

GRATIS
MAGASIN

September 2012
Nummer 101

Game reactor

Nordens største s

www.gamereactor.no

**FINAL
FANTASY**

SAGA

ALT OM
DEN
ELSKEDE
SERIEN

GW2
NESTEN
PERFEKT
MORPG

**3DS vs
PSVITA**

HVILKEN
MASKIN
PASSER
DEG?

**REMEMBER
ME**

VAKKER
SCI-FI
ACTION

ANMELDelse

**BORDER
LANDS 2**

SUPERPOLERT
& EKSPLOSIVT



VINN DEN ULTIMATE SPILLPAKKEN

KONKURRER OM TURTLE BEACH / XBOX 360 / BORDERLANDS 2



PRIZES

Winner:

XBOX360 250GB Slim,
Turtle Beach DX12 Surround Sound headset,
Borderlands 2-pakke med duffelbag, caps,
flerbruksverktøy og iPhone-cover

Runner-up:

Turtle Beach DX12 Surround Sound headset,
Borderlands 2-pakke med duffelbag, caps,
flerbruksverktøy og iPhone-cover

2nd runner-up:

Borderlands 2-pakke med duffelbag, caps,
flerbruksverktøy og iPhone-cover

LES MER PÅ

**GAMEREACTOR.NO/
TURTLE**

FINN OSS PÅ 

FACEBOOK.COM/TURTLEBEACHNORDIC

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Under årets sommerfest brukte Tor Erik store deler av kvelden på å ignorere Kim Visnes' vedvarende behov for isbiter. Det får jammen holde at han var premieutdeler for Kims fenomenale sommerquiz!



Morten Bækkelund

Alle skulle stå for hver sin rett under sommerfesten, og Morten så sitt snitt til å slippe billig unna ved å teame opp med Line. Big mistake. Under matlagingen ble han nødt til å ta ansvar for å unngå kjøttboller á la Line.



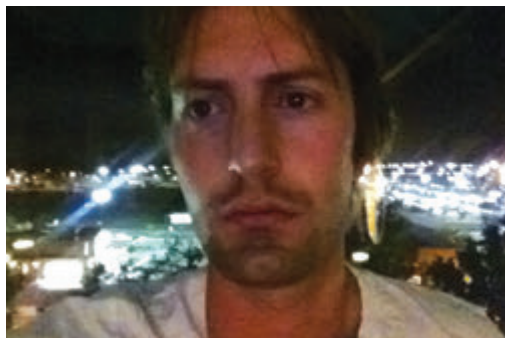
Line Fauchald

Line stivnet av skrekk da det ble kjent at alle skulle stille med en rett til sommerfesten. Mortens allianseplaner var derfor høyst velkomne, og til tross for litt halting underveis endte de begge opp med å servere knallbra kjøttboller.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

LEDER

Gamereactor nummer 101 / september 2012



Søvnløs i Los Angeles

Jeg har akkurat våknet. Jeg har ikke begrep på hva klokken er, eller hvor jeg befinner meg. Eller, jo. Jeg vet hvor jeg er. Jeg befinner meg på et hotellrom i Los Angeles. Men tiden... Tiden har jeg mistet totalt kontroll på. Jeg mistenker at reisen begynte i går. Etter 30 minutter med søvn reiste jeg hjemmefra klokken 04:00. Jeg mellomlandet i London, ventet der noen drøye timer for flyturen fortsatte over Atlanterhavet. Videre føk jeg over Canada, og til slutt landet jeg i Los Angeles. Etter en time med visumkroll var jeg endelig klar til å sette føttene på amerikansk jord.

Utenfor flyplassen ventet en tålmodig sjel på å plukke meg opp for en 90 minutters limotur. Jeg skulle nemlig til andre siden av byen. Herlig - enda mer reising. Da jeg omsider kom frem til hotellrommet satte jeg fra meg bagasjen og gikk ut på matjakt. Jeg endte opp på en grillrestaurant i nærheten og bestilte meg en gigantisk biff. Det var rett og slett et helt brett fullt av kjøtt, pommestruer og brokkoli, svidd og dynket i barbeque-saus. Og et par iskalde Budweisers, selvfølgelig. Jeg hadde reist i om lag 21 timer, og ikke sovet ordentlig på 48. Men i Los Angeles var det midt på dagen. Det var helt merkelig. Jeg snøvlet og holdt på å sovne ved bordet, før radaren slo inn. Jeg ba om regningen og gikk til sengs.

Nå har klokka blitt 04:00. Jeg er lys våken. Surrete i huet, men lys våken. Klokken 09:00 starter showet. Jeg skal besøke Insomniac Games for å se på Fuse - the game formerly known as Overstrike. Gleder meg til å inspirere utviklingen og ikke minst treffe studioet bak anerkjente spillserier som Ratchet & Clank og Resistance. Hjemme i Norge sitter resten av gjengen og jobber med magasininnspurten.

Dette er nemlig første gangen jeg ikke er tilstede under en magasindeadline. Jeg føler presset, selv om mange av arbeidsoppgavene ligger på resten av gjengen i redaksjonen også til vanlig. Likevel blir jeg stressa. Jeg skulle gjerne blitt hjemme og hjulpet til, men samtidig vil jeg få med meg de nye titlene. Man er nødt til å prioritere. På den annen side får jeg endelig gleden av å oppleve Gamereactor fra lesernes perspektiv. Det skal bli spennende.

Kristian "jet lag" Nymo, sjefredaktør

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)

Skrivere

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinson / 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.dk)

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 forhåndsomtaler. 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



Tempo



CAPCOM VISER FREM

REMEMBER ME

GAMEREACTOR
PÅ GAMESCOM

Franske Dontnod er snart klare med et helt nytt sci-fi-actionspill. Vi har kikket på Remember Me...

Remember Me er et actioneventyr med gåteløsning satt til fremtiden. Spillet utvikles av det franske studioet Dontnod, noe som understreker den japanske utgiverens ønske om å nå ut til et mer vestlig publikum. Hovedpersonen i Remember Me går under det litt uvanlige navnet Nilin. Hun er både ung og modig, egenskaper som kan komme til nytte når du er en tidligere minnejeger som nå har mistet din egen hukommelse. Som minnejeger gjorde Nilin inngrep i andres hukommelser for å endre på

minnene deres, og evnen til å gjøre dette er alt hun husker fra sitt tidligere liv.

Sammen med aktivistlederen Edge skal de to komme til bunns i mysteriet som er Nilin. Men selv om spillet

I EKTE SYNDICATE-STIL KAN DU HACKE BÅDE FOLK OG UTSTYR

passer som hånd i hanske til den populære futuristiske hacker-sjangeren, har Remember Me flere spennende ideer som kan gjøre det til mer enn bare enda et spill som kun eksisterer for å følge dagens trender. Spillets kampsystem minner om Arkham City,

men det er Nilins evne til å endre på folks sinn som faktisk tilfører noe friskt til kampmekanikkene. I ekte Syndicate-stil kan Nilin hacke både maskiner og mennesker. Skulle du ønske å overopphete datachippen i hjernen på en person, eller få en pilot til å glemme treningen sin, så kan du det. Ved å

annonsere et helt nytt merkenavn så nært slutten av dagens konsollgenerasjon, viser Capcom at de er villige til å sjansere. Remember Me var en veldig positiv overraskelse på årets messe, og vi ser spent frem til mai måned i 2013.



GAMESCOM 2012 DMC - DEVIL MAY CRY

DMC Devil May Cry ser ut til å bli et solid spill som lover flere timer med god underholdning. Gameplayet er helt topp, og det er lett for både nye og gamle spillere å plukke opp. Den nye Dante kan virke irriterende med sin arrogante og selvsikre holdning, og det kan hende det vil bli et elsk- eller hat-spill.



GAMESCOM 2012 DEAD SPACE 3

Dead Space 3 ser ut til å trekke mye inspirasjon fra John Carpenters The Thing, og skal vi tro utviklerne vil det også fokusere en del på gamle Dead Space-tradisjoner à la Alien og Event Horizon. Med fokus på samarbeid ser Dead Space 3 ut til å fortsette fra toeren med bønn gass og actionskrekke.



GAMESCOM 2012 DANCE CENTRAL 3

Enten du vil danse til Village People eller Usher, kommer Dance Central 3 til å gjøre deg fornøyd. Her kjøres det på lekre trinn, en historiemodus, mer enn 40 lisensierte låter og muligheten til å duellere mot vennene i heftige dansekamper og ulike typer utfordringer. Vi gleder oss til å swinge.



GAMESCOM 2012 DUST 514

Versjonen vi fikk se på årets Gamescom hadde fått seg en real oppussing, og nå ser faktisk den Eve Online-tilkoblede gratis-tittelen ganske lovende ut. Det virker gøy å tilpasse sine egne drakter for bruk i heftige kamper over nett, og for å gjøre det hele ekstra spennende, kan Eve Online-spillere hjelpe til i kampen med for eksempel luftangrep. Fett!



DISHONORED

VI HAR TESTET ACTIONSPILLET

Arkane Studios stilrene steampunk-action ser bare bedre og bedre ut for hver gang det vises frem...

Dunwall må være et lite helvete fastboende, men industribyen er likevel et virtuelt reisemål vi lengter etter å få besøke. Denne delen av den steampunkete Dishonored-verdenen er nemlig helt unik - skitten og toppmoderne på én og samme tid.

Pestbefengte rotter løper omkring blant de fascistiske cyberkonstablene Tallboys

STILREN ACTION HVOR DU KAN UTFORSKE ALT

mekaniske ben, og innbyggerne er alltid på vakt mot de smittede skapningene kalt Weepers, som også gråter blod. Dødelige kraftfelt sperrer av deler av byen, og merkelige maskiner sprer frykt.

Det er ikke bare miljøene som pirrer fantasien. Gameplayet minner om Thief og Deus Ex, og det finnes virkelig verre inspirasjonskilder. I stedet for strengt regisserte action-sekvenser hvor vi blir sendt avgårde mellom plasser og hendelser, er denne verden åpen for utforskning. Figuren

som utforsker heter Corvo Atano, en forhenværende livvakt som er anklaget for et drap han ikke har begått.

På Gamescom fikk vi prøve oss på oppdraget Lady Boyle's Last Party hvor Corvo har blitt beordret til å avlive én av tre søstre på et maskeradeball i en finere del av byen. Allerede før vi har kommet oss til herregården blir vi presentert for alternative metoder for å entre bygningen - skal vi drepe vaktene, eller vil vi vente og lære oss patruljeruten slik at vi kan snike oss inn?

Denne valgfriheten og hemmelig agentfølelsen er Dishonoreds sterke kort, og sammen med Corvos mange egenskaper føles mulighetene nærmest endeløse. Vi kan forvandle oss til rotter og krype frem til nye rom, bruke Dark Vision for å se gjennom vegger, eller Blink for å teleportere oss. Disse egenskapene kan dessuten oppgraderes slik du selv ønsker, noe som bidrar til å heve frihetsfølelsen. Dishonored føles allerede som en kandidat til årets beste spill, så det er med andre ord store forventninger knyttet til actiontittelen.



06 Gode grunner for hvorfor *Just Cause 2* fortsatt herjer

Det svenske sandkassespillet kan vi aldri få nok av, og her er noen av grunnene til det...

1 Størrelsen

Med flere tusen kvadratkilometer skal det godt gjøres å se alt øyparadiset Panau har å by på. Svenske Avalance har lyktes med å fylle den enorme verdenen med et variert terreng, fete oppdrag og en helt fantastisk flott natur. Takket være fallskjermhopp og navigering i luften blir spillers verden enda større. Hadde vi hatt muligheten ville vi ha flyttet til Panau på dagen.

4 Gripekroken

Den meganyttige gripekroken lar deg ikke bare gripe tak i fiender. Mens du i GTA kan stjele både biler og fly, kan Rico kapre jagerfly i fart ved hjelp av kroken. Det er heller ikke noe problem å feste skurker til stofffangeren for så å kjøre over ujevnt terreng – kjemppegøy.

2 Grafikken

Det er alltid ekstra gøy å skape kaos når det gjøres med fantastisk grafikk. Og her må man bare ta av seg hatten for Avalance. Hovedfiguren Rico kan skryte av flotte animasjoner, og det åpne øyparadiset byr på palmedekkede hvite sandstrender, tørre ørkenmiljøer og tettbefolkede storbyer – og alt ser ekstremt flott ut, et av de peneste i klassen.

5 Eksplosjonene

Vi er bortskjemt av eksplosjonene i *Just Cause 2*. Alt mellom himmel og jord kan sprenge, om det så er snakk om gasstanker, den lokale bensinstasjonen, rørledninger eller statuer av den onde diktatoren. Nei, her skal det godt gjøres å få tørket smilet av trynet.

3 Friheten

Noen ganger vil du bare spille uten at du trenger å få med deg en sofistikert historie, eller fokusere på timelange oppdrag. Hvis du bare har lyst til å leke deg litt, er *Just Cause 2* perfekt. Lyst til å hoppe i fallskjerm? Vil du sende et jagerfly inn i den største bensintanken du har sett? Eller kanskje du bare vil ta deg en liten svømmetur? Alt gir deg lommene fulle av kaospoeng.

6 Hemmelighetene

Selv etter du har fullført spillet og knærta diktatoren, finnes det noe å gjøre i Panau. Har du for eksempel funnet luftballongen som du kan styre selv? Hva med snømannen? Spilletts kuleste hemmeligheter, finnes på en øde LOST-inspirert øy, men mer vil vi ikke røpe - se selv!

FOKUS

DEAD POOL

Marvels største skravlebøtte får sitt eget spill. Dette vet vi om *Dead Pool*...

Blant tegneserieentusiaster er *Deadpool* en av de mest populære Marvel-heltene. Først og fremst på grunn av de kjappe replikkene og hans ironiske fremtoning. Han er en tegneseriehelt fra en verden fylt til randen av klisjeer, og han liker det. Populariteten hans førte også til jubel under årets Comic-Con-messe, der det ble annonsert at *Deadpool* skal få sitt helt eget spill takket være Transformers-utvikler High Moon Studios.

Som om ikke det var nok skal også den originale *Deadpool*-forfatteren Daniel Way stå for manuset, mens rutinerte Nolan North, mest kjent som Nathan



1 Oppgradert spillhelt

De heftige comboene belønnes med såkalte *Deadpool*-poeng, som du kan bruke til å kjøpe nye våpen og nye egenskaper mellom hvert brett. *Deadpool* er en handlekraftig mann i utgangspunktet, men det finnes alltid rom for forbedringer.

Drake fra Uncharted-serien, har fått rollen som Deadpools selvgode stemme. Godeste North har dessuten spilt Deadpool ved flere andre anledninger, så forholdene ligger til rette for en god tolkning av den rødklede akrobaten.

ET VOLDSOMT DANSENUMMER SOM VARER TIL ALT ER ØDELAGT

For å gjøre ære på Deadpools spenstige manøvre har High Moon Studios valgt å satse på et perspektiv sett fra tredjeperson, der kamera er plassert såpass langt unna at man får med seg alle de spektakulære krumspringene. Hele tiden blir man oppfordret til å fylle opp de mange combometerne, før man slipper løs Deadpools inntengte energi i et fyrverkeri av sinnssyke angrep, kast og neveslag. For

eksempel kan han sette i gang et voldsomt dansenummer som varer til alt i rommet er blitt forvandlet til pinneved.

Foreløpig har vi bare fått se en kort demo av Deadpool-spillet, men vi fikk så absolutt mersmak. Allerede på første brett stuper gode gamle "Merc with a Mouth" ned i kloakken, og han er ikke sen med å bemerke hvor typisk settingen er. Må alle superhelte spill ha et kloakkbrett, liksom? Ferden går videre gjennom etasje til en høyblokk, før det hele avsluttes med en heftig kamp mot en miniboss. Duellen byr på problemer, men heldigvis klarer Deadpool å unnsnippe gjennom et åpent vindu, før han lander elegant i et hoppeslott utenfor. En exit i ekte Deadpool-ånd med andre ord. High Moon Studios ser ut til å ha forstått Deadpools unike vesen, og den lekre grafikken og det høye ambisjonsnivået gjør det enda mer spennende. Et spill å holde utkikk etter.



2 Storslått besøk

High Moon Studios lover at Deadpool vil få selskap fra Marvel-universet. Blant de bekreftede finner vi Psylocke og Wolverine, og flere andre skal også være på vei.

3 Interaktiv på godt og vondt

Hvis du ikke spiller godt nok til å tilfredsstille Deadpools standard, må du regne med en og annen sur kommentar ham. Han nyrer også til spillmusikken, og selv den tørreste vits er god nok.

4 Nolan North selvfølgelig

Nolan North er spillverdens kanskje mest profilerte stemmeskuespiller, og han var et selvskrivet valg for Deadpool. Blant annet spilte North som Deadpool i den animerte langfilmen Hulk vs Wolverine.

GRs sommerfest

Tradisjon tro avholdt redaksjonen den årlige sommerfesten i slutten av august måned. Dette var noen få av høydepunktene...

I forkant av Gamereactors sommerfest snakket Kristian om hvor fantastisk bra Mafia II faktisk er. Spillet lå klart på TV-benken allerede da de første gjestene ankom.

Ingen sommerfest er komplett uten et rikt utvalg mat, og i år stod tapas på menyen. Hele redaksjonen skulle bidra med sine egne, forhåndsannonserte smakfulle godbiter.

Probleme oppsto forsåvidt raskere enn sjefene hadde forventet. Morten og Lines tomat saus fløt ut over kjøkkenbenken, Martin Sollien holdt i en asparges og fortalte at han ikke liker "sånn purregreier", og flere trakk ut på den solrike balkongen for å spise nøtter og potetgull. Heldigvis leverte alle et smakelig måltid til slutt.

Richard er sivilingeniør, og har alltid for mye å gjøre. Derfor kommer han ofte for sent, men merkelig nok alltid før maten blir kald. Sommerfesten var intet unntak.

Etter å ha mesket oss med tapas var det down to business. Redaktør Kristian hadde forberedt en grundig gjennomgang av Gamereactors fremtidsplaner, som ble lagt frem for et entusiastisk publikum.

Entusiasmen tok for alvor av rett etterpå, da Kim Visnes var quizmaster i årets sommerquiz. Resultatene var varierende - Kristian savnet flere actionspørsmål, blant annet - men til slutt gikk seieren til Robin og Line. Premiedrysser var av like skyhøy kvalitet som sommerquizen, og ingen gikk hjem tomhendte. Bortsett fra Kim, da. Sorry, quizmaster - det ville tross alt vært juks.

Stemningen vedvarte utover kvelden, og nådde sitt høydepunkt da en anonym festdeltager gjemte en pils i redaktørens vaskemaskin. Den ble beklageligvis oppdaget før vasketid dagen derpå.

Blide og fornøyde gikk vi hjem. Mafia II ble ikke nevnt med ett eneste ord.

VITA VS 3DS

Kampen om det bærbare spillmarkedet trappes opp, og mens Nintendo gjør suksess ruster Sony opp til krig...

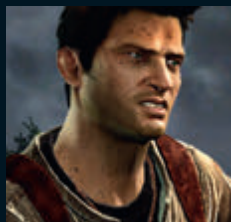
PLAYSTATION VITA

Sony ruster opp til bærbar krigføring

Mange anser nok PSP som en flopp, men faktum er at det er historiens syvende mest solgte spillenhet. Derimot lyktes ikke Sony helt med sin visjon om å tilby en bærbar spillopplevelse som kan matche den stasjonære. Blant annet var ytelsen litt for dårlig og den den manglet skikkelige analogspaker. Med oppfølgeren PS Vita har de dermed forsøkt å gjøre bot og bedring. Nå tilbyr de en komplett lyd- og bildeopplevelse på reise, og for å oppnå dette har de utrustet Vitaen med nødvendige doble analogspaker, en 5 tommer stor berøringsfølsom OLED-skjerm, 3G-støtte, skikkelig god lyd og noen tekniske sider som overgår selveste Playstation 3.

Sony har også lagt til finesser som doble kameraer, innebygd gyro, GPS, og en stor berøringsfølsom flate på baksiden av enheten som gir konsollen helt nye muligheter for å styre spillene. Dermed har man fikset alt. PS Vita er stor nok for tjenester som film, serier og bøker, den er en herlig musikkspiller og fremfor alt fantastisk for spilling. Til tross for dette har det ikke tatt helt av for PS Vita. Både smarttelefoner og tableter matcher ytelsen, og de innehar bedre mediafunksjoner og man slipper å skaffe seg de obligatoriske og svindre minnekortene.

Men Sony har likevel ikke gitt opp, og i forkant av høsten og vinteren har de ladet opp med et stort utvalg av stortitler som gir oss alle vann i munnen. PS Vita er det selvsagte valget for enhver teknikkfantast.



SPILLENE PS VITA

Med spill som Gravity Rush, Little Big Planet Vita, Uncharted: Golden Abyss og Metal Gear Solid HD Collection er PS Vita allerede verdt et kjøp, og rett rundt hjørnet venter titler som Assassin's Creed, Call of Duty og Killzone. Dessuten tilbyr PSN en hel del småspill i tillegg til Playstation-klassikere til en rimelig penge.

