfølgerne, som filmen hintet til.

Dette er en film som fortjener å bli sett. Det er ikke Edderkoppens svar på The Dark Knight, men

8 vi krysser fingrene for at oppfølgeren blir nettopp det.

Robin Høyland

TV-serie Vi anmelder blu-ray-versjonen av TV-serien...



Dexter: Sesong 6

Sjanger DRAMA Lanseres UTE NÅ Ratio 1.85:1 Lyd DTS-HD 5.1

LITE KAN TOPPE SESONG fire av Dexter. Sesong fem var middelmådig på sitt beste, mye grunnet uinteressante motstandere, og sesong seks fortsetter i samme, tråe spor. Dexter føler for å utforske religion, og hovedskurken denne gang er derfor en skrudd bibelfanatiker som utfører dommedagshandlinger. Jeg skjønner hvor de vil. Seriemorderen Dexter, på leting etter sin religion? Absolutt engasjerende. Det samme kan ikke sies om sesong seks som helhet.

Dexter har slitt med kontinuitetsproblemer lenge, men sprekene i fasaden har aldri vært

tydeligere. Sesong seks lider ikke bare av lat skrivning, men også av karaktermessige brister. Manusforfatterne benytter seg gang på gang av billige unnskyldninger for å rettferdiggjøre flaksfaktoren til Dexter, og det duger ikke lenger.

Det er noe ufattelig fascinerende med Dexter, og budskapet om at alle har sin egne mørke passasjer. Dessverre droppet manusforfatterne ballen midtveis, og endte derfor opp med en sjokkerende avslutning, som ikke nødvendigvis hadde den beste oppbygningen.

6 Line Fauchald



Online

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

Steam-spørsmål

Hei og hå. Vurderer for første gang å kjøpe et spill fra Steam, nemlig Sins of a Solar Empire. Men jeg er litt usikker på om jeg konstant vil trenge internetttilgang for å spille det. Samme spill i diskformat trenger jo ikke konstant nettilgang for å funke. Vet dere noe om dette?

/Dwarfie

Hei, Dwarfie! Nei da, du skal ikke behøve konstant internetttilkobling så lenge du ikke ønsker å ta i bruk nettbaserte funksjoner.

/Robin Høyland

PC-tips

Hei. Jeg har en PC fra 2008/2009, som i sin tid var ganske så rask. Den kjørte Fallout 3 uten problemer. Men en dag sluttet den å kjøre Fallout 3 feilfritt, og den ble gradvis treigere og treigere. Til slutt måtte jeg bruke 0-10 FPS på Fallout 3 - altså laveste setting. Den har 2.26 GHz, 4 GB RAM og NVIDIA GeForce 9600M. Den burde klare å kjøre det aller meste uten problemer. Nå kan den kun brukes til enkel nettsurfing, men selv dette kan by på utfordringer.

Den har også startet å skru seg av uten grunn, og det kommer tidvis skurring av lyd når to programmer som med lyd brukes samtidig.

Har dere noen tips? Har prøvd å reformatere til fabrikkstandard fire ganger. Har også oppdatert programvare fra Acer Support, og støvsugd vifta. Har spurt flere ganger om hjelp og service hos Elkjøp Data, men ingenting har nyttet. Setter utrolig pris på litt hjelp!

/Onkel Gerda

Onkel Gerda da, hva er det du har gjort med datamaskinen din?! Dette høstes merkelig ut. Jeg er ingen ekspert, og uten flere detaljer er det vanskelig for meg å si sikkert hva problemet er. Men jeg har selv hatt lignende problemer. For min del var det snakk om såkalte memory leaks, og selv om det helt sikkert finnes metoder for å løse opp i slike problemer, valgte jeg å formatere harddisken.

Så før du sender den inn på reoperasjon eller lignende, ta back-up og rens maskinen helt før du reinstallerer Windows. Hvis det ikke hjelper kan du jo lage en tråd på hardware-sidene våre. ;)

Lykke til!

/Robin Høyland

PC-spill av god kvalitet?

Hei! Jeg har alltid vært en konsollgamer. Om jeg har hatt lyst på et spill har jeg alltid kjøpt det til Playstation 3. Men for en stund siden gikk PC-en, som jeg for det meste har brukt til MSN, Facebook, Spotify og lignende, bestemt seg for å selvedstruere. Siden har den ikke engang startet opp, så derfor kjøpte jeg meg en kraftig PC som kunne dra så å si det meste av spill på høyeste kvalitet uten lag.

Det er bare ett problem. Jeg har *ingen* spill til PC. Har dere noen forslag til gode spill som er PC-eksklusiver - eller spill der PC-versjonen er mye bedre - eventuelt noe jeg kan glede meg til?

/Moirbs

Yo! Nå er jeg ikke sikker på hva slags type spill du er ute etter, foruten det faktum at de kjøres på PC - men du bør uten tvil sjekke ut Battlefield 3 og The Witcher 2. Ingen av dem er PC-eksklusiver, men PC-utgavene er helt klart best.

Du har jo også Minecraft og Terraria. Det er ikke spill som vil slite ut maskinen din, men de er veldig bra. Cities XL er også et veldig artig byggerspill.

The Elder Scrolls IV: Skyrim gjør seg også helt klart best på PC, med rære grafikk og bokstavelig talt uendelig med innhold i form av modifikasjoner. Men hvis du er ute etter et skikkelig grafikkmonster kjøper du deg Grand Theft Auto IV og laster ned ENB-grafikkmodifikasjonen.

Ellers er det en slags tradisjon blant PC-spillere å prøvekjøre det første Crysis når ny maskin er i hus.

/Robin Høyland

MÅNEDENS BREV

DYRE UTVIDELSER

Thomas92 synes utvidelsespakker er i overkant dyre...

Hva synes dere om at Skyrim-utvidelsen blir priset til over hundrelappen? Personlig synes jeg det er bare tull å prise det så høyt - spesielt når man allerede har brukt 600 kroner på selve spillet

Forresten: Hva synes dere om Skyrim-lydsporet? Har det signert av Jeremy Soule. Synes for øvrig at dere bør prøve dere på anmeldelser av spillmusikk. cder.

