

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS
MAGASIN
Februar 2011
Nummer 85

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no



THE ELDER SCROLLS V

Skyrim

Som eneste nordiske spillmedie tok vi turen
til Washington for å prøvespille...

Playstation og Gamereactor gir deg sjansen - prøv Killzone 3!

SPILL KILLZONE 3 PÅ KINO!

ET SAMARBEID MELLOM PLAYSTATION NORGE OG GAMERACTOR - PRØV SPILLET FØR ALLE ANDRE

- Spill et av årets største skytespill på kinolerret
 - Test spillet i full 3D med Move
 - Alle deltakere får med seg en goodiebag
 - Forhåndsbestill spillet før alle andre
 - Snacks og drikke vil bli servert

**Begrenset
antall plasser**
Her gjelder det å være
førstemann til mølla!

OSLO 11. FEBRUAR
BERGEN 15. FEBRUAR
TRONDHEIM 17. FEBRUAR

For å melde deg på send en e-post til:
killzone@gamereactor.no

Du vil få en bekreftelse på mail dersom du har fått plass...

Dette bør du ikke gå glipp av!

**Game
reactor**

Kristian Nymo, sjefredaktør



Langt om lenge og lengre enn langt!

Vi har besøkt verdens kriker og kroker på jakt etter spillartikler...

At Elder Scrolls V: Skyrim er et av årets mest lovende spill er ingen overdrivelse, og vi reiste til Washington som eneste nordiske publikasjon for å teste spillet. Ingen dårlig start på spillåret 2011.

Vår skribent Kristina Wiik tok turen til Vancouver for å se nærmere på Warhammer: Retribution. Dette resulterte i en sniktitt i bladet, intervju på nettsiden og en gigantisk taxiregning. Den finner du på side 16 og 17 - artikkelen altså, ikke regningen. Kim Kristiansen satte seg på morgenflyet til London og spilte tennis sammen utviklerne av Top Spin 4. Et sportsspill som ifølge Kim er verdt å holde et øye med.

Men vi er ikke helt ferdig med reiser riktig enda. Line Fauchald tok turen til New York for å se på en rekke spill, der hun etter sigende hadde banket både spillutviklere og -journalister gule og blå i wrestlingspillet WWE All Stars. Jeg prøvde å fortelle at det var ganske vanlig blant utviklerne å late seg litt for pressen - slik at vi skal synes spillet er morsommere - men det ville hun ikke høre noe av. Hun tok også Homefront i nærmere øyesyn, et krigsspill som skiller seg fra mengden med sin menneskelige tilnærming. Det flerspillerorienterte skytespillet ser særs lovende ut, og du kan finne ut mer på side 14 og 15.

Dersom dere ønsker å gi ris eller ros for den jobben vi gjør, kan dere sende en tilbakemelding til kristian@gamereactor.no. Ellers vil jeg bare ønske dere god fornøyelse og god lesning.

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #85

Vi har prøvespilt et av årets heteste rollespill og anmeldt to unike lekeverdener med Sackboy og Kirby.



04 SSX: Deadly Descents

Det adrenalinpumpende snøbrettspillet er tilbake med nye halsbrekkende stunts og hensynsløse racing.



14 Homefront

Kaos Studios er lei av upersonlige krigsspill, og presenterer en realistisk opplevelse med Homefront.



20 Dragon Age 2

Bioware har lagt den suksessrike forgjengeren bak seg, og går nye veier med Hawke i Dragon Age 2.



30 Little Big Planet 2

Oppfølgeren til Little Big Planet byr på mer av alt. Slipp kreativiteten løs på nytt i din helt egen verden.



35 Dead Space 2

Isaac Clarke er tilbake i et nytt romeventyr. Tempoet er høyere i oppfølgeren, men det er fortsatt rikelig med skumflinger i mørket.

Forhåndstiter

- 14 Homefront
- 16 Warhammer
- 18 Stacking
- 18 Topspin 4
- 19 WWE All Stars
- 20 Mortal Kombat
- 20 Dragon Age 2
- 21 Uncharted 3

Anmeldelser

- 30 Little Big Planet 2
- 32 Kirby's Epic Yarn
- 34 DC Universe Online
- 35 Dead Space 2
- 36 BC 2: Vietnam
- 36 Mario vs DK 4
- 36 Nail'd
- 36 DR 2: Case West

Faste seksjoner

- 04 Tempo
- 12 Community
- 14 Sniktitter
- 22 Artikkel
- 30 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguiden
- 44 Film
- 46 Bonus



44 Film

Vi har tatt en kikk på The Social Network.

SJEFREDAKTØR Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Daniel Guanio
(daniel@gamereactor.no)
RED. MEDARBEIDER Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER
Morten Bækkelund
Kristina Wiik
Kim Vesnes
Kim Kristiansen

Martin Liland
Ingar Takanobu Hauge
Adrian Berg
Richard Imenes
Martin Andresen
Ole-Kristian Lima Anfinson

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 30.000
TRYKK Colorprint
DISTRIBUSJON Posten Norge
ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing.

TESTET VERSJON

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS!

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

• Rest in pieces.™

Tempo

EKSklusivt

Mørket har lagt seg over tindene...

Raviner og sprengkulde spiller hovedrollen i SSX: Deadly Descents.

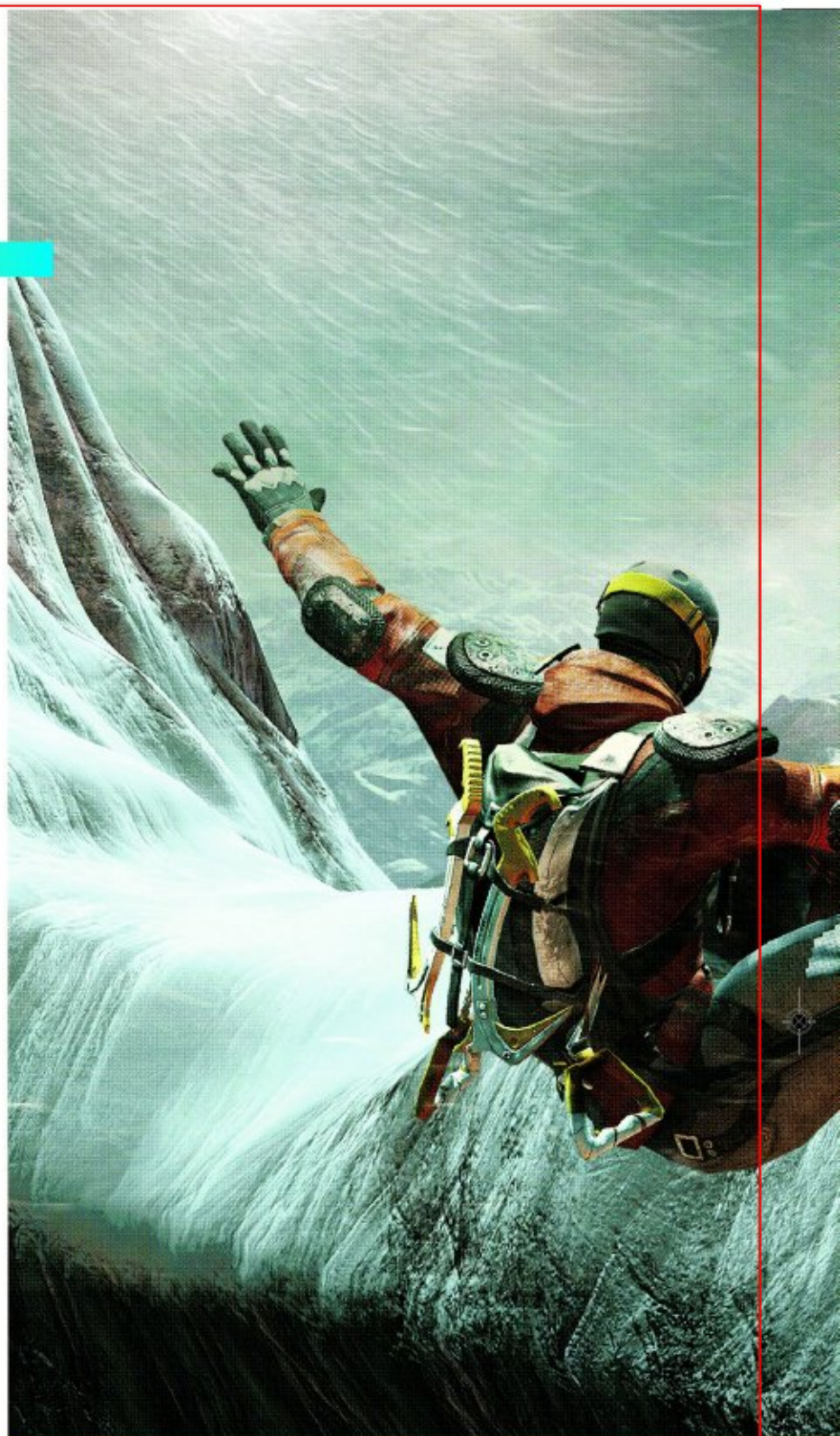
Grav deg ned i tide. SSX-serien våkner endelig fra dvalen sin, og ventetiden har vært lang: hele syv år har passert siden den siste virkelige oppfølgeren, SSX 3. Neste del av serien viker fra de tradisjonelle løypene, og istedenfor ferlevennlige skianlegg kastes vi nå ned fra helikoptre på livsfarlige, ugjestmilde fjelltopper. Velkommen til SSX: Deadly Descents. Overlevelse er ingen garanti. Med passende timing begynner snøen å lave ned utenfor vinduet når Todd Batty, Creative Director for Deadly Descents, viser meg to bilder av Jokeren. Det første er Jack Nicholsons tolkning av Batman-skurken, kledd i lilla jakke, ferskenfarget skjorte og et kitsch-aktig glis. Det andre bildet viser Heath Ledgers mørke, skrudde versjon av figuren, som rettmessig ble belønnet med Oscar. Over bildene står "SSX then" og "SSX now". Snowboard-serien har med andre ord tatt et omfattende steg i retning mørkere tinder.