! Godt spillvalg **UNCHARTED GOLD ABYSS**

DESIGN PS VITA

PS Vita har lekkert design og minner om en bedre bygd og mye mer stabil versjon av forgjengeren PSP. Menysystemet har et pent og tilgjengelig brukergrensesnitt som gjør seg veldig godt på den fem tommer store skjermen. Det eneste problemet er at den er så stor - for stor til å ha med seg i en vanlig bukselomme.

YTELSE PS VITA

Selv om Uncharted viser at det finnes en hel del potensial i PS Vita, så har de virkelig pene spillene glimret med sitt fravær. Konsollen er jo en versting som tross alt har mer minne enn en Playstation 3, og vi kan forvente oss flere visuelle mesterverk så fort utviklerne har lært seg maskinvaren.

ERGONOMI PS VITA

PS Vita ligger bra i hånden og har gummiplater på baksiden for et skikkelig godt grep. Likevel er det et problem med Vitaen at ergonomien ikke alltid er det beste og kan lett gi krampe. Uansett er det ingen tvil om at kvaliteten i spakene og knappene gjør den fantastisk å spille på.

ØKONOMI PS VITA

PS Vita kommer i to utgaver. En dyr med 3G og GPS og en uten, men uansett hvilken man velger må den kompletteres med et minnekort. Sony valgte en egen standard, og dette har igjen ført til en skjult kostnad som har måttet tåle mye kritikk.

Tekniske spesifikasjoner

- **Størrelse** 83,55 x 182 x 18,6 millimeter
- **Vekt** 260 gram (279 for 3G-modellen)
- **Batteritid** 3-5 timer
- **Skjerm** 5 tommer OLED
- **Oppløsning** 960 x 544
- **Lyd** Stereo
- **Kommunikasjon** wifi, bluetooth
- **Kamera** 2 stykker på 0,3 megapiksler monteret foran og bak
- **Kontroller** To analogspaker, styrekors, 12 knapper, berøringsfølsom skjerm, touchpad, gyro
- **Lagringsmedia** PS Vita Card (4, 8, 16 eller 32 gigabyte)
- **Øvrig** 3G-støtte, innebygd GPS, mikrofon

PASSER DEG

Som vill bæere med deg grafikk av PS3-kvalitet (nesten).



NINTENDO 3DS

Ny bærbar totaldominans

I en tid hvor smarttelefonene herjer og bransjekjennere hevder at bærbare konsoller ikke lenger har livets rett, har Nintendo motbevist alt og alle. Etter en treg start for Nintendo 3DS med høy pris og mangelen på sikre stikk som Mario og Zelda, har det japanske selskapet virkelig gjort alt det rette for å snu trenden. Nintendo 3DS er tidenes raskest selgende innen småelektronikk, og har parkert alt som heter Iphone og Kinect. Mer enn hver 20. japaner et eksemplar, så fremtiden er reddet.

Den største nyheten på Nintendo 3DS var skjermens mulighet for å vise 3D-grafikk uten spesielle briller. I dag har Nintendo tonet ned denne funksjonen, og selv om alle spill støtter 3D, så er det ikke alle som bygger på det. Den har innebygd kamera og gyro, men disse benyttes heller ikke særlig ofte. Uansett er 3DS en selvfølgelig arvtager til Nintendo DS hvor de fortsetter med konseptet med doble skjermer og tilgjengelige bærbare spill.

Takket være det innebygde Street Pass-konseptet har Nintendo også skapt et morsomt 3DS-community som gjør at fans tar med seg konsollen overalt. De slapp dessuten nylig en større Nintendo 3DS-modell som heter XL, så det skal finnes noe for enhver smak. Alt dette gjør Nintendo 3DS til et selvsagt alternativ for alle som vil spille på farten. Enheten er enkel, intuitiv, det finnes spill i alle sjangre, og det er et ubestridt faktum at ingen lager bedre bærbare spill enn nettopp Nintendo.



SPILLENE 3DS

Nintendo kan dette med bærbar spilling bedre enn noen annen, og beviset på det finner vi relanseringen av Zelda: Ocarina of Time, mesterlige Super Mario 3D-Land, actionspekkede Kid Icarus: Uprising og det vanedannende Mario Kart 7. I tillegg finnes det massevis av gode tredjepartsspill å velge blant.

Godt spillvalg **KID ICARUS UPRISING**

DESIGN 3DS

Sammenlignet med PS Vita ser Nintendo 3Ds ut som et leketøy, og den føles også ganske plastikkaktig. Sammenslått stikker lokket litt utenfor, og er derfor utsatt for støt. Dessuten berører overdelen og underdelen hverandre, noe som igjen kan etterlate merker i skjermen. Det er verdt å nevne at Nintendo 3DS XL både er penere og mer stabil enn originalen.

YTELSE 3DS

Nintendo 3DS kan på langt nær sammenlignes med Wii når det kommer til ytelse, men på de små skjermene holder det i massevis. Steget opp til PS Vita er stort, og selv om spill som eksempelvis Resident Evil: Revelations er rålekkert på den lille konsollen, så er ikke Nintendo 3DS et bra alternativ for den som synes at blytung grafikk er viktig.

ERGONOMI 3DS

Nintendo 3DS er behagelig å spille på, i hvert fall hvis du ser bort fra dårlige R/L-knappene som føles lite responsive og er vanskelige å nå på en god måte. Nintendo 3DS XL er så stor at den kan bli ganske slitsom å spillet på etter lang tid. Den er såpass framtidig at den gir krampeaktige tendenser i håndleddene.

ØKONOMI 3DS

Etter at Nintendo sjokksenket prisen på Nintendo 3DS er konsollen lett å finne til under 1500 kroner, og da følger det med et SD-minnekort for nedlasting og lagringsfiler. Nintendo 3DS XL koster riktignok over 2000 kroner, og det er uten lader. De fra DS og 3DS fungerer, men har man ingen av disse må man kjøpe en separat.

Tekniske spesifikasjoner

• **Størrelse** 134 x 74 x 22 mm (156 x 93 x 22 mm for 3DS XL) • **Vekt** 235 gram (336 gram for 3DS XL) • **Batteritid** 3-6 timer • **Skjerm** 3,53 tommer (4,88 tommer for 3DS XL) • **Oppløsning** 800 x 240 • **Lyd** Stereo • **Kommunikasjon** wifi, IR • **Kamera** 2 stykker på 0,3 megapiksler montert foran og bak • **Kontroller** En analog glidespak, styrekors, 10 knapper, berøringsfølsom skjerm, gyro • **Lagringsmedia** SD-kort (maks 32 gigabyte) • **Øvrig** To skjermer, 3D uten briller, mikrofon

PASSER DEG

Som elsker
Nintendos
ustålelige
sjarm





PRE-ORDER NOW FOR ACCESS TO THE
BORDERLANDS 2

**PREMIERE
CLUB**



BORDERLANDS 2

21.09.2012
MAYHEM AWAITS BRING FRIENDS
PLAY GAMES AND PRE ORDER AT WUBWUB.EU

18
www.pegi.info



XBOX LIVE



PS3



©2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Borderlands logo is a trademark, all of Gearbox Software, LLC and are used here under license. Borderlands 2 is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. 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. "PS", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

INNKOMMENDE!

Gamereactor har kikket på de største avsløringene og de heteste stortitlene...



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

War of the Roses

PC / 2. oktober

Hva sier du til Battlefield i middelalderen? I War of the Roses får du sju kart og to spillmoduser ved lansering. I tillegg til klasser som bueskyttere og riddere kan du tilpasse både ferdigheter og utseende for å lage helt egne klasser. Opptil 64 spillere kan krige på samme tid, og samarbeid belønnes i form av egenskaper som gjør deg sterkere. I tillegg slippes Assault-spillmodusen etter lanseringen.



Wild Blood

Ios, Android / 2012

Blander du God of War med Infinity Blade får du mobilspillet Wild Blood. Spillet er Gamelofts første tittel som kjører på Unreal-spillmotoren, hvilket gjør at vi kan forvente heftig grafikk i lommeformat. Gameloft har ikke røpet mange detaljene rundt Wild Blood, men spillet ser ut til å være et såkalt hack 'n slash-spill. Målet er å utføre brutale, men heftige angrepskombinasjoner for å felle de mange fiendene.

New Little King's Story

Playstation Vita / 27. september

Det originale Little King's Story til Wii ble tatt utrolig godt imot av kritikere verden over, og nå er oppfølgeren på vei som et nedlastbart spill Playstation Vita. Spillet vil ta i bruk flere av konsollens unike funksjoner, som touch-skjermene både foran og bak. Nye nettbaserte funksjoner som topplister, co-op og støtte for nedlastbart innhold loves også, i tillegg til oppgradert grafikk og en helt ny historie. Lenge leve King Corobo!



FULL STJERNEKRIG

Star Wars 1313 har kanskje manko på lyssabler og Jedier, men action? Det er det flust av...

■ Velkommen til 1313

1313 er et nivå på den gigantiske statsplaneten Coruscant. Ikke nok med at galaksens kriminelle vanker her - stedet har ikke sollys eller frisk luft, heller. Spillet foregår i et tredjepersonsperspektiv, komplett med et cover-system som sender tankene til stortittelen Mass Effect.

■ Si farvel til lyssablene

Fokuset ligger på kamper og overlevelse, og som leiemorder har du tilgang til massevis av våpen og hjelpemidler. Under spillets gang kan du oppgradere og skaffe flere våpen, og skal vi tro Lucasarts vil store deler av gameplayet også evolvere rundt gadgets.

■ Skittent, voldsomt og modent

Ifølge Lucasarts blir 1313 et av de modne spillene i Star Wars-serien. Utvikleren vil unngå overdreven vold og blod, og presenterer heller spillerne for et skittent, kriminelt miljø. I dette avlukket finner du søplete gater, neonskilt og tvilsomme butikker overalt. Et ferieparadis, altså.

■ Hvem er hovedfiguren?

Det vites ennå ikke hvem hovedrolleinnhaveren i 1313 er, men vedkommende er i alle fall en ung leiemorder med teft for både hopping, nærkamp og skyting. Kan det være Boba Fett?

Halo 4

Xbox 360 / 6. november

Da var det duket for tre nye eventyr med Master Chief, og sagaen fortsetter med Halo 4. En helt ny historie venter oss, hvor Master Chief skal bekjempe de beryktede Promethean-romvesenene. Handlingen går dypere i forholdet mellom Chief og Cortana, og ifølge utvikleren vil vi bli mye bedre kjent med den grønne helten. Samtidig forventer vi tidenes flerspillere, med heftige kamper, 8 mot 8 kamper i helt nye brett og spillmoduser.

MGS: Ground Zeroes

PC, PS3, Xbox 360 / 2013

Det nyannonserte Metal Gear Solid: Ground Zeroes overrasket oss med det som kanskje er den peneste og mest imponerende spillgrafikken noensinne. Snake er tilbake, og i tillegg til helt rå grafikk ser det ut til at Ground Zeroes blir det første Metal Gear-spillet lagt til en åpen verden. Så langt vet vi at Snake kan tilkalle kjøretøy som biler og helikoptre, og at det fungerer som en forløper til Metal Gear Solid 5.

Epic Mickey 2: Power of Two

Xbox 360, PS3, Wii, PC, Mac / 18. november

Epic Mickey 2: The Power of Two tar oss med tilbake til Wasteland. Det virker ikke som at gameplayet har forandret seg så altfor mye, men til gjengjeld er kaninen Oswald blitt en spillbar figur som kan kontrolleres av en annen spiller eller datamaskinen selv. Oswald vil ha unike egenskaper, som muligheten til å fly med ørene, og når Mikke og Oswald jobber sammen får spillerne tilgang til en hel del nye spesialegenskaper.



TEARAWAY

Sjanger PLATTFORM Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SONY Slippes 2013 Antall spillere 1-4 Anb. alder 7

Utvikleren Media Molecule har i flere år vært kjent for de fantastiske Little Big Planet-spillene. Siden seriens første utgivelse i 2008 har kreative spillere skapt så mye som syv millioner brett, men nå står Media Molecule klare med et helt nytt spill. Under årets Gamescom annonserte de Vita-spillet Tearaway, med skapningen Iota i spissen.

Det lille vi fikk se av Tearaway ga oss en idé om hva vi kan forvente fra papirkunsteventyret. Vi så spilleren løse gåter og beseire fiender ved å bruke fingrene på berøringsplaten på baksiden, slå på virtuelle trommer for å sende Iota opp i skyene, og blåse inn i mikrofonen for å simulere vind - sistnevnte minner om Skyrims ikoniske første shout. Du er som en gud med en liten papirverden du kan manipulere med hendene idet du hjelper Iota videre på eventyret sitt.

Tearaway fremstilles med den samme lekne stilen vi er blitt så glad i hos Media Molecule, uten at de har prøvd å gjenskape Little Big Planets visuelle stil. Det er noe sjarmerende og leket ved grafikken som bare Media Molecule klarer å oppnå.

- Når du skal etterligne materialer som papir er det flere utfordringer som kan gjøre det vanskelig. Ganske tidlig i utviklingen minnet grafikken i spillet om det vi ser i dag, men det var bare de av oss som var klar over papirideen som faktisk kunne forestille seg at objektene på skjermen var laget av papir. For de andre så det bare gammeldags ut, forklarer kreativ leder Mark Healey.

Til nå har Media Molecule bare vist frem vestlig papirkunst, der det gjerne klippes og limes mye. Teknisk leder David Smith forteller imidlertid at du vil se flere papirkunststiler fra kulturer over hele kloden mens du utforsker, gjerne i form av forskjellige papirstiler.

Det var mange spennende nyheter å hente fra årets Gamescom, spesielt for Playstation Vita-eiere. Tearaway ser ut til å være akkurat det spillet konsollen trenger for å virkelig få vind i seilene.

/Bengt Lemne



BLODBADET BEGYNNER PÅ PALANAI

Det zombieinfiserte øyparadiset Banoi er borte. I Dead Island: Riptide drar vi til Palanai for en ferietur vi sent vil glemme...

■ Zombie over bord!

De overlevende fra Dead Island er fremdeles ikke trygge. Redningshelikopteret krasjer på en oversvømt øy, og for å navigere deg frem må du ofte benytte deg av båt. Denne gang venter ikke farene bare på tørr grunn - i Dead Island: Riptide skjuler de farlige vannene enda farligere zombier, som til og med kan dra deg av båten. Husk redningsvest!

■ Bygg deg trygg

Utvikler Techland har forsøkt å gjøre om på atmosfæren i spillet. I Dead Island var du nesten alltid på rømmen, eller i alle fall på vei til et sted. I Dead Island: Riptide har Techland endret på dette, og i stedet vil du få mange muligheter til å bygge barrikader, plassere feller og forsøke å beskytte basene dine. Under årets Gamescom fikk vi se ett tilfelle der overleverne har rotet seg bort i jungelen, der eneste fluktrute er blokkert av store mengder vann. For å unngå at den høylydte vannpumpen skal tiltrekke seg zombier må gruppen snekre sammen en mindre befestning, så de kan beskytte pumpen samtidig.

■ Skrot med mening

I forjengeren fant man masse skrot overalt, og fordi man antok at dette kunne brukes senere i spillet sparte man gjerne på det. Dette resulterte i lommer stappfulle av skrot du aldri egentlig fikk bruk for. Techland har valgt å beholde systemet, slik at spillerne kan bruke hele arsenalet til å bygge befestninger. Spilleren kan hjelpe andre overlevende ved å ruste opp våpnene og sette opp forsvarsbarrikader, og kan bruke både flytende miner og tyngre våpen for å holde zombiene unna.

■ Sømløst samarbeid

Utvikleren har jobbet med å balansere samarbeidsmodusen. Nå vil det fungere slik at vanskelighetsgraden til zombiene tilrettelegges hver enkelte spiller, slik at alle kan få tilsvarende utfordring til tross for at spillerne ligger på forskjellig nivå. Det vil si at du får en fin blanding av vante Dead Island-spillere og nykomlinger på øya, som muligens vil gjøre det enklere å finne et godt team. Spillet vil også si fra automatisk hvis vennene dine er pålogget, slik at de kan bli med momentant. Hvis noen dropper ut av gruppen får du en beskjed, så du sømløst kan fortsette oppdraget.

WRC 3

Xbox 360, PS3, PC, PSV / 12. oktober

Det forrige WRC-spillet kunne trengt litt mer variasjon når det kom til miljøene innenfor visse rally-typer. Dette skal utvikleren ha jobbet hardt for å forbedre med WRC 3. Værforholdene vil ha mye mer å si denne gangen, og hver bane vil ha sine egne forhold. Er du for eksempel i Wales, vil alt regnet gjøre at veiene blir glatte. Dette vil igjen resultere i at det blir vanskeligere å holde bilen på veien mens du kjører.

Rayman Legends

Wii U / 2012

Rayman Legends er den direkte oppfølgeren til Rayman Origins fra 2011. Fire spillere kan jobbe sammen for å redde Teensies på TV-skjermen. En femte spiller kan ta i bruk skjermen på Wii U-kontrolleren for å spille som Murfy, som kan bistå de fire andre spillerne ved bruk av berørings-skjermen. I tillegg til de kjente figurene fra det første spillet får vi også spille som øksedama Barbara, og vi kunne ikke glemte oss mer.



ZombiU

Wii U / 2012

I ZombiU spiller du som en tilfeldig person i London under en zombieapokalypse. Wii U-kontrollerens skjerm fungerer som et vindu til figurens ryggsekk, men vær forsiktig når du leter gjennom sekken. Blir du bitt dør du, og da mister du alle verdisakene du har samlet opp. Heldigvis kan du finne stedet der du døde, for så å beseire zombien som en gang var deg selv for å få tilbake tingene dine.

AS OUR HIDING PLACES DIMINISHED
WE TURNED TO HOPE
BUT SHE HAD FLED

NO HOPE LEFT

02.10.2012
WWW.NOHOPELEFT.COM



CONTINUE THE STORY...DOWNLOAD THE BLIPPAR APP TO BRING THE RESIDENT EVIL WORLD TO LIFE.

PRE ORDER NOW FOR Xbox 360®



facebook.com/residentevil



youtube.com/residentevil



#RE6



©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. 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.



Jump in.



OUT NOW AT

HELKJØP



THE ART OF
TEKKEN
TAG TOURNAMENT 3
WE ARE TEKKEN EDITION



REMIX SOUND TRACK



ORIGINAL SOUND TRACK



ARTBOOK "THE ART OF TEKKEN"

EXCLUSIVE METAL CASE

THE GAME



BEHIND THE SCENES VIDEO
"TEKKEN TAKES TOKYO"

16
www.pegi.info
PROVISIONAL

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 3 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
"Xbox", "PlayStation", "PS2", "P.L.F. SF" and "X" 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.

namco

**BANDAI
NAMCO**
Games

WE ARE TEKKEN



THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



14TH SEPTEMBER 2012



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

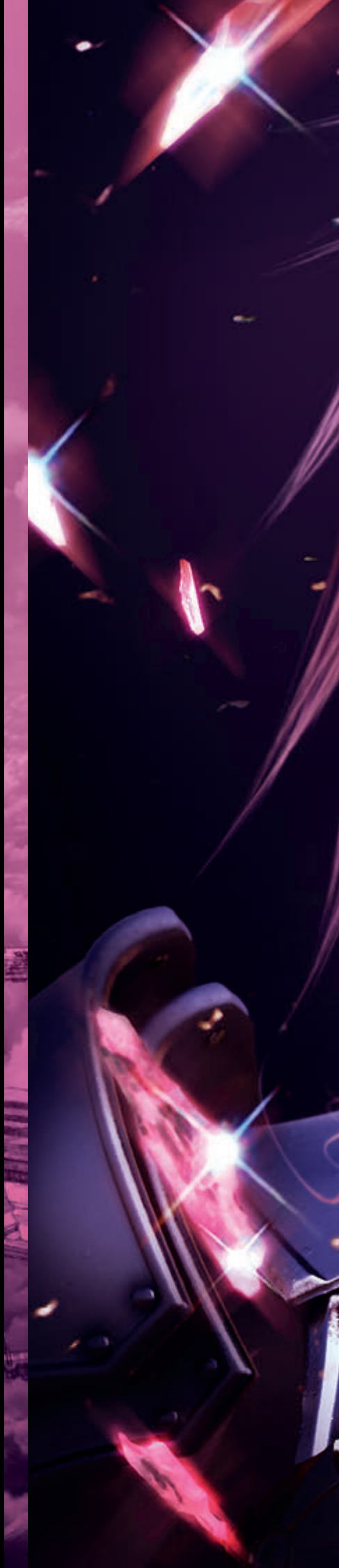
FINAL FANTASY 25 ÅR

SAGA UTEN ENDE

FINAL FANTASY var nære på å aldri få se dagens lys, men endte likevel opp som historiens tredje mest fremgangsrike spillserie. Vi markerer jubileet med å fortelle hele sagaen...

Miinnene er så mange, og så sterke. Vi glemmer aldri Cids selvoppofrelse i Final Fantasy IV. Heller ikke Aeris' død, som fikk en hel spillverden til å gråte synkront og sammen omprogrammerte spillet for å se henne vende tilbake. Og vi feller enda flere tårer når vi tenker på den lille usikre svartmagikeren Vivi og hans hjerteskjærende farvel til livet i Final Fantasy IX. Final Fantasy har bydt oss spillere på flere følelsesmessige øyeblikk enn noen andre gjennom 25 lange år, og med den lengste artikkelen vi noensinne har publisert vil vi nå takke Square Enix for alle magiske stunder.