/Thomas92

DLC står for "Downloadable Content", eller nedlastbart innhold på godt norsk. Horse Armor-pakken til Oblivion inneholdt kun et lite stykke rustning til hesten din, men likevel er det like mye DLC som for eksempel Point Lookout til Fallout 3, som egentlig minner mer om en god gammeldags utvidelsespakke.

Ifølge Bethesda har Dawnguard like mye innhold som en slik utvidelsespakke, og hvis dette stemmer er da ikke hundre kroner så altfor mye å be om.

Når det kommer til Skyrim-musikken synes jeg den er helt fantastisk. Månen til stemningsfull musikk skal man lete lenge etter. Jeg har flere ganger lett etter drager kun for å høre på musikken som spilles under slike kamper. Det er dog litt trist at man blir så sinnssykt lei de sangene som spilles om og om og om og om igjen.

/Robin Høyland



- 100 kroner, sa du? Det... tror jeg vi må drøye litt til.

FORUMSNAKK

Deres meninger om Nintendo 3DS XL!

Jeg har kun 3DS, og planlegger å oppgradere til XL. Har mye større tro på denne enn på Vitaen, som sliter med et fryktelig trangt spillbibliotek og det jeg synes er små kontrollere, spesielt med tanke på touchskjermen bak på konsollen.

/Ursa Minora

Større skjerm, men samme oppløsning? Burde være billigere å produsere, siden skjermen har "lavere" kvalitet...

/Luringen

Lyst på en håndholdt konsoll, men klarer virkelig ikke å bestemme meg for om jeg skal gå for denne eller PS Vita. Fryktelig lyst på Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, mens jeg tror PS Vita har en bedre fremtid.

/192

Hva faen! Når de først lager en ny modell får de lage en ekstra spak. Huff, Nintendo.

/Duck Song

Synes det er idiotisk å lage en større 3DS hvis de ikke den inneholder høyere oppløsning eller en ekstra spak. Elsker Vitaen min, men den har

ikke et veldig stort spillutvalg for øyeblikket.

/Parkour Gamer

At laderen selges separat er noe av det mest idiotiske jeg har hørt på lenge.

/sonic og link

Synes den er kul, men ikke kul nok til at jeg kjøper XL i tillegg til min vanlige 3DS.

/313

Jeg tror folk som kjøper 3DS gjør det på grunn a Zelda, mens Vita-kjøpere sitter på gjerdet og venter på at den skal gå ned i pris.

/Joeminator

Ingen circle pad pro?

/fantomena

Blragh :/ Unødvendig.. Irriterer meg at jeg har lyst på den, men blir sløsing med penger når jeg allerede har en...

/Crazy Eyed Gamer93

Laderen selges separat og konsollen er enda ikke blitt sonefri. Prøver dere å tjene inn noen ekstra kroner, Nintendo..?

/Animorpher



SKJERP DERE, CRYTEK!

Blir Crysis 3 like bra som Crysis? fantomena er ikke overbevist...

I februar kommer oppfølgeren til Crysis 2, det tredje spillet i en av mine favorittspillserier. Jeg skulle bare ønske jeg gledet meg mer. Til nå er det jeg har lest, sett og hørt om Crysis 3 vært svært skuffende. Crytek-sjef Cevat Yerli lovet at Crysis 3 skulle bli den spirituelle oppfølgeren til det første spillet, spillet jeg har ekstremt mange minner fra, spillet jeg fremdeles spiller den dag i dag. Men slik ser det ikke ut. Yerli løy til meg. Crysis 3 ser akkurat ut som Cryshit 2. Ja, jeg kaller Crysis 2 for Cryshit 2, fordi seriens andre spill er og vil for alltid bli ren søppel.

Crysis 2 var ekstremt bra de første timene, men så ble alt det positive borte. Hvor er det åpne landskapet,

sekundæroppdragene, den lekke grafikken, den awesome historien, de ikke-lineære oppdragene? Hvor er alt som gjorde Crysis bra? Jo det skal jeg si deg! Takket være de forbanna konsollene og moneymaking-strategien til djevelen EA ble Crysis 2 konsollifisert og alt ble mindre. Det som gjorde det første spillet fantastisk ble borte. Crysis 2 ble ødelagt av konsollene, og det ser ut til at Crysis 3 tar samme retning.

Vi må heller ikke glemme den dumme, unødvendige og Call of Duty-aktige flerspillerdelen, som var perverst dårlig. Crysis-serien blir ødelagt med mindre Crytek og EA skjerper seg. Om de ikke viser noe ekstremt lovende fra Crysis 3, som overbeviser meg om at dette er som seriens første spill, bare med mye bedre grafikk innen februar 2013, boikotter jeg hele serien.

En ting til. Hadde jeg skrevet min Crysis 2 anmeldelse på nytt (kanskje jeg gjør det?) ville jeg gitt spillet 4/10. Ja, du leste riktig.

/fantomena



DATURA

Sjanger EVENTYR Utviklere PLASTIC.
Utgivere SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1

Jeg ligger i en ambulanse. Døden later til å være rett rundt hjørnet. Jeg fjerner elektrodene som holder meg stabil og i live. Lyset kommer. Jeg besvimer. Slik begynner Datura. Deretter havner jeg i en skog. Det kan se ut som at det er høst, med tanke på at trærne er avkledd. Gud vet hvordan jeg havnet her.

Det man gjør i dette svært korte spillet, er å gå gjennom den nevnte skogen. I løpet av den knappe timen spillet tar, er det ikke mye man får sett av området. Turen blir utrolig problematisert av en kontrollør som nekter å samarbeide; kontrolløren nekter meg til tider å se ned i bakken, kikke rundt og de få og lette gåtene blir vanskelige å gjennomføre. Kontrolløren er klumsete - men ikke helt ødelagt.

Det er spesielt de mer praktiske gåtene som blir vanskelig å utføre da kontrolløren vil svai frem og tilbake. De fleste av gåtene løses med at man styrer hovedpersonens hånd, som på en eller måte svever fritt i luften uten noen tilhørighet til resten av kroppen. Ulogisk. Men gåtene er på ingen måte vanskelige i seg selv. De er helt greie, og selv jeg kan løse dem.

