

# GAMEREACTOR™



- Annonse -



THE WORLD OF ATREIA LIES IN RUINS. HER LANDS ARE DIVIDED. PEACE HAS BECOME A THING OF THE PAST. SPREAD YOUR WINGS, DAEVA, AND FIGHT FOR THE FATE OF YOUR PEOPLE - ON THE GROUND AND IN THE AIR!



## ARE YOU READY FOR THE ADVENTURE OF A LIFE-TIME? THEN PROVE IT IN **AION FREE-TO-PLAY**

- **AION HAS THE BIGGEST BATTLES:**

Engage in visceral combat utilising skill chains, counter-attacks and spectacular aerial combat. Experience combat action like never before

- **AION HAS AN EPIC STORY:**

Choose the Elyos or the Asmodians – light or dark, former brothers and sisters now trapped in a seemingly endless war...

- **AION HAS A HUGE WORLD:**

Explore vast regions, housing areas and deep dungeons. Find out more about the world by solving thousands of quests...

- **AION HAS WINGS:**

Yes you can fly. Soar to great heights and fight in the open skies; battle the Balaur in the Abyss, the oldest enemies of the Asmodians and the Elyos

- **AION HAS A CLASS FOR EVERYONE:**

The newest Engineer class brings machines and inventions to Atreia; combine ruthless wild west weaponry with 1000's of outrageous steampunk outfits

**PLAY.AION.GAMEFORGE.COM/GR**

Make the front cover come alive... follow these simple steps!

### Welcome to **oooh-AR** Augmented Reality (AR)

By downloading a free app on to your smartphone or tablet you can bring photographs to life using the power of a new technology called Augmented Reality (AR). To access bonus content on this page simply follow the easy 1-2-3 steps:

1



Download the oooh-AR app from the App Store (Apple) or Google Play (Android).

2



Open the app with a simple tap.

3



Point your device at the Aion logo on the cover of this magazine, as pictured above – and wait for the surprise. Double tap for a full-screen image.

**12**  
www.pegi.info



AION® is a registered trademark of NCSOFT Corporation. Copyright © NCSOFT Corporation.  
Gameforge 4D GmbH was granted by NCSOFT Corporation the right to publish, distribute and transmit AION® in EUROPE.  
All rights reserved.





# GAMEREACTOR™





AARON PAUL  
DOMINIC COOPER

## A movie poster for "Need for Speed". The background features a close-up of a car's front end, showing the headlight and grille, set against a dark, textured surface. The title "NEED FOR SPEED" is written in large, bold, yellow capital letters across the middle. Above the title, the names "AARON PAUL" and "DOMINIC COOPER" are listed in white capital letters. At the bottom right, the number "14." is followed by the word "MARS" in large, white, stylized capital letters. A small black box with the word "RATED" is visible near the bottom center. The overall design is dynamic and action-oriented.

[illegible]

NEED FOR SPEED MOVIE  
DREAMWORKS PICTURES  
SCOTT WAINWRIGHT MAX LEITMAN  
GEORGE CLOONEY  
KING

[illegible]





## Velkommen!

Tannløs konsollinflasjon...

Den siste tiden har stadig nye aktører lovet oss fullverdige konsolloppløp. Ouya, Gamestick, Apple TV, Google og Amazon. Hva er det egentlig som skjer? De to sistnevnte er fortsatt ubekreftet, men ryktene virker rimelig troverdige. Det er snakk om Android- og iOS-baserte systemer, og tanken er at de skal erstatte dyre konsollkjøp for barnefamilier og (ekstrem-)casualspillere. Med tanke på hvor mange som eier en smarttelefon eller et nettbrett i dag, er det lett å forstå at noen vil sko seg på et marked hvor spillene stort sett koster mellom null og tjue kroner. Med lave produksjonskostnader for konsollene kan det være mye penger å hente fra førstegangskjøpere, i hvert fall for Google og Amazon. Det er dette som skjer; de prøver å skape et marked som ikke er liv laga. Men, jeg er overbevist om at det stopper der. Hedersplassen under TV-en i stua vil fortsatt okkuperes av Nintendo, Sony eller Microsoft. "De tre store" fortsetter å pushe grensene, mens de nye konkurrentene kun representerer et stort skritt tilbake. iOS- og Android-spill vil fortsatt nytes av barn og voksne som enten er på farten, eller sitter i sofakroken mens TV-en blir brukt til noe annet. Vi er ikke iferd med å oppleve en konsollinflasjon etterfulgt av et krakk som i 1983. For å være på den sikre siden, kan vi alltid fortsette å støtte bransjen, men jeg tror ikke vi har noe å frykte.

TOR ERIK DAHL / SJEFREDAKTØR

### Sjefredaktør

Tor Erik Dahl  
(tor.erik@gamereactor.no)

### Redaksjonssjef

Morten Bækkelund  
(morten@gamereactor.no)

### Ansvarlig Claus Reichel

Layout/design Petter Hegevall

Opplag 35 000 eksemplarer

Antall lesere 78 000 (MMI 2009)

### Skribenter

Robin Høyland / Martin Andresen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Jostein Holmgren / Kenneth Flage / Kim Visnes / Suzanne Berget / Martin Sollien / Tomas Veiden / Linda Jensen / Terje Mardon Kello / Sofia Hariz

### Adresse Gamereactor Norge

Rådhusgata 9 / 0150 Oslo  
Telefon 0047 932 61 211  
Nett [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)  
Forhåndsbestill [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)  
Utgivelser 8 per år  
Trykk Stibo Graphics Danmark  
Papir Brite Matt, 70g (svanemerket)  
Distribusjon Posten Norge  
Annonser Bernt Erik Sandnes  
Markedssjef Morten Reichel  
(morten@gamereactor.dk)



### MORTEN BÆKKELUND

Titanfall, Titanfall, Titanfall! Hva er det dere ikke liker med å hoppe fra vegg til vegg, bruke jetpack eller bli plukket opp av din egen Titan og plassert i cockpiten på den dødbringende roboten før du skyter deg ut og plaffer ned fiendtlige soldater mens du er usynlig - i fritt fall?! Morten fikk tilgang på betaen (duh), og han har ikke snakket om så mye annet siden (duh!). Det er altså trygt å anta at du finner ham i Respawn's flerspiller det neste året.

Ser frem til i 2014: TRIALS (TITANFALL?)



### TERJE MARDON KELLO

Terje er redaksjonens nyeste tilskudd. Han kommer fra landets vakreste fylke (rent objektivt), nemlig Østfold. Han jobber til daglig med salg av telefoner - ikke telefonsalg, men mobiltelefonsalg - og det ble derfor naturlig at han skal fokusere på spennende titler på den mobile plattformen. I tillegg til dette er han glad i film, og det er nettopp en anmeldelse av Gravity han bidrar med i hans aller første nummer av Gamereactor.

Ser frem til i 2014: THE EVIL WITHIN



### KIM VISNES

Da Gamereactor fikk tilbud om dra til California for å se på den siste utviklingen i nettrillespillet Wildstar, spurte vi en som vi vet liker både MMO og solskinn. Kim hadde til gode å ha opplevd USA, og til tross for noen bekymringer knyttet til benplass på flyet gikk det hele knirkefritt. Han har skrevet en mektig sniktitt som dere kan lese på [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no), men vi fikk også plass til den konsentrerte versjonen her i magasinet.

Ser frem til i 2014: WILDSTAR



### TOMAS VEIDEN

Siden vi møtte Tomas for første gang har han mast i vei om det fantastiske Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, og selv om han eier en Playstation 4 har han ennå ikke kjøpt et eneste spill til den nye konsollen. Vi ble derfor litt overrasket da han spurte om han kunne få anmelde Infamous: Second Son, men han har visst greie på mer enn bare bilfotball. Hans vurdering ble nemlig magasinet's hovedanmeldelse.

Ser frem til i 2014: ROCKET LEAGUE



### SUZANNE BERGET

Det er to ting som betyr mer enn noe annet i Suzannes liv, og det er regnbueponnier og drager (hun er sikkert glad i samboeren også, men hun nevner de to andre tingene mye oftere). Dragon Age har ikke mange regnbueponnier, men drager blir det nok av i det kommende Inquisition. Derfor fløy hun til Canada ens ærend for å snakke med gjengen i Bioware om hva vi kan forvente. Hun deler høydepunktene i dette nummeret.

Ser frem til i 2014: DA: INQUISITION



### DAVID SELNES

Jeg spurte David om hvilket spill (legg merke til entallsformen) han ser mest frem til i 2014, og han svarte klart og tydelig "Wolfenstein, Mario Kart 8, The Evil Within og et par sære japanske titler". Jeg vet ikke om dette skyldes dialekttrøbbel eller ikke, men jeg mistenker at han er en så erketypisk gamer at han ikke er i stand til å bestemme seg for kun ett. Har har i det minste klart å sette en endelig karakter på Yoshi's New Island...

Ser frem til i 2014: MARIO KART 8...?

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uopfordret. 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 og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), magasinet's nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsmøter. På [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no) kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

Gamereactor publiseres av Gamez Publishing A/S

### Testet

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

### Gamereactor internasjonalt

Arttu Rajala, Kimmo Pukkilä, Mika Sorvari, Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebastian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christian Gaca, Martin Eiser, Ingo Delinger, David Moschini, Kalle Max Hofmann, Gillen McAllister, Bengt Lønne, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Lars-Ole Ris, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsen, Leif Persson, Bernt Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Østergaard, Lasse Brøndal, Tor Erik Dahl, Morten Bækkelund, Nicolas Pothmann, Petter Hegevall, Jonas Mäki, Oscar Nyström, Fabrizio Maigieri, David Caballero, Raine Laaksonen, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen

### Kontakt oss

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





## I brevkassen...

### MONSTER HUNTER 4?

Hei. Har dere fått noe ny informasjon om Monster Hunter 4 Ultimate i det siste?

thosol01, via brevkassen på gamereactor.no

Heisann! Det siste vi vet, er at Monster Hunter 4 Ultimate slippes i USA først tidlig i 2015. Noen europeisk lanseringsdato har vi dessverre ikke fått ennå, så det er bare å smøre seg med tålmodighet.

/Ingar Takanobu Hauge

### MINECRAFT TIL PS4?

Hei. Jeg venter spent på Minecraft til PS4. Det har jo kommet til både Ipad/Iphone, PS3 og Xbox 360, så hva med en PS4-relase?

Råkjøreren, via brevkassen på gamereactor.no

Hei! PS4-utgaven har ikke fått noen håndfast dato enda, og ryktene peker mot alt fra mars til september. Det er nok en del andre som begynner å bli litt utålmodige nå også, i og med Minecraft lenge ble omtalt som en lanseringstittel til Playstation 4.

/Tomas Veiden



**EIVIND STENHAMMER**  
Alder 22  
Yrke STUDENT  
Brukernavn PROJECTHAMMER

### Fortell litt om deg selv

Jeg er fra bygda, men har flyttet til Oslo på grunn av studier. Jeg har en vidunderlig samboer som ikke alltid digger spillingen min. Jeg er nerdete og interesserer meg blant annet for film, bøker, teknologi, biologi og fisking. Jeg liker også å trene. Det hjelper på samvittigheten når man har sittet lenge i sofaen.

### Hva spiller du akkurat nå?

Nå spiller jeg Bayonetta, med Zelda: A Link Between Worlds og The Witcher 2 som de neste spillene på lista.

### Hvilket spill var det beste i fjor?

Som storfan av Pikmin-serien var det et sinnssykt morsomt møte med serien igjen i fjor. Pikmin 3 er en slags hybrid mellom favorittsjangere mine, og en av mine absolutte favoritter fra i fjor. Likevel må jeg gi den største æren til de som skapte Bioshock Infinite. Det spillet er helt enestående!

### Hvilke spill ser du mest frem til i år?

Jeg har blitt mer og mer imponert av Mario Kart 8. Jeg tror det vil samle alt som har vært bra med serien så langt.

### GAMEREACTOR-ABONNEMENT?

Hei. Er det mulig å få Gamereactor-bladet i posten?  
LentryPod117, via brevkassen på gamereactor.no

Hei. Det går så absolutt an. Du finner alt du trenger av informasjon på [www.gamereactor.no/abonnement](http://www.gamereactor.no/abonnement)  
/Morten Bækkelund

### TAKK FOR ALL HJELP?

Hei. Takk for all hjelp dere har gitt meg angående Xbox One (gleder meg sånn til den!) og PS4. Er det én ting jeg lurar på så er det hva er det dere i GR jobber som. Er dere anmeldere eller skribenter, og hvordan blir man det utdanningsmessig? Igjen takk for all hjelp. Kommer til å følge dere dette året også.

battlecount, via brevkassen på gamereactor.no

Heisann og bare hyggelig. Vi i Gamereactor jobber essensielt som journalister. Jeg og Tor Erik jobber med den redaksjonelle driften av nettsiden, samt produksjonen av Gamereactor-magasinet og iPad-magasinet vårt, mens våre dyktige skribenter bidrar med tekster. Disse tekstene strekker seg fra mindre tekster som nyhetsartikler til anmeldelser, sniketter, kronikker, intervjuer og feature-artikler. I tillegg skriver jeg og Tor Erik også våre egne tekster.

Når det gjelder utdanning har jeg ikke oversikten over hva alle i GR-gjengen sitter på, men selv har jeg en bachelorgrad i Medier og kommunikasjon, på toppen av en del andre enkeltfag.

Formelt sett stiller vi ingen utdanningskrav for å skrive for Gamereactor, men en grunnleggende journalistisk forståelse, samt gode skriveferdigheter, er en forutsetning. Det samme gjelder kunnskap om spill.

/Morten Bækkelund

Skriv brev til oss i redaksjonen på gamereactor.no

## Månedens BRUKER- AVSTEMNING

DELTE MENINGER ER DIGG...



Dremmeoppfølgeren du aller helst vil se?

Fallout 4:	16%
The Elder Scrolls VI:	18%
Half-Life 3:	9%
The Last of Us 2:	7%
Xenoblade Chronicles 2:	11%
Dishonored 2:	0%
Red Dead Redemption 2:	18%
Metroid Prime 4:	2%
Duke Nukem Forever and Ever:	0%
Noe helt annet:	18%

No love for the Duke...?

### Hva er ditt beste spillminne?

Super Mario 64 var det første spillet jeg spilte. Jeg kan fortsatt huske de første forsøkene mine som 6-7 åring på å komme meg på toppen av Bob-omb Battlefield for å kjempe mot King Bob-omb. Min lille kropp fyrte av lykkebringende hormoner til hjernen som få andre opplevelser har klart å skape igjen.

### Og hva er der absolutt verste?

Det verste må være da jeg en ettermiddag hadde klart å komme meg gjennom Earth-temple i The Wind Waker på Gamecube. Akkurat da jeg hadde slått bossen gikk strømmen i huset, og jeg hadde ikke lagret spillet.

### Hva er best med Gamereactor.no?

Det beste med Gamereactor må være de gangene dere har overrasket meg og dekket spill som kanskje best kan defineres som bortgjemte perler. Nyheter om spill som Bayonetta 2 og Super Sonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars 2 har vært supert! Miljøet for de som liker å diskutere og snakke om spill er også kjempebra i forumene på Gamereactor.no. Jeg vil si at alle diskusjonene jeg har sett på forumene har vært saklige og gode.





## BLÅS I OPPLØSNINGEN!

**MÅNEDENS BLOGG:** Det er fort gjort å bli så opptatt av grafikk at man glemmer selve spillopplevelsen...

**Jeg spiller de aller fleste spill på PC. I en leilighet på 75 kvadrat, som jeg deler med kone og barn, er det ikke alltid spill som får hovedprioritet på storskjermen. Slik er det bare. Likevel eier jeg en PS4 og folk spør meg om hvorfor. Svaret er todelt.**

For det første trenger jeg den til spillene jeg ikke får til PC. For det andre bøyer jeg meg ikke til hysteriet om at "større og raskere" er lik "bedre". For meg handler det om gameplay og følelsen spillet gir meg. Spill kan se og føles så gode ut som de bare vil, men hvis et spill mangler innhold får det ingen oppmerksomhet fra meg.

Crysis 1 og 2 er gode eksempler. Crysis 1 har en klar og lineær historie som man skal gjennom, men hvordan du takler de forskjellige fiendene er helt opp til deg. Det finnes ingen riktig eller gal måte å gjøre det på. Jeg digget det. Crysis 2 var rakte motsetningen til dette konseptet. Hele spillet var en lineær opplevelse fra ende til annen. Crysis 2 så fortsatt like fantastisk ut som det første spillet, men ettersom det jeg likte best med det første spillet så og si var borte, endte jeg raskt opp å legge det fra meg.

Og her ligger poenget. For å være helt ærlig ser jeg ikke stor forskjell på 60 bilder i sekundet og 30 bilder i sekundet. Ja du leste riktig. Jeg ser vesentlig forskjell på 30 og alt som er under, men mellom 30 og 60 legger jeg ikke merke til all verden av forskjell. Jeg ser heller ikke så stor forskjell på 1080p- og 720p-oppløsning. Og det er helt greit. Bildekvaliteten er ikke så viktig for meg så lenge den er innenfor det jeg har spilt de siste årene.