- Vi vil gjenoppfinne SSX, gi serien nytt blod på samme måte som de nye Batman- og Star Trek-filmene. Deadly Descents skal bli så mye mer enn bare snowboarding, sier Todd Batty og klikker seg videre til neste prosjektorbilde fra en faretruende utforbakke med vilt snøvær.

Viljen til å fornye kan man bare respektere. Samtidig er det vanskelig å ignorere fans av spillserien, som etter de første detaljene fra SSX: Deadly Descents umiddelbart glimret med sin skepsis. Hvorfor ikke et nytt SSX Tricky? Eller et klassisk SSX 4? Undringen er stor, og jeg spør derfor Todd Batty om man på et tidspunkt vurderte å lage en mer tradisjonell oppfølger.

- Folk likte virkelig SSX Tricky og SSX 3, men disse to skilte seg ganske mye fra hverandre. I Tricky konkurrerte du mot andre spillere, løypene var konsentrerte og det ble mye "combat racing". I treeren var det deg mot fjellet, du måtte bruke mange snarveier og så videre. Det var vanskelig for oss å videreføre disse konseptene fullt ut, og vi valgte derfor å bringe serien til et helt nytt fjell. Deadly Descents vil likevel ha en rekke gjenkjennelige elementer fra tidligere spill. Ingen grunn til panikk.

Blandingen er delvis planlagt: en tredjedel velkjente innslag, en



tredjedel forbedringer og en tredjedel med nyheter. I SSX: Deadly Descents får vi 9 dødelige fjellområder som, på lik linje med Mega Man-sjefsfiender, alle har sin særegne måte å utfordre brettkjørerne på. Hvordan kommer du til å dø, er Deadly Descents foruroligende spørsmål - og her finnes flust av alternativer. Faller du offer for Aorakis voldsomme kastevinder eller Sibirs knivskarpe is? Mont Blancs klipperike bakker eller Vinsons bitende kulde? Eller ender du kanskje dine dager i Kilimanjaro's bekmørke raviner? En av de mer fascinerende detaljene ved utviklingen av Deadly Descents er hvordan spilllets fjell er laget. Hemmeligheten staves Mountain Man, et dataverktøy som har gått grundig igjennom topografien til flere av verdens største fjell. Batty forklarer at de utviklet et verktøy som "kan bygge fjell" og at Mountain Man tok to år å få på bena. Da verktøyet var ferdigstilt trengte utviklerne kun å fylle



inn lengdegrader og breddegrader for de respektive fjellene, for eksempel Mont Blanc, og datamaskinen kunne dermed skisse det opp i polygonform på et par minutter.

- Vi tittet på hva som gjorde løypene i de forrige SSX-spillene morsomme. De hadde alle en viss mengde svinger, forskjellige grader i kurvene og steder hvor spilleren var nødt til å gjøre raske avgjørelser om hvilke veier de skulle velge. Vi matet inn alle disse parametrene i Mountain Man og lot maskinen stå på over natta for å lage gode forslag i virkelige fjellområder. Når vi kom tilbake neste morgen, hadde programmet funnet frem til over 4 millioner forslag, forteller Batty og ler.

Så mange løyper kommer vi (heldigvis) ikke til å velge mellom når Deadly Descents er ferdig. Ved hjelp av Mountain Man og finpuss har Electronic Arts snekret sammen cirka 70 fjell å velge mellom; en god del mer enn de rundt 8 fjellene i tidligere

utgivelser. Når vi velger løyper skal grensesnittet minne noe om det i Google Earth, og det skal finnes over 200 "drop points" hvor vi kan fires ned fra helikopter.

Et spill av denne typen står og faller på spillkontrollen, og når jeg spør om styringen i Deadly Descents vil gjennomgå like store forandringer, får jeg et "både ja og nei" til svar. Spor av kontrolloppsettet fra tidligere spill gjør sin tilbakekomst, men utvikleren har blitt tvunget til å endre en del på formelen.

- Nostalgi er en lystig sak. Vi tenker tilbake på SSX-spillene som spill med perfekt kontroll, men når vi vender tilbake til dem dukker det opp et par problemer. Man bruker for eksempel både analogspaken og styrekorset, for så å veksle mellom disse, noe som i dag er en litt kronglete løsning.

Spillkontrollen skal bli både tilgjengelig og innovativ...

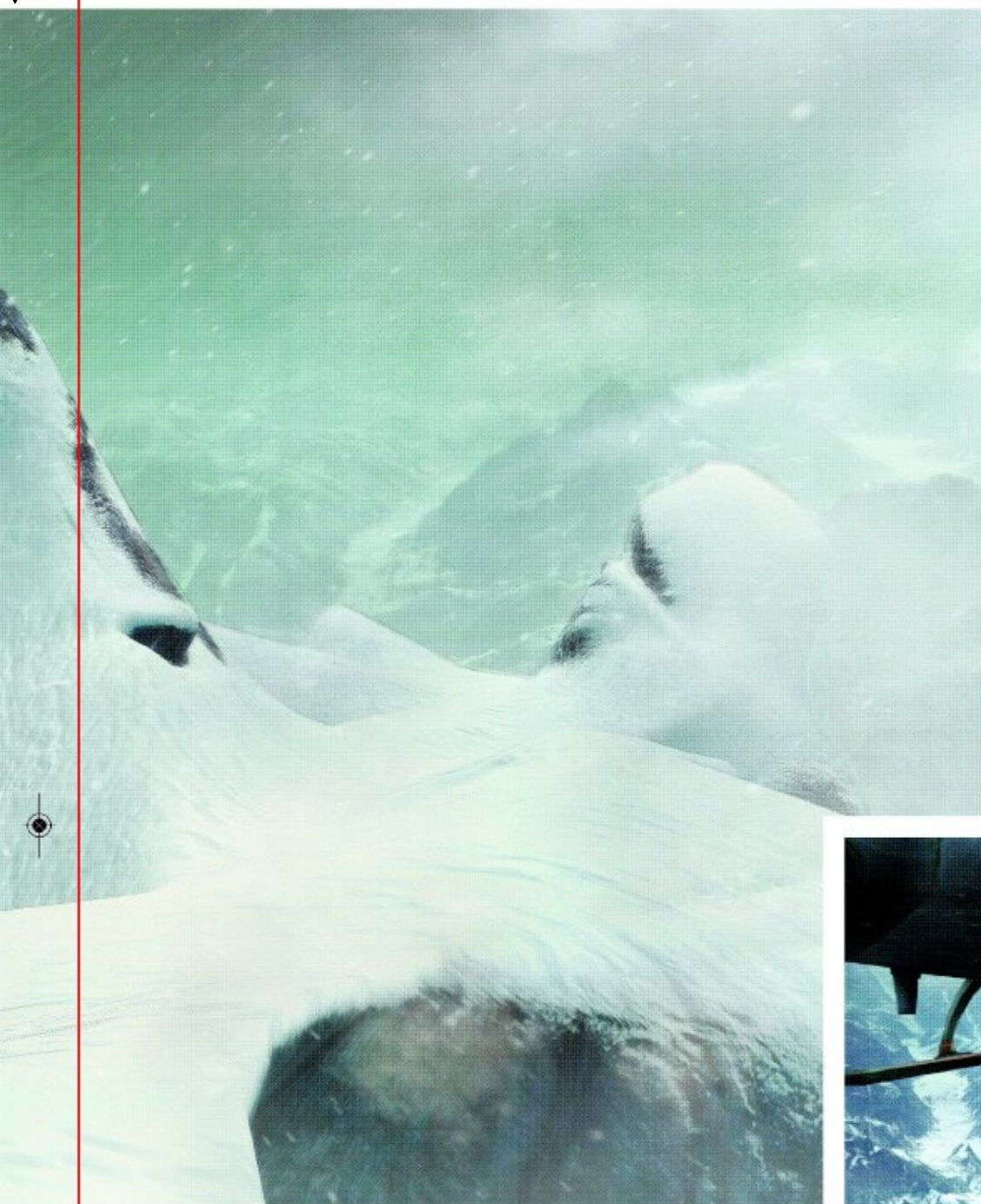


TILTAK



Sony svarer på piratangrep

Da Sony tidligere denne måneden ble bordet av spillpiraten George Holtz, fikk saken store oppslag. Ikke bare var det nå fritt frem for å spille piratkopierte spill på konsollen, men sikkerhetshullet tillot også kodeknekkere å justere spillerstatistikk i titler som Call of Duty: Modern Warfare 2. Sony har nylig meddelt at løsningen på problemet blir å legge ved verifiseringsnøkler i alle kommende Playstation 3-spill - noe som kan by på problemer for bruktspillmarkedet.



Spillkontrollen kommer til å være både lettligjengelig og innovativ, det kan jeg love.

Det har florert mangt et rykte om at Deadly Descents skal kopiere spillkontrollen fra Skate. Todd Batty forteller derimot at disse ryktene er falske. Spillet vil heller ikke ta i bruk Playstation Move eller Kinect, en sak der fansen har vært ekstra bestemte.

SSX: Deadly Descents handler ikke bare om å forsere bakkene fra punkt A til punkt B, men også om å overleve. For å lykkes med dette er spillfigurene våre utrustet med verktøy som isøks, oksygenflasker, helikopter og attpåil et

Å forandre serien i så stor grad er et vågalt steg, men umiddelbart ser det riktig så lovende ut...

av menneskehetens kuleste påfunn: Vingedrakter. Disse ekornliknende draktene lar deg omtrent fly ut fra klippesvevet i et dristig hopp, og ser like kult ut i Deadly Descents som i virkeligheten. "Dristig hopp" er for øvrig en passende beskrivelse for hele spillet. Å forandre serien så radikalt er et dristig valg, men umiddelbart ser den mørke, tøffere tilnærmingen riktig så lovende ut. På nåværende tidspunkt gjenstår en hel del arbeide, men når det ferdige produktet havner i favnen får vi omsider se om den skeptiske fansen har vært skeptiske med rett, eller om EA faktisk lykkes i å revolusjonere snøbrettsjangeren.