Mens man går gjennom skogen, vil man legge merke til naturen man har rundt seg. Den ser virkelig fantastisk ut. Spesielt løvet som fyker rundt ørene på deg vil man stoppe opp for å beundre. Trær og bygninger ser også temmelig ekte ut. Det som jeg dog sliter med å like, er hvordan de få personene i spillet ser ut.

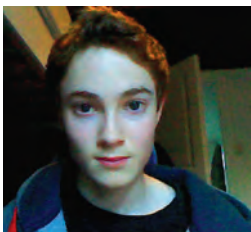
Ansiktsanimasjonene ser temmelig stive ut. Dette gjelder imidlertid ikke hovedpersonen da man aldri ser hans ansikt. En annen ting jeg liker med Datura, er lyden. Lyden varierer fra det lystige og glade til det mørke og triste. Det er mer av det mørke og triste, vel og merke. Jeg liker allsidigheten.

Spillet har lite å by på, med tanke på at man nærmest går rundt i en skog i en time. Hadde det vært en hektisk time med mye å gjøre derimot, da hadde det vært verdt det. Plastic leverer et helt greit spill, men som dessverre ikke lever helt opp til Journey og Dear Esther.

6

/LesMiserables

MÅNEDENS LESER



DANIEL LODDENGAARD MEYER

Alder 15
Yrke Student
Brukernavn FuzzyFarm

Hva er ditt største spillminne?

Første gang jeg spilte Sly 2 hos en kamerat. Glemmer det aldri.

Hva med det verste?

Sonic Adventure DX. Det var på PC, og kontrollen var frustrerende.

Hva er ditt yndlingsspill?

Hvis jeg måtte valgt, ville det blitt Half-Life 2. Spillet er nydelig fra første stund. Kan ikke huske å ha spilt noe bedre.

Hvor ofte spiller du?

Spiller mest i helgene. Men det hender jeg spiller litt i hverdagen også.

Hvilke spill gleder du deg til i 2012?

Ratchet and Clank HD Collection, så klart!

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Jeg synes Gamereactor er helt fantastisk. Bedre nettside og spillblad skal man lete lenge etter!

Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

www.gamereactor.no

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



Sonys konsoll er markedets store muskelbunt!

SONY PLAYSTATION 3

INFORMASJON

Utvikler SONY
Lansert 23. MARS 07
Media DVD
Signal HDMI
Vekt 2.9 - 5 KG
Mål 325x96x274
Pris 2099,-

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 å 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.



ANBEFALT

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

UBISOFT PARIS / UBISOFT

Hva skjer? Future Soldier følger ikke samme, bastante formel som tidligere. Det er ikke lenger et like stort fokus på realisme, da Ubisoft heller har fokusert på å skape en god atmosfære og stabil skytefølelse. Gameplayet bygger på taktikk og samarbeid, og velger du å spille med venner fungerer dette som å spille med datastyrte lagkamerater. Smidig og effektivt.

Beste øyeblikk: Når man med taktisk sinn snikskytter seg til seier.

Til deg som: Ønsker en god co-op-oplevelse.



ANBEFALT

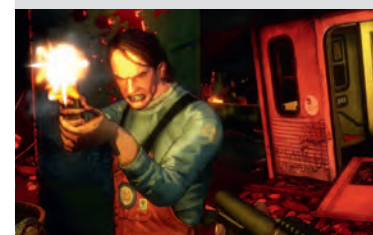
THE DARKNESS II

DIGITAL EXTREMES / 2K GAMES

Hva skjer? Jackie Estacados ultravoldelige kamp mot New Yorks underverden fortsetter, og går dypere inn i konflikten mellom mafiafamilie og Jackies indre kamp mot mørket. I The Darkness II har du bare en Darkling, men til gjengjeld kan Jackie løse opp flere forskjellige spesialevner til å hjelpe seg på veien. I tillegg til den involverende hovedhistorien har du også en flott samarbeidsmodus.

Beste øyeblikk: Når tentakkelarmen kyles ut for å rive intetanende fiender i fillebiter.

Til deg som: Vil ha et originalt mafiaspill.



ANBEFALT

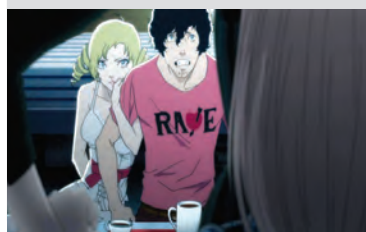
CATHERINE

ATLUS PERSONA TEAM / DEEP SILVER

Hva skjer? Gjengen bak Persona-spillene er tilbake med det forførende trekantdramaet Catherine. Vincent Brooks rives mellom kjæresten Katherine og fristerinnen Catherine, mens unge menn på mystisk vis dør i landsbyen. Mens vi skal velge mellom kvinnene må vi løse gåter og fatte forskjellige valg som påvirker livet hans. Åtte forskjellige slutter sørger dessuten for at du har mye å henge fingrene i fremover.

Beste øyeblikk: Når du kommer deg gjennom den første marerittsekvensen.

Til deg som: Søker et innovativt gåtespill.



STYR UNNA!

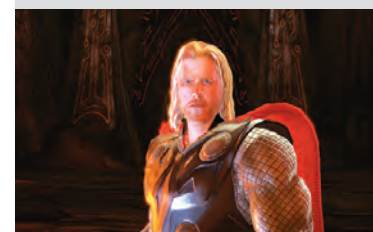
THOR: GOD OF THUNDER

LIQUID ENTERTAINMENT / SEGA

Hva skjer? Jotnene er på ferde, og det er opp til Thor å redde Åsgard. Historien er håpløst rotete, ofte gjengitt med elendig stemmeskuespill fra de begrederlig designede figurene. Men det er ikke bare hovedkarakterene som lider av designet - fiendene, som visstnok er inspirert av norrøn mytologi, fremkaller latterbrøl av den dårlige sorten. Fy, så dårlig.

Verste øyeblikk: Hver gang en av figurene åpner munnen. Stemmeskuespillet er så elendig at du heller kan spille uten lyd.