Nei, gi meg gjerne 720p og 30 fps. Så lenge spillet er bra! Når var det vi kom til det punktet hvor oppløsning og bildeoppdatering ble det viktigste i vår digitale hverdag? Viktigere enn spillets helhetlige kvalitet? **/AndyLonn**



Sjanger ACTION Utgiver 2K GAMES Slippes UTE NÅ Format PC / PS3 / 360

## BIOSHOCK INFINITE

**MÅNEDENS BRUKERANMELDelse:** Gjør deg klar for et fantastisk eventyr i en by gjemt høyt oppe i skyene...

**"Finn jenta, og slett gjelda di". Litt løst oversatt er dette blant de første ordene du får høre når du starter historien i Bioshock Infinite. Du er Booker DeWitt, en herjet sjel etter å ha vært i krigen, som har skaffet seg en spillegjeld han er nødt til å betale. Han har ikke penger til det, og derfor må han finne jenta Elizabeth. Elizabeth er kanskje den viktigste karakteren i spillet, og den desidert mest interessante. Samspeillet mellom henne og Booker er det som driver historien fremover. I kjernen er likevel Bioshock Infinite et skytespill.**

Til å takle utfordringene han møter har Booker både kraftige våpen og såkalte Vigors. Vigors er drikker som gir deg muligheten til å mutere ditt eget DNA for å gi deg superkrefter. Eksempler på Vigors er flammekasting, elektrisk sjokk og morderkråker. Vigors og våpen sammen gir en dynamikk som spilleren kan benytte seg av for å oppnå store fordeler. Dette er gøy og kreativt. For å toppe det hele har man muligheten til å bruke en slags spinnende krok for å benytte seg av nettet av himmelskinner. Disse skinnene brukes egentlig for transport av vogner og slikt, men er like nyttig for deg i kamp.

Som du skjønner fungerer kampsystemet bra, men rampelyset stjeles likevel av omgivelsene og historien. Følelsen og stemningen, og ikke minst troverdigheten som utviklerne har skapt med verdenen som blir presentert i Bioshock Infinite, er enestående. Jeg ville utforske så mye jeg kunne.

Omgivelsene jeg beveget meg i gikk gjennom hele spekteret, fra blendende vakker til skittent og ekkelt. Du beveger deg rundt i en by som flyter på luftputer høyt oppe i skyene, det er litt av en opplevelse!

Og hvilken reise dette er. Jeg har ingen intensjon om å spile noen ting, for historien bør du oppleve selv. Jeg vil heller forsikre deg om at dette er et spill du er nødt til å gi en sjans! **/projecthammer**

10

## I kommentarfeltet GAMEREACTOR.NO

Stadig flere Wii U-versjoner av spill blir kansellert eller utsatt. Når Ubisoft forklarte at Wii U-versjonen av storspillet Watch Dogs vil lide samme skjebne knyttet mange never seg i kommentarfeltet på Gamereactor...

What! De har jo allerede utsatt spillet et halvt år.  
/CRAZY KRAKEN

Det var da voldsomt til mye om og men rundt Wii U og dette spillet. Det er vel å

tilpasse gameplay til gamepaden som tar ekstra tid da.  
/GLORFINDEL

Bare vent. Til sommeren slippes spillet til alle andre plattformer. Noen måneder senere sier Guillemot "ingen kommentar" angående Wii U-versjonen, og det blir det siste vi hører om den.  
/STROMSTANS

Tipper de konsentrerer seg om å perfektionere spillet for Xbox One, PS4

og PC siden de største salgene vil være på de plattformene.  
/ANYIEN

Det var da som pokker. Hadde tenkt til å gå for Wii U. Nå frister det mer med PC.  
/KEV\_91

Problemet med å utsette spill til Wii U er at spillene da aldri vil selge bra nok på Wii U. Det er jo ren logikk. Så kommer dem og sier senere at Wii U-versjonen ikke selger.. Tredjepartsutviklere er

hønsenhjerner alle i hop.  
/TWIIXI

Utrolig irriterende! Hadde selv planlagt å kjøpe dette, om enn bare for å støtte thirdparty-spill og Ubisoft, men nå begynner jeg å bli usikker på om jeg i det hele tatt skal ha spillet...  
/WORST USERNAME EVER

Har tid til å vente om det bare kommer til slutt. Tror dette kan passe tableten bra.  
/KERO79





# FEM ÅR I AION'S VERDEN

NCSofts MMO AION Fyller fem år. Vi slo av en prat med produsenten om både fortiden og fremtiden...

MMO-spillet (massively-multiplayer-online role-playing game) Aion gjorde sin debut i Sør-Korea i 2008, før det fant veien på tvers av kloden og traff våre kystlinjer året etter. Spillet byr som MMOer flest på en stor, åpen verden bestående av flere ulike regioner, som spillerne står fritt til å utforske. Fordelt over landskapet finner du ulike quests å bryne deg på, og i mellomtiden får man gleden av å møte både venner og fiender (enten de er styrt av andre spillere eller kunstig intelligens). Det hele startet som et abonnements-spill, men i etterkant har det blitt konvertert til den stadig mer populære free-to-play-modellen.

- Spillet finner sted i en verden kalt Atreia (Aion er navnet på guden som skapte denne verden), og spilluniverset har en blanding av vestlig og østlig utseende over seg, forklarer produsent Nicolas Stumpf. - Mens figurene har et nokså distinkt asiatisk preg, minner monstrene om de man finner i typiske fantasy MMO-spill, fortsetter han. Videre påpeker Stumpf at teamet jobber mye for å skape unik innhold og som et eksempel trekker han frem en nylig oppdatering. Denne la til et nytt spesialområde

(dungeon) kun et gitt antall spillere kan besøke samtidig, som har en gjenkjennelig Alice in Wonderland-stil.

Og det er ikke bare det visuelle som er særegent. Aion presenterer også konsepter som er unike på egenhånd. Alle figurene i spillet har nemlig vinger, uavhengig av klasse eller XP-nivå. Vingene kan naturligvis brukes til å ta seg frem lettere, men de kan også være hendige under kamper. - Og hvem har vel ikke drømt om å kunne fly, spøker Stumpf. Vingene faller likevel i skyggen av den største nyvinningen, som er måten spillet håndterer PvP (Player vs. Player) på. PvP og PvE (Player versus environment) er en del av fundamentet i alle



# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY



Fight or Flight? I Aion kan du gjøre begge deler. Alle figurene er utstyrt med vinger, som kan brukes både hvis du skal ut på en fredelig søndagstur, eller hvis du planlegger å kaste deg inn i kampens hete.

MMOer, men der andre spill har et klart skille mellom de to (de ulike kamptypene foregår normalt i tydelig markerte arenaer) blandes de fritt i Aion.

- Hele spillet er en balansegang mellom de to, forklarer Stumpf. I tillegg har de dessuten lagt til en twist. En treveis kamp mellom både spillerstyrte og datastyrte fraksjoner, som sammen skaper en mer dynamisk MMO-slagmark. Stumpf forklarer

Fem år er lang tid for ethvert MMO-spill, og utviklerne er opptatt av å holde friskt og spennende. De samler inn feedback fra fansen via forumsider og sosiale medier, og de er opptatt av legge til ting som skiller Aion ut fra konkurrentene. - Hensikten er å legge til ting som aldri hadde blitt sett før, for å

## MENS ANDRE SPILL HAR ET KLART SKILLE MELLOM PVP OG PVE, BLANDES BEGGE FRITT I AION...

hvordan dette kan endre sammenstøtene til å bli en kamp om å kontrollere størst områder: - Kampsituasjoner i dette PvPE-miljøet inkluderer Siege-lignende kamper der spillerne tar kontroll over NPCer og spesifikke områder. De ulike Legion-gruppene (Aions navn på Gulids red. admn.) må kjempe om kontrollen over områdene og i ettertid må de kjempe for å forsvare dem mot konkurrerende Legions. Spillere som er med i Legion-gruppen som har kontroll for øyeblikket får ekstraintekter i form av beskatning, samtidig som de får avslag på kjøp av varer, forklarer Stumpf.

overraske fansen og lokke tidligere spillere tilbake, kommenterer Stumpf. Det er ikke planlagt noen spesifikk oppdatering til femårsjubileet senere i år, men utviklerne har for lengst bestemt seg for å markere dagen. Hva det blir vil de imidlertid ikke avsløre enda.

AION  
FREE-TO-PLAY

NCSoft

PC



TEMPO



### QUAD-BIKE

I en av Trials Evolution-utvidelsene ble vi introdusert for en sykkel i ordets rette forstand, altså en med pedaler i stedet for motor. I Trials Fusion kan du velge å bruke en Quad-Bike, hvis liker noe litt tynne og stødigere...

# TRIALS FUSION

EN AV GAMEREACTORS største favoritter er straks klar for den neste konsollgenerasjonen...

For veldig mange har Trials-serien vært den definitive Xbox Live Arcade-serien fra den avtroppende konsollgenerasjonen. Serien har vært innom PC også, men det var med Trials HD på Xbox 360 festlighetene tok form. Gjennom årene har vi i GR-redaksjonen brukt utallige timer på både Trials HD og Trials Evolution, og vi var ikke vonde å be da Ubisoft inviterte oss til Helsinki for å prøvespille det neste innslaget i serien. Den 16. april slippes nemlig Trials Fusion til både Playstation 4, PC, Xbox One og Xbox 360!

Etter en kort presentasjon ble vi bare kastet ut i det. Med rikelig med teststasjoner og hele ettermiddagen til disposisjon, var ikke Red Lynx redde for å la oss teste spillet, og teste det skikkelig.

Umiddelbart ble det klart at utviklerne ikke har forsøkt å finne opp hjulet på nytt. Hverken forhjulet eller bakhjulet. Alt føltes nemlig veldig kjent og trygt. Ikke at det var blitt kjedelig av den grunn, da de varierte banene og den bunnsolide fysikkmotoren fortsatt suger tak i oppmerksomheten fra første sekund. Det er nesten skummelt hvor



### BRUKERSKAPT GALSKAP...

Med over 1000 gjenstander å velge mellom ligger forholdene til rette for enda heftigere brukerskapte baner i Trials Fusion. Med tanke på nivået til Trials Evolution-banene, sier ikke det rent lite...

avhengighetsskapende dette er.

Selv om kjernen i spillet er veldig lik den vi husker, finnes det noen nyvinninger som gjør opplevelsen frisk. Det første man legger merke til er naturligvis grafikken, som har fått en skikkelig nitro-boost. De slitne treplankene og de mørke fabrikklokalene er forlenget borte, til fordel for en helt ny look. Lysere, mer fargerikt og mer enn en anelse futuristisk.

Ved siden av den nye grafikken har Red Lynx dessuten lagt til triksing. I den flunkende nye FMX-modusen dreier det seg ikke om tiden du bruker eller feilene du gjør lenger. Det dreier seg om poengene du samler inn underveis ved å gjøre heftige triks. Disse triksene er fullstendig basert på fysikkssystemet, og ikke ferdiglagde animasjoner.



## MER MOTORCROSS

Motorcross for opptil fire spillere, en modus som ble introdusert i Trials Evolution, er på plass også denne gangen. Det fungerer fortsatt ypperlig som en avveksling når du ikke helt får til de mest vriene banene i enspilleren...



Rotering av sykkelen håndteres på samme vis som tidligere, mens ytterligere stunts utføres med den høyre analogspaken. Hvilke triks du så utfører avhenger av hvor føreren og sykkelen er i lufta.

På samme måte som alt annet i Trials, er triksingen enkel å lære, men vanskelig å virkelig mestre. For å høste inn poeng for alvor, må man kombinere flere triks, gjerne i samme hopp, og man får betalt for å ta en sjanse eller to. Samtidig betyr flere sjanser at sannsynligheten for å gå på tryne er desto høyere. Å gå på tryne er fortsatt en viktig del av Trials.

Triksingen er imidlertid bare et tillegg, ved siden av Trials i sin klassiske form. Her gjelder det å være rask og feilfri, og banene er minst like oppfinnsomme som tidligere. Alle banene har dessuten tre



## SOM ALT ANNET I TRIALS ER TRIKSINGEN ENKEL Å LÆRE, MEN VANSKELIG Å MESTRE

utfordringer knyttet til seg, pluss humoristiske overraskelser.

Humoren og ekstrautfordringene øker gjenspillingsverdien (det samme gjør knivingen om bestetidene) og i tillegg byr også Trials Fusion på en ny og forbedret banebygger. Noe annet ville vært veldig overraskende.

I det hele tatt er det ikke lett å finne noe negativt å si om Trials Fusion. Alt vi fikk se i Helsinki ga en god følelse, og selv om grunnkonseptet er det samme ble spillingen aldri i nærheten av kjedelig. Det eneste ankepunktet må være at kun FMX-triksingen føles helt ny, men som man sier skal man aldri fikse noe som ikke er ødelagt. Den gode, gamle Trials-oppskriften er fortsatt like velsmakende, og den 16. april kan rett og slett ikke komme fort nok, spør du meg. /Arttu Rajala





**15**

**KLASSIKERE**  
som fortjener  
en ekstra  
runde...

## SPILL DU BØR SPILLE PÅ NYTT

I HAVET AV NYE SPILL er det fort gjort å glemme gamle favoritter

### 1 FALLOUT 3

Fordi war, war never changes... Bli minnet på hvorfor ventetiden til Fallout 4 har vært så tøff. På den gode måten.

### 4 SUPER MEAT BOY

Fordi du ikke er en ekte gamer før du har fullført det. Du er vel ikke redd for en skikkelig utfordring, er du vel?

### 7 SKYRIM

Fordi det finnes flere mods enn det er sauer på New Zealand. Og noen må jo holde styr på de ildsprutende dragene!

### 10 RED DEAD REDEMPTION

Fordi du skylder han gringoen i Armadillo penger fra forrige pokerlag.

### 13 STARCRAFT II

Fordi Kerrigan begynner å bli alvorlig forbanna. Hvem skal stoppe monstrene hennes hvis ikke du gjør det?

### 2 METAL GEAR SOLID 4

Fordi war, war has changed... Kom i stemning til det neste kapitlet i sagaen.

### 5 TRIALS EVOLUTION

Fordi du alltid kan bli litt bedre. Skal du bli skikkelig god i oppfølgeren burde treningen være igang allerede.

### 6 ALAN WAKE

Fordi skyggene ikke vil slippe taket på egenhånd. Remedys actiongrøsser får fortsatt nakkehårene til å reise seg.

### 11 PORTAL 2

Fordi ingen andre spill har like herlig humor. Vi smiler fortsatt bredt av nesten alt GLaDOS og Wheatley sier.

### 14 MIRROR'S EDGE

Fordi det er deilig å bare løpe av og til, selv hvis du har skumle svartkledde menn i ryggen...

### 3 MASS EFFECT

Fordi det alltid er gøy å se hvor annerledes historien faktisk blir, basert på valgene du tar underveis.

### 6 TEAM FORTRESS 2

Fordi bomben ikke kan dytte seg selv. Dette er fortsatt et av de aller beste skytespillene på markedet.

### 9 SUPER MARIO 3D WORLD

Fordi ingenting er mer sjarmerende enn Mario og vennene hans i kattedrakt.

### 12 BIOSHOCK INFINITE

Fordi Elizabeth er nøkkelen til alt sammen. Dessuten er det så vakkert!

### 15 HALF-LIFE 2

Fordi vi fortsatt ikke har glemt Gordon Freeman, selv om Valve tilsynelatende har gjort det...

## ER XBOX ONE EGENTLIG LANSERT?

**SJEFREDAKTØREN** ser nærmere på sniklanseringen av Microsofts nye konsoll...

"Xbox One kommer til våren!" eller "Microsoft slipper den ikke i Norge før til høsten!". Her i Gamereactor har vi skrevet en haug med saker om utsatt lansering av Sonys argeste konkurrent, men hvordan har det egentlig forløpt seg? Det tok ikke lang tid før butikkene var tomme for Playstation 4, men det tok heller ikke lang tid før man kunne gå inn i en hvilken som helst elektronikk- eller spillbutikk og kjøpe seg en importert Xbox One over disk. Det er altså snakk om en europeisk versjon som har strømtilførsel som passer til norske stikkontakter, og den har svensk brukermanual. Man kan også benytte Xbox Live uten å være nødt til å opprette en utenlandsk konto. Hva mer trenger man? Spill, kanskje? Disse kan du kjøpe i samme butikk. Konsollen og spillene er uansett beskyttet av norsk forbrukerkjøpslov, så hvis noe skulle gå galt med den importerte konsollen din vil det uansett være forhandlerens ansvar å rydde opp for deg. Det eneste vi mangler er altså en offisiell uttalelse fra Microsoft Norge om at konsollen er lansert, i tillegg til tilpasset innhold som norsk språk til Kinect. Resten er allerede på plass, og hvem vil egentlig skravle med konsollen sin? Så, i en tid hvor det er enklere å kjøpe en Xbox One enn en Playstation 4 her til lands, vil i hvert fall jeg påstå at konsollen lansert...





# SHORT BUT SWEET

i  
**Listet**  
Seks spill som tar under seks timer...

**SPILLETID** er ikke alltid vesentlig. Disse perlene fullfører du på en ettermiddag

**Etter to år med hardt arbeid leverte Thatgamecompany, et selskap hvis motto er å "flytte grensene for interaktiv underholdning", et spill som erstattet alle inntrykk vi hadde latt gro fast gjennom en årrekke med TV-spill. Journey er et spill som ikke bare må spilles, men oppleves.**

Det overordnede målet er å nå fjelltoppen i horisonten, et ensomt spir splittet halvveis i to av en foruroligende, glødende lyskjegle. Uten noen videre introduksjon av historien, konteksten eller noe som helst, skjønner man instinktivt at reisen bærer dit hen.

Gjennom et brettdesign som virker å være bygget på fjellstødige pedagogiske prinsipper får man en klar forståelse av hva man skal gjøre og hvordan, fritt for dialogbokser og opplæringssekvenser. Hvem som helst kan sette seg ned med Journey og skjønnere hvordan det spilles. Hvem som helst kan nyte de majestetiske, og blendende vakre omgivelsene.

Journey er på mange måter den perfekte kombinasjonen av kunst, interaksjon og underholdning. Reisen tok bare noen få timer, men den grep likefullt tak i oss og den har enda ikke sluppet taket. En vakker metafor på livets ulike faser. Det gode med det onde. Thatgamecompany utvidet definisjonen av et TV-spill, og ga oss en ekte, tidløs klassiker...