Historien om Final Fantasy begynner med en 21-årig student som akkurat hadde hoppet av universitetet. Det kunne ha sluttet der. Men skjebnen hadde åpenbart andre planer for Hironobu Sakaguchi enn studier ved Yokohama National-universitetet, og den unge mannen fikk snart jobb i et litet firma ved navn Square. Spillverden var den gang, på begynnelsen av 80-tallet, i stor grad styrt av arkadehallene, og konsollene hadde en enklere tilværelse. Men når Nintendo slapp NES og Shigeru





Miyamotos oppfinnsomhet skjøt fart, begynte landskapet å endre seg. En sjanger som var på fremmarsj på slutten av 80-tallet var vestlige rollespill, som til enhver tid hadde vært preget av kompliserte historier som først og fremst sendte tankene til tradisjonelle rollespill som spilles med penn og papir. Den gang som nå var de ikke særlig brukervennlige, og et interessant spillsystem er viktigere enn en bra historie. Det var under denne forutsetningen at Enix lagde en japansk versjon av et rollespill og døpte det Dragon Quest. Samtidig slet Square med forretningene, og tross NES-klassikere som det tredimensionale Rad Racer ville det ganske enkelt ikke løse. Bedriften var truet av konkurrs, og Hironobu Sakaguchi bestemte seg for å gjøre et vågalt valg. Han og bedriftens siste spill skulle bli den endelige fantasien: Final Fantasy.

Nå om dagen passer Hironobu Sakaguchi ofte på å si at navnet i etterpåklokskapens navn var et feilsteg. For spesielt final ble ikke fantasien som i dag er oppe i fjorten deler med utallige spin-offs, som på sin side igjen også har fått flere prologer og oppfølgere. Når Final Fantasy skulle lanseres var konkurransen hard, Enix var allerede oppe i sitt andre spill og i full gang med det tredje, samt at den betydelig større utvikleren Sega slapp Phantasy Star samme uke. Konkurransen i den nye sjangeren var derfor tøff, og Hironobu Sakaguchi måtte skrape sammen alt han maktet for å utmerke seg.

Final Fantasy ble et veldig gjennomarbeidet spill med design av Vampire Hunter D-tegneren Yoshitaka Amano og fylt med mesterlig musikk. Komponisten Nobuo Uematsu, som i dag anses for å være bransjens muligens beste, var den gang totalt ukjent, og Final Fantasy kom til å bli hans gjennombrudd. Tross et høyt budsjett ble Final Fantasy ingen bestselger, men likevel populært nok til å redde Square fra undergang og samtidig produsere en oppfølger. Det var når spillet noen år senere ble lansert i USA at det virkelige gjennombruddet til Final Fantasy kom. Der utkonkurrerte spillet både Dragon Quest, spillet som ble enormt populært i Japan, og til og med Phantasy Star-seriens Mega Drive-debut. Plutselig ble Square en internasjonal aktør. Nintendo innså hvor viktige Square kunne bli, og en allianse som skulle vare i et tiår ble inngått

mellom de to bedriftene.

Men til tross for at amerikanerne kjøpte Final Fantasy i bøtter og spann, forble Europa uberørt av denne alliansen. Nintendo hadde nemlig fått det for seg at vi absolutt ikke ville spille spill som Final Fantasy, og holdt dermed serien borte fra oss helt fram til samarbeidet sprakk i 1996. Noe som forøvrig ikke bare gikk ut over Final Fantasy-serien: Vi gikk også glipp av mesterverk som blant annet Chrono Trigger og Super Mario RPG.

NINTENDO INNSÅ HVOR VIKTIGE SQUARE VAR OG INNLEDET EN ALLIANSE SOM VARTE I ET TIÅR

Nintendo gikk heller ikke av veien for å døpe om og omnummerere spill i vest, hvilket gjorde det svært kaotisk for den som forsøkte å henge med i rollespillverden på tidlig 90-tall. Det første spillet i Secret of Mana-serien het for eksempel Seiken Densetsu, Final Fantasy Gaiden. Det fikk navnet Final Fantasy Adventure i USA, mens man kom fram til at Mystic Quest nok var

et enda bedre navn for Europa. Dette var noe Nintendo senere rotet til ytterligere ved å senere lansere et nybegynner-rollespill som man faktisk døpte til Final Fantasy Mystic Quest, som fikk navnet Mystic Quest Legend i Europa. Det var kort sagt ikke så lett for oss å kjøpe Final Fantasy-spill når de få som kom var enkle spin-offs som bare bar Final Fantasy-navnet. Og verre skulle det bli.

Etter Final Fantasy mislyktes man på grunn av oversettelseskaos med å gi ut Final Fantasy II og III i vest. Dermed tok man ganske enkelt og døpte om Final Fantasy IV i vest til Final Fantasy II. Og selv om mange anser del fem for å være det beste i serien, skulle heller ikke dette bli lansert i vest. Dermed ble det sjette spillet i stedet som fikk navnet Final Fantasy III. Forvirrende? Joda: Navnekaoset var et faktum, og ikke ble det bedre av at oversetteren Ted Woolsey tok seg ekstreme friheter med tekstingen av spillet og byttet navn på alt fra personer til steder og valutaer. Begrunnelsen: Han syntes ikke de var særlig gode i utgangspunktet. Og det er vel kanskje noe som i seg selv viser hvilken utrolig lav status spill hadde på dette tidspunktet. Å gjøre noe tilsvarende i filmer eller bøker ville være like utenkelig som å døpe om James Bond til Flint Lockwood...

Men tilbake til det første Final Fantasy. Selv om det idag føles forferdlig primitivt og som en miks mellom japanske og vestlige rollespill, merker man at Hironobu Sakaguchi var på rett spor. Både menysystem, kampene, magi, luftskip og lignende

Til alle mulige formater

Final Fantasy IV ble sluppet til alle mulige formater som blant annet Playstation, Game Boy Advance og Wii. Vil du ha mer moderne grafikk så finnes det en vellaaget remake til Nintendo DS.





100 millioner solgte

Final Fantasy-serien er en av få spillserier som har solgt over 100 millioner eksemplarer. Det er mer enn alle Assassin's Creed- og Halo-spill til sammen.

kom til å bli identiske i flere spill fremover, og selv i dag ser vi spor av det første Final Fantasy i de senere spillene. Det er ikke vanskelig å se hvorfor folk lot seg fascinere av Final Fantasy, som var enormt mye dypere enn andre spill med sin skjebnesvangre historie og et fiffig klassesystem.

Hva Final Fantasy manglet var imidlertid ordentlige personligheter, og det er noe vi jo idag forbinder japanske rollespill med. Der vi for eksempel i Elder Scrolls- og Mass Effect-serien får skape vår egen moderat anonyme helter, er de i japanske rollespill ofte ferdigdesignede og det er siden opp til en selv å fylle dem med personlighet. I stedet fikk vi spille med fire anonyme figurer uten navn, som eller ikke sa ett ord under hele eventyret. Det er i stedet med Final Fantasy II at historie og sterke karakterer kom til å bli viktig.

Her fikk vi treffe Firion, Maria, Guy og Leon som gjorde opprør mot en usedvanlig ond hersker av ett slag som da var helt unik i spillverden. Det føltes både voksent og skjebnesvangert på en måte som gjorde at man forstod at spill kunne anvendes til annet enn kulorte plattformbaner og enkle sportspill. Final Fantasy II var også unik på flere andree måter, ikke minst det faktum av hovedpersonene kom og gikk. Man spilte altså ikke med samme gjeng hele tiden, og de kunne til og med dø uten videre midt i eventyret. Dette vil man sjelden se i dag ettersom det koster penger å bygge opp sterke hovedpersoner, og man vil jo gjerne kunne bruke dem igjen senere. Nettopp det at hovedpersonene kunne dø gjorde Final Fantasy-serien sterkere og mer overraskende for oss Hollywood-rammede vestlige, hvor en lykkelig slutt og en mirakuløs gjenkomst etter en sikker død var hverdagskost.



Helt fram til Final Fantasy VII skulle det være vanlig at hvilken som helst hovedperson kunne forsvinne eller rett og slett dø, selv om de kanskje var dine favoritter som du levlet mest opp og kjøpte det beste utstyret til. På samme vis var det også vanlig at man kunne gå glipp av

hovedpersoner. Alle som spiller gjennom Final Fantasy VI kommer ikke til å oppleve eventyret sammen med for eksempel Umaro, mens den som spiller Final Fantasy VII kan gå glipp av fanfavoritten Yuffie.

Det var alt i Final Fantasy II at den gamle gubben Cid dukket opp for første gang, en fyr som siden skulle ha en gjesterolle i samtlige ordinære Final Fantasy-spill og til og med være spillbar i Final Fantasy VII. Ofte har Cid hatt rollen som en form for eldre oppfinner, noe som også gjaldt i filmen Final Fantasy: The Spirits Within, hvor han er kjent som forskeren Sid. I Final Fantasy II gjorde også Squares forvokste kyllinger Chocobo sin entré, og også de har medvirket i alt det står Final Fantasy på pluss utallige gjesteroller og til og med egne spillserier som Chocobo Racing.

Den siste og mest overraskende greien med Final Fantasy II var at det virkelig ikke hadde noen kobling med det første spillet, verken med tanke på historie eller verden man spiller i. Denne tradisjonen har Square Enix siden fortsatt med, og eksempelvis har Final Fantasy VII ingenting å gjøre med Final Fantasy VI, og Final Fantasy XI var et fullstendig annerledes spill enn Final Fantasy X. Skal man plukke frem den smarteste greien Hironobu Sakaguchi gjorde med serien, var det nettopp dette. Ettersom det ikke finnes noen hovedpersoner eller verdener å ta hensyn til, kunne man skrive radikalt om serien fra del til del og unngå å male ut konseptet. Derfor var Final Fantasy IX befolket av søte fabelfigurer som gikk på lystige saga-eventyr, mens Final Fantasy X i stedet hadde emo-tenåringer i frillete latexklær mens Final Fantasy XI var et onlinerollespill med et hardt og voksent fantasymiljø.

Etter det lite tentative første spillet, var det altså med Final Fantasy II det begynte å lysne for Square. Final

Fantasy hadde reddet bedriften fra undergangen, og de mest grunnleggende trekkene falt endelig på plass. Den eneste skyen på himmelen var levelsystemet som Akitoshi Kawazu hadde skapt. Det brakte spillerne i harnisk, og oppgis ofte sammen med

FØR FINAL FANTASY III GIKK HIRONOBU SAKAGUCHI TILBAKE TIL TEGNEBORDET

oversettelsesproblemer som årsaken til at Final Fantasy II aldri ble oversatt. Kawazuss system ble så ille mottatt at han fikk sparken fra Final Fantasy-teamet og skapte SaGa-serien istedet. Først i og med Final Fantasy XII ble Kawazu sett i nåde og fikk sjansen til å jobbe med serien igjen.

I møte med Final Fantasy III gikk Hironobu Sakaguchi tilbake til tegnebordet for å virkelig skape det ultimate Final Fantasy-spillet. Man lærte fra alle feilene, og etter to millionseiere vågde Square å gi Sakaguchi en kassett på hele 0,5 megabyte, hvilket var svimlende mengder data i 1990. Resultatet var enestående, og blant annet var det i og med del tre Square innførte de såkalte Summon-magiformularene hvor vesener som Bahamut og Leviathan gjorde livet surt for fienden. Final Fantasy III er et spill som fremdeles trekkes fram når det beste spillet i serien skal kåres, og det fikk også en påkostet remake til Nintendo DS så sent som 2006.

Men til tross for spillets mange kvaliteter ble det lansert i en vanskelig tid. Mega Drive var allerede lansert, og Super Nintendo var på vei. Final Fantasy-spillene hadde hele tiden vært grafisk primitive, og storheten for serien lå i stedet i valgfriheten, i de store verdenene, de episke eventyrene og såklart Nobuo Uematsus musikk. Men 8 primitive bits strakk ikke helt til når 16-bitepoken stod for døren, og risikoen var at Final Fantasy IV skulle bli den

faktisk endelige fanasien det første spillet var ment å være, dersom ikke Square raskt tok en panikkbeslutning. De hadde nemlig påbegynt to Final Fantasy-spill: Final Fantasy IV til NES og Final Fantasy V til Super Nintendo. Til tross for en produksjonen av Final Fantasy IV var godt i gang, valgte Square å legge ned spillet og gjorde istedenfor del fem til del fire. Dermed unngikk man det som trolig hadde blitt en økonomisk flopp for, og Final Fantasy IV ble istedenfor en praktsuksess, ikke minst takket være at det ble det første rollespillet til Super Nintendo. Og selv om Square fortsatt var ganske restriktive på grafikken, var det i og med Super Nintendos lyd-chip at vi endelige fikk høre hva komponisten Nobuo Uematsu virkelig var i stand til.

Final Fantasy IV ble det andre spillet i serien som ble oversatt til engelsk, men tydeligvis antok man at amerikanere ikke kunne forstå japanske rollespill, så derfor senket man vanskelighetsgraden betraktelig og deler av historien ble plukket bort i likhet med symboler som kunne tolkes i religiøs retning. Magien Holy ble til White, og vi europeere så som vanlig ikke snurten av spillet. I stedet bidro Final Fantasy IV til en kraftig importøkning av amerikanske spill, og endatil moralske tvilsomme greire som en diskstasjon som muliggjorde spillkopiering. Folk ville ganske enkelt spille Final Fantasy, og ved å ikke lansere det offisielt fikk mer tvilsomme typer et marked å mette. Dermed hadde Nintendo og Square selv vært med på å skape et pirat-marked som tidligere ikke fantes i samme utstrekning til Super Nintendo.

Final Fantasy IV regnes blant seriens absolutte høydepunkter med en dyspotisk saga om ridderen Cecil som i spillets innledning brutalt myrder uskyldige på løpende bånd for å få has på en krystall. Gradvis begynner Cecil å stille spørsmål ved motivene bak alt og blir utfroset, hvorpå eventyret virkelig begynner. Nå skal han i stedet gjøre bot og bedring og styrte den galee kongen. Under reisens gang ble vi bydt på flere sterke scener og et av spillverdenens mest episke øyeblikk anno 1991, da Cid ved å ofre seg selv reddet gruppen.

Det historietunge Final Fantasy IV ble endatil startskuddet for dyper japanske rollespill med uhyggelige mengder dialog. Jeg vil også bestemt hevde at det var i og med Final Fantasy IV at Square fikk en forkjærlighet for lange mellomsekvenser. Man hadde enda ikke teknikken for filmsekvenser, men alt var mer lineært enn tidligere og det gikk ikke an å påvirke like mye. Derfor fikk man fint akseptere at personer kunne dø uten at man kunne gjøre noe med det, at andre stakk og at ytterligere andre kom med på laget.

Det tidligere nevnte navnekaoset med oversatte titler begynte for alvor med Final Fantasy IV. Ikke nok med at spillet ble til Final Fantasy II i USA; Square bestemte seg for å melke navnet så mye som mulig. Frem til da hadde man bare den originale serien, men plutselig ble markedet oversvømt av spill som Final Fantasy Legend og Adventure, som egentlig hørte til SaGa-serien og Secret of Mana. Melkingen var et faktum, og da Square begynte å jobbe med spillet jeg anser for å være et av seriens beste,



Final Fantasy V, så hadde de ingen planer om å lansere det i USA. Man anså det som for komplisert for vanlige spillere, og Square mente at amerikanerne ikke likte den egentlige Final Fantasy-serien. Derfor utviklet de i stedet Final Fantasy: Mystic Quest, som ikke var basert på noen annen serie, og var rettet spesielt mot vestlige. Dette innebar lavere vanskelighetsgrad, mindre spillmessig dybde og en avskjæring av det meste som definerer et rollespill til fordel for et mer plattformorientert actionmoment. Salget uteble, og i Europa visste vi knapt hva Final Fantasy var på den tiden, så her het det bare Mystic Quest. Det sviktende salget for Mystic Quest ble av Square tolket som nok et tegn på at vi ikke likte rollespill.

FINAL FANTASY IV REGNES SOM ET AV HØYDEPUNKTENE MED SIN TRISTE HISTORIE OM RIDDEREN CECIL

Det ekstremt dype Final Fantasy V forble derfor en japansk tittel, til tross for at skaperen Hironobu Sakaguchi helt fram til Final Fantasy IX hevdet at det det var hans favorittspill i serien. Ved den japanske lanseringen var regjeringen så urolig for at skolebarn skulle skulke, at de ettertrykkelig bad Square som å ikke lansere Final Fantasy V på en hverdag. Og for alle oss som bodde utenfor Japan fikk vi i denne internettløse tid nøye oss med å vite at spillet eksisterte

gjennom å lese svindire importblader.

Sammen med det faktum at Square valgte å heller ikke oversette og slippe Secret of Mana 2 i vesten, ledet beslutningen til en økt interesse for emulatorer. Selv om det skulle ta noen år til, så var nettopp Final Fantasy V og Secret of Mana 2 de første spillene som dyktige hackere med gode kunnskap i japansk lanserte til PC. Sammen med piratene og overnevnte diskstasjoner var dette altså andre gang hvor Square og Nintendos beslutning slo tilbake på dem selv, noe de som smått skulle begynne å erkjenne og gjøre bot og bedring for. Men det skjedde først med Final Fantasy VII, og innen vi kommer så langt hadde Square sluppet en av seriens aller største klassikere, nemlig del seks.

Og det var på dette tidspunktet det virkelig begynte å løsne for Square. Final Fantasy gikk fra suksess til suksess og solgte enda bedre. I Japan var serien enorm, og nå begynte til og med amerikanerne å flokke seg rundt serien som de leste så mye om samtidig som at hypen ble enda større gjennom påkostede TV-reklamer for Final Fantasy VI. Dette var mens vi i Europa hevet røsten og erklærte at vi også ville være med. Så med Final Fantasy VI bestemte Square seg for å storsatse. Hironobu Sakaguchi ble forfremmet til visepresident for Square, og man behøvde flere folk.

Selv om Sakaguchi fortsatt var innblandet, var det istedenfor Yoshinori Kitase og Hirofumi Ito som fikk ansvar for det meste av utviklingen i Squares største team noensinne på 50 personer. De fikk også mer ressurser enn tidligere, samt lengre utviklingstid. Alt dette gjorde at det var store forandringer på gang i Final Fantasy-verden. Selv om hver nye del var helt frittstående, så forlot Square med Final Fantasy VI flere tema som var gjennomgående for serien, ikke minst det faktum at det ikke lenger var et fantasyspill. I stedet fikk vi mecha, tog og



Mesterverket til Playstation

Seriens absolutte høydepunkt er Final Fantasy VII, og ryktene er mange om en remake. Square Enix sier selvkritisk at det ikke kommer på tale før de lykkes med å lage et spill som er bedre.



steampunk samt en helt ny og påkostet grafikkstil.

Square hadde dessuten fylt spillet til bredden med en enorm og fri verden å utforske med en nesten ufattelig mengde sidespor. Man hadde hele 14 karakterer, hver og en med sin bakgrunnshistorie. Mellomsekvensene ble lengre og mer pompøse, og

spesielt operascenen med tilhørende sang ble svært berømt. Uematsu hadde nok en gang overgått seg selv, og Terra's Theme regnes enn i dag som seriens kanskje beste låt. Fra dette punktet fantes det ingen vei tilbake. Final Fantasy VI var 16-bitepokens potensielt beste rollespill, og både anmeldere og fans var hengivne. Final Fantasy var ikke lengre noe småobskurt fenomen man kunne mishandle med tittelendringer og overdrevet melking. Final Fantasy var størst og for mange nesten synonymt med rollespill. Og større skulle det bli.

Men akkurat som ved skiftet mellom NES og Super Nintendo var det flere omstendigheter som ledet fram til det endelige resultatet. Final Fantasy VI ble nemlig lansert i 1994. Vi i Europa fikk ikke være med denne gangen heller, men importen var massiv. Og hele spillverden var i ferd med å gå igjennom grunnvollsendringer. Men fremdeles var Super Nintendo kongen, og man påbegynte Final Fantasy VII som ytterligere et pikselprosjekt. Og ettersom man samtidig ville ferdigstille et annet mastodontprosjekt, Chrono Trigger, ble utviklingstiden halt ut.

Først sent i 1995 ble det aktuelt å gjøre ferdig Final Fantasy VII, men nå handlet ikke spill lengre bare om fargeglade maskoter og lettsindige eventyr. Tidene hadde endret seg, nå var det big business for alvor. Sony hadde lengre vært i krig med Nintendo over et havarert samarbeid omkring en CD-utvidelse for Super Nintendo, og bestemte seg for å lansere enheten på egenhånd, døpt til

SQUARE ANNONSERT E AT FINAL FANTASY VII SKULLE SLIPPES EKSKLUSIVT TIL SONY PLAYSTATION

presenterte tidlig Resident Evil, et fullvoksnet skrekkspill med så realistisk grafikk at det manglet noe motstykke. Den tidlige testversjonen Square hadde vist av Final Fantasy VII baserte seg på kommende Nintendo 64-maskinvare, og var langt mer primitiv enn Capcoms skrekk. Det ledet til at Square tok en drastisk beslutning.