Jonas Elfving

SSX: Deadly Descents slippes til PS3 og Xbox 360 neste år.



ANNONSERT

Mer Silent Hill til høsten

Serien går tilbake til røttene i Silent Hill: Downpour

Selv om gamlefansen har fulgt utviklingen til Silent Hill med mistro og skepsis, betyr ikke dette at Konami har tenkt til å gi seg med det første. Etter det begredelige Silent Hill: Homecoming og et knippe nyversjoner, kan utvikleren endelig bekrefte spill nummer åtte i den legendariske skrekkspillfranchisen. Her skal serien vende tilbake til det som ga Silent Hill 2 klassikerstempel: mindre beist, mer psykologi og paranoia, en forlatt by og mindre fokus på action. Som tittelen antyder blir vann et sentralt element.

Ingen konkret dato for Silent Hill: Downpour foreligger. Spillet vil bli sluppet til Xbox 360 og Playstation 3.





Redaktøren spiller Ipad

Kristian har sett på Ipad som fenomen, og testet fire spill til plattformen...

Apples Ipad ble tatt godt imot når den ble sluppet på det norske markedet sent i fjor. Lesebrettet ble raskt den nye favoritten, og gjorde nettsurfing fra sofakroken til en mer behagelig opplevelse. Det å holde en plate i hånden, kontra en bærbar maskin i fanget, er naturligvis langt mer komfortabelt. I tillegg har Ipad et svært enkelt og delikat brukergrensesnitt.

Etter tre måneder med Ipad er jeg overbevist om at det er rom for lesebrett i norske stuer, til tross for at det florerer av bærbare maskiner og smarttelefoner. Ipad er ingen erstatning

Vi bruker mer og mer tid på nettbasert innhold...

for tradisjonell PC-bruk, men fungerer ypperlig som et tillegg. Hovedgrunnen til dette er forbrukernes vaner. Vi er i ferd med å bruke mer tid på nettbasert innhold enn TV, og til rent konsum av innhold har lesebrett noen klare fortrinn.

Vi sitter nå i godstolen og leser magasiner og bøker på lesebrettet, som er kjøpt med noen enkle bevegelser med fingertuppene fra nettbutikken. Vi streamer filmer og serier direkte fra stasjonære maskiner, mens vi ligger i bingen og strekker oss. Bruksområdene er mange, og på toppen av det hele har Ipad også etablert seg som en spillplattform som er verdt å ta på alvor.

Fleire store utviklere og utgivere i spillbransjen som Electronic Arts, Ubisoft, Epic med flere, slipper spill til Ipad som illustrerer gjennomslagskraften. Jeg har sett nærmere på fire spill som er verdt å få med seg.



Infinity Blade
Ipad / Action

Dette er spillet som virkelig demonstrerer den visuelle kapasiteten på Ipad. Infinity Blade ser nesten like pent ut som et Xbox 360- og PS3-spill. Det er naturligvis ikke et like teknisk avansert spill, men likevel imponerende. Her gjelder det å hakke middelalderkrigere sønder og sammen ved å la fingertuppen gli over skjermen. Man får poeng som kan brukes til å oppgradere ferdighetene, mens man hevner drapet på sin far og redder kongeriket.



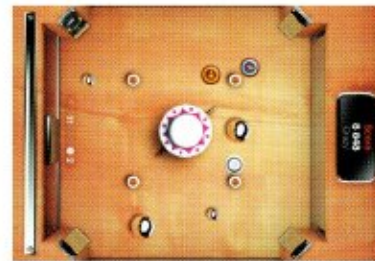
Dead Space Lost
Ipad / Action

I Dead Space på IOS inntar vi rollen som en ingeniøren med kodenavn Vandal. I likhet med storebroren på dagens konsoller, gjelder det å løse en rekke med gåter samtidig som skrekkingytende vesen skal tas hånd om. Lyddesignet og den visuelle biten i spillet er utrolig forseggjort, og skaper umiddelbart en trykket og klaustrofobisk stemning. Dette skrekkspeilet er absolutt verdt å ta i nærmere åsyn.



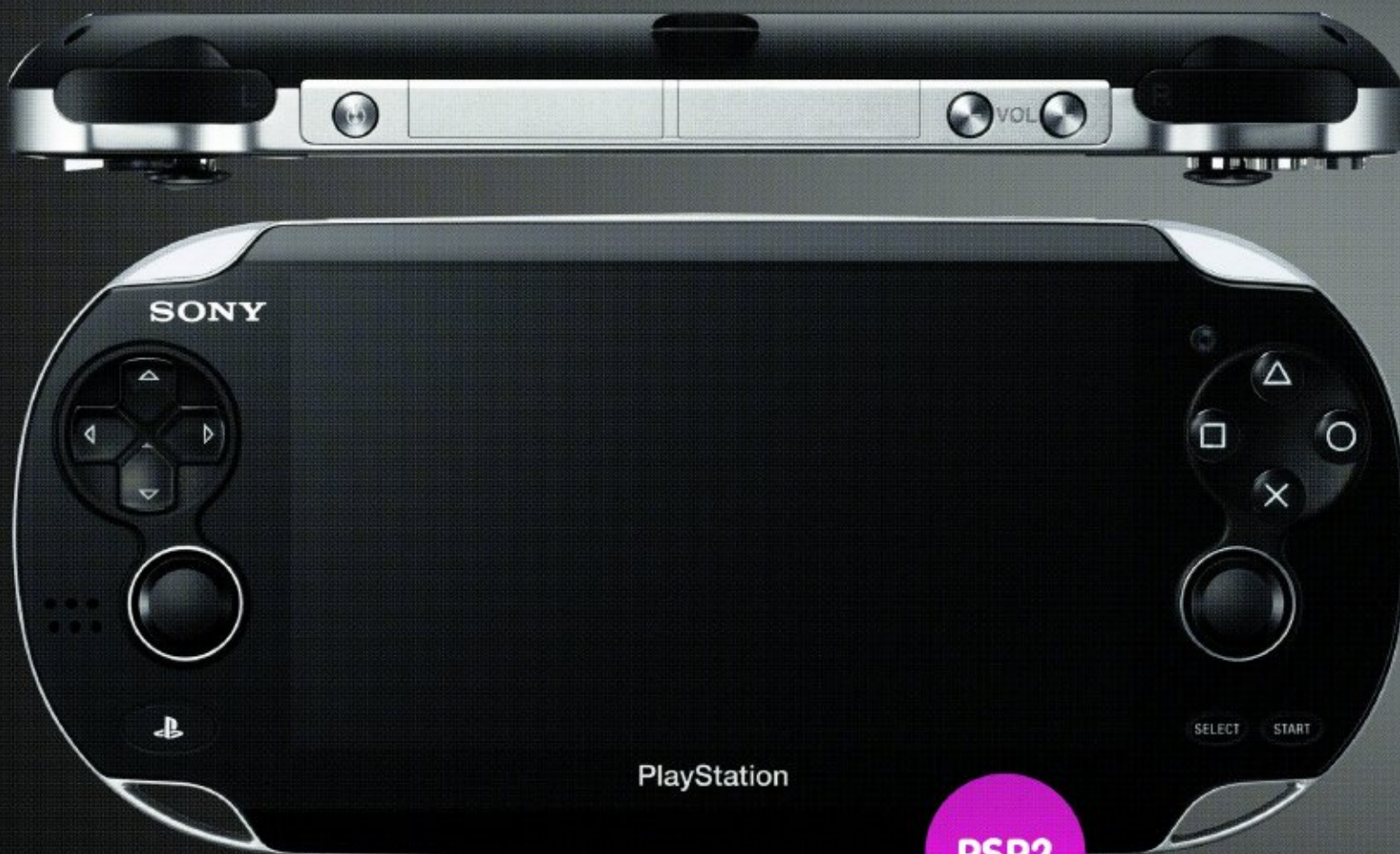
Ludo
Ipad / Brettspill

Hytteturen er reddet. Endelig kan vi kaste det gamle pappbrettet på døren, og heller kanskje oss med ny høyteknologisk stas. Jeg snakker selvfølgelig om klassikeren Ludo. Snedig for de av oss som blir slitne i håndleddet av å rulle terninger, ettersom man nå kun trenger å trykke på et terningsikon - og vips så tryller Ipaden frem et siffer. Snakk om luksus. Her får man alt servert på sølvfat.



Multipong
Ipad / Arkade

I Multipong kan fire spillere delta samtidig. Det gjelder å forsvare hver sin side med en plate som kan skyves frem og tilbake med fingertuppen - å la Arcanoid - mens en jernkule på platen spretter omkring. Denne kulen skifter også egenskaper gjennom å treffe ikoner som dukker opp på spillerbrettet. Enkelt prinsipp og lett å sette seg inn i. Dette er moro for hele familien.



PSP2

M A S K I N V A R E

Next Generation Portable

Sony viser PSP 2 - en håndholdt lillebror som ytelsesmessig kan galoppere side om side med PS3.

1 Størrelsen

PSP 2 er 18,2 cm lang, 8 cm bred og 1,8 cm tykk. Den er med andre ord nesten to centimeter lengre og én centimeter bredere enn PSP 3000. Sammenlignet med Nintendo 3DS og iPhone 4 kan den kun beskrives som betydelig større.

2 Skjermen

Skjermen på PSP 2, eller Next Generation Portable som Sony for øyeblikket kaller den, kommer til å være fem tommer stor med en OLED touch-skjerm på 960x544 punkter - fire ganger så høy oppløsning som PSP Go.

3 Prosessoren

Prosessoren i PSP 2 kommer til å være en ARM Cortex A9 Core-variant med fire kjerner. Kombinert med 1GB arbeidsminne (dobbel så mye som i Xbox 360) vil PSP 2 være istand til å vise grafikk av Playstation 3-kaliber.