## 2 GONE HOME

Året er 1995, før mobiltelefon og internett ble allemannseie. Du, Kaitlin Greenbriar, kommer hjem til Amerika etter et opplevelseseår i Europa. Mens du var borte har familien flyttet til en gammel villa. Men alt er ikke som det skal være, for ingen er hjemme for å ta deg imot. Hvor er alle sammen? Hva har skjedd? Dette danner grunnlaget for Gone Home. Et unikt spill der oppgaven er å nøste sammen myteriet rundt familien din ved å sakte men sikkert samle inn ledetråder rundt omkring i det fremmede huset. Spillet er bare er to-tre timer langt, men vi garanterer at det vil ligge i minnet adskillig lengre enn det...



## 3 BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

I Brothers er oppgaven din å finne Livets tre på toppen av verden, for å redde faren til de to hovedpersonene. Dette gjør du ved å samarbeide med deg selv. Du styrer nemlig begge de to brødrene, samtidig. Storebror styres av venstre spak og venstre skulderknapp, og lillebror av tilsvarende på høyre side. En veldig unik idé som stort sett fungerer veldig bra. I tillegg byr Brothers på en hjerteskjærende historie fortalt på en filmatisk måte, og vi ble overrasket over de voksne og alvorlige temaene spillet behandler. Ha et lommebørstørke i nærheten til de tristeste delene.



## 4 LIMBO

Det er et lite stykke spillkunst vi møter i dette minimalistiske eventyret, som handler om en liten tass som uredde imøtekommer de mest bisarre utfordringer på sin ferd for å finne sin bortkomne søster. Både lyd og bilde har et designmessig særpreg som vitner om en klar artistisk visjon. Den sorte og hvite verdenen er preget av duse lyseffekter, gjenstander er ute av fokus og man får raskt følelsen av å befinne seg på et uhyrlig fiendtlig og utrygt sted. Følelsesløst og brutalt, men likevel delikat. Limbo er et eventyr du ikke bør gå glipp av. Et melankolsk, bisart og nydelig lite plattformspill som osrer av atmosfære.



## 5 DEAR ESTHER

De kaller det en spøkelseshistorie fortalt fra førstepersonsperspektiv, utviklerne bak Dear Esther. Her finner du ingen poengsum, skytevåpen eller hoppeknapp, men heller følelsen av å oppleve et eventyr som er så unikt at det skaper en helt ny sjanger. Du er etterlatt til deg selv på gudsforlatt øy, mens en fortellerstemme gir deg innblikk i hva som har skjedd gjennom brev skrevet til Esther. På veien ser du mystiske grotter og rester etter sivilisasjonen, alt med behagelig, stemningsskapende og vakker musikk i bakgrunnen. Du får ingen majestetisk åpenbaring når du når slutten, men du sitter igjen med mange rike minner.



## 6 HOTLINE MIAMI

Noen timer inn i Hotline Miami tipser Vitaen min meg om at jeg har fått trofeet «Karma». Jeg setter spillet på pause for å se hva jeg har oppnådd. Jeg har dødd tusen ganger. Tja, det høres da ganske riktig ut. Jeg trekker på skuldrene, lukker trofélisten og fortsetter å spille. Bare sekunder senere ligger den maskekledd karakteren min i bakken igjen. Det bryr meg ikke. Jeg prøver igjen, og igjen, og igjen, helt til jeg har klart å nedlegge alt som lever og rører på seg slik at jeg kan gå videre til neste brett. Ikke helt umulig at jeg er blitt litt hektet. Ikke helt umulig at du kommer til å bli det også...



# DRAGON AGE: INQUISITION

**VALGFRIHET** har åpenbart vært stikkordet hos Bioware den siste tiden...

**>** Dragon Age har alltid handlet om den gode historien og hvordan valgene vi tar påvirker denne. I Dragon Age: Origins var det seks forskjellige måter å starte spillet på og fire forskjellige avslutninger, med diverse variasjoner på hvordan oppdragene gikk og hvordan medhjelpere oppførte seg. Dragon Age: Inquisition har virkelig økt innsatsen. Inquisition vil kun ha én prolog som er felles for alle figurene, men man blir presentert med valg i løpet av prologen som påvirker handlingen senere i spillet. Etter prologen står du dessuten helt fritt til å velge hvordan spillet skal spilles. Man kan velge å bare utforske, bare gjøre hovedoppdrag, bare dra på dragejakt, bare plukke blomster og andre ingredienser og sitte i leiren sin og mekke ting, eller alt sammen!

Man kan velge om man vil spille taktisk, eller bare løpe hylende inn i kamper som en Rambo på speed. Spiller man taktisk kan alt planlegges ned til minste detalj. Taktisk modus blir tilgjengelig på alle plattformer. Bruk omgivelsene til egen fordel; ødelegg strategiske punkter på bygninger eller form terrenget med magi. På en del større skapninger man støter på er det også mulig å angripe spesifikke

## MAN UP!

I Inquisition blir dragekampene spennende og dynamiske, da dragene spruter ild på deg fra lufta, bruker vingene til å blåse deg av gårde, sparker og klorer og bruker halen til å sveipe deg overende!





kroppsdeler. På drager kan du for eksempel fokusere på vingene så den ikke flyr avgårde, eller så kan du gå etter beina på et troll så beistet går på tryne.

Du kan spille kun som deg selv, eller styre hele laget. Så langt er det blitt bekreftet ni medhjelpere du kan rekruttere til laget ditt, hvorav seks er navngitt. Disse er Cassandra, Varric, Solas, Iron Bull, Vivienne og Sera. Tilpasning av rustningene til medhjelpere er også tilbake, og denne gangen er det ingen klasserestriksjoner. Vil du ha en magi-ingeniør i massiv rustning, så ved Odins allmektige skjegg skal du få lov til å ha en magi-ingeniør i massiv rustning. Det skulle da bare mangle!

Biowares motto er "spill som du vil", og med Inquisition kan du spille som du vil til du blir gammel og grå. Det er nemlig 40 forskjellige slutter. Eller, det er 40 mulige hovedslutter med diverse variasjoner, så teknisk sett er det enda flere! /**Suzanne Berget**



## SEE THE WORLD, THEY SAID!

Verdenen du har å utforske i Inquisition er tre ganger større enn Kocari Wilds fra Origins. Alt er dessuten dynamisk, og variabler som væreffekter gjør hver spaseretur i et gitt område unik. Utviklerne har også jobbet mye med realismen. De har jobbet med detaljer som hvordan vann oppfører seg i terrenget, så litt sightseeing er slettes ikke dumt...



## MORE THAN A MAN

Det mange syntes manglet i DA2 var muligheten til å spille som noe annet enn et menneske, slik man kunne i Origins. I Inquisition er rasene tilbake, med ett viktig tilskudd. Denne gangen er det mulig å spille som Qunari (og selvfølgelig kan du velge kjønn selv). Man kan imidlertid ikke ha et tohåndssverd i hver hånd hvis man spiller som Qunari Rogue (jeg spurte), men det blir mulig å rekruttere en Qunari til laget ditt...





## POWER TO THE PLAYER

- Vi vil gi spilleren mer enn bare frihet, vi vil gi spilleren makt. Ordene kom fra en ydmyk, men samtidig selvsikker Jonathan Morin, kreativ leder for actionspillet Watch Dogs. Ubisoft Montreal nekter å markedsføre hjertebarnet deres som et vanlig sandkassespill. Det skal være noe mer. Watch Dogs skal være sandkassen der spilleren har absolutt kontroll, samtidig som eventyret er et bilde på teknologiens lynraske utvikling de siste årene. Watch Dogs skal vise hvordan informasjon styrer alt i et moderne samfunn, og du som spiller skal kunne kontrollere hele byen og dens innbyggere fra telefonen din.



## SØMLØS FLERSPELLER

Midtveis i spillingen fikk vi et varsel på telefonen. En annen hacker var i området, og hvis vi snek oss inn på vedkommende kunne vi installere et virus på telefonen hans. Hvis ikke risikerte vi at han gjorde det samme med oss. I realiteten var den andre hackeren en av de andre journalistene i rommet, og vi var iferd med å oppleve en side ved Watch Dogs snedige flerspillermodus. Når som helst kan du komme over en annen spiller, og det er mye å hente på å tømme mobilen hans for informasjon.



## ALT KAN HACKES

Ved siden av andre spillere kan også telefonene til vanlige borgere hackes, og det samme gjelder sikkerhetskameraer. Eller trafikklysene. Eller hele det elektriske nettet i bydelen. Ja, du skjønner tegninga. Alt kan hackes og brukes til din fordel. Da vi stjal en bil og eieren ringte etter hjelp, ante ikke politimennene hvem de koddet med. De ante ikke hvilke krefter vi var i besittelse av.

## BEDRE FLYT

Da Watch Dogs ble presentert på E3 i 2012 lot vi oss målbinde av den lekke grafikken, men på Gamescom året etter var spillet vi fikk teste fortsatt langt fra ferdig. Like etter ble det utsatt for å sikre kvaliteten, og denne jobben har utviklerne tatt på alvor. PS4-versjonen vi fikk teste var ikke like hemningsløst detaljert som E3-demoen, men den var fortsatt skikkelig lekker og den kjørte mye bedre enn Gamescom-demoen. Bildeoppdateringen var jevn og god, og vi har aldri opplevd en så levende verden i et spill...

# WATCH DOGS

Spillet som har blåst oss av banen kontinuerlig siden annonseringen i 2012, nærmer seg omsider lansering. Kan det leve opp til de enorme forventningene? Vi besøkte Ubisoft Montreal for å prøvekjøre hackerspillet alle har snakket om de siste to årene...





### AARON PAUL

Aaron slo gjennom for alvor i slutten av 2008, i rollen som Jesse Pinkman fra suksessserien Breaking Bad. I etterkant har filmtilbudene strømmet på for 34-åringen...

## FRA DOP TIL RASKE BILER...

**GAMEREACTOR** slo av en prat med Breaking Bad-stjernen Aaron Paul, for å lære mer om Need for Speed-filmen

### Fortell litt om rollefiguren din, Tobey Marshall.

> - Han er en skikkelig manneman, en macho type. Han blir dømt for noe han aldri gjorde, og brukte tiden i fengselet på å fylle hodet med tanker om hevn. Når han slipper ut skal han delta i et hemmelig billop på tvers av USA, helt fra vestkysten til New York.

### Så du mange bilfilmer før dere startet innspillingen av Need for Speed?

- Ja, så absolutt. Det beste med Need for Speed er at det faktisk ikke bare er en film med massevis av biljakter, men en actionfilm som sender tankene til 70-tallets bilfilmer og kulturen på den tiden. Den første gangen jeg traff regissøren Scott Waugh falt jeg pladask for konseptet fordi han refererte til gamle Steve McQueen-roller. Da ble jeg skikkelig gira. Personlig synes jeg bilentusiaster fortjener en film som Need for Speed, som byr på noe mer enn sexy panoreringer over parkerte drømmebiler. Den har også en interessant historie.

### Var du en god sjåfør før innspillingen startet?

- Jeg var brukbar, men ikke mer. Jeg gikk gjennom en heftig treningsprosess og etterhvert følte Scott seg mer og mer komfortabel med å ha meg bak rattet selv under de mer krevende scenene. Totalt ble det enda mer kjøring enn jeg trodde det ville bli, men det har vært givende å jobbe med en regissør som i praksis også er en stuntkoordinator. I en periode brukte jeg mesteparten av dagen på parkeringsplassen for å øve på skrensing. Dagens biler har

dessverre elendige håndbrekk, men de gode gamle muskelbilene kan jeg håndtere ganske bra nå.

**Mange påstår at Need for Speed-filmen inneholder flere stunts og mindre dataeffekter enn eksempelvis Fast & Furious. Stemmer det?**

- Det stemmer. Need for Speed er proppfull av dristige og livsfarlige manøvre utført av stuntmenn i verdensklasse.

Personlig synes jeg dette gir filmen en mer ekte følelse sammenlignet med filmer som tyr til massevis av spesialeffekter.

### Tror du de som elsker spillserien kommer til å like filmen?

- Jeg har selv spilt de fleste av Need for Speed-spillene, og jeg kjenner til intensiteten og adrenalinpumpingen disse forbindes med. Filmen følger samme oppskrift. Massevis av biljakter, jeg er en ettersøkt mann, politiet, helikoptrene og de vanvittige stuntsene... Ja, Need for Speed er litt av en film for å si det sånn!

### Hva synes du om Mustangen du kjørte i store deler av filmen?

- Den er utrolig sprek. Den har mer krefter enn noe annet jeg har kjørt, og er langt sprekere enn noen av bilene du finner på gaten blant vanlige folk. Jeg kjørte også en Koenigsegg i en del av filmen. Eller, det var ikke jeg som kjørte egentlig, men en av stuntmennene, Tanner Foust. Jeg satt i førersetet, mens han styrte fra en kapsel montert over bakkdelen til bilen. Tanner er en fantastisk sjåfør.

### Var du interessert i sportsbiler allerede for denne filmen?

- Selvsagt. Jeg har alltid elsket raske biler, men jeg er svakere for de gamle muskelbilene enn dagens superbiler. Under innspillingen spurte jeg produsentene om jeg fikk ta med meg et par kjerrer hjem, men jeg ble dessverre avvist hver gang...



# STØRRE ENN NOENSINNE!

**GAMERACTOR** traff utviklingsteamet bak The Witcher 3: Wild Hunt for å prate om det ambisiøse rollespillet som skal sette en ny standard for sjangeren...

► Dere har omtalt Wild Hunt som ett "rollespill for den neste generasjonen". Hva mener dere med det?

- The Witcher 3 skal bare slippes til PC og de nye konsollene. Vi ville ikke begrense oss ved å nedskalere opplevelsen til Playstation 3 og Xbox 360. Vi har derfor kunnet skape en større og mer levende spillverden. Vi har et helt nytt system for animasjoner, mer sofistikert og avansert dialog, mer subtile ansiktsbevegelser og grimaser og et mer levende og naturlig spillkamera. For oss har dette betydd at vi kunne forme Geralt mer som en figur og i Wild Hunt er han mer lik figuren fra bøkene enn tidligere. Dette kunne vi aldri realisere i de tidligere to spillene, og derfor har vi jobbet ekstra hardt med det i The Witcher 3. Vi vet allerede at vi har lyktes med å skape et spill som spiller på et bredere følelsesregister denne gangen. Når alt kommer til at, føles dette virkelig som et neste generasjonsspill.

**Fortell litt om hvordan det har vært å utvikle The Witcher 3 til Playstation 4 og Xbox One.**

- De nye konsollene er kraftige nok til å utrette mye. Det gjorde arbeidet enklere for oss. Hadde vi utviklet The Witcher 3 til Playstation 3 og Xbox 360 hadde vi sannsynligvis måttet fjerne 60 prosent av spillet, mens de nye konsollene klarer å kjøre alt sammen. Som jeg var inne på er dette en av grunnene til at vi kaller dette et rollespill for den neste generasjonen. Det hadde ikke vært mulig til de gamle konsollene.

## SITATET

Totalt varer  
Wild Hunt i  
opptil 120  
timer...

**Kan de som aldri har spilt forgjengerne kaste seg inn i Wild Hunt uten problemer?**

- Det kan de så absolutt! Vi har designet The Witcher 3 på en måte som ikke krever kunnskaper om de tidligere eventyrene. Spillet inneholder en grundig introduksjon som kommer til å gjøre nye spillere kjent med både Geralt som person samt verdenen Wild Hunt utspiller seg i. Akkurat nå jobber vi faktisk hardt med å formidle akkurat dette til verdens spillinteresserte. Det går helt utmerket å starte sin The Witcher-reise med det nye, tredje kapitlet. Hvert av de tre spillene har individuelle historier, selv om rutinerte spillere kan dra nytte av informasjon og knep vedkommende har lært seg fra de tidligere titlene.

**Wild Hunt er mye større og mer innholdsrikt enn de foregående spillene. Fortell mer om det.**

- Spillverdenen i Wild Hunt er en åpen og fri. Til forskjell fra forgjengerne byr spillet på sandkasse. Vi har jobbet for harde livet for å bygge en spennende og innholdsrik verden, og vi har hatt to team jobbene parallelt med spillmotoren og historien.

Disse har i tillegg samarbeidet tett. Fansen har vært tydelig på ønsket om en åpen verden, og med Wild Hunt blir dette til virkelighet.

Jeg kan også fortelle at vi ikke kommer til å gjøre som så mange andre sandkassespill, der tiden dras ut med eskorteoppdrag og den salgs fyllkalk. I stedet har investert mye tid i å lage sideoppdrag som forteller sine egne, meningsfulle historier. Hvis spilleren helst vil utforske disse og resten av verdenen gjør han bare det. Man trenger ikke følge hovedhistorien hele tiden, og ingen vil dømme deg for å sette av litt tid til andre ting. Vi har hele tiden hatt lyst til å lage et eventyr som føles dynamisk og naturlig, slik at spillerne opplever kule ting de kan fortelle om til vennene sine. Alle vil ha sin egen opplevelse av spillet.

**Hvis jeg gir blaffen i sideoppdragene og alt annet, hvor lenge varer hovedhistorien?**

- Vi tar sikte på mellom 50 og 60 timer utenom sideoppdragene, og ca. 120 timer hvis man bestemmer seg for å spille gjennom absolutt alt Wild Hunt har å by på. Når det er sagt fokuserer vi ikke først og fremst på lengde, vi vil at opplevelsen skal toppe de foregående spillene, og gi spilleren gode minner å tenke tilbake på.

**Hvor mye har dere lært om kusten å fortelle en historie gjennom årene?**

- Vi har selvsagt lært veldig mye, og Wild Hunt byr derfor på mye sterkere relasjoner og mer ekte følelser sammenlignet med tidligere. Spillet har også en mer følelseslad atmosfære enn forgjengerne. Spillerne vil oppleve flere sterke øyeblikk underveis, og alt i alt er historien rett og slett mer intens og spennende.