Den kasettbaserte Nintendo 64 var ikke rett format for utviklerne, som for det første behøvde mye mer minne for sitt ambisiøse eventyr. Nintendo ville ikke lytte og mente at CD-formatet hadde for mange ulemper til å kunne bli et bra spillformat. Noen måneder senere tok samarbeidet mellom Square og Nintendo slutt. 1996 annonserte man at Final Fantasy VII skulle lanseres eksklusivt til Playstation. Fansen var sinte, det ble betegnet som et stort svik og forhåndsbestillingene av Nintendo 64 stupte. Det var til og med førstesidestoff i Japans største finansavis Nihon Keizai Shimbun. Nintendo daværende sjef Hiroshi Yamauchi ble så rasende at han i sitt vredesutbrudd lirte av seg at «Rollespillere er bare ensomme individer som liker å sitte i mørke rom og spille langsomme spill.» Noe som naturligvis forarget fansen ytterligere.

På dette tidspunktet var Square urolige over byttet av samarbeidspartner. Playstation hadde ikke fått noen pangstart, og floppet konsollen ville det sannsynligvis være dødsstøtet for Final Fantasy som spillserie. Square visste heller ingenting om 3D-grafikk og Hironobu Sakaguchi har i etterkant fortalt om hvor kaotisk utviklingen var der man for første gang prioriterte spillbarheten fremfor historien for å i det hele tatt få det til å fungere. Designeren Yoshitaka Amano var dessuten opptatt, så Tetsuya Nomura fikk i stedet bryte fram og begynne å jobbe mer med design. Heldigvis visste Sony hvor viktig Final Fantasy VII var for dem. Skulle det floppe hadde vi kanskje ikke hatt en Playstation 3 i dag. Sony la derfor sammenlagt ned en

Playstation.

Selv om Sony var det heteste elektronikkmerket man kunne tenke seg i 1995, var det ikke noe selvfølge at Playstation skulle bli noen suksess. Den behøvde spill. Capcom pleier å være ett av de første selskapene til å kaste seg på nye format med full støtte og



Square kan sin grafikk

I dag er Square Enix kjent som mestere på grafikk, men likevel var de fem første spillene i serien primitive rent teknisk. Det var først med del VI som man begynte å satse på teknologi.

milliard kroner i markedsføring i USA alene, med mengder av reklamer på kino og på TV samt i alle de store tidsskriftene, inkludert Playboy og Rolling Stone.

Det skal sies at Final Fantasy VII ikke var noe vakkert spill ved første øyekast. Figurene så til å være bygget opp av en knapp håndfull polygoner, og animasjonene fikk det til å se ut som at alle led av finmotoriske sykdommer. Dessuten manglet alle hender, og hadde en forkjærlighet for å kile seg fast i omgivelsene. Likevel hadde verken Square eller Sony grunn til bekymring. Squares mest påkostede prosjekt per til da, backet opp av Sony via tidenes dyreste reklamekampanje, gjorde ingen til skamme.

Det unike ved Final Fantasy VII var den dystopiske historien som hadde en hel del aktuell kritikk mot miljøforurensning i seg. Cloud Strife var dessuten ingen sedvanlig helt, men en vimsekopp av et sjeldent skadet slag, og gradvis innså man at ikke alt stemte som det skulle. Men det var den herlige Aeris som bare var med i noen timer av eventyret som ble mest kjent. Ettersom Final Fantasy VII for de fleste var det første møtet med serien, røk det noen kollektive sikringer når hun plutselig gikk hen og døde. Folk gråt, og Square fikk hets fra fans som ville ha henne tilbake, mens andre kjøpte piratmaskinvarer og hacket spillet slik at man kunne få henne med seg igjen. Det er enn i dag både en av spillhistoriens mest overraskende sekvenser og en av de viktigste for å definere spillmediets utvikling.

Final Fantasy VII var kort sagt et aldri så lite spillmirakel, og angis ofte som tittelen som fikk fart på Playstation-salget. Det regnes dessuten ofte som ett av tidenes aller beste spill. Og det var verdt det. Etter ti års tid og sju ordinære Final Fantasy-spill hadde Square blitt en av verdens viktigste spillstudio. Det fantes anime basert på Final Fantasy, det fantes manga, det fantes spinoff-produkter og markedet bare skrek etter flere spill. Problemet var bare at Square ikke var helt klare for å håndtere fremgangen, og i motsetning til hva man trodde internett var tøffere tider på vei.

Utviklingen av Final Fantasy VIII begynte allerede før sjueren hadde blitt oversatt og lansert i vest. Men Hironobu Sakaguchi hadde ikke tid til det. Han hadde i stedet dratt i gang prestisjeprosjektet Final Fantasy: The Spirits Within. Denne

dataanimerte langfilmen skulle vise fotorealistisk grafikk og ekspandere Final Fantasy-konseptet til dem som ikke spilte spill. For å oppnå målet hadde han skapt filmstudioet Square Pictures, og i et utslag av hybrid arbeid man fire år med filmen som skulle koste uhyggelige mengder med penger å skape. Da hjalp det ikke at Final Fantasy VII solgte over 10 millioner eksemplarer, hvilket det er alene om i dag i Final Fantasy-serien.

Noen burde såklart ha tråkket på bremsen, og med en bedre og mer jordnær ledelse hadde Square trolig fremdeles eksistert i dag. Da filmen ble lansert floppet den på kino og var heller ikke noe særlig bra. Da hadde det gått fire år hvor Sakaguchi jobbet med noe annet enn spill.

FINAL FANTASY VII REGNES SOM ET AT TIDENES ABSOLUTT BESTE SPILL

Følgelig ble Final Fantasy VIII mer annerledes enn noe tidligere spill i serien. Miljøene var inspirerte av europeiske Middelhavsland, designet var Star Trek-inspirert lys og klinisk, mens hovedpersonene nå var menneskelige figurer designet av Tetsuya Nomura. Hans forkjærlighet for utflippede

greier førte blant annet til et merkelig pistolsverd kalt Gunblade til hovedpersonen Squall, en flamboyant androgyn cowboy og klær som selv ikke Lady Gaga ville likt å bli sett i.

Final Fantasy VIII ble kritisert for den lange, ulogiske historien og de merkelige løsningene for fremfor alt magisystemet, men ble enda en kritikerrost suksess. Og fremfor alt hadde man fått dreisen på de forhåndsanimerte mellomsekvensene, som var det overlegent vakreste man kunne få i spillverden under hele 90-tallet. Samtidig hadde Square nå skapt to grupper av fans der en del savnet spill som minte om de tidligere, mens nyere fans istedenfor elsket det spesielle science fiction-konseptet. Derfor hadde man tidlig påbegynt

utviklingen av Final Fantasy IX, som skulle ta serien tilbake til røttene. Det ble utviklet på Hawaii, og ryktene sa lenge at det skulle være et sidespor i Final Fantasy-serien. Det gikk også rykter om at det skulle være på vei til Dreamcast. Square bestemte seg til slutt for å nummerer det som nummer IX, og beviste dermed igjen hvilken bemerkelsesverdig serie Final Fantasy faktisk er med fullstendig frittstående deler. Forrest Gumps sjokolade-metafor passer utmerket for å beskrive en serie der hver ny del kan være radikalt annerledes enn sin forgjenger.

Final Fantasy IX er forøvrig den tittelen som Hironobu Sakaguchi selv rangerer som sitt favorittspill i serien, og det er også det Final Fantasy-spillet som har høyest gjennomsnittskarakter på Metacritic.com. Det er lett å se hvorfor. Final Fantasy IX slo på en streng hos dem som hadde

HIRONOBU SAKAGUCHI HEVDER SELV AT FINAL FANTASY IX ER HANS FAVORITTSPILL

vokst opp med serien. Spillet inneholdt det beste av alt fra Final Fantasy 1-5, destillert til ett spill. Det hadde sympatiske hovedpersoner man faktisk hadde medfølelse for og en vakker historie verdig selv de beste fantasy-

sagaene. I ettertid var Final Fantasy IX kanskje også et slags farvel til dette konseptet, for det ble ikke like populært som del 7 og 8, og Square har deretter aldri førsøkt seg på et tradisjonelt Final Fantasy igjen.

I stedet passet Square på å ta pengene man tjente på Final Fantasy og begynne å utnytte serien mer enn noen gang tidligere. Der hvert nytt Final Fantasy-spill tidligere var en stor hendelse, begynte vi på slutten av 90-tallet å fores med spill som Chocobo Racing, Chocobo's Mysterious Dungeon og

Final Fantasy Tactics, samt gjenutgivelses av gamle spill som tidligere ikke hadde blitt oversatt. Det var som regel ikke noe feil med spillene, med det utvannet varemerket, og da Hironobu Sakaguchi til slutt var klar med den svindyre filmen Final Fantasy: The Spirits Within var løpet kjørt.

Filmen ble en av tidenes mest brutale kinoflopper, og av den drøye milliarder Sakaguchi brukte fikk han bare tilbake en liten del. Square Pictures overlevde ikke smellet, og det gjorde egentlig heller ikke Sakaguchi eller Square. Final Fantasys skaper Hironobu Sakaguchi forlot derfor Square for å i stedet grunnlegge Mistwalker, og med seg tok han Nobuo Uematsu. Sammen har de produsert flere stortitler som blant annet Blue Dragon, selv om ingen av dem har kommet i nærheten av populariteten til Final Fantasy. For Squares del kom heldigvis Final Fantasy X samtidig som The Spirits Within og lindret den verste katastrofen. Men for Squares del var dette begynnelsen på slutten.

Konsolloverganger har alltid vært et vanskelig kapittel for Square og Final Fantasy-serien, og del X utgjorde inntet unntak når det var klart for lansering til Playstation 2. I og med den nye ytelsen var det tid for å gi slipp på det klassiske verdenskartet som var obligatorisk i alle japanske rollespill. Det gikk heller ikke lenger å ha stumme helter, og Tetsuya Nomura fikk til slutt helt frie tøyler til å skape hovedpersoner uten noen begrensninger.

Final Fantasy X ble et vannskille der de som hadde elsket del IX fikk mye å forlike seg med, fremfor alt den usympatiske hovedpersonen Tidus. Historien føltes også mer vestlig enn japansk, og fremfor fantasy eller episke hendelser var det ballspillet blitzball som stod i sentrum. De svarte trollmennene, de nedslitte byene og humoren fra del IX føltes veldig fjern da skravlebøtta Tidus sprang omkring og lirte av seg sine merkeligheter, men spillet fikk sine fans likevel og ble såpass fremgangsrikt at det som første spill i serien fikk en direkte oppfølger. Squares økonomiske problemer, i kombinasjon



med at de kunne lage populære spill, førte til at Enix bestemte seg for å kjøpe opp sin verste konkurrent. Enix hadde hele tiden nøydt seg med å lage sin bestselgende Dragon Quest-serie og aldri forta seg i den mengden med sideprosjekter som Square hadde sysselsatt seg med. Deres økonomi var derfor god, og takket vare Square-opkjøpet fikk de det

internasjonale publikum Square hadde men som de selv alltid hadde savnet. Rollespillgiganten Square Enix ble dermed grunnlagt i 2003.

Både under utviklingen av Final Fantasy IX og X hadde Square arbeidet med online-støtte i ulik form, men det var først med Final Fantasy XI at man lyktes med å føre serien online, og det til fansens store forvilelse. Final Fantasy-serien hadde endret seg enorm under de senere årene, og dette var dråpen for mange. Utviklingen av spillet hadde begynt sent på 90-tallet av Chrono Cross-teamet, og tanken var at det skulle komme til alle tenkelige format, deriblant Xbox, og at alle disse siden skulle kunne spille sammen. Akkurat som med Final Fantasy IX var det heller ikke sikkert at det skulle bli en nummerert tittel, og lenge gikk det under navnet Final Fantasy Online.

Utviklingen tok dog lang tid, og når det endelig ble lansert var det bare til Playstation 2 og PC. Xbox ble utelatt på grunn av den lille 8 gigabyte-harddisken den kom med. Final Fantasy XI var løst basert på Final Fantasy III og et nettollespill av den gamle skolen i en tid før World of Warcrafts dominans. Det kompliserte spillsystemet og den vanvittige vanskelighetsgraden fikk mange til å gi opp, og å se Final Fantasy XI på forhåndsbestillingslistene horte med til sjeldenhetene.

Men i motsetning til hva mange innbiller seg ble Final Fantasy XI absolutt ingen flopp. Tvert imot fikk det sine fans, og de var lojale og spilte mye og lenge og kjøpte alle utvidelsene som kom. Det har ført til at Final Fantasy XI i dag, ti år senere, er Square Enix mest inntektsinnbringende spill gjennom tidene. Man bestemte seg tidlig for å lage en oppfølger, nemlig det som skulle bli Final Fantasy XIV. Final Fantasy XI kom forresten til Xbox 360 da konsollen ble lansert, ettersom den hadde en større harddisk enn sin forgjenger, og med det hadde serien altså til og med debutert til Microsofts format.

I 2004 kom neste milepæl. Da lanserte Square Enix spinoff-serien



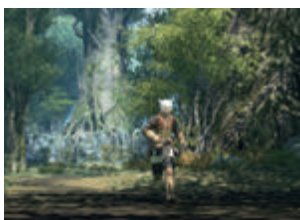
Fantastiske musikkstykker

Det var egentlig ikke så rart at Square Enix valgte å hylle Final Fantasy-serien med musikkspillet Theatrhythm. Nobuo Uematsu er spillverdens beste komponist, og musikken hans har både blitt fremført av symfoniorkestre og blitt benyttet i OL-sammenheng.

Final Fantasy: Crystal Chronicles til Gamecube. For første gang på 10 samarbeidet de med Nintendo igjen, noe få trodde skulle skje. I og med dette arbeidet Square Enix nå med samtlige konsollutgivere og PC, noe de skulle fortsette med i fremtiden. Men man hadde et eksklusivt Final Fantasy-eventyr klart for lansering til Playstation 2, nemlig Final Fantasy XII.

Del XII var et spill hvis utvikling begynte allerede i 2001, og som siden gikk gjennom flere produsenter som sluttet av ulike årsaker. Man kunne heller ikke helt forenes om hvordan spillet skulle se ut og fungere, og man trengte stadig ressursene til andre prosjekter. Den kaotiske utviklingen gjorde at det skulle drøye helt til 2006 før spillet ble lansert. Da hadde det gått igjennom totalt fem år med kontinuerlig utvikling, og Final Fantasy XII kom med i Guinness rekordbok som det spillet med lengst utviklingstid. Men det viste seg å være verdt ventetiden. Gamereactor belønnet Final Fantasy XII med en soleklar tier, og det japanske spillbladet Famitsu gav det sin høyeste karakter 40/40, som det eneste Playstation 2-spillet i historien. Og akkurat som med Final Fantasy X resulterte populariteten i en oppfølger, riktignok til DS.

Som jeg allerede har slått fast har generasjonsskifte alltid vært en tøff nøtt for Square, og selv om Enix tok over selskapet skulle steget til denne nåværende generasjon ikke være noe unntak. Final Fantasy XIII ble påbegynt allerede i 2004, og tanken var at det skulle komme til Playstation 2. Først under E3 2006 annonserte de spillet, og da hadde man byttet format til Playstation 3 og lagt til enda et spill i i serien med undertittelen Versus. Grafikken man viste vakte håp. Problemet var bare at alt var et filmklipp. Square Enix hadde faktisk ikke et spill og tenkte å utvikle grafikkteknologien parallellt med det.



Dette var noe som viste seg å være helt feil vei å gå, og tiden gikk. Først i 2010, etter seks års

utvikling, ble Final Fantasy XIII lansert. Da hadde spillverden atter en gang endret seg. Japanske rollespill hadde gått fra å være en av de viktigste sjangrene til å bli en utdøende, og i stedet var det frie rollespill med Elder Scrolls i spissen som gjaldt for vestlige spillfans. Dessuten hadde giganten Sony som Square gått fra å være markedsledende i 1995 til å ligge på sisteplass, og Nintendo var i stedet hetest. Så for å omfavne spillets potensial hadde man endatil valgt å lage en Xbox 360-versjon. Tross halvdårlige odds og ikke helt glitrende anmeldelser var suksessen likevel et faktum. Fansen hadde iherdig ventet på et nytt Final Fantasy, og del XIII ble raskt et av de bestselgende spillene i serien. Dette førte til at man lagde en oppfølger til del XIII med ytterlige to deler på vei.

Noe som fører oss til nåtiden. Tidligere har det alltid kommet tre ordinære Final Fantasy hver generasjon. Til Playstation 3 og Xbox 360 har det bare kommet ett så langt, hvilket har fått mange til å stille spørsmålsteget ved spillseriens fremtid. Etter at Final Fantasy XI ble økonomisk fremgangsrikt begynte Square Enix allerede i 2005 å prate om online-spillet Rapture. I 2010 ble det lansert som Final Fantasy XIV til PC, med lovnader om en PS3-versjon. Noe slikt har vi ikke sett snurten av, og i motsetning til Final Fantasy XI har det ikke lykket å få noen riktig brukerbases å skryte av, til tross for at Square Enix ikke tar seg betalt men lar folk spille gratis. Derfor tok man i fjor den drastiske beslutningen om å redesigne spillet og nylansere det i år som A Dream Reborn. Final Fantasy XIV-produsenten Hiromichi Tanaka tok sitt ansvar for floppen og overlot jobben til Naoki Yoshida. Eksakt når relanseringen kommer er fremdeles ikke klart, men tanken er at det i løpet av neste år også skal komme til Playstation 3, tre år etter opprinnelig dato.

ETTER 14 FINAL FANTASY-SPILL KAN MAN ABSOLUTT IKKE BESKYLDE SQUARE FOR MANGLENDE FANTASI

Ulempen er bare at neste generasjon forventes å starte neste år. Og generasjonsskifte og Square Enix har som sagt alltid vært noe komplisert. Mellom hvert generasjonsskifte har man vist fancy grafikkdemonstrasjoner, og siden blitt tatt på senga av at alt har går kjappere enn

de regnet med. Selv om ingenting er sagt om Final Fantasy XV, er det nok ingen vågal gjetning at Square Enix akkurat nå jobber med det og vurderer hvorvidt det skal lanseres til denne eller neste generasjons konsoller. Forhåpentligvis slipper Square Enix Final Fantasy XV til neste generasjons konsoller, og etter utskielser med nettrillespill og science fiction er det mange som tror og håper at tiden er inne for et nytt fantasyeventyr igjen. Uansett hvordan det blir med den saken kan vi være sikre på en ting: Det kommer ikke til å ligne på noe annet Final Fantasy. For slik har det vært i 25 år nå med serien som aldri er seg selv lik, der tidsepoker, spillsystem, miljøer og annet kan skifte fra en del til den neste.

Og er det noe man etter 14 ordinære deler aldri kan beskyldte Final Fantasy for, så er det nettopp mangelen på fantasi. Den endelige fantasien ble ironisk nok bare begynnelsen, og det finnes intet som taler for at vi neonsinne kommer til å se slutten på tidenes mest fremgangsrike rollespillserie.

Jonas Mäki

UNLOCK THE MYSTERIES OF PANDARIA

WORLD OF WARCRAFT

MISTS of PANDARIA™



DISCOVER A LOST CONTINENT



UNLEASH THE MIGHTY PANDAREN



BATTLE TO LEVEL 90

COMING SOON

WWW.WARCRAFT.COM

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Mists of Pandaria is a trademark and World of Warcraft, Warcraft, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

12
www.pegi.info

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Anmeldt



BORDERLANDS 2

PC PS3 X360 Sjanger ACTION Utvikler GEARBOX Utgiver 2K GAMES Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 18

Borderlands 2 tar følger opp eneren og leverer en helstøpt actionopplevelse...

Det første Borderlands var et merkelig sammensatt spill. En blanding av FPS og rollespill satt i et forskrudd univers med tegneseriegrafikk, blodig alvor og masse humor. Pandora var stedet der lovløshet herjet, der din nærmeste venn var en robot som var selvbevisst sin egen ubevissthet, og den øde verdenen kunne bli din grav.

Etter det ti av ti spillere vil anerkjenne som en ubrukelig slutt i det første spillet, sitter vi nå med en fullverdig oppfølger til tegneserieverdenen i Borderlands. Et spill som drar humoren enda lenger, leker finfølt med rå vold og sender horder av fiender på deg i ren Serious Sam-stil.

I Borderlands 2 møter steampunk med sci-fi western. Det gir meg litt delvis vibber til TV-serien Firefly, for de av dere som husker den. Pandora er et dekadent samfunn der moralen er: Hvis vold ikke løser problemet, så bruker man ikke nok vold.

En vesentlig følelse jeg satt igjen med etter nærkamp, var at fiendevariasjon var et nøkkelord folka i Gearbox har tatt i betraktning. Du må kjempe deg gjennom horder av fiender, gamle såvel som nye banditter, roboter og dyr. Det er som å bevege seg inn i botanisk hage. En flora med fiender som rangerer fra å være gigantiske til dvergmateriale. Goliatter som går berserk på venner og fiender, king kong i vinterland og suicidale dverger er bare et par verdt å nevne.