4 Spillene

Uncharted, Killzone, Wipeout, Resistance, Little Big Planet, Gran Turismo, Final Fantasy, Ratchet & Clark og God of War. Alle disse spillseriene vil ta steget over til til PSP 2.

5 Priset

Sony har enda ikke oppgitt noen antydning til hva PSP 2 kommer til å koste. Med tanke på hvor mye avansert teknologi konsollen vil ta i bruk er det likevel rimelig å gi en prognose på 3500-4000 kroner.



Dette er PSP 2

Sony hamrer løs på stortrommene med oppfølgeren til PSP 3000...

Etter 12 måneder med rykter, skvalder og en sinnsvak mengde hysj-hysj fra Sonys side, har oppfølgeren til PSP 3000 og PSP Go endelig blitt offisielt avslørt. Under et pressemøte i Tokyo i slutten av forrige måned fikk en samlet verdenspresse mulighet til å se nærmere på "Next Generation Portable", prosjektnavnet for PSP 2. Og konsollen blir en kraftplugg. Mens Nintendo nok en gang satser mindre på teknisk tyngde og mer på nyskapende 3D-integrasjon, tar Sony frem sin sedvanlige storkanon og

fyrer løs med et håndholdt beist som går i strupen på selv de stasjonære konsollene.

PSP 2 er ettersigelig istand til å tegne samme grafikk som storebror PS3, proppet med teknisk ekstravagans. Her finnes en touch-skjerm på 5", Wi-fi, 3G, Sixaxis-støtte, doble analoge styrespaker, spill på Flash-kort, full bakoverkompatibilitet, kunstig surround, GPS-muligheter, ett kamera på baksiden og forsiden av enheten, samt nok et touch-panel på ryggen. Noen informasjon om batteritid eller pris har vi ikke fått tilgang på, men det ryktes om knappe fire timers kapasitet på batteriet og en pris i området 3500-4000 norske kroner. Konsollen slippes i følge ryktemølla senere på året, nærmere bestemt oktober.

Les mer om Next Generation Portable på www.gamereactor.no.

Notiser

Piratforviklinger for PS3

Etter over 4 år har omsider hackere klart å senke Sonys flaggskip. På nyåret kunngjorde hackeren GeoHot, sammen med gruppen falDverflow at de hadde gravd frem krypteringsnøkkelen til PS3. Med denne skal det angivelig være mulig å lage modifisert programvare til konsollen. Sony svarte innen kort tid med å søke etter hackerne.

Dato for Nintendo 3DS

På Nintendo-messen i Amsterdam 19. januar ble endelig utgivelsesdatoen for den nye bærbare 3DS-konsollen kunngjort. 3DS kommer ut 25. mars og blant de nye funksjonene finner vi 3D-støtte for spill, foto og video, forbedret nettstøtte og en utbedret vernetjeneste.

25 lanseringsspill til 3DS

I forbindelse med lanseringen av Nintendo 3DS kom det fram at 25 nye spill vil bli å finne i butikkhyllene i løpet av de par første månedene etter konsollen gis ut. Blant titlene finner vi Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Street Fighter IV 3D Edition og Resident Evil Revelations.

Oppfølger til PSP bekreftet

Ryktene rundt Sonys neste bærbare konsoll har florert. I januar ble imidlertid PSP2 omsider bekreftet av Sony, som viser frem konsollen i slutten av januar. Med tanke på at Nintendos 3DS vil være klar til mars er det nærliggende å tro at Sony ønsker å ta del i konkurransen med sin egen konsoll i løpet av året.

Minecraft blir en suksess

12. januar kunne Markus Persson melde at hans populære indiespill Minecraft nå har solgt i over én million eksemplarer. For å markere begivenheten ga Persson et spesiell kappe til bruk i spillet i gave til spiller nr. én million. Imponerende salgstall, med tanke på at Minecraft fremdeles er i beta.

Portal 2 på tvers av plattform

Stjerneutvikler Valve jobber tett med Sony for å holde sitt løfte om at PS3-versjonen av Portal 2 skal bli den beste konsollversjonen. I januar meldte selskapet at Portal 2 vil ha flerspiller på tvers av PS3- og PC/Mac-plattformene. I tillegg vil alle PS3-versjonene inkludere en kode til å laste ned spillet til PC eller Mac.



Ulempen ved ny teknologi

3D og bevegelsesteknologi er fremtiden, men stikker kjepper i hjulene for de teknisk tyngste spillene.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater og God of War var nesten litt for pene. Litt for pene for Playstation 2. Men Komani og Sony hadde hatt fire år på seg - fire år til å presse hver eneste dråpe ut av den aldrende maskinen. Det samme gjaldt for The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Da Xbox-generasjonen sang på siste verset, leverte Microsofts førstefødte et siste sukk der svenskutviklede Riddick presterte å bevise at konsollen kunne så mye mer enn vi var vant til. Det siste året i hver konsollgenerasjon har gang på gang vist seg å være det mest spennende når det kommer til grafisk utvikling. Ikke minst når det gjelder Sonys konsoller, som har for tradisjon å være arkitekturmessig krangleverme og en kilde til frustrasjon for mang en grafikkprogrammer. Xbox 360 ble sluppet for fem år og tre måneder siden. Playstation 3 fylte fire år i november 2010. To gamle ører som ifølge spillbransjens uskrevede regler skal byttes ut iløpet av 2011, mot nye og raskere superkonsoller. Dette blir derimot ikke tilfellet. Det vet vi med sikkerhet. Den nåværende konsollgenerasjonen kommer til å være den lengste noensinne. Dels fordi konsollene fortsatt presterer, dels fordi Wii har bevist at ren kraft ikke er synonymt med publikums oppmerksomhet, men også fordi både Move og Kinect raskt har vist seg å være vellykkede satsninger. Gears of War 2 og Just Cause 2 er de to peneste spillene til Xbox 360. Uncharted 2 og Killzone 2 er de mest grafiske avanserte spillene til Playstation 3. At det kommer til å dukke opp spill iløpet av 2011 som legger disse gigantene i bakken, er det liten tvil om. Gears of War 3 og Uncharted 3 ligger begge an til å trumfe forgjengerne sine, visuelt sett. Men det finnes unntak. Dessverre. Stereoskopisk 3D har inntatt bransjen, og vi kan ikke

annet enn å forberede oss på 3D-støtte i masser av kommende storspill.

3D er på mange måter en spennende teknologi, men gjør seg hittil bedre i film enn spill - i hvert fall hvis du spør oss i redaksjonen. Det gir ingen spesielt positiv effekt med dybdeeffekten skrudd på i verken Gran Turismo 5 eller Killzone 3. Kjøresyken er et faktum om man velger å spille i mer enn 30 minutter og flimring i brillene kombinert med

tilfeller av dobbeltbilde på skjermen kan fremprovosere hodepine hos enhver. Tidvis ser det ordentlig pent ut, men opplevelsen er ikke gjennomgående, noe den er

Killzone 3 er faktisk mindre lekkert enn forgjengeren...

nodt til å være hvis 3D virkelig skal bli det fremste alternativet for folk flest. Aberet er at det krever merkbart ekstra maskinkraft å rendre 3D-effekten, hvilket fremfor alt merkes i Killzone 3. Det ser rett og slett mindre lekkert ut enn forgjengeren. I tillegg må vi hanskes med Move og Kinect-hysteriet, to teknologier som går på prosessorkraften løs. Det er på dette grunnlag vi kan konkludere med at denne generasjonen kommer til å rundes av med merkbart styggere spill - og ikke omvendt.



6 grunn-
er til at
vi gleder
oss



LISTEBLIKK

Brink

virker ekstremt lovende. Les hvorfor.

1

Smidige krumspring

Brink bruker S.M.A.R.T.-systemet, som gir deg mulighet til å løpe hvor du vil uten å trykke på knapp-ene. Fysisk fleksibilitet gjør det enkelt å hoppe eller klatre, og lar deg si farvel til frenetisk knappbruk i heftige løpe-sekvenser.

2

Kul setting

Skytefesten foregår i The Ark, som er en overbefolket, flytende by der to forskjellige fraksjoner kjemper mot hverandre om plassen. Den engang utopiske byen har 45 000 mennesker for mya, noe som åpner for flere hektiske skytdueller.

3

Sjangerblanding

Splash Damage benytter seg av parkour-stilen, og beskriver Brink som en kombinasjon av Mirror's Edge og tradisjonelle skytespill. De klare linjene i figurdesignet sender tankene til Team Fortress 2.

4

Alltid på nett

Historien i Brink er åpen for nettspilling hele tiden. Her kan du til enhver tid samarbeide med syv medspillere. I tillegg blir du belønnet med dobbel XP dersom du fullfører et oppdrag i selskap med andre.

5

Unikt design

Den grafiske stilen bruker The Ark som utgangspunkt. Byen skal fremstå som nedslitt og ødelagt, på randen av sammenbrudd. Eimen av fordums storhet i de stilistiske, rene miljøene gir Brink et helt særegent preg.

6

Klassebasert flerspiller

I Brink skal hver kamp være forskjellig, og spillet tilbyr fire ulike klasser. Samarbeid er nøkkelen i flerspilleren, og her er derfor soldater, leger, ingeniører og agenter tilstede i kampens hete. Spennende!



5. MAI 2011

Duke Nukem Forever har endelig fått slippdato, etter 12 år med dårlig planlegging og uforutsette kaffepauser. I den nyeste traileren skal det ikke levnes noe tvil om at humoren er på plass: "After 12 f**** years, this game better be good!"