**Hvilke svakheter fra The Witcher 2 har dere blitt kvitt i The Witcher 3?**

- Vi har blant annet jobbet med å balansere vanskelighetsgraden bedre enn vi gjorde i The Witcher 2. Mange spillere klagde på at de døde gjentatte ganger allerede i prologen. Dette ønsker vi naturligvis å unngå i Wild Hunt. Vi vil på ingen måte havne i samme bås som Demon's Souls, noe som har ført med seg en masse tweaking med vanskelighetsgraden. Hvis du foretrekker at The Witcher 3 ikke er spesielt vanskelig, skal du få lov til å skreddersy opplevelsen slik at du unngår nettopp dette. Et annet område der The Witcher 2 fikk mye kritikk var når det gjaldt kampsystemet. Dette har vi også jobbet mye med å forbedre, og da teamet prøvde Batman: Arkham Asylum ble vi inspirert og motivert til å bygge et mer følsomt og tilgjengelig kampsystem.





### TEKNISK VIDUNDER

Fysikksystemet i The Witcher 3 er omfattende og påvirker hvordan figurene beveger seg såvel som hvordan klær og tekstiler vaier i vind og vær...



FORSPILL

## KJENTE STIER

På tross av rotnene fra det de fleste kaller verdens første FPS-spill, Wolfenstein 3D, lider Wolfenstein: The New Order av en slags identitetskrise. De virkelig store skytespillene de siste årene har vært de som har skilt seg ut, og The New Order virker så altfor kjent...

# WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

23 MAI

Hvordan ville verden vært hvis nazistene vant Andre verdenskrig ved hjelp av digre roboter?

Det er vrient å finne de rette superlativene for å beskrive Wolfenstein: The New Order. Det er ikke det slappeste eller tristeste skytespillet jeg har vært borti, langt derifra, men det er heller ikke det heftigste eller mest intense. Det er i ordets rette forstand middels. Midt på treet. Gjennomsnittlig. Godkjent, for all del, men ikke banebrytende på noen som helst slags måte.

Det starter på typisk vis, ombord på et fly en gang under Andre verdenskrig.

## PÅ STRANDA STÅR EN GIGANTISK ROBOT OG NEDI SKYTTERGRAVENE FÅR NAZISTENE HJELP AV MEKANISKE HUNDER!

Jeg blir fortalt at jeg må fikse en gasslekkasje og løsne noen fastspente paller lengre bak i flyet. Jeg gjør som instruert og lærer at den slags gjøres med én og samme knapp, når man får beskjed om det på skjermen. Velkjente saker. Resten av tiden står jeg stort sett og ser på, helt til vi blir truffet av identlig ild og må hoppe fra vårt fly til et annet midt i lufta! Det er gjennomført og godt laget, men velkjent, akk så velkjent. Jeg blir ikke imponert av slike scener lenger.

Der andre spill som Titanfall og Evolve våger å tenke nytt, følger Wolfenstein: The New Order i de godt opptråkkede fotsporene til Call of Duty og de andre spillene vi har blitt gradvis lei av de siste årene.

Samtidig er ikke spillet noe dårligere enn inspirasjonskildene sine heller, og svenske Machine Games har i det minste prøvd å skille seg ut fra de typiske WWII-spillene serien stammer fra. Vi ender opp på en strand som minner veldig om stranden fra den klassiske Normandie-invasjonen. Til forskjell fra i historiebøkene er imidlertid landskapet preget mer enn de digre bunkerne. På stranda står det nemlig en gigantisk robot, og nedi skyttergravene får nazistene hjelp av mekaniske kamphunder! Det gjør kampene mer interessante og jeg må innrømme at jeg raskt ble nysgjerrig på hvor nazistene har fått denne teknologien fra. Jeg kan ikke huske den fra historietimene.

Rent spillteknisk fungerer Wolfenstein: The New Order godt. Visuelt sett er nivået på teksturer og effekter respektabelt, selv om utviklerne neppe vil få noen priser for grafikken. Lyden er derimot meget bra og det samme gjelder skytefølelsen. Våpnene er responsive og presise, og har et tungt kick over seg som forsterkes av kraftige, delige lyder. Dessuten er det fortsatt tilfredsstillende å





plaffe ned nazister i hopetall. Det høres kanskje simpelt ut, men her er alt svart-hvitt, og noen ganger er den slags like greit.

Jeg skal ikke røpe så mye om handlingen, men jeg kan fortelle at historien gjør et bykst etter prologen. Ikke så langt frem som til vår tidsalder, men langt nok til å etablere en alternativ fremtid der tyskerne vant og verden styres av iskalde jernhender. Hvis det var opp til meg hadde jeg vurdert å droppe prologen og heller starte spillet her. Settingen er rett og slett mer spennende nå som tyskerne har opprettet sitt verdensherredømme. Du spiller fortsatt som en totalt intetsigende og personlighetsløs soldat, men omgivelsene er mer spennende og veien fremover har rom for større variasjon.

Du er bak fiendens linjer, en skygge fra fortiden, som har mye å tjene på å holde seg i mørket. Samtidig er du en råttass som ikke er redd for å dual-wielde to kraftige maskingevær, eller to snikskytterfler. Ja, du kan faktisk dual-wielde to slike. Dette er en hendig egenskap når du møter noen av nazistenes hjemmesnekrede roboter, som naturligvis kan ta imot en del bly før de blåses i flillebiter. Disse robotene er definitivt det mest spennende spillet har å by på, og jeg håper de blir utforsket dypere i resten av spillet enn i de første par timene.

Wolfenstein: The New Order trenger nemlig sårt en X-faktor. Det trenger noe som får det til å skille seg ut. Utviklerne har skjont at de var nytteløst å lage en flerspiller, og de burde ha skjont at også ens spilleren trenger noe ekstra. Har de ikke spilt Bioshock Infinite, liksom? Merk de ikke at samspillet med Elizabeth samt skyhooken var det som gjorde spillet unik og fornøylig (ved siden av historien og grafikken)?

Det kan dessverre virke som Machine Games lener seg litt for mye på Wolfenstein-navnet. Jeg frykter det ikke vil være nok. The New Order er solid håndverk, men det klarer ikke å fenge skikkelig. Med mindre utviklerne utforsker settingen og robotene vesentlig mer i det fulle spillet, kommer dette til å ende opp som nok et FPS-spill i mengden. Et godt FPS-spill, men ingenting man hopper i sofaen for. Jeg ble underholdt hele veien gjennom, men jeg sitret ikke etter mer da testingen var ferdig. /Morten Bækkelund



## MURDERED: SOUL SUSPECT

Spillet som lar deg etterforske ditt eget dødsfall...

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

JUNI 2014

**Premisset blir lagt allerede fra start. Vi kommer inn i etterforsker Ronan O'Connors verden idet han forlater den. Vi ser ham flyvende ut av et vindu etter en konfrontasjon med en seriemorder han har vært på sporet av. Plutselig befinner han seg i samme situasjon som Patrick Swayzes rollefigur i Ghost. Han er fanget i limbo, tvunget til å etterforske mordet på seg selv mens han rømmer fra demoner på jakt etter sjelen hans. Som om ikke det var nok prøver han også å gjenforenes med sin døde kone, som forevrig befinner seg på den gode siden av perleporten.**

Etterforskning av åstedene krever et våkent øye og et skarpt sinn. I motsetning til i eksempelvis Batman Arkham-spillene, er det ingen åpenbare spor eller opplyste områder som forteller deg hvor du skal lete. Utvikler Airtight Games lover at områdene skal være designet slik at det vil være logisk hvor du skal lete, fremfor at spillet viser deg veien. Mens vi etterforsker vårt eget drap opplever vi tilbakeblikk etterhvert som vi finner nye spor, og vi må finkjemme disse for å forstå hva de kan bety.

Spillet tar en pause fra etterforskningen for å introdusere patroljerende demoner. Dette åpner for nye spillmekanikker. Å bli sett av disse betyr den sikre død (på ordentlig denne gangen). Derfor må du snike deg innpå dem og angripe uten å bli oppdaget først. Det var litt skuffende at disse angrepene gjennomføres ved hjelp av korte quick time-sekvenser, men de byr likevel på en grei avveksling fra politiarbeidet.

Med Murdered: Soul Suspect viser Airtight Games at de kan videreutvikle på et flott konsept (som Murdered faktisk bygger på), samtidig som de setter sammen en godt designet verden (som Murdered faktisk har). Det er i hvert fall inntrykket foreløpig. Spillet viser gode takter, og vi håper sluttresultatet treffer høyere enn midt-på-treet-spillene studioet har levert tidligere. /Gillen McAllister





#### MODUS-O-RAMA

Blant de utallige modusene finner vi "Story of Qualifying", som presenterer ekte scenarier fra tidligere mesterskap, der ukjente lag kjempet seg til en plass blant legendene...

# 2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL

PLAYSTATION 3 XBOX 360

17. APRIL

Har EA gjort nok til å skape sambafotball også utenfor Brasils landegrenser til sommeren?

At EA Sports valgte å gi ut det forrige ekstraspeillet deres, Euro 2012, som en nedlastbar DLC-pakke til FIFA 12, var positivt i mine øyne. Det virket mindre kynisk og grådig. Nå er de imidlertid tilbake i det gamle sporet, ved å gi ut FIFA World Cup Brazil 2014 som en frittstående tittel. Jeg vet ikke om jeg liker det, men jeg forstår tankegangen. Fotball-VM er tross alt enda større enn EM og sånn vil det alltid være. Et VM-spill betyr enda større muligheter til å tjene penger på spillere som ikke nødvendigvis er trofaste FIFA-fans, men heller folk fanget av forventningene om samba både på og utenfor matta til sommeren.

Spørsmålet er derfor som følger: Klarer EA å ta vare på disse nykommerne såvel som den trofaste fanskaren? Selv etter å ha prøvd demoen er jeg ikke helt overbevist. Jeg kunne merke at Precision dribbling-systemet var hakket mer presist enn i FIFA 14, men utover dette var det meste ved det gamle. EA forklarte at de hadde gjort det lettere å fange løse baller, men slik jeg opplevde det var det fortsatt fort gjort å miste kontrollen uten å helt skjønne hvorfor.

Til gjengjeld har de ikke ødelagt noe av grunnlaget fra FIFA 14 heller, og versjonen vi fikk teste virket solid og gjennomarbeidet. Da jeg snakket med Matt Prior fra EA kunne han fortelle at fraværet av Ultimate Team har gitt programmerne litt mer minne å leke med, slik at de ikke har vært nødt til å droppe gameplay-funksjoner og inngå kompromisser. Likevel føltes demoen veldig underveldig sammenlignet med FIFA 14 på PS4 og Xbox One. Det er ikke så rart ettersom FIFA World Cup Brazil 2014 kun slippes til Xbox 360 og

Playstation 3. Jeg håper dette betyr at ressursbruken har vært moderat, slik at FIFA 15 til de nye konsollene blir desto bedre.

Det FIFA World Cup Brazil 2014 mangler av innovasjon i gameplay tar det imidlertid igjen med modusene. Det finnes en offline World Cup-modus du kan spille med og uten venner, en tilsvarende modus online, og en interessant Road to World Cup-modus der du skal jobbe deg gjennom både innledende kvalik, gruppespill og sluttspill. Dessuten får du mulighet til å sette opp treningsøkter mellom kampene, for å piske spillerne i form. Til forskjell fra i FIFA 14 har treningen denne gangen en betydning for selve matchene, da gode prestasjoner på trening fører til bedre spillere foran fullsatte tribuner.

Ved siden av disse grunnmodusene har EA lagt til en masse små varianter for å gjøre spillet friskere (ikke plass til å ramse opp alle her) og ifølge dem selv har de gjort en lang rekke mindre justeringer. Utviklerne har hatt tilgang til en vindtunnel for å sikre fysikken til den nye «Brazuca»-matchballen og de lover samtidig nye utsidepasninger, over 100 nye animasjoner, nye finter og i det hele tatt mer finesse på banen. De har gjort det enklere å skyte straffer og lagt til en Beginner Mode der kontrollene begrenser seg til pasninger og skudd.

Med over 7 400 ekte spillere og 19 autentiske managere ligger forholdene til rette for en fotballfest også i digital form i juni. Det blir neppe et spill som skiller seg markant ut fra FIFA 14, men like fullt et spill som tar VM på alvor. Om dette er nok til å tilfredsstille blodfansen, er en annen sak. /Mike Holmes





### THE NEXT BIG THING?

160 000 spillere har fått teste Wildstar i beta-versjon, men over 1,4 millioner meldte sin interesse. Det kan virke som MMO-fansen er sultne på noe helt nytt.

## WILDSTAR

Kan denne fargerike perlen overleve i MMO-jungelen?

PC

3. JUNI

Det er ikke akkurat mangel på MMO-spill i dagens bransje. Bare i år kommer The Elder Scrolls Online og Everquest Next, ved siden av den nye ekspansjonspakken til World of Warcraft, Warlords of Draenor. I tillegg kommer en masse mindre kjente free-to-play-titler. Den unge spillutvikleren Carbine Studios, og deres debutprosjekt Wildstar vil utvilsomt ha tøff konkurranse mot seg.

Derfor er det fint at Wildstar er helt nytt. Dette er et nytt univers vi aldri har sett før, med et utrolige kult og tidløst utseende. Spillet kan nesten

## Det kan minne om Ratchet & Clank, hvis Ratchet & Clank var et MMO på steroider

minne om Ratchet & Clank, hvis Ratchet & Clank hadde vært et MMO på steroider. Det er nemlig utrolig mye å ta seg til her. Det går ikke bare ut på å løpe rundt og drepe x-antall monstre til du har kommet deg til maksnivå, for så å ta del i en håndfull raids eller PVP-områder. Wildstar har mye mer i startpakken enn de fleste MMO-er får i løpet av hele sin levetid.

Å, du liker å raide? Ikke noe problem. Wildstar har noen av de mest kompliserte og nytenkende raids på markedet. Disse vil få selv de mest krevende raidene i spill som Final Fantasy og World of Warcraft til å blekne. Eller hva med PvP? Det er bare å kaste seg inn i arena-kamper, battlegrounds eller den nyskapende Warplots-variaenten der 40 folk går til angrep mot 40 andre folk for å ta over hverandres baser.

Eller kanskje du liker å spille alene? Gjennom Paths-systemet skreddersys opplevelsen til akkurat din spillestil, mens Adventure gir deg og vennene dine muligheten til å takle låste områder der spillet slenger ulike oppgaver mot deg underveis. Kanskje er det utfordring nok å ta deg gjennom et farlig territorium? Kanskje finner du noen der du må beskytte?

Wildstar har nok å tilby for alle og enhver, og med sine 1,4 millioner påmeldte til beta-testing kan dette fort bli en storselger. Jeg er i hvert fall virkelig sugen på mer Wildstar den 3. juni! /Kim Visnes



## NEXT CAR GAME

Har du savnet de gode gamle destruction derby-spillene?

PC

SOMMER 2014

Det finnes racingspill som belønner den perfekte kjørelinjen, og spill som gjør det stikk motsatte. Bugbears Flatout bød derimot på begge deler, og det var derfor trist for oss alle å se på da utvikler Team 6, som hadde kjøpt opp serien fra fra Empire Interactive, rev Flatouts gode navn og rykte i fillebiten med Flatout Wii og Flatout 3 til PC.

Nå skal det sies at Bugbear selv ikke akkurat imponerte oss med Ridge Racer Unbounded, men de fleste lot tvilen komme dem tilgode da de presenterte det neste spillet sitt. Først og fremst fordi spillet, som fortsatt går

## Krasjingen og fysikksystemet gjør dette til en voldsom opplevelse..

under kodenavnet Next Car Game, gikk tilbake til Flatout-røttene.

Dette er nemlig ikke en prangende arcaderacer som spillene i Burnout-Need for Speed-seriene (ikke at det er noe galt med disse), men heller et spill laget for fansen. Kjernefansen. Uten press eller krav fra en utgiver. Spillet er allerede tilgjengelig for alle via Steam Early Access, og utviklerne fører en nær dialog med spillerne for å gjøre det ferdige produktet så bra som overhode mulig.

Selv har vi kost oss med Next Car Game siden versjonen som ble sluppet i januar. Vi har kost oss med et utligvelig spill som ikke gir deg noe gratis. Vi har kost oss med krasjingen og det omfattende fysikksystemet som gjør dette til en voldsom opplevelse. Bilene er konstant borti hverandre, og metalbiter og diverse bildeler blir fort en del av kjørebanelen. Under sammenstøt bøyes og deformeres metallet på realistisk vis, alt basert på hastigheten mellom bilene som er involvert. Under et gjennomsnittlig løp blir bilen din redusert til en rullende skrothaug, og vi liker det!

Det er ikke til å komme utenom at det er digg å smadre biler uten frykt for forsikringsoppgjøret, og sammenstøtene i Next Car Games føles tyngre, mer brutale og rett og slett mer solide enn i konkurrerende titler. Vi venter spent på fullversjonen. /Kimmo Pukkila







R O C K S T E A D Y   S L Å R   T I L B A K E

# BATMAN ARKHAM KNIGHT

Den britiske utvikleren Rocksteadys to Batman-spill Arkham Asylum og Arkham City står seg ikke bare som to av de beste lisensspillene noensinne, de forandret også deler av actionsjangeren. Nå er de tilbake med et tredje spill, og Batman er klar for krig. Vi besøkte studioet...





**REN NEXT GEN** Arkham Knight foregår i hjertet av Gotham City, og siden Rocksteady har droppet de gamle konsollene kan de lage en spillverden som er fem ganger så stor som Arkham City. Kreftene blir også brukt til å vise fle

Vi kan ta den dårlige nyheten først: Når Rocksteady er ferdige med Batman: Arkham Knight, så er det over. Det kommer ikke flere Batman-spill fra den kanten, for de skal lage noe annet. Den gode nyheten? Serien avslutter med en kjempebrak.