1 KJØR ELLER SKYT

Selvfølgelig vender kjøretøyene tilbake til Borderlands 2, og denne gangen har de bedre kjørefølelse. I co-op kan dere enten kjøre hver deres bil, eller velge ulike roller på én og samme.

2 FIEDEVARIASJON

Fiendefloraen er veldig variert og dekker alt fra små, illsinte Shotgun Midgets til gigantiske, underjordiske vesener med 40 000 tenner. Husk skjold!

Man møter fire nye spillbare protagonister i spillet. Mordecai, Roland, Lillith og Brick fra det første spillet vil du etterhvert treffe på i hovedhistorien. I toeren har vi i stedet Zer0, en assassinn med ukomfortabelt cheesy one-liners som representerer et alternativ til hunter-klassen fra det første spillet. Salvador, gunzerker, lavpannet våpendesperado med evnen til å bære to våpen samtidig, uavhengig størrelse. Axton, commando, kjedelig og gjennom-

BORDERLANDS 2 ER EN FINSLIPT DIAMANT...

snittlig grei i alt, samt Maya, en ny siren og erstatteren av Lillith.

Man ble raskt glad i den grafiske stilen i det første spillet. Det useriøse preget og fargerike designet gjorde en utradisjonell atmosfære. Til tross for unik grafikk, husker kanskje de fleste at spillmiljøene i eneren var ensidige. De store tomme ørkenlandskapene gjorde definitivt sitt for å skape en Texas-følelse, men det kunne dessverre også bidra til kjedsomhet i lengden. Borderlands 2 har mye mer variert landskap. Allerede i

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



VI ELSKER DEG

1 DØ? NEI, TAKK
Skulle denne roveren klare å få ha på deg så er du raskt tilbake i dansen takket være et smidig gjenopplivings-system - akkompagnert av komiske kommentarer fra hjertestarteren.

2 FARGEKLATT
Gearbox er ikke reddet for å bruke alle deler av fargepaletten, så turkise våpen, kjøretøy og antrekk er ikke uvanlige syn. En fin kontrast mot alt det gråbrune vi er vant til.

starten stifter du bekjentskap med uvant farvann. Snødekte polarlandskap, gresskledde sletter, savanner, futuristiske byer og fremdeles kjernen i spillet, store sandbrune områder.

Forkjærligheten min for det første spillet kom gjennom looting-systemet. Med 17 millioner våpen å oppdrive, kan man faktisk tro at det er tre våpen per person på hele planeten. Jeg elsket å jakte store fiender, kjempe gjennom dusinvis av fiender for å besøke loot chests, bare for å kunne få de største og beste våpnene. De skremte meg litt da Gearbox sa de skulle endre dette systemet i forkant av spillets utgivelse. Men nå som jeg sitter her med spillet i henda, ble oppfatningen raskt endret. Ja, det er mindre våpen i spillet, men det er fortsatt uendelig mange variasjoner og typer.

Borderlands 2 sin helskrudde verden er en tydelig forbedring fra eneren og Gearbox later til å ha luket ut det verste uggesett. Fantastisk grafikk, seriøst useriøse karakterer, et sykkelig stort våpenarsenal og **9** Borderlands 2 tar steget fra den uforventa overraskelsen eneren var og finpusser en uslipt diamant. **Martin Sollien**



TALES OF GRACES F

PLAYSTATION 3

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

Det har vært et noe slapt år for tilhengere av japanske rollespill til de store hjemmekonsollene. Derfor er det godt å se at Namco Bandai tør å satse på oss i vesten. Her følger vi Asbel Lhant, som en spinnvill elleveåring er Asbels største hobby å gjøre det stikk motsatte av det faren hans sier. Dette fører igjen til at han havner i trøbbel som vil besøke ham under hele oppveksten. En advarsel er på sin plass her: Spillets prolog, som skildrer Asbels barndom, er forferdelige greier. Vi snakker om stakk dumme personligheter med null dybde, i hovedsak kjedelig plott, lite utfordrende kamper og ikke minst et stemmeskuespill gjør vondt i ørene.

Om man klarer å leve seg gjennom både en dårlig prolog og de verste stemmene, kan jeg likevel trøste dere med at det blir bedre etterhvert. Historien glir sjelden over i det svært originale, men tilbyr akkurat nok til at en holder seg engasjert. Karakterenes vesen gjenspeiler forresten spillet: Dette er et typisk JRPG som ikke er spesielt overraskende eller innovativt, men som likevel underholder. Tiden er spillet sterkeste allierte: Jo mer man spiller, jo mer modnes det. Så hva er det som berger spillet? Som tilfellet ofte er med Tales-spillene, er det kampsystemet som er grunnmuren også denne gangen. Som i Tales of Vesperia og andre Tales-spill har man i kampene ganske stor

...DET ER HELT KLART KAMP-SYSTEMET SOM REDDER SPILLET SÆRE...

bevegelsesfrihet, hvor man veksler mellom standardslag, ferdighetsangrep, blokkering og unnamanøvrering.

Totalt sett kommer spillet ut av det med skinn i behold. Men det er bare såvidt. Det visuelle etterslepet gir en følelse av at dette er gammelt, de originale idéene uteblir og stemmeskuespillet er elendig. Hvis disse faktorene ikke betyr så mye for deg, vil Tales of Graces F helt sikkert underholde. I så fall kan du også justere karakteren opp ett hakk. **6** **Ingvar Takanobu Hauge**



GUILD WARS 2

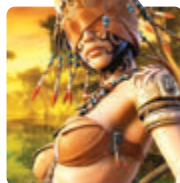
PC Sjanger MMORPG Utvikler ARENANET Utgiver NCSOFT Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 12

ArenaNet leverer med Guild Wars 2 den største sosiale opplevelsen i et rollespill til dags dato

En utfordring MMO-spill lenge har hatt, er at andre spillere ofte kommer i veien for opplevelsen din. Du må konkurrere med andre om å drepe fiender, gjøre oppdrag eller samle ressurser. ArenaNet har luket ut slike irritasjonsmomenter og gjort Guild Wars 2 til en virkelig sosial opplevelse. Hvis flere spillere feller en fiende sammen, får alle erfaringspoeng og utbytte uavhengig av hverandre. I tillegg er alle ressurser tilgjengelig for hver figur, uavhengig av om noen andre nettopp har vært der.

Viktigst av alt i denne sammenhengen er det ArenaNet kaller dynamic events. Dette er oppdrag som utspiller seg midt i spillverdenen, der alle som befinner seg i området kan delta. Jeg opplevde gang på gang at spillere ropte ut til resten av sonen at de trengte hjelp til en hendelse, og plutselig har et titalls spillere samlet seg for å ta rotta på fienden. Det er en poetisk skjønnhet som gir en spiller lyst til å felle en glederståre eller to.

Etttersom alle i området kan delta skal vanskelighetsgraden i teorien øke i takt for å gi alle en utfordring. Dette fungerer dessverre ikke så godt når mer enn ti-tolv spillere samles samtidig, og hendelsene blir dermed alt for lette. Tross dette er dynamiske hendelser et godt steg fremover i forhold til tradisjonelle oppdrag i MMO-spill.



1 GROTTER

Der dynamiske hendelser er ment å være lett tilgjengelig, og ikke alt for vanskelig innhold, er spillets dungeons beregnet på de som ønsker en utfordring. Og når jeg sier utfordring mener jeg virkelig en utfordring.

2 KJENTE STEMMER

Stemmeskuespillet er for det meste meget bra (spesielt blant charr-rasen), men en del av samtalene i bakgrunnen høres noe kunstige ut. Steve Blumm, Felicia Day, og Nolan North imponerer.

I tillegg til de dynamiske hendelsene kan man følge en lengre fortelling som starter allerede i figurskaperen. Du velger en bakgrunn for karakteren din, og når du kommer inn i spillet starter historien med utgangspunkt i denne. Du begynner med å takle din egen rases problemer, men snart merker du at noe langt farligere truer Tyria. De eldre dragene. Historien er i og for seg helt grei. Det er ikke noe spesielt galt med den, men den skiller seg ikke

GW 2 ER ET MESTERLIG SAMMENSATT SPILL.

nevneverdig ut fra myldret av fantasifortellinger der ute. Når det er sagt gjør den en grei jobb med å huse deg fra område til område, og som en avveksling fra resten av spillet fungerer den fint.

De dynamiske hendelsene og den personlige historien utgjør hovedbolken av PvE-innholdet i spillet, men i tillegg bør spillets dungeons nevnes. Der dynamiske hendelser er ment som lett tilgjengelig og ikke alt for vanskelig innhold, er dungeons beregnet på de som ønsker en utfordring. Da vi endelig kunne slå oss på



3 STORSLÅTTE KAMPER

I PvP kjemper to lag om kontrollpunkter som sikrer laget poeng, og det første laget som når 500 poeng vinner. I WvW kjemper tre servere en to uker lang kamp om leirer, tårn og festninger.

4 LITT AV EN UTSIKT

Spillverdenen i Guild Wars 2 er stappfull av fantastiske naturlandskaper, og ved noen av disse kan du aktivere en utkikkspost som ikke bare gir deg en liten dose erfaringspoeng, men også lar deg se deler av verden fra fugleperspektiv.

brystet etter å ha fullført vår første dungeon, hadde det gått fire timer siden vi begynte. Dette høres kanskje mye ut, men med tanke på at dungeons er ment for de virkelig dedikerte spillerne synes jeg motstanden er på sin plass.

Selv om kampsystemet er hurtigtastbasert føles det veldig aktivt og tilfredsstillende. Bevegelse er et nøkkelord her, for det er ikke meningen at man skal stå i ro og ta imot all skade. For å lykkes i kamp tvinges man til å holde seg i bevegelse og unngå fiendtlige angrep. Egenskapene dine er basert på våpnene du bruker, og du kan på hvilket som helst tidspunkt bytte til et annet våpen, for å radikalt endre spillestilen din. Det eneste jeg har å trekke på kampsystemet går egentlig på det visuelle. Hvis man er mer enn en håndfull spillere som sloss samtidig, blir effektene så store og mange at det blir vanskelig å holde oversikt på over alt som skjer. Det kan fort bli litt slitsomt for øynene i lengden.

Apropos det visuelle, så må det nevnes at Guild Wars 2 imponerer fra ende til annen. Alt fra spillverdenen til menyer

følger en håndmalt, kunstnerisk stil. Gang på gang har jeg tatt en liten pause, for å ta en ekstra god titt på omgivelsene. Lydkvaliteten i Guild Wars 2 er dessuten helt i toppsjiktet, og når Jeremy Soule, komponisten bak The Elder Scrolls-serien, står bak musikken, da er man garantert storslagne komposisjoner.

Det er fortsatt en masse ting jeg kunne snakket om eller gått nærmere inn på, men det holder å si at spillet inneholder hundrevis av timer med innhold, og poleringen er allerede på nivå med MMOer som har vært ute i årevis. Tross noen feil og mangler står Guild Wars 2 for meg som et stort, etterlengtet steg i riktig retning for MMORPG-sjangeren. Med et aktivt kampsystem, virkelig dynamisk og sosialt PvE-innhold og en PvP-del som engasjerer selv de som ellers ikke har interesse for slikt, er det ingen tvil om at Guild Wars 2 er et mesterlig

sammensatt spill. Så fremt du har den minste interesse for MMO-sjangeren, anbefaler jeg på det sterkeste at du tar en titt. **Jostein Holmgren**



TEKKEN TAG 2

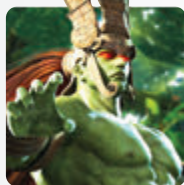
MULTI Sjanger FIGHTING Utvikler NAMCO BANDAI Utgiver NAMCO BANDAI
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 16



Etter å ha vært tilgjengelig i japanske arkadehaller i et helt år, er tiden endelig kommet for å gi ut Tekken Tag Tournament 2 på konsoll.

Kort sagt er Tekken Tag Tournament 2 et godt spill, med noen mindre bagateller. Spillet er både humoristisk og spennende på samme tid, og med det noe høye antallet spillbare figurer skulle en tro at man ville slite med å velge hvem du skal bruke. Men neida, for i Tekken Tag 2 trenger du nemlig ikke å bestemme deg for én figur – du kan velge to.

Tag-systemet sørger helt klart for at figurbalansering ikke har vært ett av hovedpunktene under utviklingsperioden. Det er ingen problem å utføre lange, ustoppelige angrepskomboer, og jeg vil faktisk gå så langt som å si at systemet oppmuntrer til slik spilling. I tillegg har Namco slengt med figuren Combot, som spillere selv kan skreddersy med eget utseende og angrep, og her er det unormalt lett å lage en ubalansert figur som kan ta ut de aller fleste motstandere. Spillet har også noen ødelagte angrepskomboer som sikkert kommer til å fikses i framtiden, men til gjengjeld har Tekken Tag Tournament 2 støtte for fire spillere på



1 DÅRLIGE ODDS

Det er fullt mulig å spille én mot én eller to mot to, og fire personer kan være på lag samtidig. Er du ekstra tøff i trynet, kan du jo prøve deg i en én mot to-kamp – det vil si, hvis du tror du har det som trengs for å overvinne oddsene.

2 VERDEN RUNDT

Brettene har fått en real visuell oppgradering, og de har alle blitt ekstremt lekre. Favoritten er helt klart brettet på Nordpolen, hvor vi får hilse på selveste julenissen. Et annet brett finner sted i Sverige, men det ligner egentlig mest på Sor-Tyrol.



skjermen samtidig, og det spillet inkluderer rundt 50 spillbare figurer. Utvikler Namco er veldig stolte over treningsmodusen Fight Lab. Fight Lab skal lære nye spillere å bli gode, og veteranene å bli enda bedre. Dessverre når ikke funksjonen opp til forventningene, og resultatet føles upedagogisk og klønete for at man skal orke å bruke mye tid på det.

Men spillet er skremmende likt Tekken 6. Jeg er glad for at Namco har valgt å spare Tekken 7 til eventuelle nestegenerasjonskonsoller, men fjerner du Tag-systemet er det mer eller mindre det samme spillet. Når det er så likt, har det ikke så mye å si om Namco har sørget for at figurene blir våte når de faller i vannet, eller at brettene bakgrunner er mer detaljerte enn noensinne.

Jeg har hatt det skikkelig gøy med

...DET FØLES LITT SOM OM JEG SPILLER EN UTVIDELSESPAKKE...

Tekken Tag Tournament 2, men med en bismak. Det føles litt som jeg spiller en utvidelsepakke i stedet for et fullverdig fullprisspill. Hvis du har spilt mange av spillene i Tekken-serien før, finnes det kanskje ingen store grunner for at du skal gå ut å kjøpe dette, men er du derimot helt fersk når det kommer til serien, kan

7 jeg trygt anbefale Tekken Tag Tournament 2.
Jonas Mäki



COUNTER STRIKE: GO

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler VALVE Utgiver VALVE
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Du tar i hovedsak over et for mer Counter-Strike, og nummer fire i serien har fått navnet CS: Global Offensive. Men klarer den gamle serien seg like godt i dag som den gjorde i sine glansdager? Det gjelder det å holde tunga rett i munn når du spiller CS, ettersom det ikke finnes separate knapper for bytting av våpen. Dette resulterer i en kjøpp død hvis du skulle bytte på feil tidspunkt. Det finnes ingen lange lister med nye spillmodi, innstillinger og våpen. Vi får heller kjente brett hvor terroristene skal plante bomber, og brett hvor politistyrkene skal redde gisler.

Det er altså ikke mye nytt å hente her hvis du allerede har gått lei CS, men på en annen side er konseptet tidløst, og gameplayet er like intenst i dag som originalen var for et tiår siden. Å spille Counter-Strike: Global Offensive er som å reise tilbake til en tid der man kun trengte penger og bombeglade terrorister å skyte på.

Det finnes ikke mange spill på markedet som kan levere den samme følelsen som

...VI SNAKKER UTALLIGE TIMER MED INTENSE SKYTEKAMPER...

CS gjør når du er den siste personen på terroristlaget og du er nødt til å snike deg rundt. Det er en veldig taktisk opplevelse, og spillet belønner den som er tålmodig og forstår seg på spillmekanikkene, mens de som løper rundt og holder avtrekkeren inne blir straffet i form av slakt.

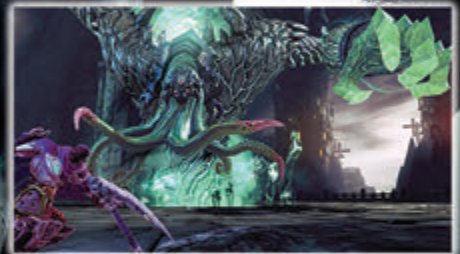
Heldigvis får man muligheten til å spille mot datastyrte fiender, slik at nye spillere kan øve seg litt uten å få opplevelsen ødelagt av spillere som har trent i over ti år. Visuelt sett har spillet også fått en overhaling, og Valve har virkelig jobbet hardt med å få E-sportsfunksjonaliteten i topp stand. Hvis du noen gang har knertet terrorister i CS, så vet du nøyaktig hva som venter deg i Global Offensive. Vi snakker utallige timer med intense skytekamper som fortsatt kan imponere, til tross for alderen. Det er et spill du allerede vet om du elsker eller hater, men er du en av de få som ennå ikke har begitt deg ut på Valves terroristjakt, skal du lete lenge etter en bedre tid å starte.

8 Mathias Holmberg

DARKSIDERS® II



OUT NOW!
GET THE
NORDIC LIMITED EDITION
(Includes additional content)

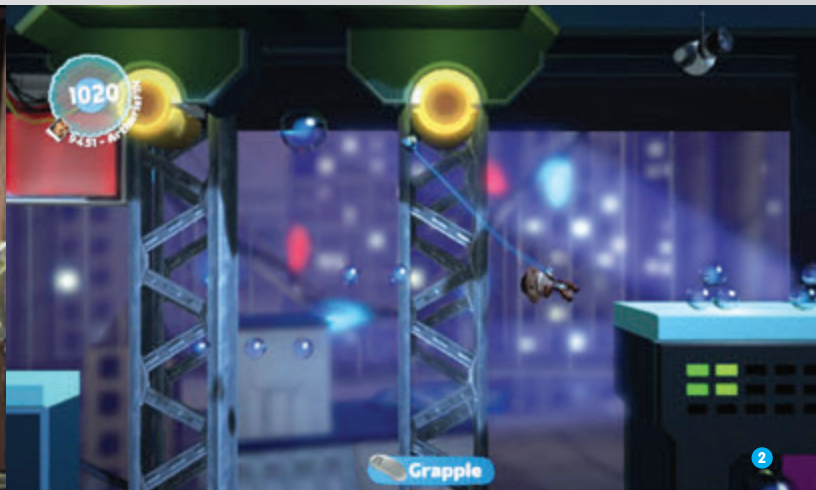
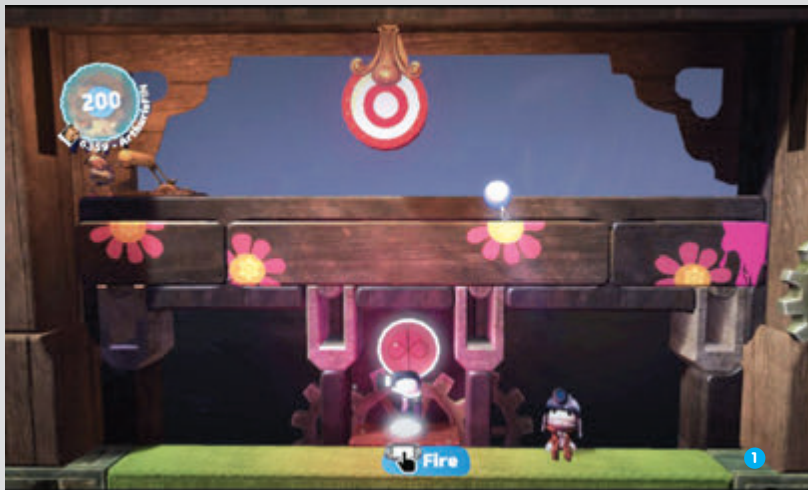


GameStop
power to the players™

www.darksiders.com



© 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.



LITTLE BIG PLANET VITA

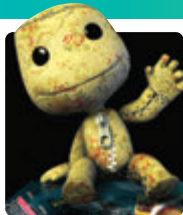
PLAYSTATION VITA Sjanger PLATTFORM Utvikler TARSIER STUDIOS / DOUBLE ELEVEN Utgiver SONY Slippes 19. SEPTEMBER Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

Jeg ganske enkelt utrolig imponert over hvor tett opp mot storebroren på Playstation 3 dette kommer, samtidig som berørings skjerm og funksjonalitet i PS Vita tar opplevelsen et skritt videre.

Det er noe fundamentalt som følger spillopplevelsen. Godt brett design, riktig bruk av PS Vita-teknologien og kvalitet. Jeg synes faktisk brettene i Little Big Planet Vita er snedigere, morsommere og smartere enn i LBP 2. Det er nesten så det kiler i magen når tempo og fysikk er på sitt mest finstemte, når alt stemmer. Det hjelper også at pussleoppdragene er enkle, men likevel smarte, og denne gangen beriket med ny funksjonalitet.