Velg heller: God of War eller Darksiders.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	SSX Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snofjola!	Sport	EA	9/10
07	Uncharted 3: Drake's Deception Formidabelt actioneventyr fra Naughty Dog. Drake har aldri vært på et bedre eventyr.	Action	Sony	9/10
08	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superheltspill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	Rayman Origins Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mass Effect 3 Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
14	Max Payne 3 En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgtisk, stiftfullt og fantastisk underholdende.	Action	Rockstar	9/10
15	Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10

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



SONY PS VITA

INFORMASJON

Utvikler SONY
Lansert 22. FEB 2012
Media PS Vita Card
Vekt 260 G
Mål 182x118,6x83,5
Pris 2390,-

PSP ble aldri den suksessen Sony håpte på, og de følger dermed opp med kraftpluggen PS Vita - en håndholdt konsoll med to berøringsflater og dobbelt sett med styrespaker. Den fem tommer store skjermen er et vakker skue, og byr på en teknisk dybde håndholdte konsoller har manglet.

Gamereactor Topp 5 PS Vita

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Gravity Rush	8/10
2	Ultimate Marvel vs Capcom 3	8/10
3	Uncharted: Golden Abyss	7/10
4	Little Deviants	7/10
5	Wipeout 2048	7/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

MICROSOFT XBOX 360

INFORMASJON

Utvikler MICROSOFT
Lansert 2. DES 05
Media DVD
Signal HDMI
Vekt 2,9 KG
Mål 270x175x264
Pris 2090,-

Microsoft var først ute med sin konsoll i 2005 blant det man kaller "neste generasjon". Xbox 360 er - som Playstation 3 - et kraftig beist som har tre prosessorjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklere har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable nettsjeneren Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidens superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
07	SSX Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snøfjella!	Sport	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.	Action	EA	9/10
10	Mass Effect 3 Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
11	Rayman Origins Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
12	Gears of War 3 Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Doms beste eventyr.	Action	Microsoft	9/10
13	Max Payne 3 En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgisk, stilfullt og fantastisk underholdende.	Action	Rockstar	9/10
14	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

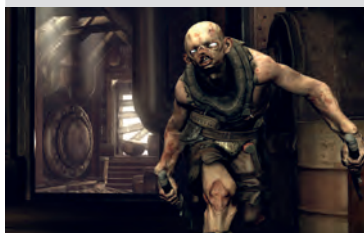
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

RAGE

ID SOFTWARE / BETHESDA

Hva skjer? Rage glimter til med både grafikk og action i særklasse. Det er lineært, men byr til gjengjeld på actionfylte skytesekvenser og fantastisk grafikk. Spillstrukturen er preget av en god porsjon med utforskning, der du går rundt i små byer, snakker med mennesker, kan ta på deg oppdrag eller bare nyte atmosfæren. Men selve essensen er action, og selve kampscenene er virkelig gode. Brutalt, hektisk og uendelig vakker.
Beste øyeblikk: Når Centry-turretet tar seg av alt pakket, mens du ser på elendigheten.
Til deg som: Er glad i intens skyteaction.

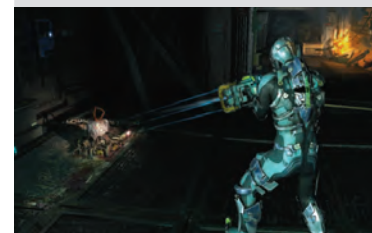


ANBEFALT

DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

Hva skjer? Isaac Clarke har våknet fra komaet på romstasjonen Sprawl. Dessverre skorter det på søte sykepleiersker, da vi må henrette og partere horder av Necromorpher i stedet. Grip plasmapiستolen - skrekkesnene er rett rundt hjørnet.
Beste øyeblikk: Besøket i Unitology-kirken. De lydene, altså... Det er utvilsomt snakk om Necromorphs, men vi ser ingenting. Det er bekmørkt. Pulsen øker drastisk mens urovekkende lyder rommer den store hallen. Den totale skrekken er et faktum.
Til deg som: Trenger et moderne skrekkspill.

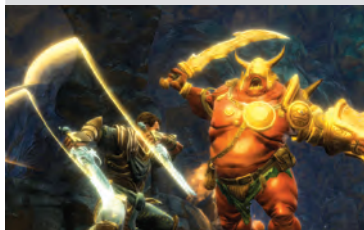


ANBEFALT

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BIG HUGE GAMES / EA

Hva skjer? Kingdoms of Amalur: Reckoning har ikke en spillverden det er like lett å leve seg inn i som Skyrim, men det gjør ingenting. Her er det snakk om et spill som blander slüssespilelementer, brutale angrep og typiske rollespilelementer til perfektjon.
Beste øyeblikk: Når du endelig lærer meteorangrepet, som lar deg mane frem svære meteorer for å mose et titalls fiender ned i gresset.
Til deg som: Liker rollespill, men har savnet et mer actionfylt alternativ.



STYR UNNA!

MICHAEL PHELPS: PUSH THE LIMIT

BLITZ GAMES / 505 GAMES

Hva skjer? Er du glad i å svømme? Michael Phelps: Push the Limit lar deg ta med badeentusiasmen inn i stuen. Ved hjelp av Kinect skal du snurre armene rundt i riktig temp slik at din utøver kommer først i mål.
Verste øyeblikk: Når du blir bedt om å heve armene i været for heve stemningen blant publikum, noe som av en eller annen grunn gir det bedre startsfart.
Velg heller: Å ta deg en tur på sjøen. Finnes mange flotte badeplasser rundt norskysten.





NINTENDO 3DS

INFORMASJON

Utvikler Nintendo
Lansert 25. mars 11
Media Kassettkort
Vekt 230 G
Mål 134x74x21
Pris 1599,-

Nintendo har lenge vært kongene av håndholdtmarkedet, og fortsetter trenden med 3DS. Konsollen har en trykksensitiv skjerm, og som navnet tilsier kan du spille i tre dimensjoner. Effekten kan skrus av og på som du selv ønsker, og er også bakoverkompatibel med DS-spill.