Det har gått ett år siden hendelsene i Batman: Arkham City. Jokeren er død, og Gotham City har aldri vært tryggere og mer ryddet for kriminalitet. Batman er i sitt livs form, og det viser seg plutselig å være veldig nødvendig at han er nettopp det. Selv om byens superskurker har holdt en lav profil, så har de ikke gått i dvale. De har kommet frem til at hvis de skal styre byen, så må Batman dø. Derfor har de forent krefter, og skal slå til samtidig - alle sammen.

Og det skjer altså denne natten. Scarecrow har planlagt et massivt giftangrep på Gotham, så politiet evakuerer byen. Two-Face, Penguin og Riddler har også skumle planer, og det er ting som tyder på at dette blir en lang natt.

Batman: Arkham Knight blir «det avsluttende kapitlet i Rocksteadys Batman-trilogi», som game director Sefton Hill forklarer. De har hatt historien klar siden de begynte på Batman: Arkham Asylum for flere år siden. Utviklerne har alltid ansett Jokeren for å være kaosfaktoren som har hindret byens skurker i slå seg sammen, men nå er altså han ute av bildet. Det er blant annet dette Arkham Knight skal handle om.

Skulle du være i tvil, så er dette et «ekte» Arkham-spill, hvor alle de vanlige spillerne er på plass. Dette i motsetning til forløperavstikkeren Arkham Origins som ble sluppet i fjor uten at Rocksteady hadde noe nevneverdig med det å gjøre.

Det betyr at Kevin Conroy er tilbake i rollen som Batman, at Nolan North er

Penguin, at Troy Baker er Two-Face og at Wally Wingert er The Riddler. Dette er det vi har fått bekreftet foreløpig, men Hill vil ikke avsløre hvor mange av historietrådene fra Batman: Arkham City - eksempelvis den ansiktstjelende seriemorderen Hush og den mystiske Azrael - som blir fulgt opp i Arkham Knight, men det er rimelig å anta at de vil fortsette på alle sammen. Vi vet heller ikke hvor mange av de øvrige skurkene, som Killer Croc, Bane, Harley Quinn, Mr. Freeze og Poison Ivy, som vil vende tilbake, eller om Catwoman kommer til å dukke opp. Vi spør selvfølgelig om dette, men hver gang får vi bare et vennlig smil og beskjed om at han ikke kan snakke om dette til svar.

Til gjengjeld vet vi at Batman har lært seg en rekke nye triks siden sist, og at spillverden må ha erfart voldsomme voksesmerter. Lekeplassen i Arkham Knights Gotham er nemlig fem ganger større enn den vi fikk i Arkham City, og alt er nytt. Det er ingenting som er gjenbrukt fra forgjengerne. Byen er ikke bare større i omkrets, det er også romsligere slik at vi har mer plass å leke oss på. Det er enklere for Batman å fly inn og ut av gater og smug. Han kan også fly høyere, og grapple boost-manøveren er



# BATMOBILEN ER NYHETEN SOM OVERSKYGGER ALT

oppgradert slik at han får enda mer høyde når han skyter seg videre fra toppen av en bygning.

Når det gjelder toppen av bygningen, så vil kanskje mange av dere som spilte Batman: Arkham Origins at halve spillet var fylt med skyskraper, tårn og industribygg man ikke kunne nå toppen på. I beste fall måtte man ta til takke med avsatter, balkonger og lignende. Slik blir det ikke i Batman: Arkham Knight. Hvis du kan komme i nærheten av en bygning, så kan du også nå toppen av den, slår utviklerne fast. Husker du Ace Chemicals-bygningen fra Batman: Arkham City? Ganger du denne med omtrent tre-fire, så får du et bilde av Gothams høyeste punkt.

Batmans arsenal for kampene har blitt betraktelig utvidet. Vi ser blant annet hvordan du nå kan bruke gadgets mens han flyr, stupdykker ned mot en gruppe fiender, kaster batarangs i fjeset på tre av dem før han lander et spark som slår ut fjerdemann. Han kan også avvæpne fiender med slagvåpen, og deretter bruke våpnene selv. På snikefronten har han nå mulighet til å kaste seg mot rister og luftesjakter slik at man kommer raskere i skjul. Det finnes også en ny takedown, kalt Fear Takedown, hvor Batman kan ta ut grupper på opptil tre fiender med ett angrep - forutsatt at de ikke har oppdaget ham.

Visuelt sett er hele spillet en massiv oppgradering i forhold til forgjengerne. Gotham er ikke bare større, den er også langt penere, mer detaljert og fargerik. Neonlys, gatelykter, reklameskilter, brannhydranter, søppespann - bybildet er fullt av ting. Bygningene er som sagt høyere, og en monorail-bane slanger seg gjennom hele byen. Her finnes alt fra handlegater til mørke industrihavner, og alt ser forrykende ut. Av samme

grunn slippes Batman: Arkham Knight kun til PC, Playstation 4 og Xbox One. «Vi visste at de gamle konsollene ikke hadde krefter til det vi ville lage, så nå jobber Rocksteady kun med next-gen», forteller Sefton Hill. Vi antar at han mener den nye konsollgenerasjon, og ikke den neste.

Men det er en nyhet som overskygger alle de andre. For selv om nye moves og større omgivelser er bra, så er det kun videreutviklinger av elementer vi allerede kjenner fra serien. Nei, Arkham Knights ess i ermet er Batmans kanskje mest ikoniske og sexy leketøy som ennå ikke har hatt noen rolle i Arkham-serien.

Batmobilen. Den er absolutt et beist. Den ser mest ut som en blanding av en Pangani Zonda, en F117 og en stridsvogn. Batman kan kalle på bilen når som helst, litt som man kunne med hesten i Red Dead Redemption, og kjøre noenlunde hvor som helst. Denne tilføyselsen åpner for en rekke muligheter.

Tidlig i demonstrasjonen ser vi en hektisk biljak hvor Batman skyter raketter etter fienden sin i et forsøk på å stoppe kjøretøyet, samtidig som samfunnets dårligere medlemmer løper skrikende av gårde ved synet av Batmobilen.

Biljakter er derimot langt fra det eneste Batmobilen kan brukes til. Man kan kjøre stort sett hvor man vil i Gotham, og gjennom bakgater, gågater, utendørs kjøpesentra og mange flere steder. Bilen braser problemfritt gjennom billboards, skilter, busker, trær og andre gjenstander som knuses til pinneved på en tilfredsstillende måte. Gotham er også full av stunthopp man kan fordrive tiden med. Det finnes ikke noe minimap, forteller Hill, «fordi vi vil at folk skal spille verdenen, og ikke kartet», som han selv ordlegger seg.

Vel framme ved endestasjonen kan man enten stoppe bilen og gå ut på vanlig måte, eller man kan gjøre som Batman bør gjøre, nemlig skyte seg ut av katapultsetet slik at flaggermusa opprettholder farten når han slår ut kappen og flyr av sted. Det minner litt om da vi krasjet uten sikkerhetsbelte i Grand Theft Auto IV, bare langt mer kontrollert og grasiøst.

Man trenger bare å trykke på en knapp for å tilkalle bilen, og utviklerne sier at de har jobbet lenge med å gjøre den til en like godt integrert del av spillopplevelsen som gripekloen og batarangene. Den kommer drønnende og lar Batman hoppe elegant inn i cockpiten hvis man står stille. Hvis du derimot løper, vil den komme susende bakfra og plukke deg opp i én, flytende bevegelse. Fett.

Batmobilen fungerer både som fremkomstmiddel og som integrert del av visse oppdrag. Vi hadde

re detaljer og mer farger enn vi har sett hittil i serien. Neonlys, reklameskilter, bakgater, fortau, skitne havneområder - alt er med, og det ser virkelig flott ut.





**KJENTE ANSIKTER** Mange venner og fiender vender tilbake i Arkham Knight. For første gang skal vi få se - i stedet for kun å høre - Oracle, som hjelper Batman med nyttig informasjon fra Gothams klokketårn.



# SAGAEN AVSLUTTES MED STIL

som tidligere nevnt en biljakt, men første møte med The Riddler foregår også sammen med Batmobilen. Han har nemlig bygget en stor, underjordisk hinderbane som vi må suse gjennom, samtidig som vi aktiverer porter og plattformer for å lage en vei gjennom banen. Opplegget er som snytt ut av eksospotta til Trackmania-serien, med kjøring på vegger, korketrekere og lange hopp. Det er en hektisk tur over tre omganger, og banen endrer seg underveis ved at noen deler kollapser og noen seksjoner blir stengt.

Denne ene banen er kun en av mange prøvelser Riddler har satt sammen til Batman, og en av mange sideoppgaver spillet vil by på. Oppdelingen av hovedhistorie og sideoppdrag vil forøvrig være langt mindre streng denne gangen, forteller Sefton Hill. Hovedhistorien dreier seg som sagt om å stoppe Scarecrows planlagte giftangrep, men de andre skurkene har også sine bihistorier som man vil kunne følge langt friere og lengre enn man har kunnet tidligere. Utviklerne vegrer seg derimot for å fortelle nøyaktig hva dette innebærer.

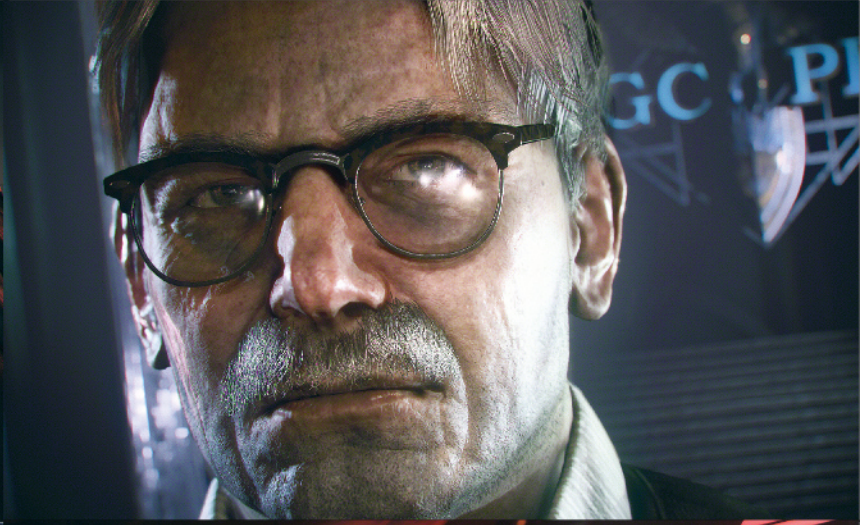
Vi ser ingen av seriens klassiske innendørsmiljøer hvor Batman kan svinge seg fra en statue til en annen under taket og tar ut fiendene én etter én, men Hill forsikrer om at de er med. Han sier også at overgangen mellom utendørs og innendørs vil ha langt bedre flyt i Arkham Knight - nok en fordel med de nye konsollene som utviklerne kan utnytte. For eksempel er man ikke nødt til å gå gjennom en dør for å komme seg inn i en bygning, men heller velge noe så gøy som å styrte gjennom et vindu og ta ut en fiende i samme slengen.

Demoen slutter med at en maskert figur i futuristisk rustning slår Batman i bakken, retter en pistol mot hodet hans og mumler noe om at han vil bli stilt til ansvar denne natten. Min første antagelse var at dette måtte være Deathstroke (han ligner jo litt på ham fra Arkham Origins), men jeg får beskjed om at det er ikke ham - det er en helt ny figur kalt The Arkham Knight. Det er også alt Rocksteady vil si om saken på det nåværende tidspunkt.

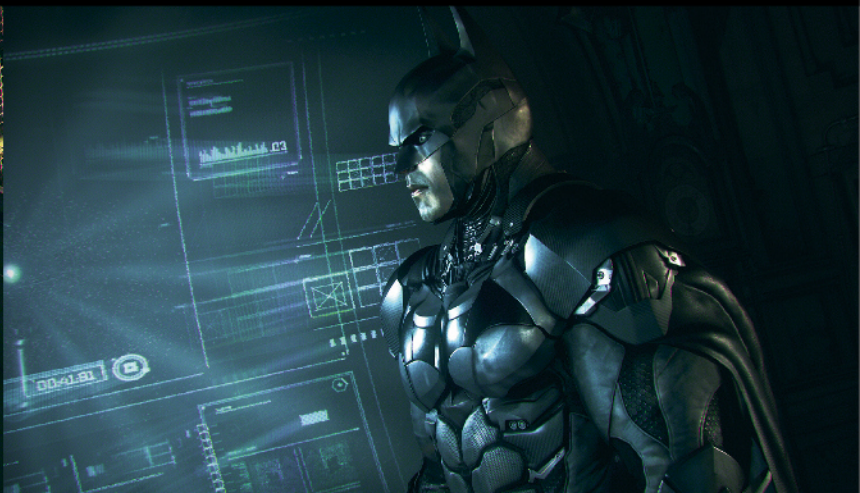
Spranget fra Batman: Arkham City til Batman: Arkham Knight virker kanskje ikke så stort som det var fra Asylum til City. Denne gangen er det mer snakk om et logisk neste skritt og videreutvikling av de konseptene vi allerede kjenner til - med unntak av Batmobilen, selvfølgelig. Av denne grunn er jeg ikke helt lamslått av Batman: Arkham Knight, ettersom det er mye av dette vi allerede kjenner fra før bare innenfor litt større rammer. Men siden det vi allerede kjenner til kommer fra to av de absolutt beste spillene på forrige konsollgenerasjon, så er jeg heller ikke avhengig av å få se noen revolusjon. Rocksteady ser ut til å avslutte sin trilogi med stil, og det kan vi glede oss over.

**/Rasmus Lund-Hansen**





**BATMAN PÅ SITT BESTE** Batdrakten har blitt oppgradert med nytt, rått utseende, og Batman kan fly høyere og lengre enn han har kunnet tidligere. Han har også nye triks til kampene, som blant annet å kaste batarangs i luften.







# The Elder Scrolls

— O N L I N E —



**Bethesda**



XBOX ONE



PS4



@TESOnline #ESO



© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

ELDERSROLLSONLINE.COM



THE POWER OF ONE  
THE WILL OF MANY

# JOIN US

4 . 4 . 1 4  
P C / M A C

“ PERFECT SAUCE OF AWESOME ”  
- M M O R P G



ANMELDT

### EVERY HERO NEEDS A SOUNDTRACK

Musikken i Second Son er ikke nødvendigvis noe vi ville ha hørt på til vanlig, men den gjør mye for å sette stemningen i spillet...

# Infamous: Second Son

PLAYSTATION 4 SUCKER PUNCH

Sjanger ACTION Utgiver SONY Slippes UTE NÅ Antall spillere 1

Endelig suser det fra viftene igjen. En hvit LED-stripe er tent på den svarte boksen som for det meste har stått kald og forlatt på TV-benken de siste månedene. Håndkontrollen som har vært brukt til lite annet enn Netflix-navigering veksler mellom å farge veggene hvite og blå med sin egen innebygde lampe, mens den pumper ut lydeffekter i takt med TV-høytalerne. Endelig har det kommet et spill som viser hva Playstation 4 er god for.

I Infamous: Second Son settes vi i skoene til Delsin Rowe - en rebell og selverklært graffitikunstner som tilbringer dagene i utkanten av Seattle med å gjøre narr av storebror og politimann Reggie. En dag blir imidlertid hans småkriminelle rutiner brått avbrutt når en bioterrorist (person med superkrefter) på rømmen skaper oppstyr i hans ellers fredelige forstad. Etter et sammenstøt med rømlingen absorberer Delsin ved et uhell noen av evnene hans, og plutselig kan han gjøre om kroppen sin til røyk. Det går ikke lenge før både han og storebroren får erfare hvilke fordommer som følger med de nye kreftene når Delsin kommer i konflikt med lederen av Department of Unified Protection - en organisasjon dedikert til å fengsle alle med



#### SIGHTSEEING

For første gang utspiller et spill i Infamous-serien seg i en ekte by, nemlig Seattle. Uten å kunne hevde å være godt kjent i den amerikanske storbyen lot vi oss imponere av kjente syn som Space Needle, som for øvrig har en egen rolle i et av oppdragene...

overnaturlige evner.

Infamous: Second Son er i all hovedsak mer av den samme formelen som vi så i forgjengerne, men for en tilhenger av serien vil det nok oppleves som ganske annerledes likevel. Kontrolloppsettet, som var blitt ganske knotete som følge av den ellers fantastiske mengden krefter man kunne velge mellom i Infamous 2, er blitt forenklet, og arven fra Sucker Punch' aldrende Sly Cooper-spill er ikke lenger like lett å spore.

Second Son tar noen steg i retning av å være et skytespill. Å kaste røykbomber er verken like effektivt eller destruktivt som elektrogranatene fra forgjengerne, og sjokkbølgen som kunne brukes til å kaste bilvrak på itetanende fiender har til min skuffelse ikke fått noen skikkelig erstatning. Følgelig er det ikke fullt så morsomt å herje med fiender på nært hold, og det blir mer skyting fra distanse.

Infamous-serien dreier seg fortsatt i stor grad om å skape sin egen moro. Joda, det går an å være tålmodig og holde





### NÆRKAMP

Nevekamper trenger ikke utgjøre noen stor del av spillet, men etter klagen på skallebankingen i de to første spillene er det rart at det ikke er blitt gjort større endringer.

god avstand mellom deg og alle som vil deg vondt, men da uteblir adrenalinet og mesteparten av moroa. Det er ved å risikere litt ekstra og å prøve ut et par filmatiske stunt, at man virkelig kan stortrives innenfor Infamous-universets rammer. Jeg sitter likevel med et inntrykk av at dette var enda morsommere i forgjengerne - spesielt i 2'eren der man hadde

## INFAMOUS-SERIEN DREIER SEG FORTSATT I STOR GRAD OM Å SKAPE SIN EGEN MORO...

et sinnsvakt artilleri bestående av alt fra søkende raketter til bomber av alle typer og fasonger.