For første gangen føler jeg at teknologien i PS Vita faktisk har en funksjon, annet enn å være en gimmick. Jeg synes det er gøy å skyte figuren min avgårde i en sprettert å la Angry Birds med berørings skjermen, før jeg griper tak i noe ved hjelp av skulderknappen. PS Vita-teknologien tilfører noe, endelig (!), og utviklerne har vært kreative og trolig også lånt en del fra det som fungerer best på smarttelefoner.

Skaperverktøyet ser også ut til å være like



1 BLABLABLA...

På samme måte som i PS3-spillene følger du en slags historie i brettene. Denne er på ingen måte engasjerende, og de endeløse dialogboblene er mer irriterende enn underholdende. Spillet er intuitivt i seg selv, vi trenger ikke alle instruksene.

2 SMART KONTROLL

Der berørings skjerm og gyroen har vært klønete i mange andre Vita-spill, har utviklerne tatt smarte valg her. De har ikke lasset på med den ene berørings-funksjonen etter den andre og heller utnyttet mulighetene der det er naturlig.

avansert som storebroren på PS3, noe jeg synes er svært interessant på en bærbar maskin. Du zoomer med berøringsflaten på baksiden av konsollen, mens du blar i menyer og tegner rett på skjermen med fingertuppen.

Det er lett å bli oppslukt når man først begynner å bygge. Verktøyet er både

LITTLE BIG PLANET VITA ER DEN BESTE SPILLOPPLEVELSEN JEG HAR HATT PÅ SONYS MINSTE...

tilgjengelig og avansert på en og samme tid, og det er fascinerende at man kan ha med seg dette på farten. Man fort kan bli sittende i timesvis med en god idé, og at man slipper å sitte plantet i sofakroken er et stort pluss. Mobilitet kler serien godt.

Little Big Planet Vita er den beste spillopplevelsen jeg har hatt på PS Vita. Spillet er ikke nevneverdig bedre enn på Playstation 3. Du vet hva du får, det er LBP i kjent stil. Det er ingen videreføring av serien, men heller mer av det samme. Likevel har jeg blitt betatt. Dette er ganske enkelt et bunnsolid plattformspill som oser av sjarme og spilleglede. Det har et byggeverktøy som lar deg skape og være kreativ og garantert vil gi deg haugevis av timer med

9 moro. Double Eleven har skreddersydd LBP til PS Vita, og debutterer med en solid underholdningspakke som på mange måter overgår storebroren på stasjonær konsoll. **Kristian Nymo**



SLEEPING DOGS

MULTI (Skrevet av Robin Høyland)

Et fantastisk kampsystem, strålende grafikk og råfete biljakter i Hong Kong er jo oppskriften på suksess, og United Front Games har virkelig slått på stortromma med Sleeping Dogs. Spillet handler om Wei Shen, en politimann som jobber undercover for å infiltrere den kinesiske triaden. Wei Shen låner Arkham-seriens suverene kampsystem, og krydrer det med litt mega-brutal kung-fu. Visuelt sett er spillet en real godbit, og

8 kan anbefales til alle med sansen for kung-fu og biljakter – det har Sleeping Dogs masser av.



GHOST RECON ONLINE

PC (Skrevet av Robin Høyland)

Gratisspill gjør ofte alt de kan for å tømme lommeboken din kjappst mulig, så derfor er det så forfriskende å spille et spill av den typen som ikke krever én eneste krone. Ghost Recon Online lar deg tjene opp penger i spillet, slik at du slipper å ta frem kredittkortet hver gang du har lyst på et nytt gevær eller vil slå kloa i et kikkertsikte du har sett på lenge. Gameplayet i spillet er også overraskende bra til

7 gratisspill å være, og skytefølelsen kan absolutt konkurrere med flere moderne skytespill.



POKÉMON CONQUEST

NINTENDO DS (Skrevet av Robin Høyland)

Hva får du hvis du blander Pokémon med det japanske strategispillet Nobunaga's Ambition? Vel, da får du Pokémon Conquest, for det er nøyaktig det utvikler Tecmo Koei gjorde da de lagde spillet.

Pokémon Conquest minner en hel del om sjakk, der du venter på tur før du får flytte lommemonstrene dine. Det er ikke mye å hente i spillets historie, og selv om de fleste av spillets brett er såpass enkle at de kan

7 fullføres på et lite antall trekk, finnes unntak som virkelig krever at du tenker taktisk.



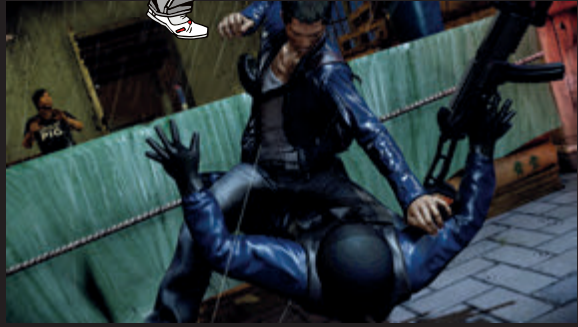
SLEEPING DOGS™

UNDERCOVER,
THE RULES ARE DIFFERENT

SLEEPINGDOGS.NET

AVAILABLE
178.12

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.

DARKSIDERS II

PC XBOX 360 PS3 Sjanger ACTION Utvikler VIGIL GAMES Utgiver THQ
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



Mitt første møte med Vigil Games var med Darksiders. Etter at jeg spanderte noen timer med spillet la jeg det til side på grunn av dårlig kontroll (spilte med mus og tastatur), og at det var mange andre spill jeg heller ville bruke tiden på.

Darksiders II har jeg nesten ikke klart å legge fra meg. Vigil Games leverer et knakende godt kampsystem, et visuelt uttrykk mange utviklere kan se langt etter og en historie som griper tak i deg. Utvikleren har et øye for detaljer som skinner gjennom alt fra menyen til et hvert spesialangrep. Etter litt knot med mus og tastatur bestemte jeg meg raskt for å koble til Xbox-kontrollen, dette fungerte langt bedre. Kontrollen sitter virkelig som støpt. Den føles helt naturlig.

Grafikken er under par rent teknisk med dårlige komprimerte teksturer og en generell følelse av gammel teknologi. Problemet med PC-utgaven er rett og slett mangel på alt som dagens PCer kan tilby, som for eksempel DX11 og fysikk via PhysX. Alt det tekniske til side. Vigil har virkelig gjort en fantastisk jobb med det visuelle uttrykket i Darksiders II. Det er noe av det råeste i hele spillet. Klare og



1 PRESENTASJONEN
Darksiders II er vellesignet. Små detaljer som hodeskallenes øyne som blinker grønt når vi kommer nært er lekre. Selv musikken er variert, og veksler mellom frenetisk, rolig og stemningsskapende. Det visuelle uttrykket i spillet er der Darksiders II vinner.

2 INSPIRERT
Det første Darksiders minnet en anelse om Legend of Zelda-serien, og denne gangen kjenner vi også duften av spill som Prince of Persia, Diablo og God of War.

skarpe fargetoner er tydelige virkemidler og det minner om noe Tim Burton kunne ha skapt. Det var alltid spennende å utforske nye steder.

Øye for detaljer og nytenkning kommer flott frem allerede i startmenyen. Om du for eksempel stopper å spille i en hule vil figuren din stå ved inngangen i hulen på startmenyen, med kameraet roterende rundt. Neste gang du starter opp spillet starter det opp sømløst fra den tidligere posisjonen. Utrolig kul detalj.

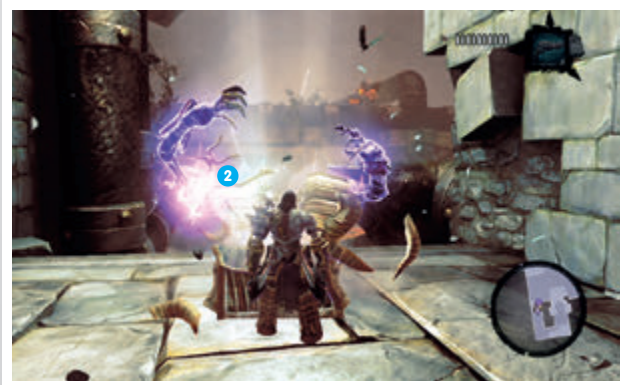
Spillet er stort, veldig stort. Det er mye løping fra sted til sted, heldigvis - som i Skyrim - har du en fin måte å reise mellom stedene du besøker mest. Det er også en hel del ekstraoppdrag som går utenom hovedoppdraget ditt. Flere hemmeligheter er gjemt blant krierer og kroker. Dette er med på å gjøre verdenen mer levende og

KNAKENDE GODT KAMPSYSTEM, VISUELT NYDELIG, OG EN HISTORIE SOM GRIPER DEG

spennende å utforske.

Jeg har savnet et spill som Darksiders II i livet mitt. Det har en utrolig spennende historie, og en visuell stil jeg simpelthen elsker. Jeg klarer ikke legge det fra meg noe som ikke har skjedd så veldig ofte den siste tiden. Darksiders II har vært en såpass god opplevelse for meg at jeg begynte med forgjengeren med en gang. **Kim Visnes**

8



FALL OF CYBERTRON

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler HIGH MOON STUDIOS
Utgiver ACTIVISION Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 12

Transformers: Fall of Cybertron fortsetter akkurat der det forrige spillet i serien ga seg. War for Cybertron høstet svært gode kritikker, men Transformers-spillene som har kommet siden har ikke vært noe å skryte av. Fall of Cybertron kan derimot godt være det beste spillet med Transformers-merkevareravnet noensinne.

High Moon Studios fleipet ikke da de sa at spillet ville være meget variert. Hvert av spillets 13 kapitler har en egen Transformer i hovedrollen, som igjen har unike evner og egenskaper. Det er nettopp derfor hvert brett føles unikt og friskt, og det skal godt gjøres å kjede seg. Kontrollen er tung nok til at det føles ut som du styrer en diger mekanisk skapning, men samtidig er også solid og nøyaktig. Det er ofte en god idé å transformere seg, da du både blir raskere og får mer krett å rytte med. Kjøretøykontrollen krever en god del tilvenning, og spesielt bilene sliter med en lite realistisk kjørefølelse. Spillet byr også på fem forskjellige flerspillermoduser. Denne gangen får vi ingen

...DETTE ER TRANSFORMERS-SPILET FANSEN HAR VENTET PÅ...

samarbeidsmodus, men til gjengjeld har High Moon Studios slengt med en modus kalt Escalation, som fungerer på lik linje med såkalte Horde Mode fra Gears of War. Den største nyheten er derimot muligheten til å velge mellom fire figurklasser, for så å bygge din egen fra en rekke forskjellige deler. Disse delene låser du opp ved å ta del i flerspillerkamper, så ikke forvent å få bygd drømmebotten med én gang.

Dette er spillet fansen har ventet på. Det overgår forgjengeren på alle mulige måter, og gjør det på en måte som kommer til å få din indre tiåring til å hoppe av glede. Spillet har sine problemer, og spesielt de som ikke bryr seg om flerspillerdelen kommer nok til å irritere seg over den korte lengden. Flerspillerdelen prøver alt for hardt å etterligne andres oppskrifter, uten å gjøre noe spennende med sine egne ideer. Likevel er dette et av de absolutt beste Transformers-spillene noensinne, og er du en fan har du ingen grunn til å ikke gi det en sjanse.

8

Arttu Rajala

NEW! GAMEREACTOR
**SAMSUNG
SMART TV APP**



**DOWNLOAD
NOW!**



The Hunger Games

Dødsleker uten brodd...



Skuespillere **Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Lenny Kravitz, Stanley Tucci, Donald Sutherland**

Utgivere **LIONSGATE**
Regi **GARY ROSS**
Sjanger **SCIENCE FICTION**
Lanseres **UTE NÅ**
Kodeks **MPEG-4 VC-1**
Lyd **DTS-HD 5.1**
Ratio **1.85:1**

DET Å OVERFØRE BØKER TIL FILM er ikke en enkel oppgave. Publikum føler alltid at noe mangler, og det er alltid noe som har blitt fremstilt feil. Likevel er en film et enkeltstående verk, og på ingen måte en tro kopi av boka. Jeg forstår det. Det betyr imidlertid ikke at regissøren har brukt kildematerialet riktig. Velkommen til The Hunger Games - filmen som er så redd for å støte noen at de kutter alt som er av brutalitet fra en serie som omhandler nettopp dette i tre bøker.

Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) er 16 år og fra District 12 - en av 13 distrikter styrt med jernhånd fra hovedstaden Capitol. Hvert år forbereder folket seg til The Hunger Games, der én gutt og jente fra hvert distrikt skal kjempe mot hverandre i en direkte sendt kamp til døden. Katniss ender til slutt opp i arenaen, sammen med bakersønnen Peeta Mellark (Josh Hutcherson).

Vel og bra, det. La oss gå over til min reaksjon, som var altfor munter tatt materialet i betraktning. Publikum bør ikke føle at de har sett en hyggelig film når de har sett The Hunger Games. Det skal være brutalt, det skal være sjokkerende og det skal være forkastelig. Det skal ikke være en film

beregnet på 12-åringer.

Gary Ross har mange sjanser til å løfte filmen til et nytt nivå, men gjør det sjelden. De viktige øyeblikkene - Katniss' forhold til Cinna, nedteilingen på Cornucopia, vennskapet med Rue, møtet med Capitol - er verken filmet bra nok eller formidlet med nok følelse til å vekke reaksjoner.

Og så har vi kameraføringen. I første halvdel av filmen og i arenaen bruker Ross håndholdt kamera, sannsynligvis for å sette et mer realistisk preg. Det fungerer totalt mot sin hensikt. Seeren får ikke sugd til seg omgivelsene fordi den drastiske vinklingen og klippingen ødelegger takten, komplett med unødvendig zooming av alt og ingenting. Andre halvdel er filmet på vanlig vis med storslåtte kulisser, og kler filmen langt bedre.

Det vi ser her er en film med stort potensial. En film med godt innhold, som ikke er formidlet på riktig måte. Kanskje det blir annerledes i Catching Fire, med ny regissør? Forhåpentligvis. For dette er - dessverre - ikke The Hunger Games. Det er

6 Battle Royale Light, bare med penere mennesker og mer valsing rundt gråten.
Line Fauchald



Hunger Games-bøkene

Filmene The Hunger Games er inspirert av bokserien med samme navn, signert Suzanne Collins. Flere mener ungdomsserien om dødsleker minner mye om filmen Battle Royale, men Collins ble faktisk inspirert av den greske myten Theseus. Her går syv gutter og jenter inn i en labyrinth mens de blir jaget av en Minotaur, og Theseus tar plassen til en av barna. Bokserien ble en braksuksess, og har solgt eksepsjonelt godt i både bok- og ebook-form. Sci-fi-filmene om Katniss og dødsleker frontes av Jennifer Lawrence, med to oppfølgere på vei.



Jack & Jill

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

JACK & JILL HAR ALLE DE VANTE Sandler-ingrediensene: Dårlig skuespill, dårlig humor, dårlig manus og dårlige replikker. Så hvorfor er den så mye dårligere enn omtrent alt annet jeg har sett fra komikeren? En knapp oppsummering: Adam Sandler er tvillingparet Jack & Jill. 50 prosent irritert og aggressiv familiemann, 50 prosent storforlangende, nasal og håpløs singelkvinne. Når Jill bestemmer seg for å forlenge oppholdet hos sin bror blir det naturligvis problemer i heimen, for det meste forårsaket av sllemmebror Sandler og en forelska Al Pacino. Høres bra ut, ikke sant?

Hadde Robin Williams visst hva han startet med Mrs. Doubtfire ville han droppet det, som en tjeneste for kommende generasjoner. Det er med Jack & Jill som det er med de fleste Adam Sandler-filmene. Ufordragelige hovedpersoner gjør irriterende ting for å plage sine stakkars medmennsker, uten et snev av interesse for å lage én eneste god spøk eller en historie med et fnugg av fornuft. Er det så mye å be om å i det minste få én av delene?

2

Line Fauchald



Underworld: Awakening

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

UNDERWORLD-SERIEN HAR VÆRT en slags guilty pleasure siden den første filmen kom i 2003. En rå film hvor vampyrer slåss mot varulver. Og ikke minst en lærkledd Kate Beckinsale som banker og skyter livskiten ut av fiendene sine. Verden har funnet ut at vampyrer og varulver eksisterer, og har systematisk begynt å utrydde begge rasene. Selene (Beckinsale) er nødt til å gjøre sitt ytterste for å redde dagen. Selene plages av syner gjennom det hun tror er Michael - elskeren hennes som også er en krysning mellom vampyr og varulv. Det viser seg imidlertid at det ikke er ham, men en annen. Klimakset i filmen kommer i form av en varulv på anabole steroider. Tynt? Ja.

Underholdningsfaktoren forsvinner i dårlig historie, skuespill, lyd, musikk og effekter. Dette er et møl av en film, hvis eneste solside er en lærkledd Beckinsale. Det positive? Filmen er glemt 30 sekunder etter rulleteksten dukker opp. Dropp denne og se heller de to første - de er i alle fall underholdende...

3

Kim Visnes



Kon-Tiki

Sjanger EVENTYR / DRAMA Lanseres PÅ KINO NÅ Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

NÅR MAN VELGER Å KALLE FILMEN Kon-Tiki, så er det umulig å ikke knytte mange forventninger til resultatet. Thor Heyerdals dokumentar fra 1950 vant Oscar, og boken han skrev om ekspedisjonen ble oversatt til mer enn 70 språk. Men dette er en spillefilm, der kunstnerisk frihet står i sentrum.

Regissorteamet Joachim Ronning og Espen Sandberg gjør en solid jobb med å bygge opp til selve ekspedisjonen. Vi får et godt innblikk i hvordan ti år med forskningsarbeid som ingen vil tro på får Heyerdal inn på et spor han føler seg nødt til å følge. Hans klokkerene tro på egen teori er en viktig faktor for å verve ekspedisjonsdeltakere såvel som å skape engasjement i Peru hvor seilassen starter. Så langt føles det friskt, og det er trygt å se at de holder seg tro mot historien.

Ute på det åpne hav tar det ikke lang tid for deltakernes uenigheter kommer til overflaten. Thor fremstår som en god leder som aldri tviler på at havstrømmene vil føre dem trygt frem. Hovedrollen spilles av en trygg Pål Sverre Valheim Hagen, som i tillegg til å fremstå høy og lys også briljerer med den karakteristiske engelsken Thor Heyerdal

snakket. Det er skummelt likt. Ingeniøren ombord, Herman Wassinger, spilles av alltid flinke Anders Baasmo Christiansen, og det er lett å tro på at han angreir der de driver over Stillehavet mens hvithaiene uavbrutt sirkler rundt båten.

Det er gnisningene som får mest plass. Det er en finfin nerve ombord, og det meste ligger til rette for uenigheter allerede før de har dratt ut på havet. Foruten gnisningene mannskapet imellom, er mye av fokuset rettet mot haifaren. Den alltid overhengende haifaren. Selvfølgelig er det hai i Stillehavet, og dokumentaren forteller om hai av mange slag, men det blir litt for mye. Litt for mye haigrøss. Den største faren var tross alt å falle overbord slik at man ble fraseilt. Flåten kunne ikke snus rundt, og det var ikke mulig å ta igjen flåten ved å svømme. Uansett er samspillet med haiene glimrende. Det føles ekte - nifst og ekte.

Kon-Tiki er en veldig god kinoopplevelse du ikke bør gå glipp av. Det er den beste norske filmen siden Max Manus, og en soleklar anbefaling til årets filmhøst.

8

Tor Erik Dahl

Relansering Vi anmelder blu-ray-versjonen av en eldre film...



The Walking Dead: Sesong 2

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

PROBLEME NE STÅR I KØ for Rick Grimes og co. De vet ikke lenger hvor de skal, Sofia har forsvunnet og interne strider truer med å splitte gjengen fra hverandre. De slår seg til ro hos gården til Hershel og hans familie, mens de akk så skrekkelige zombiene fortsetter å true tilværelsen.

TWD har så mange gode ting de kunne spilt på. Men fremfor å la oss bli kjent med de i gruppen som ikke heter Shane, Lori og Rick ser sesong to nærmere på trekantdramaet, som strengt tatt ble kjøpt i første sesong. Karakterene blir dessuten dummere for hver dag som går. De sløser

ammo, tar kveldsturer i skogen og leker med skjebnen så fort sjansen byr seg. Episodene har ofte helt lik oppbygning, og sjelden et klart fokus. Greit at karakterene snakker, men de kunne jo ha tatt opp viktige ting. Her kunne TWD tatt opp interessante problemstillinger, men bruker heller tid på dødprat og forholds-drama.

TWD har gode øyeblikk, og i episodene der zombiene får gruppen i pressede situasjoner ser vi essensen av et godt drama. Men slik det er nå

minner det mer om en TV-såpe enn et zombie-drama.

6

Line Fauchald



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

Brütal Legend 2

Hei. Jeg har nylig rundet spillet Brütal Legend, og la merke til at det siste oppdraget heter "The world is once again safe, or is it?" eller noe lignende, så jeg lurer rett og slett på om det en eller annen gang vil komme en oppfølger?

/bencool99

Nei, det gjør det nok ikke.

Brütal Legend solgte ikke spesielt bra, og uten å skulle gå i detalj om hvorfor, har Tim Schafer selv sagt at det ikke vil komme noen oppfølger. Det er ikke umulig at en utgiver plukker opp merkenavnet en gang i framtiden, men for øyeblikket ser det mørkt ut for en oppfølger.