ANNONSERT

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Disney og Square Enix fortsetter samarbeidet på 3DS

Under et pressemøte for Square Enix i Japan ble det avslørt et nytt spill i Kingdom Hearts-serien, eksklusivt for Nintendos kommende 3DS. Tittelen på spillet gir ikke mye mening hvis man velger å lese ordene hver for seg, men det finnes kanskje en orliten sjans for at dere har lagt merke til de tre D-ene? Et så brennhett ordrim at vi nesten får 3D-gradsforbrenning. Detaljer fra spillet skorter det på, men vi er lovet nok et Drivende og Dyptlopende Drama med Sora, Riku, Langbein og Donald. 3D-effekten skal bidra til økt inntrykk av høyde og distanse, for eksempel flyvning og frittfall, samt komme til sin fulle rett gjennom den mer actionpregede og hurtige spillflyten. I kampene veksler vi mellom Riku og Sora.



Inbox

brev@gamereactor.no

Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo



Gamere

En tråd på forumet hevder at en undersøkelse ved Oxford University har konkludert med at hele 3 milliarder mennesker spiller eller har spilt videospill. Jeg har ingen grunn til å betvile kredibiliteten til den som kom med påstanden, men jeg synes dette tallet hortest litt mystisk ut.

Dere jobber jo med slike ting daglig, så mitt spørsmål er hva dere har hørt om de enorme tallene?

/Marlboro Red

Med tanke på at jordas totale innbyggertall er rundt 6,8 milliarder og en stor andel av dette er mennesker som bor i u-land synes jeg, i likhet med deg, at det høres litt mye ut hvis nesten halvparten av alle mennesker spiller videospill.

Oxford University er et anerkjent universitet så dersom de har gjennomført en slik undersøkelse skulle jeg tro denne var gjort på profesjonelt vis. Tilsvarende skulle en imidlertid tro det fantes offisielle dokumenter en kan søke opp dersom det er tilfellet.

Uansett, med slike enorme tall blir det kun for spekulasjoner å regne hvis man skulle vurdere om disse tallene stemmer. Selv for de som er i bransjen.

Mirror's Edge-oppfølgere

Har dere hørt noe nytt om oppfølgerne til Mirror's Edge? Det er en stund siden jeg hørte noe nytt om prosjektene, men det ble jo sagt at det skulle bli en trilogi.

/Zull

Mirror's Edge 2 ble annonsert tilbake i 2009, men siden den gang har vi etter hva jeg er kjent med hørt fint lite.

Spekulasjoner om at serien er blitt kansellert florerer på nettet men dette har verken EA eller Dice uttalt. Vi i redaksjonen håper fortsatt på nye eventyr som akrobatisk budbringer.

Hjertesukk

Jeg går rett på sak. Hvorfor er ikke Mass Effect 2 på lista over årets beste historie? Jeg har prøvd å forstå hvordan dere har tenkt, men jeg fatter det bare ikke. Jeg har spilt alle titlene dere nevner på listen, men jeg kan ikke begripe hvordan dere kunne overse Mass Effect til fordel for de andre kandidatene.

Ja, jeg vet at slikt er subjektivt, at smaken er som baken og at vi alle har forskjellig smak og bla-bla-bla. Mass Effect 2 er ikke bare årets historie, det er tidenes historie. Herregud, det er tidenes opplevelse. Bedre enn sex, VM-finale og sommerferie på samme tid.

Dette er ikke et angrep på deres beslutning, det er bare et ønske om en forklaring. Jeg synes Mass Effect 2 var en så opplagt vinner at jeg nesten ikke tok meg bryet med å sjekke.

/Xenofex

Vår tankegang var simpelthen at det var en rekke andre spill hvis historie i fellesskap ble rangert høyere av redaksjonen enn Mass Effect 2.

For min del ble jeg langt mer underholdt av humoren og vittighetene i Fable 3. Den overordnede historien er kanskje ikke like velskrevet og utbygd som i Mass Effect-universet,

men personlig er jeg en større tilhenger av spillerens egen historie - den historien jeg lager selv. Jeg kan ikke utdype på vegne av de andre spillene og de andre skribentene, men for min del står Fable 3 høyere på lista enn Mass Effect 2 av den enkle grunn at humor nok er mer viktig for meg enn for de fleste andre.

Abonnement

Jeg abonnerer på Gamereactor, og får det dermed tilsendt i posten. Jeg er veldig fornøyd med det, men jeg får det som regel veldig mye senere enn når det kommer ut i butikkene. Sendes ikke bladet mitt sammen med forsyningen som skal til butikkene? Eller er det bare posten her i Nord-Norge som er treg?

/Betrayal

Bladene som skal i butikker sendes rett til butikkene. Blader som skal til abonnenter må postlegges etter at vi har fått dem til kontoret. Derfor kommer bladet gjerne noe senere til abonnenter enn i butikken. Fordelen med abonnement er at du alltid får bladet, også selvom du bor langt unna nærmeste spillbutikk.

Gamereactor tjener ingenting på å tilby abonnementer, det koster mer å sende ut bladene enn det abonnentene betaler, så vi er nødt til å fokusere på å få bladet i butikkene.

Økning av antall grupper

Som tittelen på brevet så fint beskriver er mitt spørsmål om det er mulig å øke antall grupper man kan melde seg inn i av gangen? Synes det er litt vel begrenset at man bare kan melde seg inn i tolv grupper totalt, og må melde seg ut av en av dem igjen for å bli medlem av en annen gruppe."

/dark samus nemesis

Send gjerne forslaget til forslag@gamereactor.no.

SSD på Playstation 3

Fungerer SSD på Playstation 3?

/torb

Siden SSD har samme tilkobling som vanlige 2,5" disk, så er det ingen ting som hindrer deg i å putte en SSD (Solid State Disk) inn i PS3en din.

Du vil dog tjene svært lite rent ytelsesmessig (PS3 er ikke designet for så raske disk) - og kostnaden blir gjerne alt for stor i forhold til hva man får igjen.

Kjøp heller en 1TB disk (det koster mindre enn du tror!) - så vil du aldri gå tom for plass til å lagre demoene og spillene dine på!

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned!

Hva heter du? Sandra Rading Hvor gammel er du? 22 Hva er brukernavnet ditt på Gamereactor.no? Raringen_Sandra Hva er yndlingsspillet ditt? **Darwing Duck** Hva er ditt beste spillminne? Prince of Persia til PC i 1989 Tanker om Gamereactor? Mye interessant å gjøre på nett, mange hyggelige brukere.



WINN EN nail'd™ ATV

Sjekk Gamereactor.no for mer informasjon!



ATV BADBOY ELITE!

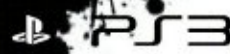
Motor:	1-sylinder, 4-takt
Sylinder volum:	200cc
Hestekrefter:	16hk (begrenset til 14,5 hk)
Girkasse:	4 gir
Mål H x B x L:	1120 x 1115 x 1680
Tør vekt:	167kg
Drivstoff:	Blyfri 95 oktan
Toppfart:	80km/t

Er til kjøring på bane og ikke registrert! Frisbelønning er skattepliktig.



www.pegi.info

DEEP SILVER TECHLAND



© Copyright Techland 2010, Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

Sniktitt



INGEN INFRASTRUKTUR

USA fremstår som et fattig og uforberedt land i Homefront. Kaos ville vise USA etter et energi- og EMP-utbrudd, og utforsket hvordan folk ville reagert i en verden uten infrastruktur. Alt fra våpentyngheten til rustningene bærer preg av den vanskelige hverdagen, og viser hvor lite balanse det er mellom de krigende nasjonene.

EKTE MERKEVARER

Kaos har lagt mye tid og arbeid i gjønikkelsesfaktoren, og har brukt ekte merkevarer og personer for å gjøre verdenen mer realistisk. De vil skape en forbindelse mellom spilleren og omgivelsens, og benytter seg av reklameskilt og logobruk litt og ofte. Hooters er bare en av de mange merkevarerne som blir brukt i løpet av spillet.

8. MARS



KAMP I BAKGÅRDEN

Den visuelle stilen stammer fra et bilde David Votupka så av et boligområde midt i en krig, som var beskyttet av piggråd og blokkader. Homefront viser hvordan krigen er for de sivile, der stridene skjer i kjente strøk.

Homefront

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utviklere Kaos Studios
Utgivere THQ Sjanger Action

I EN TID DER KRIGSSJANGEREN er utrolig etablert er det vanskelig å skape et nytt konsept uten å bringe frem gamle inspirasjonskilder. Battlefield: Bad Company 2 innehar tittelen som ledende flerspillerigigant, Medal of Honor har utforsket realistiske territorier og Gears of War er fremdeles gurun av kjapp og høyoktan skyteaction.

Men Kaos Studios lar seg ikke skremme, og utforsker mer nærliggende breddegrader i Homefront - et spill med en beinhard historie om det menneskelige overlevelsesinstinktet i et uforberedt Amerika.

Året er 2027, og USA er okkupert av den koreanske militsen. Plutselig blir vi kidnappet av noen aggressive koreanske menn, som inviterer til en busstur vi ikke kommer til å glemme med det første. Barn blir skutt på åpen gate, menn og kvinner slås med batonger og ungdommer faller som fluer i takt med de eskalerende skuddene fra maskingeværene. Det ser ikke lyst ut før vi redde av en motstandsgruppe, og det er her vår

historie begynner.

Kampene utspiller seg i gamle boligområder, som nå er kranst av piggråd og ødelagte omgivelser. Det åpner for en interessant og variert oppdragsstruktur, som rangeres fra å ødelegge automatiske skyteårn til å styrte militante leirer med EMP-våpen. Vi får også bruke flere forskjellige kjøretøy, og i løpet av mine to timer med Homefront fikk jeg prøve meg på alskens høyteknologiske fremkomstmidler. Likevel er det tydelig at USA skal fremstilles som et land uten forberedte militære styrker, som forklarer den geriljabaserte kampstilen. Alle kampene skjer i skyhøyt tempo, der



HVORFOR KOREA?
Kaos har skydd unna fiksjonsbaserte handlinger og temaer, og valgte Korea som utgangspunkt fordi de syntes det var den mest reelle fienden til dags dato. Studiosjef David Votypka mente Kina og Russland var oppbrukt og utdatert, og ville velge en nasjon med aktuelle problemer i forhold til USA.