Gamereactor Topp 5 Nintendo 3DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS	10/10
2	Super Mario 3D Land	8/10
3	Mario Kart 7	8/10
4	Starfox 64 3DS	8/10
5	Resident Evil: Revelations	8/10

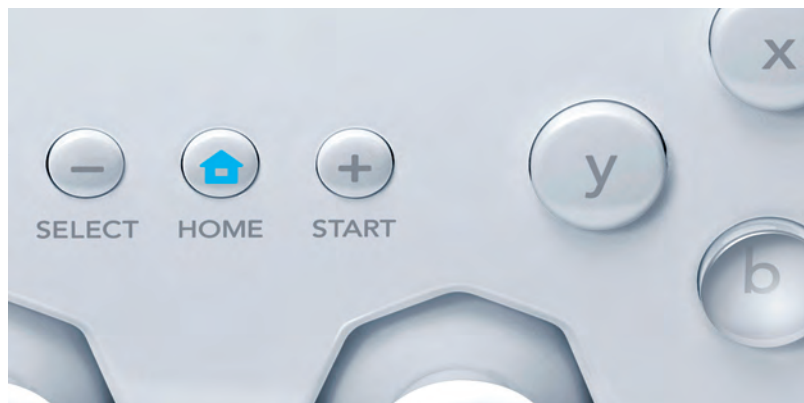
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal KOMPONENT
Vekt 1,2 KG
Mål 55,4x44x225
Pris 899,-

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

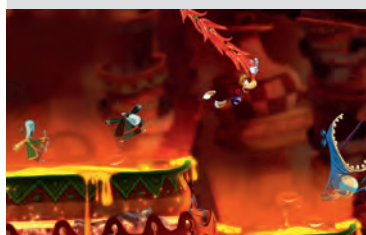
Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	The Legend of Zelda: Skyward Sword Her møtes gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening. Klassisk Zelda.	Eventyr	Nintendo	10/10
03	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
04	Okami Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
05	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
06	Xenoblade Chronicles Fantastisk japansk rollespill med en unik frihetsfølelse. Utforskningstrangen er tilstede fra start til slutt.	Rollespill	Nintendo	9/10
07	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
08	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
09	Rayman Origins Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
10	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
11	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
12	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøste garn til forsvær, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
13	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargeløs verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
14	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
15	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabasene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10

ANBEFALT

RAYMAN ORIGINS

UBISOFT MONTEPELLIER / UBISOFT

Hva skjer? Michael Ancel vender tilbake til røttene med Rayman Origins, og leverer et av de aller beste spillene i serien så langt. The Glade of Dreams er under angrep, og sammen med to Teensies og sjarmebomben Globbox skal vi redde verdenen over et utall makeløst designede brett. En visuell perle, og en av de største plattformopplevelsene i år. **Beste øyeblikk:** Hver gang du klapper til eller slår dine medspillere, for så å lure til deg deres hardtjente poeng. Figurereaksjonene er helt fenomenale, og vinnerfølelsen sitter. **Til deg som:** Vil ha et kreativt plattformspill.



ANBEFALT

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

TT GAMES / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Det klassiske Lego-gameplayet er fremdeles tilstede, men TT Games har klart å modernisere formelen ved å gjøre hele byen i Lego Batman 2 tilgjengelig for utforskning. Her får man både kjøretøy og nye hjelpemidler å bryne seg på, mens man løser spennende gåter for gullmynter. Lego Batman 2 kan dessuten skryte av mye bedre humor enn tidligere Lego-utgivelser. **Beste øyeblikk:** De komiske dialogene mellom Batman og Robin. **Til deg som:** Vil ha et Lego-spill med kvalitet.

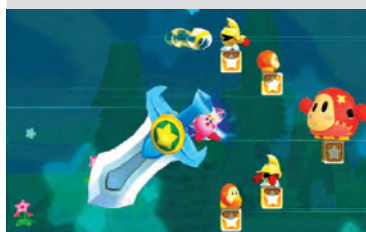


ANBEFALT

KIRBY'S ADVENTURE WII

NAMCO / NINTENDO

Hva skjer? Kirby vender endelig tilbake til Dream Land, og det i tradisjonell stil. Fem ødelagte luftskjipdeler skal samles, og dermed må fem verdener besøkes for å sende Kirby hjem igjen. Kirby kan sluke fiendens evner og kopiere dem, og dermed få superversjoner av dem for å gjøre større skade. Det er en fryd å oppdage egenskapene, og et variert brettdesign sørger for at det aldri blir kjedelig. **Beste øyeblikk:** Hver gang du oppdager en ny, spennende egenskap. **Til deg som:** Savner et tradisjonelt Kirby-spill.



STYR UNNA!

GO VACATION!

NAMCO / NINTENDO

Hva skjer? All verdens fordommer mot Wii har blitt konsentrert og sprøytet inn i dette makkverket av et spill. Her erstattes enkle knappetrykk med håndleddsrykninger og veiving, mens aktiviteter man tidligere har assosiert med hyggelige ferieminner forvandles til lange, grufulle mareritt. Go Vacation er et sportspill uten verken dybde eller forståelige mekanikker, som føles like dårlig som det ser ut. **Verste øyeblikk:** Når vennene dine forlater sofaen fordi de ikke klarer å se på dette mer. **Velg heller:** Wii Sports Resort.



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



APPLE IPHONE / IPAD

INFORMASJON

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

Apples lekke smarttelefon fortsetter å vokse i popularitet. Den lille kraftperlen egner seg godt til spillformatet, og er teknisk imponerende. På Apples eneste spilltjeneste, app-store, har du omkring en halv million småspill å laste ned. Og ikke bare det - flere av dem er gratis.