En annen merkbar svakhet er at fortellerkunsten ikke er av samme klasse som vi er blitt vant med fra serien. Infamous: Second Son har i grunn lite å stille opp med mot plottwistene fra det første spillet i serien eller de vanskelige dilemmaene fra det forrige. Det oppleves til tider som litt platt

### PS4-MASKOT

Infamous: Second Son mener alvor med å vise frem PlayStation 4s nye håndkontroll Dualshock 4. Både høyttalerne og LED-lyset på kontrollen tas i bruk, og berøringsflaten og bevegelsessensorene også. Stort sett med greit resultat, uten at vi jubler av glede over det.

og forutsigbart. Dialog, stemmeskuespill og filmsekvenser er derimot bedre enn aldri før.

Det som kanskje gleder meg mest ved Infamous: Second Son, er at det endelig innfrir mitt ønske om et teknisk strøkent Infamous. Bildeoppdateringen er endelig stabil, og det er svært lite å utsette på bildekvantitet i forhold til hva det var i forgjengerne. Det ser dessuten langt bedre ut enn sine PS3-forfedre, og er definitivt et av de peneste, om ikke det aller peneste sandkassespillet jeg har sett.

Sony har nok hatt en ønske om at Sucker Punch sitt nyeste prosjekt skal være konsollens svar på dypbass-låtene du spiller av når du vil vise frem det nye lydanlegget di. Som resultatet både ser og føles det ut som et skikkelig nestegenerasjonsspill, samtidig som det tar i bruk et par obligatoriske gimmicks som bevegelsessensorene og berøringsflaten på PS4-kontrollen. Second Son mangler litt av det som gjorde de to første spillene til det de var, men kompenseres med utseende og et par nye triks. Sett i ett er det en strålende teknisk demonstrasjon og et solid kapittel i sagaen. En god start på våren for oss spillere, og et tydelig tegn på at PS4 går mot varmere tider. /Tomas Veiden





## GAMMEL GRAFIKK

Grafikkmotoren bak Titanfall er ti (!) år gammel og heter Source. Det stemmer, spillet bruker den samme gode gamle motoren som Half-Life 2, Portal og Left 4 Dead...

# Titanfall

PC XBOX 360 XBOX ONE RESPAWN ENTERTAINMENT

Sjanger ACTION Utgiver EA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1

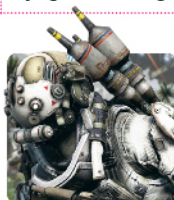
Er Titanfall spillet som kommer til å stå som Xbox Ones frelser? Nei, men det er et skikkelig bra flerspillerspill. Respawnns debut bygger på det tradisjonelle, men det tilfører likevel noe genuint nytt.

Ved innstilling av spillet får du tilgang til en ren 6 mot 6-flerspiller satt til en fjern fremtid hvor to grupperinger kjemper mot hverandre. Det er klassisk rød mot blå - de militære IMC mot underdogene Militia. Foruten historiedelen finner man fem moduser. Disse er Attrition, Hardpoint Domination, Last Titan Standing, Pilot Hunter og Capture the Flag. Det var utvilsomt i den sistnevnte modusen vi hadde det mest moro i løpet av de 15 timene vi fikk med spillet. På toppen av alt du gjør ligger et

## HVEM HAR VEL TID TIL Å SE SEG RUNDT NÅR EN DIGER TITAN ER I FERD MED Å TRAMPE DEG NED?

progresjonssystem for å låse opp oppgraderinger. Når du leivler opp, får du nye våpen og loadouts. For å få tak i våpentilbehør og Burn Cards, må du gjennomføre ulike oppgaver under kampene. Burn Cards er tilfeldige fordeler du kan løse inn i løpet av en kamp, og de varer helt til du dør.

Det er totalt 15 kart som kan deles inn i to hovedgrupper - enten tette bymiljøer som Angel City eller åpne områder som Fracture. Mange av disse er litt vanskelige å skille fra hverandre, men heldigvis oppleves de fleste som unike. Mye av grunnen til dette er Titanfalls bruk av høyden med løping på vegger og dobbelthopp. Alle kartene har et utstrakt nettverk av



### STJERNEUTVIKLERE

Dette er Respawn debut-spill, men utviklerne er på ingen måte nybegynnere. Snarere tvert imot er store deler av temaet tidligere ansatte fra Infinity Ward, og sammen har de jobbet på store titler som det legendariske Call of Duty: Modern Warfare. Kan den nye serien deres bli en like enorm suksess?

korridorer, rom og bygninger med flere etasjer, og de fleste består av en rekke kompakte områder som er vevet sammen.

Det blir tydelig at balansen mellom spillerantall og kartstørrelse ikke er helt perfekt. Ett eksempel er kartet Lagoon, som består av en liten fiskerlandsby flankert av et enormt IMC-hangarskip. Her er det kun et lite område i bunnen av en bakke som blir brukt, men en tredjedel av kartet forblir urørt. Det er mulig at spillerne begynner å utforske litt mer når den verste XP-tørsten har gitt seg, og det bør man gjøre. Respawn har nemlig laget stemningsfulle sci-fi-verdener. Store fjell pynter opp bakgrunnen, enorme romskip kjemper i luften over oss mens jagerfly suser inn og ut mellom kolossene. Men hvem har vel tid til å se seg rundt når en Titan er iferd med å trampe på deg, du ligger ti poeng bak og kampen er nesten slutt? Respawn har tydeligvis planer om å bygge videre på dette universet, og de allerede et bra utgangspunkt med et rikt økosystem og krig. Nå gjenstår det bare å engasjere folk med mer enn bare nye loadouts eller angrepstaktikker.

Selv om det kan føles litt tynt, er det ikke tvil om Titanfall byr på mye moro. Dette er tross alt et produkt som tilfører noe nytt til sjangeren, og det føles ikke som om de har spart på noe.

Dette er deres hjertebarn. Det vi har fått teste er et balansert og polert spill. Enda viktigere er det at det er gøy, og vi er på langt nær ferdige med å spille.

/Gillen McAllister

9





### FORTSATT NÅDELØST

Nytt av året er et fast travel-system, som lar deg veksle raskt mellom leirbålene som utgjør spillets lagringspunkter. Menyene er dessuten mer oversiktlige med bedre beskrivelser av stats og våpen. Dette gjør spillet mer tilgjengelig enn forgjengerne, men tro oss. Det er fortsatt skikkelig vanskelig!

# Dark Souls II

PS3 PC XBOX 360 FROM SOFTWARE

Sjanger ACTION Utgiver NAMCO Slippes UTE NÅ Antall spillere 1

Dagens spill blir ofte anklaget for å være for enkle, og for at de mangler utfordringer. Det har ført til en renessanse for dataspill som har høy vanskelighetsgrad og er frustrerende. Sjangeren Roguelikes omfatter spill hvor ethvert feiltrinn får konsekvenser, og figurens død er en permanent affære. Et av spillene som virkelig bragte utfordringene tilbake var Demon's Souls, et rollespill som ble sluppet i 2010 av From Software. Dette var ikke et Roguelike-spill ettersom det ikke inneholdt permanent død, men i stedet hadde det konstant død. Det var nemlig bygget inn i gameplayet at man skulle dø ofte, og på denne måten lære av sine feil. Og når vi sier ofte, mener vi veldig ofte. Det samme kan sies om oppfølgeren Dark Souls, og jaggu er det ikke også tilfellet for det tredje spillet i serien, Dark Souls II.

Dark Souls II har ikke den store historiske sammenhengen som i det første spillet, foruten at det foregår i det samme universet. Man spiller en uheldig person som har fått en forbannelse kalt The Undead

andre enn meg selv. Dette gjorde meg selvfølgelig bare mer innbitt på å klare det. Ettersom helsemåleren ble mindre og stats-ene mine ble dårligere for hvert forsøk, ble det dessuten bare vanskeligere og vanskeligere å overvinne den samme fienden. Heldigvis kunne jeg ta i bruk en ny gjenstand i spillet kalt Human Effigy, som erstatter det gamle Humanity-systemet. Denne lar spilleren vende tilbake til sin menneskelige form, og med bedre stats kunne jeg endelig komme meg videre.

Da jeg nådde frem til neste lagringspunkt viste spillets største nye side seg, nemlig muligheten til å selv velge hvilken retningen jeg skulle gå i. Tar du deg tid til litt utforsking finner du nøkler til hemmelige dører og minibosser du ikke vill møtt ellers, som gir tilgang til helt nye områder. Man føler seg rett og slett mindre fastlåst enn tidligere. Dette er en velkommen nyhet, ettersom faren for å bli sittende fast er redusert kraftig.

Mens den økte friheten føles bra lever ikke selve områdene du besøker helt opp til forventningene rent visuelt. De nye konsollene har hevet listen for spillgrafikk, men selv etter målestokken til de gamle konsollene er dette et triste greier.

Dark Souls II er likevel en forbedring av oppskriften til serien. Brukergrensesnittet har blitt utbedret og man har bedre kontroll over bevegelsene sine denne gangen. På toppen av dette finner vi en utbedret nettdel, og totalt sett utgjør alle forbedringene nok til å vippe Dark Souls II opp til en trygg anbefaling for både nye og gamle spillere.

/Philip Lauritz Poulsen

8



## SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

PC PS3 XBOX 360 OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Sjanger ROLLESPILL Utgiver DEEP SILVER Slippes UTE NU

**The Stick of Truth.** Hva kan man si? Det er et rollespill satt til South Park, hverken mer eller mindre. Det er som en interaktiv South Park-film med alt det innebærer. Jødevitser, abortvitser, prompovitser, gingervitser, metavitser, rektalsondevitser, egentlig alt man forventer fra Trey Parker og Matt Stone.

Og det funker! Innholdet, settingen og kontrollene funker så bra at man skulle tro South Park var som skapt for et turbasert todimensjonalt RPG.

Stick of Truth bringer riktig nok ikke noe nytt til sjangeren, det hele er ganske generisk og tradisjonelt. Oppdragene minner veldig om de du får i spill som Dragon Age og Skyrim, og klasser, utstyr, og oppgraderinger er ganske

## DET ER ABSURT, UPASSEND E OG POLITISK UKORREKT, MEN MEST AV ALT VELDIG GØY!

standard. Lydsporet er en blanding av sanger brukt i serien, episk eventyrmusikk og stillhet. Litt for ofte er det altfor stille.

Selv om ikke Stick of Truth er et nyvinende spill, er det fordømt morsomt og særs underholdende. South Parks humor og glimt i øyet er en forfriskende bris i en sjanger som tar seg selv litt for høytidelig, noe de andre figurene i spillet kommenterer både titt og ofte. De gjør narr av den stumme protagonisten, de klager når du går rundt og leiter etter ting istedenfor å fortsette med oppdraget, de blir utålmodige og tar frem mobilen hvis du bruker for lang tid på å bytte og oppgradere klær og våpen.

Alle de små detaljene gir spillet det lille ekstra og tar det fra å være et spill basert på South Park, til et fullverdig South Park-spill. Det er absurd, det er høyst upassende, det er fryktelig politisk ukorrekt, men mest av alt er det veldig gøy! Selv sensuren er morsom, dog noe irriterende. Jeg er likvel noe usikker på om jeg kommer til å spille den usensurerte versjonen. Noen ting bør forbli usett.

/Suzanne Berger

7

Curse, og man må kjempe for å oppheve denne før han eller hun blir forvandlet til en Hollow - en hjerneløs zombie som angriper alt og alle.

Tradisjon tro starter spillet med at man skaper sin karakter. Man kan velge mellom åtte klasser som kriger, ridder, trollmann eller den tilbakevendende Deprived som starter uten hverken utstyr eller våpen, og som heller ikke har noen styrker å skilte med. Joda, serien har blitt litt mer tilgjengelig siden begynnelsen, men den er fortsatt best egnet for de mest hardbarka spillerne. Faktisk er spillet vanskeligere enn noensinne.

Det tok meg mange forsøk å bare komme forbi den første seksjonen i det første området. Jeg måtte bote med livet flere ganger, men hver gang følte det ikke som om jeg kunne skyldte på noen

## JEG MÅTTE BØTE MED LIVET FLERE GANGER, MEN KUNNE IKKE SKYLDE PÅ NOEN ANDRE...





### LETT MATCH

Vakter har aldri vært noe problem for Snake, og i Ground Zeroes er det ingen tvil om hvem som er sjefen. Ved siden av å uskadeliggjøre dem på et blink kan han presse soldatene for informasjon, som kan lede til skjult utstyr eller andre godsaker...

# Metal Gear Solid V Ground Zeroes

PS3 PS4 X360 XBOX ONE KONAMI

Sjanger ACTION Utgiver KONAMI Slippes UTE NÅ Antall spillere 1

**En fantastisk demo, eller et helt greit spill? Det kommer an på hvordan du ser på det.** Den rotete annonserte prologen til Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, som bærer navnet Ground Zeroes, har allerede blitt et slags bilde på debatten om innhold kontra pris, og man skjønner lett hvorfor. For hvem har vel ærlig talt lyst til å betale 300 kroner for en demo?

Når sant skal sies fungerer nemlig Metal Gear Solid: Ground Zeroes akkurat som en demo. Her blir vi introdusert for de grunnleggende spillmekanikkene, vi stifter bekjentskap med Naked Snake (også kjent som Big Boss), og vi får et inntrykk av hva vi har i vente når det fulle spillet, altså Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, en gang ankommer. Alt innenfor ett enkelt område, nærmere bestemt en militærbase der du blir oppfordret

## DET ER ÅPENBART AT DETTE ER DEN PUSLETE LILLEBROREN TIL THE PHANTOM PAIN...

til å finkjemme hver eneste krik og krok.

Hovedoppdraget er å redde to fanger, men hvordan du gjør det er opp til deg, og det er ingen som hindrer deg i å leke litt med de fiendtlige vaktene underveis. Det er også mye å se på basen, men det gjør ikke opplevelsen noe særlig lengre enn to-tre timer. Du vil i hvert fall være ferdig med hovedoppdraget på den tiden.

Samtidig har ikke utviklerne lagt skjul på ønsker om at du skal spille gjennom Ground Zeroes flere ganger. Du blir tildelt poeng basert på prestasjonene dine (du får eksempelvis masse poeng for aldri å bli oppdaget) og soper du inn nok får du en plass på topplista blant vennene dine. Dessuten har Kojima Productions lagt inn flere ulike vanskelighetsgrader, en rekke

utfordringer og en masse hemmeligheter å finne. Alle disse tingene fungerer også som kriterier for poengsummen din, og før du har funnet alt sammen kjenner du basen bedre enn din egen baklomme.

Ettersom basen ikke er så fryktelig stor er imidlertid ikke dette så imponerende som det kan høres ut. Den består i korte trekk av en robust bygning i nordenden, omgitt av militære kjøretøy, små telt, fengselceller og en helikopterplattform. Det er i grunnen alt. Ved å klare utfordringer får du muligheten til å oppleve basen under andre værforhold, men det er likevel nokså åpenbart at dette bare er den puslete lillebroren til The Phantom Pain.

Det er også åpenbart at utviklerne har valgt å ta noen skritt tilbake fra det i overkant avanserte Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots rent spillmekanisk. Samtidig har de endret spillreglene litt. Skal du ta deg forbi vaktene usett må du benytte deg av klassiske stealth-teknikker, samtidig som du benytter deg av moderne verktøy. Eksempelvis kan Snake kaste tomme pistolmagasiner for å lokke soldater i en gitt retning, for han bykster inn og uskadeliggjør flere vakter med ett smidig angrep. Det er underholdende til tross, men litt fattig i lengden. Derfor er det vanskelig å anbefale dette til absolutt alle, selv

om fansen vil like seriedebuten på de nye konsollene.  
/Gillen McAllister

7



## YOSHI'S NEW ISLAND

NINTENDO 3DS ARZEST

Sjanger PLATFORM Utgiver NINTENDO Slippes UTE NÅ

**Yoshi's Island var et anderledes Mario-spill.** Istedenfor å ha den ellers så kjente rørleggeren i hovedrollen, var rampelyset nå rettet mot Yoshi. Her var det ingen Prinsesse Peach å redde. Nei, her skulle du gjenforene Baby Mario med Baby Luigi, gjennom et herlig et herlig plattformeventyr som raskt pekte seg ut som et av de beste spillene SNES hadde å by på.

Så hva kan du forvente av Yoshi's New Island? Jo, spillet holder seg tro til sin forgjenger, med noen nye elementer tilpasset for 3DSen, selvsagt. Denne gangen etterligner grafikken fargestifter, og jeg må virkelig si at jeg liker det. Det gir spillet en fargerik og litt barnslige sjarm som klarer å spille på nostalgistrengene våre, samtidig som det virker friskt og nytt.

Når det gjelder historien er ikke den noe spesielt dypere enn den pleier å være i et Mario-spill, og det er helt greit.

## JEG SAVNER DET KREATIVE BRETTDESIGNET NINTENDO ELLERS ER KJENT FOR...

Det er gameplayet vi spiller slike spill for, ikke historiene.

Desverre klarer ikke Yoshi's New Island å engasjere nok på dette punktet, som altså er det viktigste. Da jeg hadde kommet halvveis gjennom tredje verden hadde livene mine allerede passert 90. Det var lite som stod i veien mellom meg og mål, og humøret gikk fra å ha det gøy til å bli lei. Jeg savnet utfordring.

Samtidig savnet jeg det kreative brettdesignet Nintendo er kjent for eller. Her føltes alle banene så like, uten noen overraskelser eller innovative elementer å spore. Skuffende.

Etter å ha spilt gjennom Yoshi's New Island satt jeg derfor igjen med litt bitter ettersmak. Spillet er ikke dårlig i seg selv, og den tekniske kvaliteten fra Nintendo er der, men ikke kreativiteten.

Jeg fikk desverre ikke den samme gledesfølelsen jeg pleier å få av Nintendos plattformspill. /David Selnes

6



*The city is my eyes*

# THIEF™

"A TRIUMPHANT RETURN" – GAMEREACTOR





### UNIK KRIKFORING

Garden Warfare bader i sterkt lys og sterke farger, og designet gjør en god jobb med å skille spillet ut fra alle de andre i sjangeren. Du har garantert ikke spilt noe lignende...