/Robin Høyland

Lage spill

Lånte en bok på biblioteket om hvordan jeg kan lage spill, men fytta rakker'n - det var kompliserte greier.

Tror andre glupe hoder får ta seg av det, hehehe, og satser på at noen lager et spill der vi kan utfolde oss og være med å lage.

Det er jo et par, men Far Cry er gammelt og LBP er for unger. Hadde bare de som lager LBP laget et voksen spill. :)

/kenny00

Little Big Planet er da et kjempespill for deg som har lyst til å kule deg på spilldesign. Du kan lage noen virkelig kule opplevelser med LBP, men hvis du ønsker litt større frihet kan du jo prøve deg med noen enkle spillskapere.

Game Maker og RPG Maker er to gode alternativer, men hvis du er helt fersk kan de bli en smule komplisert. Zelda Classic er ikke på langt nær like komplisert som Game Maker, men lett å lære.

/Robin Høyland

Devil May Cry-film

Leste for en god stund siden noe om at det skulle lages film av Devil May Cry, men har ikke hørt noe på

år og dag. Har dere hørt noe?

/Blacki9

Etter å ha gjennomført ekstremt grundig research kan jeg meddele at jo, det finnes fortsatt håp for DMC-filmen.

Ifølge IMDB er filmen fortsatt under utvikling, og for øyeblikket ser det ut som lanseringsdatoen er en gang i 2016.

/Robin Høyland

Xcom-spillet

Det kommer jo ett Xcom-spill snart, men jeg husker fra E3 2011 at det ble vist en demo til et annet Xcom-spill. Det er satt til 60-tallet, og er et FPS.

Men nå har det vært stille lenge fra det spillet, synes jeg. Har dere hørt noe nytt? For dette spillet virker spennende. :)

/androckr

Ja, utrolig nok kommer det to X-COM spill. Det ene er en reboot av strategispillet UFO: Enemy Unknown fra 1994, og det andre er et FPS satt i XCOM-universet.

XCOM har dessverre ligget under radaren den siste tiden og ble ikke snakket om på E3 i år heller. Spillet ble også utsatt til neste år. Så fort 2K Marin har mer å dele med oss vil du nok se mer informasjon om det i enten bladet eller her på nettsiden.

Akkurat nå gleder vi oss mer til Xcom: Enemy Unknown som kommer ut 12. oktober til Playstation 3, Xbox 360 og PC.

Playstation Plus

Hei, jeg lurte på om man kan spille spillene fra Playstation Plus-salget når mitt Playstation Plus-medlemskap går ut?

/Rubenesl

Nei, når du slutter å betale vil du ikke lenger ha tilgang til spillene du har fått i forbindelse med Plus.

/Robin Høyland

MÅNEDENS BREV

NULL INTERESSE FOR DEAD OR ALIVE 5?

Purity91 lurer på hvorfor ingen er interesserte i Dead or Alive 5...

Er ikke Gamereactor og spill-Norge interessert i Dead or Alive 5? Jeg synes det har vært veldig lite om denne kommende utgivelsen på siden deres, da dere har skrevet mest om Tecmos puppefysikk og kvinnesyn enn om faktisk gameplay. Jeg er spent på anmeldelsen deres av spillet!

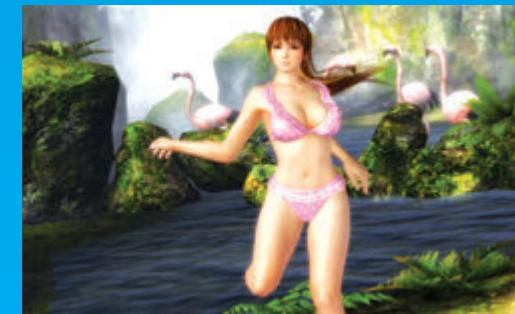
Man kan ikke engang forhåndsbestille det, selv om det er knapt en måned til det slippes. Jeg måtte bestille det fra utlandet!

Jeg synes det er litt rart med tanke på at det har blitt godt tatt imot i resten av verden. Det vant også prisen for "Best of Fighters" på Gamescom 2012. Det forrige spillet, Dead or Alive Dimensions, ble ikke sluppet i Norden engang. Har det noe med saken å gjøre?

/Purity91

Det har seg slik at Dead or Alive-serien ikke er så veldig populær her i Norge. Det er ikke det at serien ikke er bra, men det er bare slik det er. Skytespill er for eksempel ikke særlig stort i Japan, og da har heller ikke de japanske mediene noen grunn til å lempe på med nyheter om Battlefield og Call of Duty. Det samme gjelder her, men vi har en stor redaksjon, og vi prøver å få skrevet om det meste. Hold øynene oppe, så skal du ikke se bort fra at det kommer mer stoff om Dead or Alive i fremtiden.

/Robin Høyland



- Hoppssann, gutter, ikke bry dere om meg...

FORUMSNAKK

Deres reaksjoner etter avsløringen av Metal Gear Solid: Ground Zeroes

Gleder meg helt sykt allerede! Hadde egentlig håpet på Metal Gear 1 og 2 med MGS-gameplay og grafikk, men tar gjerne imot et flunkende nytt spill også.

/Dump truck

Fy søren, dette blir awesome! Gleder meg ekstremt til mer MGS!

/Duckislate

Det skal mye til for at jeg hyler som en jente

over noe. Men akkurat nå skjedde det.

/dark samus nemesis

Dæven! Dette kommer til å bli epic!

/Grallen

Helt sykt. Rett og slett.

/Crazy Kraken

Are you kidding me? Jeg mangler ord! Hvis dette er next gen, ja... Jeg liker ikke å vike fra mine prinsipper, men denne grafikken er jo bedre enn sex.

/Joelspeanuts

Endelig en spill nyhet som bryr meg ordentlig!

DETTE gleder jeg meg til

/Marlboro Red

Glad for at de fortsetter serien, såfremt det ikke blir en melkeku.

/Klaizer

Det blir nok en lanseringstittel til PS4, akkurat som Metal Gear Solid 4 (bare at det kom året etter).

/Creteck

Awesome times! Ser for meg

midnattslansering med masse pappkasser så langt øyet kan se. Uansett, dette spillet har blitt et "SKAL HA!" på min liste, og filmen er en jeg skal se.

/Blacki9

HOLY CRHIST!

/fantomena

Så videoen. Grafikken og den heller store verdenen virker litt for god til current gen konsoller. Så tenker de blir nedtonet litt eller at spillet endrer format til neste generasjon.

/Kakashi sensei



SPILLER JEG FOR MYE?

Joelspeanuts mistenker at han bruker for mye tid på spillingen...

Er det å få dårlig samvittighet på grunn av spillingen sin et tegn på at man har et problem? Det at man får dårlig samvittighet, eller i det minste forstår at spillingen har gått over styr bør jo være et tegn på at man egentlig har kontroll. Selv om man innerst inne vet man burde gjøre noe annet, så er det ikke alle som klarer å rive seg løs fra skjermen. Jeg snakker ikke om spillavhengighet, men om det å spille i overkant mye. Hva skjer da?

Jeg har opplevd at venner prioriterer spill fremfor utdanning og sosialt samvær. Jeg har opplevd folk som ikke har annet å gjøre enn å prate om spill og de som kun henger på spillbutikker for å nerde fra seg.

Jeg er litt bekymret selv. Jeg erfarer (også?) at sosial interaksjon ikke går like lett.

Det kan hende det ikke har noe som helst med spill å gjøre, at det bare er jeg som har blitt eldre og tar meg selv og andre for høytidelig. Å ta kontakt med noen i spill er så gysla lett. Min evne til å fungere sosialt svekkes kanskje også takket være min aktivitet på sosiale medier. Det er lett å konversere i skriftform. Man kan tenke, angre seg, skrive om setninger og man har god tid til å formulere seg presist, originalt og interessant. I det virkelige liv er det ikke like lett. Man må ha noe å si, være vittig, der og da, fort, on the fly, ingen tid til å redigere.

I tillegg er jeg litt redd for å komme med synspunkter i diskusjoner, fordi mine argumenter jo kan bli slaktet av motargument, som kan få meg til å virke naiv og ureflektert. Som sagt, kanskje jeg tar meg selv for høytidelig.

Likevel oppfatter jeg spill som noe positivt. Et avbrekk, en premie og fullstendig legitim underholdning. Jeg spiller ikke så ofte, så jeg føler jeg har spillingen under kontroll. Kanskje er det bare meg...

/Joelspeanuts



RATCHET & CLANK

Sjanger PLATTFORM Utviklere INSOMNIAC GAMES Utgivere SONY Antall spillere 1 Anb. alder 7

Vi møter Ratchet på hans hjemplanet Veldin, idet et fartøy styrer et stykke Ratchet undersøker skipet og finner Clank, en liten grå robot som har rømt fra fabrikkens den ble skapt i. Clank forteller om planene til den onde rikingen Chairman Dreks, som vil bygge sin egen planet og stjele fra andre verdener samtidig. Radarparet vil ikke se galaksen råtne, og legger ut på en vill ferd for å stoppe millionærens planer...

Gameplayet i Ratchet & Clank skinner. I tillegg til tradisjonell plattforming er våpen og utstyr en viktig del av spillet, noe Insomniac har designet på kreativt vis. Flere typer romskip blir også tatt i bruk, og med et enkelt og originalt system for å reise fra planet til planet kan ikke oppdragsstrukturen kalles annet enn god.

Som sagt finnes det et enormt utvalg av utstyr i spillet, og flere av disse åpner også for nye typer plattforming. Eksempelvis vil bruken av Grind Boots la deg skli bortover togskinner og lignende, mens et Hologuise får deg til å se ut som en av fiendene i det du infiltrerer basen deres. Dette legger et helt nytt lag av spenning oppå den vanlige plattformingen, og sørger for at det aldri blir kjedelig å spille Ratchet and Clank.

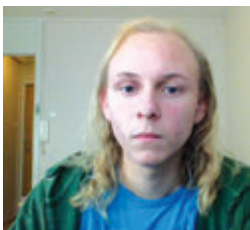
Variasjon og spenning til tross, selv ikke vår alles kjære plattformduo er perfekt. Det største problemet ligger i kontrollen - selv om den følger det vanlige oppsettet for slike spill kan den av og til føles litt seig og vanskelig å beherske. Autosiktesystemet kunne godt trengt litt finpuss, og uten evnen til å bevege seg mens man skyter ender man ofte opp med å ta ut fiendene på avstand fremfor midt i kampens hete. Spillet har også noen urettferdige checkpoints.

For å oppsummere må jeg si at Ratchet and Clank er et veldig godt stykke plattforming, som med sitt enorme våpenutvalg og varierte underholdning er like spennende hele veien gjennom. Nydelig grafikk og musikk gjør spillet ekstra atmosfærisk, og sørger for at dette er en

spillopplevelse du ikke vil glemme med det første.

8 /Duckislate

MÅNEDENS LESER



NIKLAS LØTVEIT

Alder 18
Yrke Student hos NITH
Brukernavn sonic og link

Hva er ditt største spillminne?

Første gangen jeg entret Hyrule Field i Ocarina of Time, og kampen mot Final Hazard i Sonic Adventure 2 Battle er spillminner fra øverste hylle.

Hva med det verste?

Vanskelig å si, jeg spiller aldri gjennom spill jeg ikke liker. Men jeg ble svært skuffet over Harry Potter 4 til DS.

Hva er ditt yndlingsspill?

Brukernavnet sier vel det meste! Sonic Adventure 2 Battle og The Legend of

Zelda: Ocarina of Time (3D).

Hvor ofte spiller du?

0 til 15 timer hver dag, men prøver å spille litt hver dag.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Gamereactor er en god side for å holde seg oppdatert, samtidig som det har et fantastisk community. Det blir nok mange år til på Gamereactor.no. Magasinet er også ganske bra, og har mye innhold. Dessuten er det gratis.

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 325x98x274
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.



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 snøfjola!	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 Supersjamerende og veldisignert 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. Nostalgi, stilfullt 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 utalukende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Rocksteady har mestret det umulige - nemlig den umulige oppfølgeren. Hugo Strange har kuppet Arkham City, der forbryterne flokker mens en gift spres i byen. Her er et utvidet gadget- og kampsystem, men gulroten er historien og de nyanserte kampene. Dessuten er det stort. Veldig stort. **Beste øyeblikk:** Første gang du ser Penguin. Og Two-Face. Og Bane. Og Poison Ivy. Og så videre. Rocksteady har klemt inn hver eneste figur fra Batman-universet, og et fantastisk manus får det hele til å funke. **Til deg som:** Vil ha tidenes superheltspill.



ANBEFALT

HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM / SONY

Hva skjer? David Cage har skapt en helt ny spillsjanger med den interaktive thrilleren Heavy Rain. Via fire hovedpersoner følger vi jakten på en seriemorder, i en av de mest intense og spennende historier noensinne fortalt via et dataspill. En revolusjon for spill som fortellermedium, og en av årets mest engasjerende spillopplevelser. **Beste øyeblikk:** Når du innser at du faktisk bryr deg om hva som skjer med spillfigurene du styrer. **Til deg som:** Vil ha noe helt annerledes og unikt.



ANBEFALT

L.A. NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

Hva skjer? Los Angeles lider under en rekke bestialske kvinnemord, og Cole Phelps er på farten for å rydde opp i sakene. For å oppklare mysteriet må vi analysere både ansiktstuttrykk og avhør, som ofte er både en intrikat og tidkrevende affære. Historien og universet griper tak fra første sekund, og forlater deg ikke for saken er knekt. Herlig detektivmysterie fra Rockstar. **Beste øyeblikk:** Når du løser en sak med 100 prosent. Og tro oss - det er absolutt ingen enkel sak. **Til deg som:** Har en detektiv i magen.

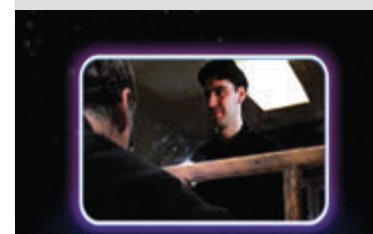


STYR UNNA!

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

BLITZ GAMES STUDIO / NAMCO BANDA I

Hva skjer? I Yoostar 2 skal du og vennene dine prøve skuespillergenet i 80 filmklipp, som i all sannhet dreier seg om kleine scener klippet ned til to sekunder. Bak står en haltende teknologi, som preges av dårlig lyd, bilde og respons. **Verste øyeblikk:** Når du blir fratrukket poeng for ekko fra TV-en. Vi blir faktisk straffet for den dårlige teknologien. **Velg heller:** Scene It eller Buzz. Yoostar 2 er en gimmick, som mangler den dybden og tekniske finessen man trenger for å lykkes.





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	Rayman Origins	9/10
2	Gravity Rush	8/10
3	Metal Gear Solid HD Collection	8/10
4	FIFA Football	8/10
5	Uncharted: Golden Abyss	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 270x75x264
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 prosessor-kjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable netttjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
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 Bethedas 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	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 tidenes superhelte spill 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 snøfjola!	Sport	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Battlefield 3 Rocksteady leverer tidenes superhelte spill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	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.	Action	EA	9/10
11	Rayman Origins Supersjarmende og vellesignert 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 undervannsbymen 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

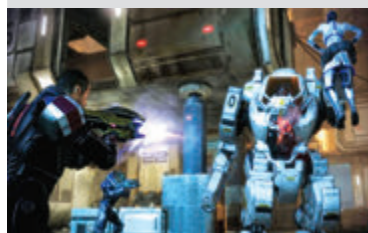
Gamereactors kjeppguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

MASS EFFECT 3

BIOWARE / EA

Hva skjer? BioWares episke trilogi er ved veis ende og Mass Effect 3 føyer seg inn i rekken med et dramatisk klimaks. Reaperne invaderer kloden, og Shepard må samle styrkene sine for å redde galaksen. Det audiovisuelle er i en klasse for seg selv, mens skytefølelsen og kampsmidigheten har fått en skikkelig overhaling. Herlig avslutning.
Beste øyeblikk: Når du har fullført spillet, og det eneste du vil er å spille det igjen, igjen og igjen.
Til deg som: Vil ha et rollespill med lang levetid og gode actionsekvenser.

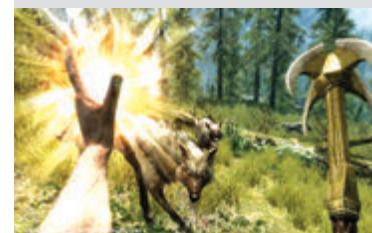


ANBEFALT

ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Hva skjer? Skyrim er akkurat så bra som alle trodde det skulle bli. Det byr på et uhyre detaljert og stort spillunivers, med masse nye eventyr og forbedrede animasjoner og væreffekter. Det er massivt, altoppslukende og atmosfærisk, og akkurat så bra vi alle ønsket at det skulle være. Magisk fra Bethesda!
Beste øyeblikk: Idet du vinner din første kamp mot en drage. For en maktfølelse!
Til deg som: Ønsker et rollespill med uendelig dybde og god atmosfære.



ANBEFALT

DEAD ISLAND

TECHLAND / DEEP SILVER

Hva skjer? I ferieparadiset Banoi har alt gått galt, da du våkner etter en fuktig kveld på byen med en skokk av zombier å kvitte deg med. Du skal redde så mange som mulig, og med hva enn du finner til din disposisjon. Actionorientert og spennende fra start til slutt, med nydelige omgivelser å boltre seg i. Skrekkyfyllt og kreativt tidsforløp for alle zombie-fans!
Beste øyeblikk: Idet du redder noen med nød og neppe med et utslitt våpen.
Til deg som: Vil ha et zombie-spill utenom det vanlige.

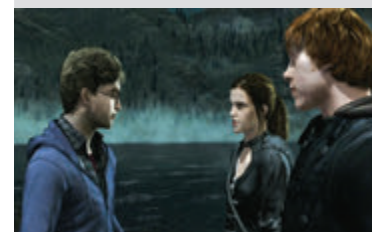


STYR UNNA!

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: Pt. 2

EA BRIGHT LIGHT / EA

Hva skjer? Harry Potter og gjengen tar farvel på verst tenkelige måte i siste del av den velkjente sagaen. Animasjonene og grafikken er minst like dårlig som i forrige spill, mens historien vralter frem og tilbake uten noe fast ankepunkt. Alt fra leppesynkronisering til figurdesign er av verste sort, og vitner om mangel på kjærlighet fra utviklerne hos EA.
Verste øyeblikk: Når man trykker på Start og innser at spillet burde blitt skrinlagt.
Velg heller: Hekseeventyret Bayonetta. Smidig kampsystem og stilig grafikk.





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 skrues 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	Kid Icarus: Uprising	8/10

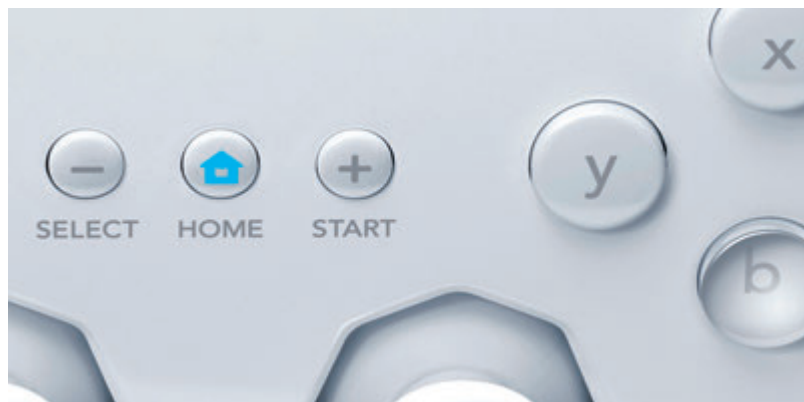
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
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 sjambomben 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

LITTLE KING'S STORY

CING / RISING STAR GAMES

Hva skjer? En liten konge må samle et lite kongerike til en diger hær som skal erobre hele verden. Little King's Story er et fantastisk actioneventyr med elementer fra Harvest Moon, Pikmin og Zelda-spillene kvernet sammen i en deilig mos. Et herlig eventyrspill med strategielementer og masse sjarm.
Beste øyeblikk: Hver gang man erobrer et nytt område og får tilgang til nye bygninger og nye styrker.
Til deg som: Liker eventyrspill med en unik japansk vri.



ANBEFALT

MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

Hva skjer? Du starter med svært begrensede ferdigheter i Moga Village, som har lidd under et gigantisk jordskjelv. Monstre lurar bak hver eneste krik og krok, og det er din oppgave å skjermefolkningen fra beistene i farvannet og langs fjellsidene. På ferden blir du sterkere for hver eneste lille rabagast du får, og det er ikke alltid en enkel sak. Her er det flust med utfordringer for alle og enhver.
Beste øyeblikk: Når du sløyer ditt første monster etter flere tapte forsøk.
Til deg som: Vil ha et actionrollespill til Wii som faktisk leverer.