FORFATTERSAMARBEID
Studioet utarbeidet historien i samarbeid med forfatter John Milius, som har skrevet boken Homefront. I begynnelsen var de uenige om vinklingen av historien, da utvikleren ville ha mer fokus på det menneskelige aspektet enn forfatteren.

hovedmålet er å beskytte de sivile og deg selv fra å omkomme. Du har aldri full kontroll på det som skjer rundt deg, som tvinger deg til å ta avgjørelser på løpende bånd.

Kaos har valgt å bevege seg vekk fra den pompøse orkestralmusikken vi kjenner fra de klassiske krigsspillene, og baserer seg i hovedsak på realistiske lyder fra miljøet og menneskene rundt. Studioet har skjont at ekte krigssituasjoner sjelden støttes opp av tunge melodiske sekvenser, og lar oss høre barnegråt, fortlapte skrik og kjefte koreanske befalinger i tide og utide.

Fierspillerdelen innehar en annerledes struktur, som i hovedsak utforsker hurtig kampmekanikk med tunge

I Homefront har du aldri full kontroll på det som skjer rundt deg...

fremkomstmidler. Idet du kjemper deg gjennom de forskjellige brettene tjener du deg opp kamppoeng, som lar deg kjøpe ulike våpen og transportmidler når du selv ønsker det. Det vil si at både helikopterjakter og

gjennomreiser med stridsvogner står på den travle agendaen vår.

Kaos har kanskje mye i gjære, men de later absolutt ikke til å ha tatt seg vann over hodet. Hard realisme er stikkordet for Homefront, og etter alt å dømme er de godt på vei. Det er befriende å se et krigsspill uten øredøvende orkestralmusikk og overveldende patriotisme, og om sluttresultatet er like iøynefallende er det ingenting som står i veien for at Homefront treffer spikeren på hodet.

Line Fauchald



MARS 2011

SAMARBEID

Retribution skal også ha en samarbeidsdel som heres svært lovende ut, der to venner kan spille kampanjen sammen ved å dele høren mellom seg. Siden alle de seks rasene også har sin egen individuelle historie er det en hel del oppdrag man kan spille seg gjennom for å følge alles historie.

VALGMULIGHETER

Sjefutvikler Kading understreker at det er valgmulighetene spilleren nå har i kampanjen som gjør Retribution til en unik utgivelse. I DoW 2 var spilleren nødt til å spille som fire helter med ulike evner i en slags RPG-stil. Denne gangen gir Relic spilleren frie tøyler. Hvis man vil spille med de fire heltene kan man gjøre det, men hvis man heller vil pløye ned fienden med store armeer så er muligheten for det også der.

TOTAL ODELEGGELSE

10 år har gått siden Dawn of War 2: Chaos Rising og tiden har ikke vært snill. Alle rasene i universet står overfor en felles trussel: Keiserens hær har erklært eksterminatus og subsektor Aurelia står for fall.



Dawn of War 2: Retribution

Plattform **PC** Utvikler Relic Studios
Utgiver THQ Spjænger Strategi

WARHAMMER HAR BLITT EN MASSIV MERKEVARE med millioner av hengivne fans verden over. Relic Studios er utviklerne som tok på seg oppgaven å overføre denne merkevaren til spillbar RTS og det begynner å bli noen år siden deres siste utvidelsespakke Dawn of War 2: Chaos Rising.

Dermed inviterte Relic Studios til besøk hos deres ikke alt for ydmyke kontorer i Vancouver for å prøvekjøre den nye RTS-utvidelsen. Sjefsdesigner Daniel Kading introduserer oss først til Retribution som produkt og understreker at til tross for at det markedsføres som en utvidelsespakke er dette et spill som kan kjøpes uten noen av de eldre spillene i stallet.

Det eneste, understreker Kading, som gjør dette til en utvidelse, er prisen. Retribution kommer til å ha samme lengde og mengde innhold som et individuelt produkt. Det er 10 år siden Chaos Rising og utslettelsen av ondskapens kaos, men det viser seg at det man trodde

var borte slett ikke forsvant - og har brukt de siste 10 årene på å skape stor odeleggelse.

I Retribution finner man de fem rasene som er introdusert fra tidligere utgivelser, pluss en ny og mer humanoid rase: Imperial Guards. For historiefanatikerne er dette en ren gullgrube, da hver av rasene kommer til å ha ulike mål og ulike plotvridninger. Imperial Guards introduseres som en kontrast til de genetisk modifiserte Space Marines som spytter syre og har tre hjerter til disposisjon. Innenfor hver rase er det også fire helter som kan utøve mye mer makt enn enkle soldatenheter, og den nye rasen Imperial Guards har tre unike helter.





Available Weapons

Available Armor

Available Accessories

Available Commander Items

Donate wargear for XP and more.

Spookums

Equipped Weapons



Equipped Armor



Equipped Accessories



Abilities



LETT Å LÆRE

Introduksjonsoppdraget er slett ikke en tutorial der utvikleren holder deg i hånda og lærer deg alt ved å trykke store bokser med tekst opp i trynet ditt. Likevel er oppdraget så hjelpsomt lagt opp at man ikke trenger å bruke tid på å lese mye eller stusse på hva som er hva. En løype ligger foran deg og ettersom du beveger deg gjennom den blir du kjent med kontroll og enkle angrepsmekanismer.

Lord Commissar er én av dem, en figur som baserer seg på nærkamp og har den rå egenskapen som er å henrette sine egne hvis de viser frykt i fienders nærvær. I tillegg finnes også Inquisitor, Lord General og Sergeant, kun innenfor denne ene rasen. Kampanjen i Retribution består av seksten oppdrag som alle har varierende lengde og innhold. Enspillerdelen virker med andre ord bunnsolid, og byr på en hel del strategisk tenking. Som forventet av Dawn of War-serien byr det også på en intrikat og lang historie som kan spores helt tilbake til det første spillet i serien. Det gjenstår å se om Retribution sin historie blir litt i det

meste laget for de som ikke kjenner serien veldig godt. Flerspillerdelen i Retribution var i tillegg svært imponerende, selv for en uerfaren RTS-spiller som meg. Du velger som kjent en rase og en helt, hvorledes målet ditt er å redusere motstanderens "seiersmåler" til null. Dette gjør man ved å ta over ulike noder på brettet og holde dem under kontroll. Ved å ta over baser og dermed samle poeng låser man opp nye våpen, kraftigere soldater og større kjøretøy. Oppgraderingene i flerspillerdelen er mange og krever tid for å sette seg inn i, men som en forbedring fra forgjengerne skal Retributions kampanje gi spilleren

litt mer kunnskap om hvordan flerspillerdelen fungerer. Retribution ser ut som nok en solid utvidelsespakke til Dawn of War-serien med ny rase, mange valg, store kjøretøy og en svært bra flerspillerdel. Sistnevnte har vært igjennom en rekke viktige forbedringer for å gjøre opplevelsen mer tilgjengelig. Om spillet greier å interessere de som ikke allerede er frelst blir spennende å se allerede i mars, når spillet slippes.

Kristina Soltvedt Wiik



Stacking

Plattform **PSN / XBLA** Utviklere **Double Fine**
Utgivere **THQ** Sjanger **Gåtespill**

DOUBLE FINE FORTELLER HISTORIEN om feiersønnen og Matryoshka-dukken Charlie Blackmore, som må redde sin familie fra slavearbeid hos en ond baron. Til å begynne med ser det svært mørkt ut, men etter hvert avsløres det at Charlie kan hoppe inn og ut av andre dukkekropper og bruke deres kroppsfunksjoner.

Hver dukke har unike egenskaper, som fremkaller forskjellige reaksjoner i forhold til dukkene og objektene rundt dem. Det lar deg løse de mange gåtene på fem ulike måter, og siden du kan samle inn hele 100 dukker kan man gå på en skikkelig oppdagelsesjakt om det ønskes.

Stacking pirrer nysgjerrigheten, og lar utforskelseselementet snakke like høyt som hovedhistorien. Sjelden har det vært kulere å leke med dukker.

Line Fauchald

8. FEBRUAR



UNIKE KVALITETER
Spillene varierer i styrke, og i den ene enden av skalaen finner vi de smidige spillene, som har styrke i løping. Deretter finner du de store og tunge kraftspillene, som er avhengige av sin brutale styrke for å overleve. Alle kan slå alle, såfremt kvalitetene brukes riktig.

INTUITIVT SYSTEM
Utvikleren har brukt mye tid på å gjøre spillet enklere å lære, og har inkludert valgfrie hjelpemidler for å klare å tilgjengeliggjøre sporten til både vanne tennisspillere og uerfarne brukere. Takket være den gode innføringen sitter tinningen allerede i det første kvartret.

REALISTISKE ANIMASJONER
Grafikken er bedre enn noensinne, og leverer overraskende realistiske animasjoner. Fysikken er også på topp, og viser spillerne på sitt mest fleksible.