# Plants vs Zombies: Garden Warfare

PC 360 XBOX ONE POPCAP GAMES

Sjanger ACTION Utgiver EA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1

For jeg går inn på hvordan dette fungerer i praksis må jeg få en ting på det rene. Plants vs Zombies: Garden Warfare er et multiplayer-spill, helt uten noen form for historie. Det er mulig å spille alene, men det er først når du kobler deg til nettet moroa virkelig begynner. For morsomt, det er Garden Warfare i aller høyeste grad.

Mens modusene for det meste er klassiske er spillets utseende mildt sagt mer farerikt enn de fleste skytespill, men ikke la deg lure av de sjarmerende figurene. Rottene til Plants vs Zombies: Garden Warfare stikker seg betydelig dypere enn man skulle tro ved første øyekast, og byr på en raffinert opplevelse. Det som bidrar mest til dette er booster-kortene man kan kjøpe mellom hver runde, som kan gi deg fordeler under neste oppgjør.

## BOOSTER-KORTENE GJØR MATCHENE MER UFORUTSIGBARE OG VARIERTE...

Alt fra nye figurer å spille med til snedige feller du kan legge igjen på slagmarken, altså i hagen.

For å kjøpe seg booster-packs trenger du penger. Heldigvis sitter disse pengene løst i Garden Warfare da du kontinuerlig blir tildelt cash for alt du gjør i kamp. Når du har samlet opp nok penger kan du kjøpe en av de dyreste pakkene, som har større sannsynlighet for å inneholde noe skikkelig heftig. Samtidig er det ingen garanti ettersom man kjøper en sjanse til å skaffe seg noe kult, og ikke et spesifikt våpen eller en egenskap. For meg som samlet utallige mengder samlerkort da jeg var ung, føles det likevel som et artig konsept som gjør matchene mer uforutsigbare og varierte. At utstyret du har til rådighet er varierende fører nemlig til at du må tenke nytt og endre strategi

hver gang du spiller. Du kan ikke safe med en teknikk du er blitt vant til, med mindre du har det rette utstyret denne runden.

Rent gameplasmessig kan Plants vs Zombies: Garden Warfare minne om en slags blanding av Team Fortress 2 og Horde-modusen fra Gears of War. Et godt utgangspunkt spør du meg. Alle zombieene og alle plantene har sine fordeler og ulemper, og det gjelder å spille slik at styrkene kommer frem mens svakhetene skjules. Velger du zombieprofessoren som kan teleportere seg rundt og helbrede medspillere, eller den kraftige fotballzombien som har en treg, men livsfarlig minigun?

Den gode balansen er nok en av grunnene til at jeg kost meg såpass mye med Garden Warfare. Spillet motiverer meg også til å spille videre takket være booster pack-systemet. Samtidig sitter jeg ikke helt ytterst på sofakanten, og jeg skulle gjerne hatt enda mer innhold. Hadde dette vært en Xbox Live Arcade-tittel hadde det vært overveldende, men som et fullprisspill er det litt tynt.

Kort fortalt er Plants vs Zombies: Garden Warfare et ganske avansert multiplayer-spill, som er pakket inn i et veldig sjarmerende ytre. Det er morsomt og vanedannende, og noe vi aldri har sett maken til. Det eneste jeg virkelig savner er mer av alt sammen, slik at man ikke går lei for fort. /Jonas Mäki

7



## THIEF

PC PS4 PS3 360 XBOX ONE EIDOS MONTREAL

Sjanger ACTION Utgiver SQUARE ENIX Slippes UTE NÅ

Square Enix har utvilsomt vært veldig aktive i forkant av Eidos Montreals revitalisering av mestertyven Garrett og Thief-serien. Fokuset har vært rettet mot at de har skapt en ny Garrett, og at byen han lusker rundt i skal være din. Det har i hvert fall virket veldig lovende.

Jeg setter igang eventyret, og begynnelsen er veldig bra. Garrett og jeg er i høyden. Vi forserer hustak, glir inn og ut av vinduer og jeg føler meg som en tyv med skills. Det er en lineær start, men det gjør ingenting siden de gjerne vil sette premissene for en historie. Dessuten åpner byen seg så fort du er ferdig med prologen.

Historien griper ikke helt tak i meg. Jeg prøver å følge med, men jeg synes å ha hørt dette så mange ganger før. Byen slites i to retninger, det er en politisk maktkamp, folket lider og Garrett vil aller helst holdes utenfor. Selvfølgelig er hans skjebne vedt sammen med byens, så enten han vil

## JEG GLIR INN OG UT AV VINDUER OG FØLER MEG SOM EN TYV MED SKILLS

eller ikke blir han nødt til å ta tak i problemene. Hørt det før? Tviler ikke.

Dessverre har spillet en del problemer med lyd og bildeoppdatering på PS4, og de er forstyrrende for spillopplevelsen. Og det er synd, for når spillet for lov til å dominere har jeg det veldig gøy. Det føles også veldig smidig å snike rundt i skyggene, og mye av dette kan tilskrives arbeidet som er lagt ned i kontrolloppsettet. Dessuten er det vakkert og atmosfærisk, og alle områdene har mange ulike veier man kan velge.

Totalpakken er utvilsomt god, og det mye sniking for pengene. En del tekniske feil og dårlige designvalg er ikke nok til å ødelegge moroa i Thief. Det er vakkert, har en ålreit historie som glimter til med et øyeblikk av høy klasse og det er sømløst å styre Garrett rundt i byen. Thief er godt spill, og et hyggelig gjensyn med den gode gamle mestertyven. /Tor Erik Dahl

7



KONAMI



A HIDEO KOJIMA GAME

# METAL GEAR SOLID V

## GROUND ZEROES

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



18  
www.pegi.info

PS3  
PlayStation 3

XBOX 360  
XBOX LIVE

PS4  
PlayStation 4

XBOX ONE



©2010 Konami Digital Entertainment Inc. All Rights Reserved. "PS3" and "PS4" are trademarks of Sony Computer Inc. "Xbox 360", "Xbox LIVE", "Xbox One" and the Xbox logo are trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft.



“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, “inFAMOUS” is a trademark of the same company.  
inFAMOUS™ Second Son ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sucker Punch Productions, LLC. “inFAMOUS” and “inFAMOUS  
Second Son” are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. The Space Needle is a registered trademark of Space Needle LLC and is used under license. All rights reserved.



# inFAMOUS SECOND SON™

#SECONDSOONPS4  
UTE 21.03.14





**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

**THIS  
IS FOR THE  
NEXT-GEN  
RENEGADES**







## UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

PLAYSTATION 3 NAUGHTY DOG

Det går nesten ikke an å nevne Playstation uten å tenke på Uncharted. Med det tredje spillet viste Naughty Dog nok en gang at de mestrer actionspill i særklasse. Glem Indiana Jones, Nathan Drake kongen av eventyrerne!



## LITTLE BIG PLANET 2

PLAYSTATION 3 MEDIA MOLECULE

Kreativiteten flommer nesten over i Little Big Planet-spillene. Med sjarmøren Sackboy i spissen bød Media Molecule på et plattformspill nesten uten grenser, og en brettbygger fansen fremdeles storkoser seg med...



## HALO 4

Xbox 360 343 INDUSTRIES

Mange ble bekymret da Bungie sa fra seg Halo-serien, men heldigvis er de fleste enige om at 343 Industries klarte å ivareta arven. Dette lover godt for det neste kapitlet, som er underveis til den flunkende nye Xbox One...



## ALAN WAKE

XBOX 360 | PC REMEDY

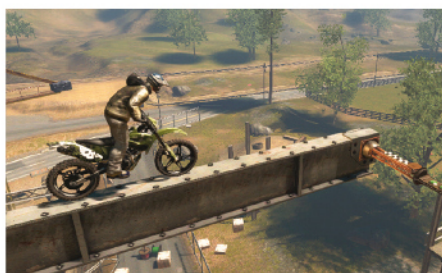
Actiongrusseren Alan Wake fra våre finske brødre er en av de største favorittene her i redaksjonen. Kul action pakket inn i en spennende historie og en uslåelig atmosfære. Det er bare å annonsere oppfølgeren Remedy!



## JOURNEY

PLAYSTATION 3 THATGAMECOMPANY

Vi har fortsatt til gode å møte noen som ikke har latt seg trollebinde av Journey. Det lille, men samtidig utrolig mektige eventyret, er et spill absolutt alle må få med seg!



## TRIALS EVOLUTION

XBOX 360 | PC RED LYNX

Vi plukker fortsatt opp Trials Evolution fra tid til annen, for å forbedre tidene våre. Så avhengige er vi faktisk av Red Lynx' perle. Heldigvis er kvaliteten også helt prima. Du har vel prøvd det?



## THE STANLEY PARABLE

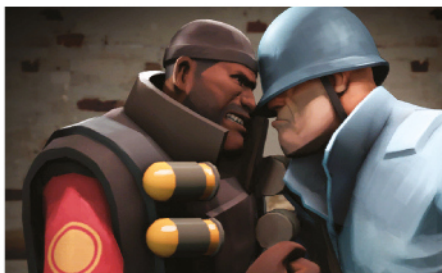
PC | MAC GALACTIC CAFE

Spill trenger ikke være tradisjonelle for å underholde. Faktisk trenger de ikke være spill i det hele tatt. Indiesuksessen The Stanley Parable leker med konvensjonene...



## TIDLØSE KLASSIKERE

Les anmeldelser av alle spillene på  
[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



### THE ORANGE BOX

PC | PS3 | 360 VALVE

Vi kommer neppe til å se en bedre samlepakke enn The Orange Box noen gang igjen. Half-Life 2, Episode 1 og 2, Portal og Team Fortress 2 i én og samme boks. Det er og blir helt vanvittig!



### BURNOUT PARADISE

PC | PS3 | 360 CRITERION GAMES

Hvis du liker racingspill som ofrer realisme til fordel for underholdningen, bør du skaffe deg Burnout Paradise. Vi har fortsatt ikke funnet en mer intens og oppslukende racingverden...



### SUPER MARIO GALAXY 2

WII NINTENDO

Hvis vi er ærlige har Mario gjort opptreden i mange møkkaspill, men når han får lov til å være hovedpersonen er han nesten alltid i storform. Aller best var han i Super Mario Galaxy 2 til Wii.



### SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2 SONY

Det er en grunn til alt oppstyret rundt det evig utsatte The Last Guardian. Den grunnen bærer navnet Shadow of the Colossus, og er et av de mest minnerike spillene noensinne...



### MIRROR'S EDGE

PC | PS3 | 360 DICE

I fjor ble endelig oppfølgeren til Mirror's Edge annonsert. Derfor er det på høy tid med en ny gjennomspilling av originalen, som beviste at FPS ikke alltid trenger å inneholde en masse S...



### SKATE 3

PS3 | 360 EA BLACK BOX

Ingen sportsspill fanger idretten sin like godt som Skate-serien. Etter noen minutter lærer du deg å tenke som en skater, snakke som en skater og... Kle deg som en skater?

## KOMMER SNART



### THE ELDER SCROLLS ONLINE

PC | MAC | PS4 | XBOX ONE ZENIMAX ONLINE STUDIOS

Å skulle lage et MMO basert på The Elder Scolls-sagaen er litt av en oppgave. Ikke desto mindre gikk Zenimax løs på oppdraget med iver og glede. Den 4. april finner vi ut om dette kan bli like kult som Skyrim...

## STYR UNNA!



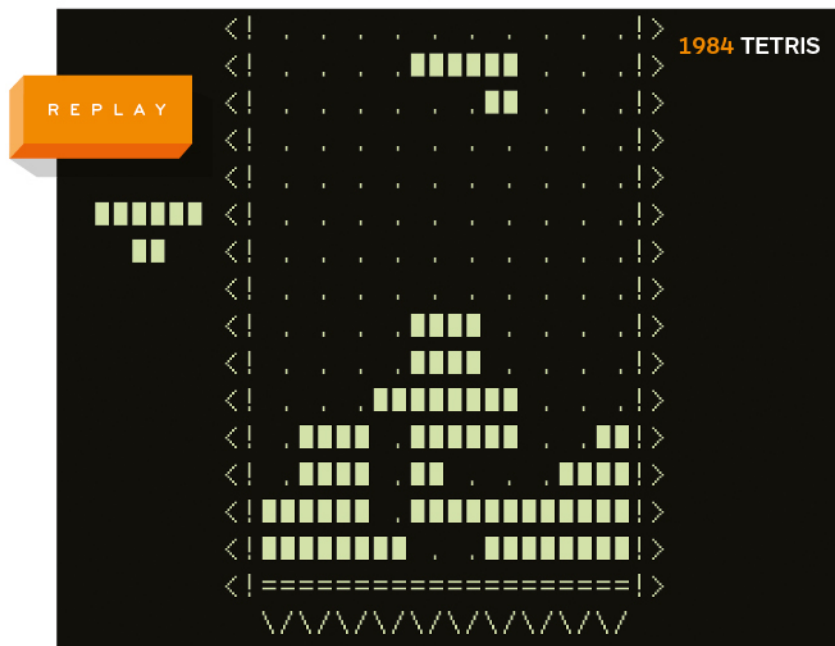
### TURBO SUPER STUNT SQUAD

PS3 | 360 | WII U | WII | 3DS | DS TORUS GAMES / VICIOUS CYCLE

Turbo Super Stunt Squad er et lavbudsjettsspill som stjeler ideer til ingen nytte. Hadde dette vært en 15 kroners nedlastning til iPhone kunne det gått an, men når det krever en vidåpen lommebok blir det for dumt...



➤ **VISSTE DU AT** Verdens første spill som bød på flere forskjellige avslutninger basert på hvordan du hadde spilt var Castlevania 2: Simon's Quest. Det ble sluppet til NES tilbake i 1988...



## DE GAMLE ER ELDST...

**SPILLBRANSJEN** er ung men likevel tradisjonsrik. Husker du disse banebrytende (på den tiden) godbitene fra 30, 25, 20, 15, 10 og 5 år siden?

**George Orwell** forutså i bokform at vi i 1984 ville bo i et dystopisk totalitært samfunn der Storebror alltid så oss. I stedet fikk vi Tetris. De som klager på at Flappy Bird er vanedannende kan ta seg en stor feit bolle, for Tetris var heroin i spillform. Tetris ble laget av Alexey Pajitnov, og var den første underholdningsprogramvaren som ble distribuert utenfor Sovietunionen. I spillet faller såkalte tetrominoes, figurer som er bygget opp av fire klosser, ned til bunnen av spillfeltet. Lager man en hel horisontal linje får man poeng, og den forsvinner. Om en kloss uheldigvis ikke får plass i spillfeltet taper man. Enkelt? Ikke i det hele tatt, for tempoet øker kontinuerlig. Spillet, eller en av dets mange varianter, har vært tilgjengelig på nesten alle spillemaskiner som har blitt lansert, men det var på den håndholdte Gameboy fra 1989 det utviklet seg som tidenes mest populære spill. Tetris har solgt mer enn 170 millioner kopier, som gjør det til tidenes mestselgende spill...



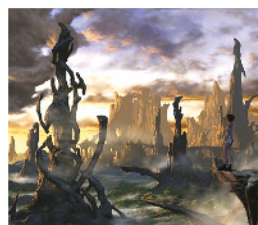
### 1989 GAMEBOY

Vi kan vel si at dette er den lille håndholdte som startet en revolusjon. Nintendo har kanskje bommet noen ganger, "host" Virtual Boy, men med Gameboy fikk de en "knock out". Er ikke hver dag en liten sak med en to farger og monolyd endrer en hel industri. Batteriet varte dessuten lengre enn en halvtime, som var problemet med Segas Game Gear.



### 1994 PLAYSTATION

For 20 år siden trengte man et eksternt minnekort for å lagre progresjonen i spillene sine, men det skortet ikke på moroa og gleden av den grunn. Med den første Playstation-konsollen startet Sony det mange omtaler som den moderne spillbransjen, med klassikere som Metal Gear Solid, Crash Bandicoot, Tekken og Wipeout i spissen...



### 1999 DEN LENGSTE REISEN

På tampen av årtusenet kom et av de mest ikoniske norske spillene noensinne. Den Lengste Reisen fulgte April Ryan, hennes søken etter å finne ut hvem hun egentlig er, og mysteriet om hva som foregår i hennes verden og parallelverdenen Arkadia. Spillet fikk god mottakelse i utlandet, og ble berømmet for den gode historien og den unike stemningen...



### 2004 HALF-LIFE 2

Det er ikke så rart at alle skriker høylytt etter Half-Life 3. I år er det nemlig ti år siden Half-Life 2 så dagens lys. Half-Life 2! Ikke originalen, oppfølgeren! At det har gått så lang tid er nesten ikke til å tro. Det føles som om det var i går at vi våknet opp for andre gang alene i en sporvogn. Kan vi ikke snart få oppleve det en tredje gang, Valve?



### 2009 ARKHAM ASYLUM

Lisensspill har alltid vært forbundet med kvalitet på den nederste delen av spekteret. Det er de fortsatt, men i diskusjonene er det alltid minst en som sier: "Ikke glem Batman-spillene". Så gode har de faktisk vært, og det startet med et brak med Batman: Arkham Asylum for fem år siden. Rocksteady beviste at lisensspill faktisk kan være like fantastiske som kildematerialet!



Hvem vet hva den ti år gamle Tor Erik egentlig tenkte da han ga Sega Master System II en sjanse fremfor NES... Kanskje var det at han ikke ville ha noen venner å byttelåne spill med, kanskje lot han seg ikke imponere av italienske røleggere med japanske røtter, eller kanskje var det fordi han ikke ville være som alle andre. Hvem vet? Han spilte i hvert fall Alex Kidd til døde, og disse minnene står sterkere enn noe både Wonder Boy og Sonic kan skille med. Høy vanskelighetsgrad og fremmede gåter sørget for mange omstarter og timesvis med underholdning for Tor Erik, selv om Alex ikke visste noe som helst om VVS eller redding av prinsesser. /Tor Erik Dahl

## GLEM SUPER MARIO! HUSKER DU ALEX KIDD?



➤ **VISSTE DU AT** Hvis du lager en figur med under 4 i intelligens i det første Fallout-spillet mister du evnen til å prate. Du kan bare lage uforståelige lyder. Dette gjør naturlig nok spillet vanskelig å fullføre...