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Grand Theft Auto III	10/10
2	Infinity Blade II	9/10
3	Modern Combat 3: Fallen Nation	9/10
4	The Walking Dead	8/10
5	Angry Birds	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

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

Dette er verdens mest populære spillplattform til tross for at PCen i første omgang var tiltenkt rollen som arbeidsredskap. PCen kommer i mange forskjellige utgaver og med mange forskjellige konfigurasjoner. I dag er det mulig å kjøpe dyre bærbare maskiner som klarer å kjøre noen av plattformens tyngste spill på samme måte som de gode, gamle stasjonære PCene. PCen har som plattform en rekke muligheter konsollene ikke har, men er til gjengjeld også ofte offer for masse patcher (rettefiler) til formatets mange spill, ettersom de mange konfigurasjonene kan føre til problemer med enten 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
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.				
02	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollespill	2K Games	10/10
Bethedas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.				
03	The Witcher 2	Rollespill	Namco Bandai	10/10
Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.				
04	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
Blizzard har ikke hvitt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verd tventiden.				
05	Diablo III	Action	Blizzard	9/10
Blizzards suksesserie får oppfølgeren den fortjener med Diablo III. Det er akkurat så bra som vi trodde.				
06	Star Wars: The Old Republic	Nettrollspill	EA	9/10
Biowares mye omtalte nettrollspill ble akkurat så bra som vi trodde. Vanedannende, vakkert og stort.				
07	World of Warcraft: Cataclysm	Nettrollspill	Blizzard	9/10
Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.				
08	Mass Effect 3	Rollespill	EA	9/10
Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.				
09	Battlefield 3	Action	EA	9/10
Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.				
10	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.				
11	Portal 2	Gåte	Valve	9/10
Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!				
12	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravn med historie- og krigsinteresse.				
13	Deus Ex: Human Revolution	Action	Square Enix	9/10
Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.				
14	Max Payne 3	Action	Rockstar	9/10
En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgisk, stilfullt og fantastisk underholdende.				
15	Batman: Arkham City	Action	Warner Bros.	9/10
Rocksteady leverer tidens superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.				

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

ANBEFALT

THE SECRET WORLD

FUNCOM / EA

Hva skjer? Vi er i en verden skjult for offentligheten. Du velger du deg inn i én av tre hemmelige organisasjoner, og skal stoppe inntrengelsen av okkulte trusler og fiender i den virkelige verden. Dialogene er av høy kvalitet, og gir liv til den gjennomgående historien. Spilluniverset, settingen, atmosfæren, karakterene og dialogen er alle av meget høy kvalitet, med en historie som inspirerer til utforskning.
Beste øyeblikk: Når du finner et genuint spennende etterforskningsoppdrag.
Til deg som: Søker et helhetlig MMORPG.

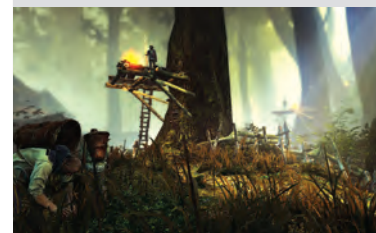


ANBEFALT

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO BANDAI

Hva skjer? Geralt fra Rivia er tilbake, like bitter og beinhard som før. Hver eneste kamp er utfordrende og engasjerende, med et variert system som lar deg styre Geralt akkurat som du selv vil. En svært velfortalt historie står i sentrum, der man virkelig må involvere seg for å skjønne hva som foregår.
Beste øyeblikk: Når du virkelig får bruk kampkunnskapene dine for å slå den motstående siden. Fantastisk spennende.
Til deg som: Vil ha et rollespill med nydelig grafikk og utfordrende kampsystem.



ANBEFALT

SAINTS ROW THE THIRD

VOLITION / 2K GAMES

Hva skjer? Volition har skapt tidens mest barnslige og overdrevne sandkasse, fylt med tåpelig humor og latterlige våpen. The Saints har overtatt byen siden sist, men får etter hvert konkurranse av The Syndicate. I seriens tredje har absolutt alt blitt forbedret, og på veien later det til at utvikleren endelig har funnet spillets sanne identitet. Her er ingenting umulig, og alt er morsomt.
Beste øyeblikk: Med en gang du hopper inn i kanonen og skyter deg selv over hustakene. Moro!
Til deg som: Vil ha helsprø action i alle ledd.

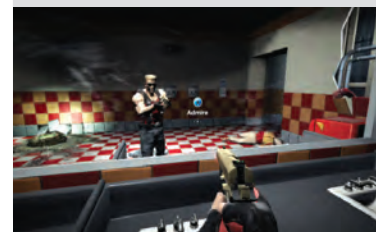


STYR UNNA!

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES

Hva skjer? Hertugens damepalass omringes av romvesener, og Duke er den eneste som kan redde dem. Det ser imidlertid ut til at Gearbox har fått i seg for mye Duke Sauce, da resultatet er en ubegrederlig smørje av dårlig regi, grufull grafikk og humor som til og med var fryktelig på 80-tallet. Vi grosser.
Verste øyeblikk: Når du hopper foran et spill for første gang. De skammelige dårlige animasjonene trekker referanser til overvektige ballerinaer.
Velg heller: Bulletstorm. Her settes rappkjefte figurer på spissen fremfor å være karikaturer





TILBAKEBLIKK Kingdom Hearts

Plattform Playstation 2 Lansert 2002 Utvikler Square

Det er mye som kan sies om Kingdom Hearts. Square Enix og Disney tok virkelig en stor sjans da de valgte å samarbeide om å lage et rollespill som kombinerte japansk anime med Disney. To vidt forskjellige animasjonskulturer skulle nå krysses, og tvilen var et faktum. Uansett ble resultatet starten på en ny spillserie som har blitt et kjent navn blant spillentusiaster.

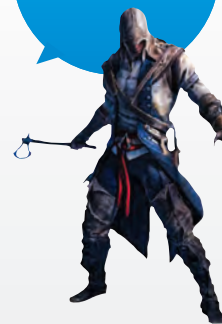
Kingdom Hearts klarte noe så unikt som å kombinere det fargerike Disney-

universet som vi alle husker og elsker fra vår barndom sammen med anime og JRPG-sjangeren. Vi fikk nå et action-rollespill som var stappet med kjente karakter og skurker og vi fikk besøke Disneys mangfoldige univers, hvor utforskning, gåter og spenning ventet. Sentralt stod den evige kampen mellom lyset og mørket - i ekte Final Fantasy-stil.

De to første Kingdom Hearts-spillene skapte på en ny form for action-rollespill, og alle de forskjellige verdenene gjorde

David har møtt Sora og Riku igjen i Kingdom Hearts...

dem muligens til de mest varierte rollespillene i sin tid. Jeg har mange gode minner fra mitt første møte med serien. Det som slo meg mest var at, til tross for at Østen og Vesten har to vidt forskjellige måter å fremstille helter på, så passet de forskjellige karakterene utrolig godt sammen i ett og samme univers. Det viser kanskje at forskjellene mellom de to kulturrene ikke nødvendigvis er så store som vi tror? /David Selnes



Assassin's Creed III blir det første spillet i serien som åpner for samarbeidsspilling. Dette skjer gjennom modusen Wolf Pack, der fire spillere må samarbeide for å ta så mange mål som mulig på tid. Jo lengre du kommer, dess større er utfordringen.