18. MARS



Topspin 4

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utviklere **Xx**
Utgivere **2K Czech** Sjanger **Sjanger Sport**

MED TENNISALBUE OG TENNISOKKER tropper en sårbernt sportsentusiast fra tennismetropolen Norge opp i svarteste London for å slå et slag Top Spin 4 med utviklerselskapet i 2K Sports. Førsteintrykket sier at Top Spin 4 er en langt mer flytende opplevelse enn forgjengeren. Animasjonene er tallrike og glir over i

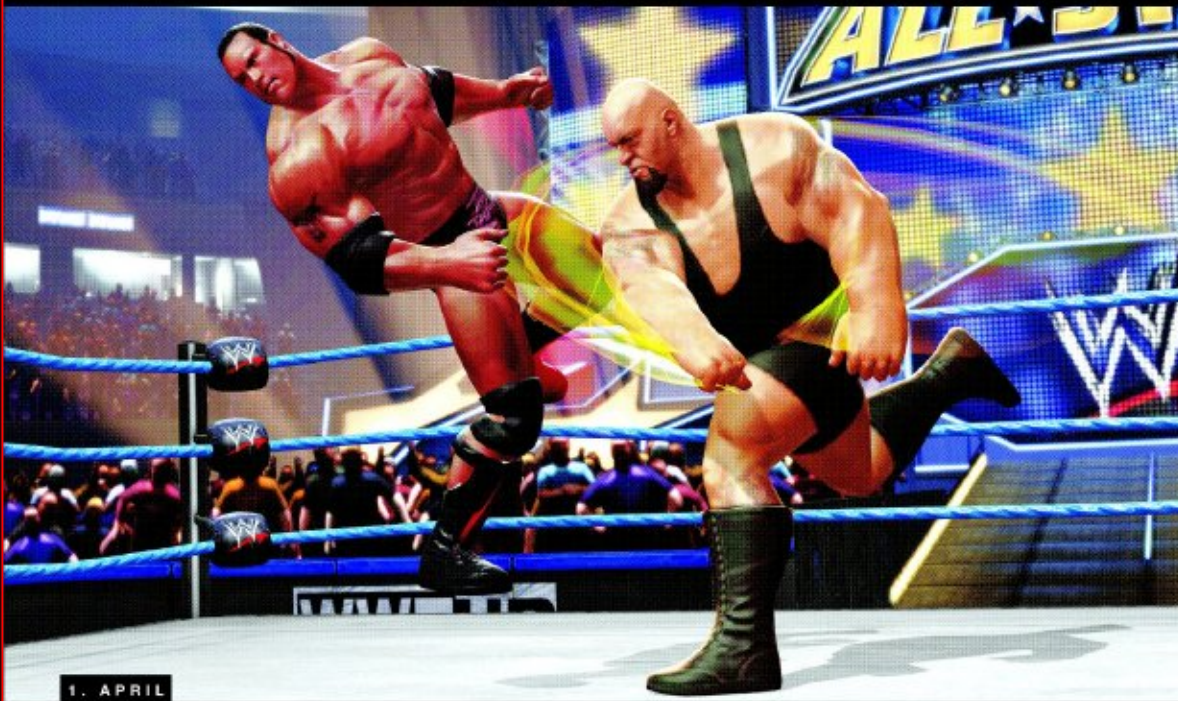
hverandre på en nesten urovekkende realistisk måte. Grafikken er, i det store og det hele, svært imponerende.

Det første 2K Czech informerer meg om er de valgfrie hjelpefunksjonene, som øker tilgjengeligheten for de uerfarne spillerne. Et Timing Display gir deg informasjon om du er for tidlig eller for sein på avtrekkeren, en First Bounce Helper markerer hvor motstanderens slag vil berøre bakken, mens en Fatigue Gauge vil vise hvor mye krefter du har igjen før oksyngjelden blir altoppslukende, narkisknekket gjør sitt inntog og tunga faller blytungt mot underlaget.

En annen nyvinning er Quick Tap, som gir et meget

presist, men heller svakt slag. Dersom man merker at en ikke har den tilstrekkelige tidsluken for å lade opp en skikkelig druser, kan et kjapt trykk være nok til å spille ut motstanderen med et vel plassert ball langs linjen.

Opplæringsdelen TS Academy har også fått en total renovering, der leksjonene er delt inn etter spillestil. Er du en defensiv grunnlinjespiller lærer du viktigheten av å være lettbeint og utholdende, og det å kunne slite ut motstanderen gjennom lange, seige ballvekslinger. En offensiv grunnlinjespiller må derimot kompensere for sin manglende forflytningsevne ved å avgjøre ballvekslingene tidlig på rå kraft. Likeledes lærer en



1. APRIL

WWE All Stars

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utviklere THQ San Diego Utgivere THQ Sjanger Sport

THQ HAR FOR LENGST ETABLERT SEG som ledende aktør innenfor wrestlingspill, og viser frem en morsom og overdreven side av sporten i arkadespillet WWE All Stars.

Den største forandringen ligger i de fysiske trekkene ved slåsskjempene, som rangeres fra klassene Big Man, Grappler, Brawler og Acrobat. Hver figur fremstår som en humoristisk karikatur av seg selv i sin storhetstid, og kommer komplett med fire overdimensjonerte signaturangrep og en avslutningsmanøver.

THQ presenterer et uhyeidelig og morsomt innblikk i wrestlinguniverset, og har utviklet både spillmekanikk og grafikk rundt hva som faktisk er morsomt med sjangeren i utgangspunktet. Hvem sa at man trengte simulatorer for å få den perfekte wrestlingopplevelsen?

Line Fauchald



såkalt "serve-og-volley-spiller" å kombinere hurtighet med en brukbar serve, ekstrem reaksjonsevne og volleyferdigheter.

Når det gjelder din egenmodifiserte spiller vil du tjene opp rutinepoeng både når du spiller på nett og lokalt. Disse rutinepoengene brukes så igjen for å gå opp i nivå. Det finnes maksimalt 20 nivåer i spillet, og for hvert nivå er du nødt til å bestemme deg for hvilke av de tre spillertypene du vil fordele ferdighetspoengene på.

Den siste nyheten utviklerne roper før presentasjonen avsluttes, er trenere. Etersom karrieren din går sin gang og du klatrer oppover på rangstigen, vil du få tilgang til

bedre og bedre trenere. Hver trener har ulike oppgaver knyttet til seg, og ved å fullføre disse kan du oppnå

Topspin 4 er en langt mer flytende opplevelse enn forgjengeren...

enten ytterligere ferdighetspoeng eller særpreg i spillstilen innenfor trenerens ekspertområde. Du kan selvfølgelig kun ha én trener om gangen, slik at om du skulle velge å avslutte samarbeidet med din nåværende

trener, vil du miste ferdighetsøkningen denne har gitt deg.

Alt i alt opplevde jeg Top Spin 4 som et godt stykke bedre enn forgjengeren i løpet av denne korte seansen, og jeg gleder meg til spillet slippes i midten av mars. Så gjenstår det å se om dette er spillet som kan føre tennissporten ut til de store massene, og ikke kun være forbeholdt de spesielt interesserte. At kvaliteten er der, er det ingen tvil om.

Kim Kristiansen



19. APRIL

Mortal Kombat

Plattform **PS3 / Xbox 360** Utviklere **NetherRealm Studios**
Utgivere **Warner Bros. Spinger Fighting**

DET ER ATTER EN GANG KLART for brutale slåsskamper og akrobatiske krumspring når det niende spillet i Mortal Kombat-serien finner veien til PS3 og Xbox 360 i april. Spillet er en nyversjon, som baserer seg på de tre første spillene i serien fra 90-tallet. Utvikler NetherRealm Studios har hørt på Mortal Kombat-fans, og resultatet skal angivelig være et spill med samme følelse de gamle klassikerne etterlot seg. Men grafikken og det tekniske er selvfølgelig etter moderne standard.

Blant nyhetene er 3D-stotte, flere slåsskjemper i samme kamp og et system der man tjener penger du kan bruke på nye ferdigheter. Gjenfødselen av Mortal Kombat ser også ut til å bli en råere og mer brutal opplevelse enn før, med blant annet spesialslag der tiden saktas ned så vi får se hvilken skade slagene våre gjør på motstanderens innvoller.

Morten Bækkelund



FORREDREDE RASESKILLER

Rasene har blitt drastisk utbedret siden forrige gang, da spesielt Qunari har gått gjennom en stor forvandling. De har gått fra å være identitetsløse til fryktinngytende, og skiller med bakovervendte horn og et ansikt kun en svært dedikert mor kan elske.

NYE ENDRINGSMULIGHETER

På enkelte punkter under historien kan du endre på utseendet til spesifikke personer ved å kjøpe tilpassede oppgraderinger og rustninger som stemmer med deres personlighet.

TILSPISSEDE FIENDER

I Dragon Age II er følgesvennene dine utformet i et langt mer statisk design. Du kan ikke lenger smi rustninger fra falske fiender og påkle dine medsamsvorne med dem, siden deres personlighet og utseende er tilpasset ned til minste detalj.

10. MARS



Dragon Age 2

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Utviklere **Bioware**
Utgivere **Electronic Arts** Sjanger **Rollspill**

DA DRAGON AGE dukket opp i 2009 forvandlet pressen seg til blomsterpiker, og kastet rundt seg med roser og søte ord om Biowares nye rollespill. Nok en gang utgjør Thedas rammen for eventyret, og denne gang skal vi styre hardhausen Hawke ut av en krigssone. Som en litt uvant rollespillsituasjon viser det seg at også familien

hans kommer seg uskadet ut av Lothering, og har sin mor med to søsken på slep.

Historien fortelles gjennom et møte mellom en av Hawkes kamerater og en tungt utrustet forhørserske. De forandringene som har skjedd iløpet av handlingen hittil har uanfektet gjort Hawke til mer enn mildt ettertraktet mann. Denne fortellerteknikken gir Bioware mulighet til å skape situasjoner der spilleren ikke umiddelbart vet hva som er sant eller usant.

Hawke, som kan spilles som ferdiglaget kvinne eller mann, er en velfungerende hovedperson. Til forandring fra den tyste helten i Origins får vi endelig litt

stemmeskuespill når du velger replikker via dialoghullet.

Alt i alt vil historien spenne seg over et tiår av Hawkes liv. Hvor mange av disse årene som vil være tilgjengelig for spilleren er dog fortsatt oppe til diskusjon, men keg kan rope at jeg rakk å krysse et årsmærke under min relativt korte sesjon.