# STREET FIGHTER II

**Å GI FOLK JULING** har vært gøy veldig lenge..

Spillet som virkelig fikk meg inn i SNESens verden var **Street Fighter II**. Ryu, Chun-Li og Blanka var favorittene, og jeg møtte hver min motstander med den største iver og glede. Det var noe med enkeltheten til arkadespillene. Spillet hadde alt jeg ville ha, spenning og konkurransedrevet vold. Street Fighter 2 er også et av de mest innflytelsesrike spillene gjennom tidene. I tillegg til å være det mest solgte arkade-spillet banet det vei for konkurransedrevet multiplayer og deathmatch-moduser. Må det aldri glemmes! /Linda Serigstad Jensen



## GREMLINS



**Chinese Boy:** Look Mister, there are some rules that you've got to follow. Billy Peltzer: Yeah, what kind of rules? Chinese Boy: First of all, keep him out of the light, he hates bright light, especially sunlight. It'll kill him. Second, don't give him any water, not even to drink. But the most important rule, the rule you can never forget. No matter how much he cries, no

matter how much he begs, never feed him after midnight.

Slik lyder en av mine favorittsamtaler fra filmens verden på 80-tallet. 80-tallet bød på enormt mye forferdelig, grusomt faktisk, men når det kommer til film har 80-tallet mange godsaker å vise til. Gremlins er helt klart en av dem. Fantastisk, morsom og ikke minst spennende.

Gremlins var blant filmene som ble definerende for den oppvoksende generasjonen på den tiden. Den var en ganske stor kinosuksess og er blitt en del av 80-tallets popkultur. Som barn var jeg både fascinert og skremt av filmen. Det er noe av det som gjorde filmen spennende. Humor og horror i en slik symbiose var ikke hverdagskost på den tiden. Jeg var dradd mellom et intenst ønske om å få meg min egen Mogwai og frykten for de fatale konsekvensene det kunne fått.

Oppfølgeren, Gremlins 2: The New Batch, var også like fantastisk, og i tillegg inspirerte den tilsynelatende flere filmer om små monstre. Critters, Troll og Munchies for å nevne noen. Har du ikke sett den, ta en titt. Det er den helt klart verdt. Særlig rundt juletider. /Linda Serigstad Jensen

## TAKK FOR ALT, HAROLD RAMIS



I forrige nummer skrev jeg om klassikeren Ghostbusters. Den 24. februar i år døde Harold Ramis, mannen som spilte datageniet Dr. Egon Spengler, altså en av de fire Ghostbusterne. I den anledning har jeg valgt å skrive en liten hyllest til mannen. Harold var nemlig ikke bare en skuespiller. Han regisserte, skrev manus til og produserte flere filmer som nå definerer 80-tallet. De

mest kjente er nok Caddyshack og Groundhog Day.

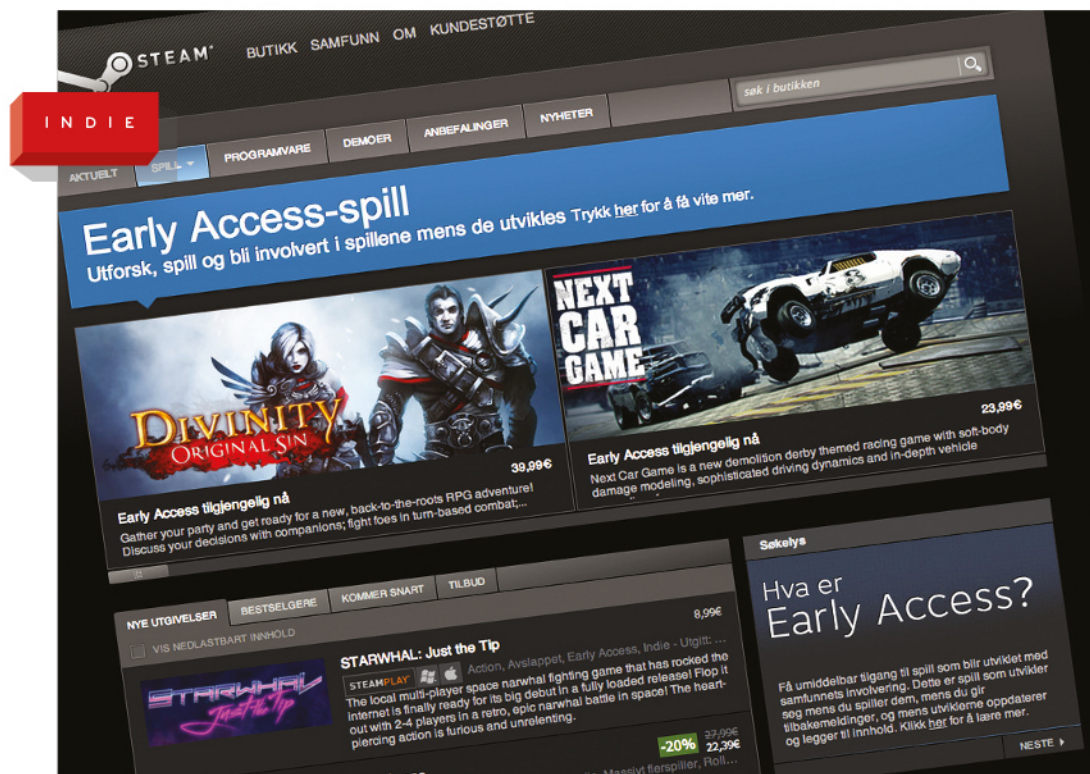
Harold ble ofte omtalt som en mester når det kom til å skape hysteriske scener og pussige personligheter. Et godt eksempel er mannen fra Caddyshack som er enormt opphengt i et jordekorn. Et annet er min personlige favoritt fra Groundhog Day, værmannen som er dømt til å oppleve den samme dagen gang på gang.

I The Chicago Tribune Magazine i 1983 skrev Paul Weingarten følgende: "More than anyone else, Harold Ramis has shaped this generation's ideas of what is funny." Ser man på filmene hans er det ingen tvil om dette. Selv sa Harold at han følte stolthet i det å ha laget to - eller kanskje fire - filmer som kunne fortjent en fotnote i filmens historie. Han presiserte aldri hvilke.

At Harold var et multitalent er det heller ikke tvil om. Ved siden av sin filmkarriere var han faktisk en habil fekter, han snakket gresk med nabolagets kafeeier, og han lærte seg selv å gå på ski kun ved å se det på TV. I tillegg lagde han hattene sine fra bunnen av. Mannen var utvilsomt helt unik, og han vil bli savnet av mange. Meg inkludert. /Linda Serigstad Jensen



Indie-spill lages av uavhengige (independent) utviklere, uten bistand fra en utgiver. Mye av innovasjonen i dagens spillbransje finner du på indie-scenen...



## EARLY ACCESS MISTER DAMP...

**STEAM** har fokusert i overkant mye på uferdige spill den siste tiden...

Mange av oss i Gamereactor er veldig glade i indiespill. Det er noe spesielt med disse spillene, som på mange måter er redusert til ren spillglede. De er spill som slipper unna jernhendene til de største spillutgiverne. Ikke misforstå, jeg setter faktisk veldig pris på alt Ubisoft, EA, Activision, Take-Two og alle de andre gigantene gjør. De tilfører bransjen noe indiespill aldri vil kunne klare, nemlig AAA-titler til hundretalls millioner, som har større markedsføringsbudsjetter enn totalt kostnadene til de fleste indiespill. Likevel er det deilig med litt grasrotspill også, og det er nettopp dette indiespill er.

Valve har lenge vært blant selskapene som har fokusert mest på indiemarkedet, og det er vel og flott. Jeg har likevel ett problem. Utrolig mange flott spill, da

snakker jeg både om indie- og AAA-titler, blir dyttet til siden for Early Access-spill på Steam. I slutten av februar toppet det seg da over halvparten av spillene øverst på Steam var Early Access-spill. Det er altså snakk om spill som ikke er ferdige enda. De er fortsatt i beta, eller enda verre, alpha. Spill som har hundrevis av programluser. Spill som ikke burde regnes som spill enda.

Heldigvis finnes det enkelte unntak. Spill som Starbound og Banished har vært i karusellen på toppen, og disse er så å si ferdige produkter. Disse er derimot i fåtall da utvalget ellers preges av spill som ikke kan regnes som spill enda, som for eksempel Overgrowth. Det synes jeg er trist. Valve fronter spill som fortsatt er i utviklingsstadiet, spill som når som helst kan endre seg til noe helt annet.

De er derfor nødt til å bli blinkere til å luke ugresset blant rosene, og ikke dytte ting på forsiden uten en tanke. Fortsetter de på denne måten vil verdien til de virkelig bra spillene bli nedsatt fordi folk får et dårlig inntrykk av både indiespill og Early Access-spill generelt sett. Det kan vi ikke bare sitte å se på at skjer. Jeg vil ikke gå glipp av de neste indieperlene! /Kim Visnes

## NIDHOGG

PC MESSHOF



I norrøn mytologi er Nidhogg navnet på den fryktinngyende ormen som tærer på livstree Yggdrasil. På Steam derimot, er Nidhogg navnet på spillet der du kjemper mot en venn (eller AI), mens du gjennom Intens kamp forsøker å avværne motstanderen. Er du lur klarer du kanskje å smette forbi fienden og på ærerikt vis ofre deg til en stor, pikselert orm. Veldig gøy, om ikke den mest logiske veien til heder og ære. /Tomas Velden

Sjanger FIGHTING Slippes UTE NÅ

## TOWERFALL ASCENSION

PC/PS4/OUYA MATT THORSON



Towerfall er et annet duellspill som kan minne litt om Nidhogg. Den største forskjellen er at det åpner for enda flere spillere, som attpåtil bruker pil og bue i stedet for korder. Da spillet først ble utgitt til Ouya for snart et år siden, ble det hyllert som den Android-baserte konsollens aller beste spill. Nå er den frenetiske flerspilleropplevelsen på vei til Windows og Playstation 4, og vi ser frem til å endelig få se hva alt spektaklet dreide seg om. /Tomas Velden

Sjanger PLATTFORM / FIGHTING Slippes 2014



## BANISHED

DET ER UTROLIG HVA BARE EN KREATIV SJEL KAN FÅ TIL...

Etter skandalen knyttet til nye SimCity var mange utrolig sugne på et mindre restriktivt spill i byggesjangeren. En mann, Luke Hodorowicz, bestemte seg derfor for å fylle savnet med sitt eget spill, Banished. Og spillet er virkelig hans og ingen andres. Hele spillmotoren, grafikken, designet, musikken, menyene, animasjonen, alt har han gjort selv. En ganske så utrolig bragd må jeg si. Joda, Markus Persson, bedre kjent som Notch, lagde også Minecraft på egenhånd, men her er det snakk om et komplett spill fra begynnelse til slutt, og ikke bare et konsept som trenger videreutvikling.

Spillet idé er enkel. Du styrer en gruppe mennesker som har blitt bannlyst fra en koloni og nå må klare seg på egenhånd. Det er ingen fiender, men årstidene og den harde villmarken gir deg likevel nok av utfordringer. Det gjelder nemlig å bruke resursene sine på best mulig måte. Det handler om å passe på at du har nok stein, tre, mat og andre nødvendigheter for å overleve. Det er din oppgave å passe på beboere, og etter hvert også barna deres. De skal tross alt ta over driften av kolonien i årene som kommer. Du må passe på at du har utdanning til stede, samt sette opp handleruter til andre kolonier i nærheten. Dette er SimCity blandet med Settlers, bare uten krigingen. /Kim Visnes

Banished ble sluppet til PC i februar, og finnes på Steam.





## GOAT SIMULATOR

**PC** COFFEE STAIN STUDIOS Sjanger SIMULATOR Slippes 1. APRIL

Tenk deg å kunne leve livet som en geit. Du trulter rundt og gjør alt det en geit gjør. Du spiser alt du kommer over, du hopper over biler, klatrer i heisekraner og stanger folk i skrittet hver gang muligheten byr seg. Det høres ut som en fantastisk drøm, ikke sant? Vel, nå kan denne drømmen bli virkelighet, med Goat Simulator fra Coffee Stain Studios! I dette spillet får du nemlig sjansen til å leve ut drømmen om hverdagen som geit. Du kan være en helt vanlig geit som bare går rundt og spiser, eller du kan være en djevelgeit hvis eneste mål i livet er å lage kvalm og bøll. Omgivelsene kan ødelegges eller brukes til påføre andre smerte. Du kan for eksempel sparke bøtter i hodet på intetanende mennesker. Alt startet som en liten goyal greie utviklerne mekket sammen på en game jam, men interessen ble så stor at de bestemte seg for å finpusse det og slippe det på Steam. Foreløpig utgivelsesdato er satt til våren 2014. /Suzanne Berget



## OCTODAD: DEADLIEST CATCH

**PC | MAC | LINUX | PS4** YOUNG HORSES Sjanger PUZZLE Slippes UTE NÅ

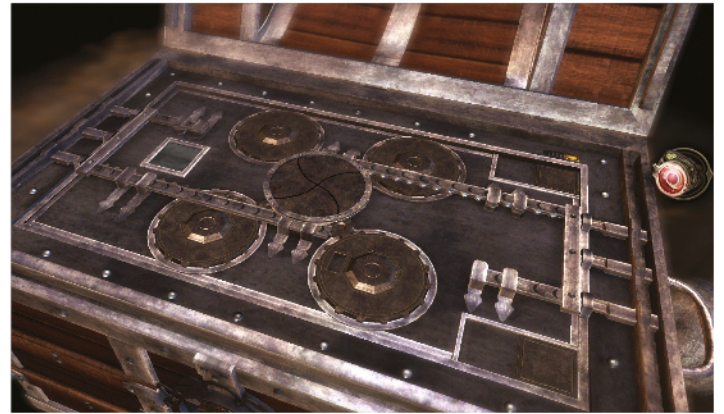
Noen spill stiller de viktige spørsmålene og virkelig får deg til å tenke. Octodad er ikke et slikt spill. Heldigvis. I Octodad spiller du simpelthen en helt vanlig familiefar som gjør helt vanlige fedreting. Ja, også er du i tillegg en blekksprut, men det er det ingen andre som vet. Og det må heller ingen finne ut! Konseptet bak Octodad er like geniale som det er simpelt, og Young Horses har ikke vært redd for å løpe løpsk med det. Spillet er gjennomført selvironisk, og gjør hele tiden narr av premisset. Ikke uventet gjør mangelen på knokler deg noe klønete, og kontrollene reflekterer dette. Spillet går i så måte ut på å gjennomføre dagligdagse gjøremål klossetheten til tross, uten at noen oppdager din åttearmede hemmelighet. Absurditeten ved det hele, sammen med morsom dialog og en sjarmerende historie, gjør dette til et spill du jobber deg gjennom med et stort smil om munnen. /Jostein Holmgren



## NO MAN'S SKY

**TBA** HELLO GAMES Sjanger EVENTYR / STRATEGI Slippes UKJENT

Akkurat idet vi begynte å tro at spillåret 2013 hadde gått sin gang, ble vi tatt på sengen av Hello Games sitt nye prosjekt. Utviklerstudioet som er mest kjent for de kompakte og nøye planlagte motorsykelrennene i Joe Danger-spillene skal nå lage et spill med gigantiske, tilfeldig genererte verdener. I No Man's Sky trenger du ikke begrense deg til én planet. Nei, du kan faktisk utforske et mangfold av svært forskjellige kloder, samt rommet som binder dem sammen, alt i godt selskap av andre spillere. Se på det hele som et Minecraft-univers med mindre bygging og enda mer plass å bolstre seg på. Hvordan vi får dagene til å gå i det vide rommet som er No Man's Sky, er enda ikke helt sikkert, men utvikleren lover et mangfold av planter og dyr som skal være verdt å sette under lupen. Endelig finnes det en kur for oss som har sett seg lei av å være omkranset av ubestigelige fjell eller usynlige vegger. /Tomas Veiden



## THE ROOM TWO

**IOS** FIREPROOF STUDIOS Sjanger PUZZLE Slippes UTE NÅ

Selv om mange utviklere prøver så godt de kan er det ikke til å komme utenom at en rekke tradisjonelle spill ikke egner seg spesielt godt på touchskjerm. Puzzle-spill og pek-og-klikk-spill er derimot som skapt for eksempelvis iPad, og The Room-spillene til Fireproof Studios står som kronkeksplene på hvordan slike spill skal gjøres. Her trenger du ikke knote med kontrollene, og du har hverken stressende tidspress eller mas om mikrotransaksjoner hengende over skuldrene. I stedet blir du servert en gåte du må løse, som viser seg å være mer kompleks enn ved første øyeblikk. Fireproof er eksperter på å skape snedige gåter, med subtile ledetråder du ikke legger merke til helt til å begynne med. Likevel føles det aldri håpløst eller urettferdig, og i verste fall kan du jo ty til hintene utviklerne har lagt igjen. Dette er et herlig balansert og vakkert gåtespill, og blant de aller beste du finner på AppStore. /Morten Bækkelund



# TITANFALL™



**TILGJENGELIG 27. MARS**



©2014 Respawn Entertainment, LLC. Respawn, Respawn Entertainment and Titanfall are trademarks of Respawn Entertainment, LLC. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



**respawn**  
ENTERTAINMENT



**GÅ FOR GULL**  
DU MÅ HA DET FOR  
Å SPILLE TITANFALL\*

\*Xbox Live Gold medlemskap selges separat.

XBOX LIVE



12 MONTHS  
XBOX LIVE GOLD  
MEMBERSHIP

 **XBOX 360**