Ingen Halo 2-relansering i sikte

For litt siden kunne vi melde at at 343 Industries angivelig hadde startet utviklingen av Halo 2: Anniversary, altså en remake av det originale Halo 2 til Xbox. Nå har imidlertid 343 Industries avkreftet at dette er tilfellet. Hvorfor? Fordi de er så opptatte med Halo 4 at de ikke har tid til noen andre prosjekter for øyeblikket. De utelukker ikke at det kan skje i fremtiden, men det blir i alle fall en stund til.

Final Fantasy Versus XIII avlyst?

Final Fantasy Versus XIII, som har vært i utvikling i hele seks år, skal ha blitt avlyst. Nettsiden Kotaku skal ha vært i kontakt med flere ulike kilder, og de var alle enige om at utviklingen har stanset. Noen hevdet at Square Enix la ned utviklingen for et par uker siden, mens andre mener det skjedde for flere måneder siden. Square Enix har foreløpig ikke kommentert saken.

Kojima med ny grafikkmotor

I et intervju med den amerikanske Playstation-bloggeren forteller Hideo Kojima at han vil være klar til å vise frem utviklerens nyeste grafikkmotor, Fox Engine, 30. august. Han forteller også at den fremvises sammen med et nytt spill. Hvilket spill det er snakk om er fremdeles uklart.

Gears of War: Judgment i mars

Videreføringen av Gears of War, altså Gears of War: Judgment, har omsider fått en lanseringsdato. Ifølge TV-kanalen X-Play slippes seriens fjerde tilskudd i mars til neste år, og ledes som kjent an av Damon S. Baird.

Nedlastbart Månedens heteste nedlastbare spill!



Rainbow Moon

Playstation 3 / ca. 100 kr (Skrevet av: Lofström)

Taktiske rollespill har aldri vært noen publikumsmagnet. Nye titler i sjangeren har en tendens til å legge til for mange hjelpemidler fremfor å bruke den gamle, gode formelen, men Rainbow Moon har valgt å gå tilbake til røttene. Til tross for en mindre fyldig historie klarer Rainbow Moon å bedre seg via et kampsystem, som fra starten av er svært spesielt. Du velger selv hvilke kamper du skal kjempe, da de er spredd over kartet med egne markører. Du får flere timers spilletid, men husk at det kan gå litt sakte for seg. **7/10**



Bellator: MMA Onslaught

Xbox 360 / ca. 99 kr (Skrevet av: Thomas Blichfeldt)

Det tar ikke mange minuttene før man konkluderer med at Bellator: MMA Onslaught er et uferdig spill. Etter litt lenger tenketid innser man kanskje også at spillet ikke har sjans på å konkurrere med tungvektere som EA Sports MMA og UFC-serien, da en vellykket avbildning av sporten krever at man kan bytte mellom boksing, liggende submission, stiler og grep. Spillet har ikke dybden som trengs for å lykkes, mens en bristende karrieremodus og presentasjon ødelegger helhetsinntrykket. **4/10**



Dungeon Fighter Live: FoHM

Xbox 360 / ca. 66 kr (Skrevet av: Thomas Blichfeldt)

Konsollversjonen av Dungeon Fighter Online har endret på mye. Det er ikke lenger gratis, og det er heller ikke et MMO. Byen er oppgjort av statiske bilder, og du kan ikke utforske alt fritt. Mer variasjon ville vært å foretrekke, da det føles som en nedskalert versjon av PC-utgaven. Men figurene i byen er klare med varer og oppdrag, som gjør det raskere å starte opp. Likevel er det ikke en optimal konvertering - grafikken er utdatert, og brettene er færre. Med det sagt er det nok spillmagi her til å bli fanget. **7/10**

Hverdagens beste power-ups



Redaksjonen stjeler spillfigurenes oppgraderinger!

De lever virkelig livet, disse spillheltene. Vi har stjålet plasmider og muskelsnop, og oppgradert livskvaliteten som best kan...

Stjerneklart

Mario-serien

Power-ups i spill er ofte myntet på spesifikke utfordringer, så hvis jeg skulle hatt en power-up i det virkelige liv så vil jeg ha en som passer til de utfordringene jeg møter i hverdagen. Jeg sykler nemlig hver dag til jobben min i London sentrum, gjennom tett trafikkerte gater. Derfor kunne jeg tenkt meg å en dag finne en Power Star fra Super Mario hoppende opp og ned på veien. Deretter kunne jeg brøytet meg gjennom stillestående trafikk, og råfflere idet biler og busser flyr til side når jeg kjører på dem. Alt er selvfølgelig akkompagnert av Power Star-temasangen. Pendlingen hadde blitt så mye enklere.

/Adrian Berg

Jukse-muskler

Pokémon-serien

Hvem liker vel ikke godteri? Jeg elsker godteri, men hva hvis jeg fortalte deg at det fantes et sukkertøy som gjør deg sterkere? Du hørte riktig! Det såkalte Rare Candy fra Pokémon-serien gjør nettopp dette. En skulle kanskje tro det, men jeg er ikke en del av et profesjonelt sykkellag eller noen annen form for idrett, så for min del kan jeg slenge i meg så mange av disse jeg bare orker uten å være redd for pisseprøver og diskvalifisering. Er jeg ekstra heldig møter jeg Missigno langs stranden – da vil jeg ha nok smågodt til å nå level 100 på dagen, og fortsatt ha lommene fulle. Kanskje Charmander også vil smake?

/Robin Høyland

Plasmid-lykke

Bioshock-serien

Forestill deg en verden der du kan kjøle ned ølen, fyre opp i peisen og bruke telekinese for å nå fjernkontrollen, bare ved hjelp av fingertuppene dine. Plasmidene fra Bioshock er svaret på denne drømmen. Med blant annet telekinese, elektrisitet, flammer, sinnekontroll og is for hånden ville hverdagen blitt mye enklere. For ikke å glemme alle man kunne gitt støt til når man håndhilser. Jeg satser på at forskere får til en slik modifikasjon av stamcellene innen et par tiår. Nedturen ved å tukle med skaperverket på den måten er at du kan ende opp som en splicer. Skitt au, den sjansen tar jeg!