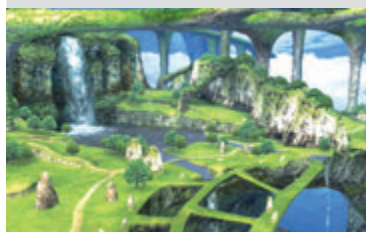


ANBEFALT

XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFT / NINTENDO

Hva skjer? Monolith Soft vender tilbake med nok et glitrende japansk rollespill. Vi følger Shulk, armert med det magiske våpenet Monado. Xenoblade Chronicles lar oss utforske og føle på omgivelsene rundt oss, der figurene kan delta i flere valgfrie sideoppdrag når man vil. Helt herlig.
Beste øyeblikk: Når man får dreisen på kampsystemet. Her må man følge med og gå drastisk til verks, hvis ikke feiler man kraftig.
Til deg som: Vil ha et rollespill med frihet og oppdagelsesglede i alle ledd. Fenomenalt!



STYR UNNA!

BAROQUE

STING / ATLUS

Hva skjer? Det er ikke til å stikke under en stol: Baroque er et nitrist spill. Vi styrer en mann med hukommelsestap, som må slåss mot monstre i en bekmørk verden av grunner vi ikke vet. Vi vet aldri hvorfor vi gjør noe som helst, og kombinert med et kontrollsystem fra roten av Helvete er det lite (eller ingenting) som kan redde Baroque fra å bli en ulidelig kjedelig opplevelse.
Verste øyeblikk: Med en gang du begynner spillet, og ser hvor utrolig stygt det ser ut. Elendig grafikk, enda verre animasjoner.
Velv heller: Monster Hunter Tri.



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 115x82x12
 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 En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	The 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	2K Games	10/10
03	The Witcher 2 Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.	Rollespill	Namco Bandai	10/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Blizzard har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdert ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
05	Diablo III Blizzards suksesser får oppfølgeren den fortjener med Diablo III. Det er akkurat så bra som vi trodde.	Action	Blizzard	9/10
06	Star Wars: The Old Republic Biowares mye omtalte nettollespill ble akkurat så bra som vi trodde. Vanedannende, vakkert og stort.	Nettollespill	EA	9/10
07	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.	Nettollespill	Blizzard	9/10
08	Mass Effect 3 BioWare har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romasjon.	Rollespill	EA	9/10
09	NY! Guild Wars 2 I Guild Wars 2 har ArenaNet luket ut alle iritasjonsmomenter, og har skapt en virkelig sosial opplevelse.	Nettollespill	NCSOFT	9/10
10	Total War: Shogun 2 Foydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.	Strategi	Sega	9/10
11	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
12	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
13	Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10
14	Max Payne 3 En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgtisk, stilfullt og fantastisk underholdende.	Action	Rockstar	9/10
15	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidens superhelte spill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10

Gamereactors kopsjufilde 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 ORANGE BOX

VALVE / EA

Hva skjer? The Orange Box er en samlebok med tre episoder av Half-Life 2, et logisk actionspill kalt Portal, samt det frenetiske nettskytespillet Team Fortress 2. Tre knallspill i en knallpakke.

Beste øyeblikk: Hele Portal er en magisk spillopplevelse fra start til slutt, en fantastisk historie med finurlige gåter og en usedvanlig sterk slutt. Elskverdig.

Til deg som: Elsker en god historie, god grafikk og lek med fysikk. Half-Life-spillene er en av de sterkeste actionseriene på markedet, og resten av pakken er helt topp.



ANBEFALT

BATTLEFIELD 3

DICE / EA

Hva skjer? Til tross for en gjennomsnittlig kampanjedel er det ingenting som kan frarøve Battlefield 3 plassen som kongen av krigssimulatoren. Dice har krydret sin allerede velsmakende oppskrift med varierte kart og små gameplayjusteringer og kan servere et av de mest gjennomførte og vakreste skytespillene til dags dato.

Beste øyeblikk: Når du starter sniperoppdraget på nattetid og blir møtt av de fantastiske lyseffektene som skinner i de regnvåte hustakene.

Til deg som: Elsker skytespill over nett.



ANBEFALT

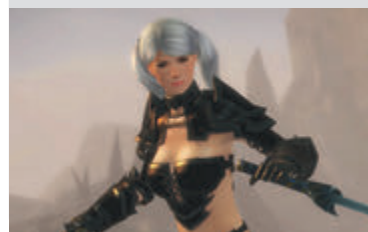
GUILD WARS 2

ARENANET / NCSOFT

Hva skjer? Du spiller i en massiv, online verden, hvor alle spillerne kommer sammen for å slå fienden. Det er en virkelig sosial opplevelse, hvor solidaritet blant spillerne vises jevnlig. Kombiner dette med utfordrende dungeons, et kampsystem som holder deg på tå og en PvP som engasjerer selv de største PvE-entusiastene så har du en komplett og engasjerende MMORPG.

Beste øyeblikk: Når alt ser håpløst ut og noen dukker opp fra ingensteds for å hjelpe.

Til deg som: Har selv den minste interesse i nettollespill.



STYR UNNA!

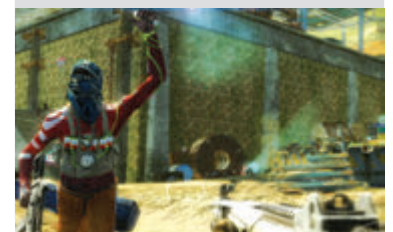
BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hva skjer? Selv når man holder forventningene utenom er det umulig å ikke bli skuffet over Bodycount, i et spill der logikk er mangelvare. Historien blir aldri helt fortalt, da det eneste du får beskjed om er at du skal skyte, skyte og atter en gang skyte. Det hjelper dessuten ikke at man får poeng for gode skudd når man ikke kan sikte ordentlig.

Verste øyeblikk: Når du har satt inn disken, og ser en skjerm med grå og sorte toner du må justere inn. Hadde vi bare visst hva vi skulle justere etter, så...

Velg heller: Machospillet Bulletstorm.



BONUS

Ryker, tilbakeblikk, lister, dueller
Mer goyalt spillstoff: www.gamereactor.no



TILBAKEBLIKK

Counter Strike 1.6

Plattform PC Lansert 2000 Utvikler Valve

I juni 2002 kom versjon 1.5 av Counter Strike ut. Lite visste 12 år gamle Martin om at han skulle bruke mesteparten av barndommen på dette flotte skytespillet. Vi hadde ISDN - et stort hinder, siden jeg ville spille CS med vennene mine. Min enkle vri ble å spille CS så mye at det lønte seg å kjøpe ADSL. Én måned senere spilte jeg på en helt ok ADSL-linje.

CS-eventyret startet i 1999, men den første offisielle versjonen kom i november 2000. Siden har det kommet fem versjoner

til, den siste med navn 1.6. Målet i CS er veldig enkelt, og har de samme prinsippene som det spilles etter per dags dato. Du spiller enten som terrorist eller anti-terrorist i en fem mot fem-kamp. Terroristene skal bombe en av to bombeplasser på brettet, mens anti-terroristene må stå imot angrepen.

Det 12 år gamle spillet har en enorm dybde. Det er ikke uten grunn at det enda konkurreres i. Jeg husker godt da vi satt en god gjeng på ungdomsskolen og

Martin har hamret ihjel tastaturet i Counter Strike 1.6...

diskuterte taktikker for brettene. Spilte jeg ikke CS, så var det i tankene mine. Det var hele tiden nye måter å spille på, og man visste aldri hva motstanderne ville gjøre. Det var nesten like spennende å se proffene kjempe som å spille selv. Vi hadde jo nordmenn helt opp i eliten.

CS 1.6 er ikke like populært i dag, men Source og Global Offensive har holdt liv i den gamle traveren. CS var en del av min barndom, og vil alltid ligge på minnehylla. **/Martin Andresen**



I anledning Metal Gear Solid-seriens 25-årsjubileum ble det annonsert at en MGS-film er på vei. X-Men og Spider-Man-produsenten har blitt engasjert som leder for prosjektet, som lages i samarbeid med Columbia Pictures og Sony.

Gotham City Impostors blir Free-2-Play

Det elleville skytespillet Gotham City Impostors ble lansert for et halvt års tid siden. Nå meldes det at Steam-utgaven er relansert som et såkalt Free-to-play-spill (FTP), altså et spill som i utgangspunktet er gratis å spille, og som lar de mest ivrige spillerne kjøpe seg ulike godbiter innad i spillet.

Valve-konsoll på vei likevel?

Tidligere i år dukket det opp en masse rykter om en såkalt Steambox, altså en konsoll som baserte seg på Valves kritikerroste Steam-plattform til PC og Mac (og snart Linux), utviklet av Valve selv. Nå har en stillingsannonse, der Valve utlyser arbeidere til maskinvareutvikling, kommet frem, som vitner om at de muligens utvikler sin egen konsoll. De har etterlyst en Industrial Designer, som vil slutte seg til et team av ingeniører og designere som skal jobbe med både program- og maskinvare.

Lightning Returns: FF XIII annonsert

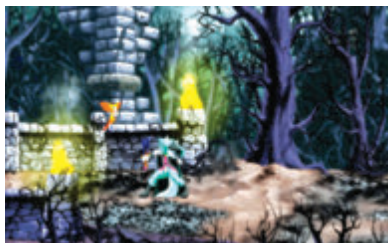
Square Enix har annonsert at Lightning vender tilbake i Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Hennes oppdrag er denne gang å redde verden på 13 dager, mens spilleren fatter viktige beslutninger under utforskningen av de fire øyene som utgjør riket Navus Partus. Spillet slippes på PS3 og Xbox 360 til neste år.

3DS-Layton får dato

Professor Layton and the Miracle Mask har vært ute lenge i Japan, og nå ser det endelig ut til at det er europeernes tur. Professorens siste eventyr slippes den 26. oktober, og blir seriens første spill på Nintendo 3DS.

Nedlastbart

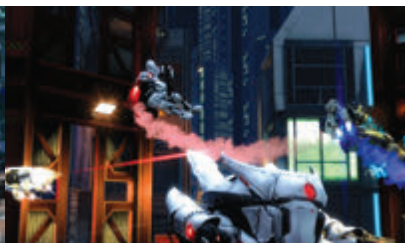
Månedens heteste nedlastbare spill!



Dust: An Elysian Tail

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

Eventyret starter i det stille, idet vi tar over en hettekledt figur med hukommelsestap. Dette er Dust, og sammen skal vi ut på et eventyr utenom det vanlige. Rollespillelementene er tilfredsstillende, mens XP og gullmynter lar deg oppgradere evner og utstyr. Det mest slående ved Dust er imidlertid den avsinndig lekne innpakningen, som kan skilte med en usannsynlig vakker fargepalett og flott designede 2D-brett. Dette er håndverk og underholdning av beste sort. **9/10**



Hybrid

Xbox 360 / ca. 99 kroner (Skrevet av: Bengt Lemne)

Hybrid snur opp ned på alt du vet om cover-baserte skytespill. I stedet for å gjemme deg bak cover fokuserer Hybrid på bevegelsene som forekommer når du går inn og ut av dem, slik at du taktikken blir mer dynamisk. Spilleren er aldri i fri bevegelse - du står alltid bak cover. Det er både morsomt og avhengighetsdannende, med total mangel på respekt for tyngdekraften. Hybrid byr på noe annerledes, og hadde spillet vart lenger og hatt et bedre matchmaking-system ville det vært bedre. **7/10**



The Dark Knight Rises

iOS / ca. 50 kroner (Skrevet av: Lee West)

Etter et par minutter i Gotham kan jeg konkludere med at dette ikke når helt den samme høyden som Rocksteadys fantastiske superheltspill. Kampene er ikke særlig kompliserte, og den kunstige intelligensen er heller ikke spesielt god. Det blir for simpelt - én knapp blokkerer, og én angriper, og dybden er derfor fraværende. Likevel er stemmeskuespillet bra og musikken fantastisk, kombinert med flotte omgivelser. Arkham City-light er altså verdt pengene, men det er ikke problemfritt. **7/10**

Sidekickene vi vil henge med



De beste kompisene finner du på skjermen!

Ikke nok med at spillheltene har de barskeste våpnene, de beste leilighetene og de feteste klærne - de har også de aller kuleste bestekompisene. Redaksjonen har funnet sine ønskevenner...

Klink, Clank

Ratchet & Clank-serien

Som nybakt universitetsstudent er det ingen tvil om at Clank (fra Ratchet & Clank-serien) ville vært den ultimate kompisen. Ikke bare er roboten ekstremt kunnskapsrik og resonnerende, han dobler også som ryggsekk, jet pack, dykkerutstyr og diverse annet som kommer godt med når man skal komme seg fra A til B på campus. Etter en spesielt våt kveld på studentpuben er det Clank som tar ansvar og får alle hjem til slutt, og han holder ikke nag. Da jeg også setter pris på syrlig sarkasme og nerdete humor er jeg ikke i tvil om at Clank og jeg hadde kommet godt overens.

/Jostein Holmgren

Fargerike Sparx

Spyro the Dragon-serien

Sparx er den lille gyline flua fra Spyro the Dragon-serien. Da tenker jeg altså på de første spillene, og ikke tullet som har blitt gitt ut de senere årene. Sparx er den perfekte sidekick. Han er både morsom og nyttig på samme tid. Visste du for eksempel at Sparx kan forlenge livet ditt? Spiser du en sau eller to får Sparx evnen til å redde deg fra døden opp til tre ganger. Ikke spor hvordan det fungerer, for det aner jeg ikke. Sparx kommuniserer kun via summing, som til tider kan bli irriterende, men for mer eller mindre evig liv er det en pris jeg er villig til å betale.

/Robin Høyland

Magiske Midna

The Legend of Zelda-serien

Når jeg beskriver The Legend of Zelda: Ocarina of Time, har jeg som regel bare ett minus å komme med: Navi, med hennes stadige irriterende beskjeder av «Thank you, Captain Obvious»-typen. Så da Nintendo introduserte oss for hennes rake motsetning i Twilight Princess, var min glede fullkommen. Miyamotos valg om å introdusere den klassiske japanske tsunderer-arketyper i Zelda-universet kan ikke karakteriseres som noe annet enn en genistrek. Midna er syrlig, sarkastisk, ler hånlig av deg og har en fremtoning som er både mystisk og bisarr. Derfor er hun så elskverdig.

/Ingar Takanobu Hauge

Skribentenes spillmåned

Våre skribenter skriver om denne månedens tidstyver!

Martin Andresen

Skribent siden januar 2009

Alder: 22

Spiller på: 3DS, Mac

Spesialitet: Sport

Liker: God kontroll

Hater: Ubrukelig kontroll

Yndlingsfigur: Samus Aran

Favorittspill: Half-Life 2

Gleder seg til: Half-Life 3 - COME ON!



New Super Mario Bros. 2 (Nintendo 3DS)

Jeg fikk aldri spilt det første spillet i serien, men New Super Mario Bros.-serien er ikke veldig vanskelig å komme seg inn i. Dette er vanlig plattform-Mario med noen nye twist. Denne gangen handler det om å samle inn flest mynter, mens du samtidig redder prinsessa. Om du får noe igjen for disse gullmyntene? Neida, absolutt ingenting. Utenom denne spesielle pengeinnsamlingen er det lite nytt i det nye eventyret fra den italienske rørlæggen.

Dom: New Super Mario Bros. 2 er langt fra det beste jeg har spilt med Mario i hovedrollen. Spillmekanikkene er gode og solide, men ikke veldig spennende og nyskapende. Banene er solide som alltid, men Nintendo kunne spart seg for dette pengefokuset. Det holder med at vi har den griske erkefienden Wario.

Sonys supre medhjelpere

Robot vs Ottsel

Hvem er best av PS2-sidekickene?

Clank vs Daxter

Ratchet & Clank Jak and Daxter

Personlighet

Romlingen Clank stakk fra planeten Quartu for å redde galaksen, og har fungert som fornuftens røst for Ratchet. Men la deg ikke lure av smilet - denne blekkbotten huser mye syrlig sarkasme under panseret.

Ikke mange kommer unna med å være halvt oter/halvt røyskatt, men Daxter har funnet kulhetsoppskriften. Selv om moroklumpen er litt pysete av seg er han litt av en storsjekk, dessverre utstyrt med litt for vågale sjekkerplikker. For en sjarmis, eller hva?

Angrep

Slue Clank kan både sende ut Microbots for å vinne kampen, eller verst av alt - bli til en fæl gigarobot.

Daxter har ikke så mange evner, men kan forvandles til Dark Daxter. Da blir Daxter endret til et gigantisk monster, som kunne plukke opp og kaste fiender. Her kom Frenzy-angrepet inn i bildet, som åpnet for knusing av både fiender og dører.

Våpen

Hvor skal man begynne? Sitter Clank i baret kan han enkelt og greit finne frem Zoni Blasteren, og sakke ned tiden til han har overtaket. Funker ikke det kan han alltid kverke med laseren.

Det høres kanskje ikke veldig skadelig ut, men elektriske fluesmekkere kan gjøre utrolig mye skade på en liten robot som Clank. For ikke å glemme Spray Gun, som kan endres til en flammekaster og jetpack.

Vinner: CLANK

Sjefsroboten er tross alt superagent.



David Selnes

Skribent siden desember 2011

Alder: 22

Spiller på: Xbox 360 og PC

Spesialitet: Varierende

Liker: God historie, artig

gameplay, interessante figurer

Hater: Dårlig historie og figurer

Yndlingsfigur: Link

Favorittspill: Ocarina of Time

Gleder seg til: Hitman Absolution



Mischief Makers (Nintendo 64)

N64 er en av mine favoritter, og nå har jeg kost meg med Mischief Makers - et spill som ble oversatt over sitt 2D-gameplay. N64 handlet om 3D og polygoner, ingen var interessert i å spille en søt robot-maid som måtte kjempe mot onde roboter for å redde sin gamle, perverse og klønete professor etter en bortføring.

Dom: Mischief Makers er ikke banebrytende, men det er artig, fargerikt og spekket med japansk humor som får fram smilet.

Martin Sollien

Skribent siden april 2011

Alder: 21

Spiller på: Xbox 360

Spesialitet: FPS-spill

Liker: Stemningsfylte omgivelser

Hater: Usynlige vegger

Yndlingsfigur: Conquer the Squirrel

Favorittspill: BioShock

Gleder seg til: Borderlands 2



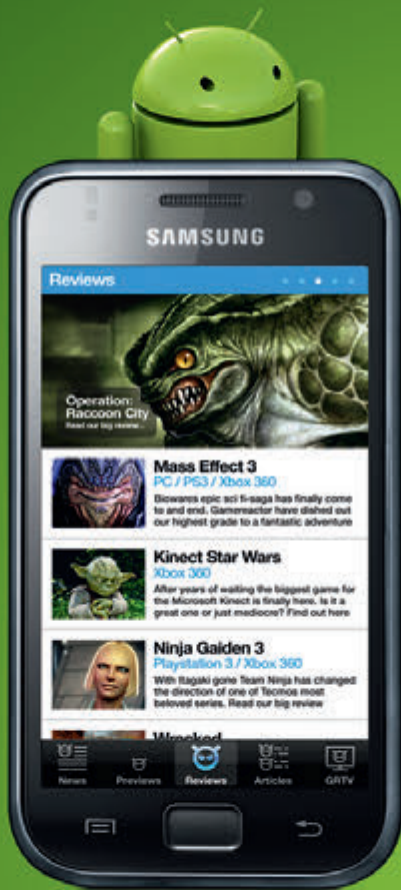
Borderlands 2 (Xbox 360)

Borderlands 2 ble månedens mest spilte spill. Steampunk møter sci-fi-western, og med helskrudde karakterer, blodig tegneseriegrafikk og nådeløst mange våpen ble gleden stor.

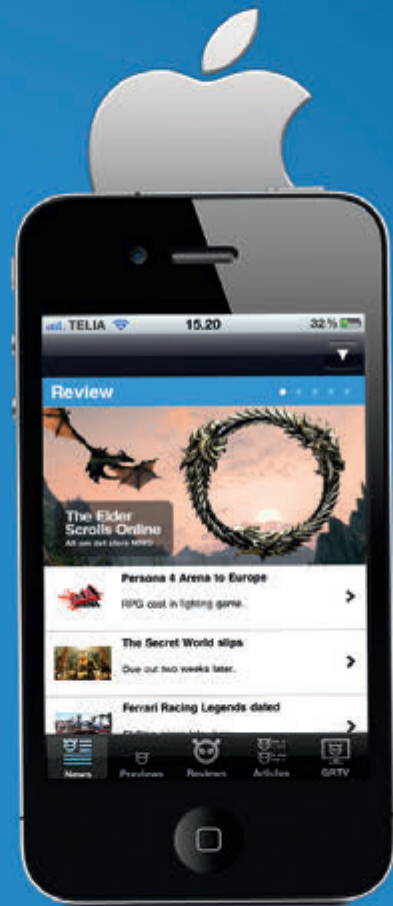
Dom: Denne tidstyven stjål fritiden min. Ikke bare fordi jeg fikk oppgaven å annelde det, men og fordi jeg så frem til en oppfølger. Det ble spilt med glede.

VISSTE DU AT...

Guybrush Threepwood fra Monkey Island har et noe særegent navn. Det få vet er at designet til piraten ble skapt for de bestemte seg for navn og personlighet. Internett ble han kalt Guybrush fordi bildefilmappa het "Guy", og filtypen var .brush. Resten er historie.



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



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