/Martin Sollien

Skribentenes spillmåned

Våre skribenter skriver om denne månedens tidstøver!



Kim Kristiansen

Skribent siden xx

Alder: 26

Spiller på: Xbox 360, Wii og PC

Spesialitet: Sportspill

Liker: Kreativitet og nye tanker

Hater: Tankeløse oppfølgere

Yndlingsfigur: Luigi

Favorittspill: Fifa 12

Gleder seg til: Spillhøsten 2012

Hattrick (PC)

Mye reising har preget den siste måneden, noe som har ført til reduserte muligheter for å sette seg ned foran TV-skjermen. En god reserveløsning har da vært det nettlesebaserte fotballmanagerspillet Hattrick. Spillet ble startet i Sverige for 15 år siden, og omfatter i dag godt over 700.000 aktive brukere fra 128 land. Mer enn 8000 nordmenn har sitt eget lag, og konkurrerer mot hverandre i det norske seriesystemet.

Dom: De endeløse mulighetene, det lave tempoet og de taktiske elementene i Hattrick passer meg utmerket. Det spilles kun én seriekamp per uke over sesonger på 16 uker, der kun langsiktig, strategisk planlegging fører deg til topps. Jeg anbefaler alle med fotballinteresse å sjekke ut denne herligheten.

Hvem vinner slåsskampen?

Kingdom Hearts-duell

Vinner lyset eller mørket til slutt?

Sora vs Riku

Personlighet

Der Riku er fryktløs har Sora et sterkt hjerte og en utrolig målbevissthet - godt bevisst av de tre kampene han har slått Riku i. Sora kjemper for andre, og tar de svake i forsvar mens han er villig til å risikere alt for hva enn han tror på og mener er riktig.

Fryktløs Riku er ikke en type man tuller med. Hans holdning kan for mange oppleves som kald og frastøende - og det er mye av poenget. Han er (tidvis) besatt av mørket og alle dets hemmeligheter.

Kampstil

Det kan være vanskelig å plassere kampstilen til denne karen i bås, og mye av den problematikken kan nok tilskrives det svært forvirrende antrekket. Sora er kanskje ikke den sterkeste gutten i klassen når det gjelder sverd-kamp, men har du sett den akrobatikken?

Vi vet, vi vet - Sora ER den Utvalgte - men vi tror godeste Sora ville hatt problemer om Riku atter en gang åpnet hjertet sitt til Darkness. Dessuten kan han bruke både Light og Darkness-kraftene om nødvendig.

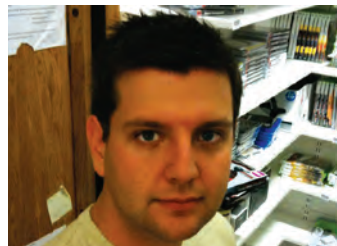
Klesstil

Sora velger å følge rådene til Atle Antonsens karakter, og benytter seg av såkalte ærlige klær. Mørk jakke over smale skuldre, røde Mikke-bukser fremhever pæreformen, mens de store, gule skoene setter fokus på de hovne tærne - fullstendig feil.

Det er liten tvil om han har en veltrent overkropp. Uansett hjelper det lite å ta på seg en ermeføls troye når han går i ballongbukser. Å sende tankene til MC Hammer har man aldri noe å tjene på.

Vinner: SORA

Selv om vi er svake for slemme helter, tar Sora innerst i seg på bestekompien i styrke og mot.



Kim Visnes

Skribent siden juli 2007

Alder: 31 år

Spiller på: PC og Ipad

Spesialitet: Rollespill, MMO

Liker: En god historie

Hater: Null tanke bak designet

Yndlingsfigur: Garrus

Favorittspill: A Link to the Past

Gleder seg til: Xcom: Enemy Unknown

Super Mario Bros. 3 og Punch Out!!!

Har fått helt dilla på retrospill for tiden. Jeg sitter på rundt tusen spill av ymse slag, så derfor har jeg plukket opp Super Mario Bros. 3 og Punch-Out!!! NES hadde utrolig mange kule spill, og jeg blir til en liten pjokk ved hver gjenspilling

Dom: Det morsomme med å spille alle disse spillene er at jeg husker så å si alt fra dem fortsatt. Hver eneste hemmelighet i SMB3 og hvordan jeg banker opp de fleste av boksene i Punch-Out!!! Gamle klassikere dør aldri.



Ingar Takanobu Hauge

Skribent siden august 2010

Alder: 24

Spiller på: Nintendo, Sony, PC

Spesialitet: Japanske kuriositeter

Liker: God musikk og stjerning

Hater: Dårlig stemmeskuespill og kontrollere

Yndlingsfigur: GLaDOS

Favorittspill: Ocarina of Time

Gleder seg til: The Last Guardian

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (PC)

I det siste har jeg spilt meg gjennom Star Wars-spillene sentrert rundt Kyle Katarn, leiesoldaten med liten forkjærlighet for Imperiet, som etterhvert finner ut at han har skjulte jedi-krefter dvelende i seg.

Dom: Til tross for et noe monotont nivådesign i spillets midterste parti er det fjerde Katarn-spillet et spill som fremdeles underholder.

VISSTE DU AT...

Noen gang slengt deg ned i sofaen og satt deg fast i en Futurama-maraton? Da er du antageligvis kjent med robotsjarmøren Bender, som overraskende nok har noe til felles med Gears of War-kjendis Marcus Fenix. Begge er nemlig stemmelagt av John DiMaggio.

THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2™

BIG NORDIC CHAMPIONSHIP

WINNERS FROM DENMARK,
SWEDEN, NORWAY AND FINLAND
WILL QUALIFY TO PARTICIPATE IN
THE EUROPEAN FINALS

JOIN AND READ MORE AT
WWW.GAMEREACTOR.DK SE NO FI



TEKKEN TAG TOURNAMENT™ 2 & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "Playstation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo 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. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.