Grafikken må også nevnes, siden den er sær imponerende - Kirkwails rikeste distrikt der oppe i høyden med steile murer, ornamentale statuer av diverse edle metaller og en fattigdel kalt Darktown, som på kartet representeres av en rotte. Atmosfæren og designet er utvilsomt spikret. Rasene har også fått nye



1. NOVEMBER

Uncharted 3

Plattform **Playstation 3** Utviklere Naughty Dog
Utgivere Sony Sjanger Action

ET NYTT EVENTYR. En ny skattejakt. En ny oppdagelsesferd forankret i mytiske fortellinger fra den virkelige verden. Uncharted 3 fortsetter historien om den nevedyktige og vittige eventyreren Nathan Drake, denne gang på jakt etter Iram of the Lost Pillars, en forlatt by i Rub al-Khali-ørkenen.

I Drake's Deception er det den kjente arkeologen T.E. Lawrence's etterlatte dokumenter som pirrer Nathans nysgjerrighet og eventyrlyst, men som også blir opphav til en ny rekke forviklinger, misforståelser og farer. Uncharted 3: Drake's Deception later til å bli nok en filmatisk actionspillopplevelse av overste hylle, bare enda litt penere enn forgjengeren. Blant nyhetene finner vi blant annet flere kontekstsensitive sekvenser og animasjoner. Kom, november, du skjonne.
Daniel Guanio



utseendemessige takter, og er langt mer distinkte enn sine artsfeller fra Origins. Alvne har gått gjennom en fysisk omrokking, og viser frem lange, slanke kropper, store øyne og enda lengre ører.

Hva kampsystemet angår, er det meste velkjent. Her opereres det fortsatt med forskjellige arketyper som trollmann, kriger og snikmorder. Måten man låser opp disse på er dog en smule annerledes, en endring jeg ikke kan la være å se på som en forbedring fra Dragon Age: Origins. Der man i Origins ble tvunget til å gå fra venstre mot høyre for de kraftigste egenskapene, kan man i Dragon Age II skreddersy figuren sin med andre

evnegrupper på veien mot det aller tyngste skytset.

Kampene i bevegelse er også en anelse forskjellig fra

Atmosfæren og designet er utvilsomt spikret...

forgjengeren. Kun på den høyeste vanskelighetsgraden må man ta hensyn til lagkamerater i umiddelbar nærhet når man går amok med ildkuler og magi. Vanlige fiender vil utgjøre en langt større trussel når de samarbeider,

men ikke like mye alene. For alle som sitter og krysser fingrene for at Dragon Age II ikke har blitt lettere for å gjøre spillet mer tilgjengelig - slapp av. Selv med versjonen jeg testet, ble jeg slått i bakken flere ganger.

Og det var omtrent alt jeg fikk samlet opp av inntrykk. Alt jeg kan si på dette tidspunkt er at mange timer har gått med i forgjengeren og at mange timer sannsynligvis vil gå med i oppfølgeren. Forbedringer på stort sett alle punkter, ikke minst historien og designet, skyver forhåpningene godt opp på stigen. Hawke kan ikke bli jaget hjemmefra raskt nok.

Nikolaj Kürstein Jepsen



HVOREFTER DRAGENE DUKKET OPP...

The Elder Scrolls V: Skyrim

Verdens heteste rollespillserie er tilbake. Gamereactor sendte Viktor Eriksson til Washington for å få et innblikk i Bethesdas største eventyr hittil.

I tre dager og tre netter hadde helten vandret. Tyven kunne ikke være langt unna nå. Sporene hadde blitt ferskere for hver dag som gikk. Men hva i Odins navn gjorde han her oppe i fjellene? Helten skuet utover plassen hvor sporene hadde ført ham. De engang hellige tempelslettene lå oppe på et av Skyrim's høyeste fjell. Mektige stenstøtter fra fordums tider og glemte helter. Bare ruinene står tilbake. Sikten var uklar som en følge av det kraftige snøværet som svøpte innover knausene i et hvitt slør. Helten dro pelskappen tettere om seg og tok fatt på de veldige trappene. De var tydelig herjet av vind, vær, gamle slag og kloremærker. Kloremærker? Helten frøs til. Hva for en bestiaskapning kunne ha laget kloremærker i en massiv steintrapp? Det var på dette tidspunkt helten hørte vingslagene. Deretter: et skrik som fikk bakken til å riste, himmelen i bevegelse og snøen til å drysse ned fra de overhengende ruinene. Ilden kom.

Verden brenner. Det har den gjort i snart tre dager. Jeg befinner meg på Bethesdas kontor i Rockwell utenfor Washington, D.C. Det er dagen etter Lucia. På utsiden av vinduet er de Forente Stater innhyllt i den verste vinteren på flere år. Folk blir advart om å gå ut, temperaturen når daglige bunnrekorder. Likevel, verden brenner og gnisten som var opphav til det hele dukket opp for tre dager siden i Los Angeles. På TV-kanalen Spike Video Game Awards ble nyheten sluppet. Iført mørke prestekapper entret Bethesda scenen med den legendariske spillskaperen Todd Howard i spiss. Den første traileren fra det som kan bli årets aller største spill ble sluppet, Elder Scrolls V: Skyrim. I etterkant har internett boblet med iver, forventninger og spekulasjoner. Nå sitter Todd Howard foran meg. Han har et mystisk smil om leppene; et smil fra en mann med tusen hemmeligheter. Og jammen sitter jeg ikke nå med det samme smilet.



DU ER EN ARVING TIL DRAGESLEKTEN...

Skyrim skulle dukke opp løpet av denne konsollgenerasjonen eller om vi skulle vente til neste. Til syvende og siste bestemte vi oss likevel for at denne generasjonen har nok livsgnist til å takle nok et Elder Scrolls-spill.*

I Elder Scrolls V: Skyrim inntar du rollen som Dovahkiin, den dragefødte. En arvtager til den stolte drageslekten i Skyrim og en elsket person i landet. Dovahkiin er derimot ikke en helt forutbestemt figur, men avhengig av hvordan du velger å bygge han eller henne med hensyn til rase, utseende og så videre. Denne gangen tar historien plass i Skyrim, et

nordliggende land i Elder Scrolls-universet. Med tanke på at Skyrim ligger såpass langt nord i Tamriel, er det et naturskjønt men foruroligende sted. Inspirasjonen er tydelig hentet fra norrøn mytologi, tilpasset Elder Scrolls' karakteristiske fantasy-tema. Her finnes postkortvakkre omgivelser bestående av massive fjellkjeder, skummende fossefall og trolske skogområder. Det skal ikke mye velvilje til for å trekke paralleller i retning John Bauers klassiske sagamotiv, vikingers åsatro og brettrollespillet Dungeons & Dragons. Det er en betydelig mer jordnær fantasiverden enn hva vi er vant til, med stort fokus på atmosfære og mystikk. Dette skiller seg markant fra mange av de konkurrerende spillene, der vi får oppleve neonblinkende rustninger og sverd som kan forveksles med smykker. Det er alt i alt en veldig

Tolkien-inspirert verden, sier Todd Howard. "Den har fortsatt de justeringene som gjør Elder Scrolls til Elder Scrolls", påpeker Howard. "At dvergene egentlig er alver som har gått seg vill i fjellene. At Jeremy Soule komponerer lydsporet. Og så videre."

Forgjengeren Elder Scrolls IV: Oblivion regnes for å være en av de mest anerkjente fantasy-rollespillene noensinne. Samtidig var det også et spill med ulastelig timing. Vi befant oss fortsatt ved begynnelsen av den nye konsollgenerasjonen med HD-grafikk og større lagringsplass. Sekvensen hvor man som spiller trer ut av fengselet i Elder Scrolls IV: Oblivion var for mange det første møtet med nestegenerasjons grafikkfremtid. Vel ute av de mørke gangene ble vi møtt av verden så levende og vakker at vi nesten ble litt overveldet. Idet reisen mot horisonten gikk av stabelen, føltes mulighetene endeløse. På spørsmål om Skyrim kommer til å ha i nærheten av samme gjennomslagskraft, svarer Todd:

"Altså, jeg håper det. Løpet av arbeidet med Skyrim dro jeg tilbake til Oblivion for å minne meg selv på hvordan vi løste ting der. Det var faktisk ikke så ille. Jeg digget virkelig hva vi hadde lyktes med. Atmosfæren er på plass, og grafikken lykkes i å løfte frem det som gir Oblivion sin helt særegne stemning. Deretter så jeg en av figurene våre i spillet og ble helt frosset av skrekk. Hva gjør denne i spillet vårt?! Hva gjør Jay Leno i vårt spill? Vi er selvfølgelig klar over at det er en del ting som må endres. Faktum er at vi allerede på et veldig tidlig stadium hadde bestemt oss for å gjøre alt det tekniske fra bunnen av med en helt ny motor. Når vi står her med det snart ferdige resultatet, må jeg si at vi er veldig fornøyd med det vi har oppnådd."

Utifra det Todd har vist oss av spillet, kan jeg ikke unngå å være enig. Elder Scrolls V er kanskje ikke et like stort teknisk hopp som fra Elder Scrolls III til IV, men likevel et utrolig pent og atmosfærisk spill. Omgivelsene er detaljert ned til mikroskopnivå med dynamisk snø, en



Å BRØLE SOM EN DRAGE

Som Dovahkiin har du til fortjeneste en ferdighet som lar deg lære dragenes språk. Et bråkete og skarpt språk som består av flere ulike kraftord, eller "shouts". Disse kan spilleren oppdage rundt om i Skyrim's verden og de gir ekstraordinære evner ved bruk. Et "shout" gir for eksempel evnen til å slippe løs en trykkbølge, mens en annen sakner ned tiden. "Shouts" er alltid lengre setninger som deles opp i mindre deler. Jo mer av setningen du får uttrykt, jo kraftigere er effekten av den aktiverte evnen. På forhånd virker dette som en ordentlig kul funksjon som virkelig setter ekstra farge på kampene i Skyrim, i tillegg til å henge i tråd med hele den nordiske stemningen som spillet tar sikte på - barbarer har jo en forkjærlighet for å brøle.



DRAGER, DRAGER OG ATTER DRAGER

Drager utgjør en stor del av Elder Scrolls V: Skyrim. De ferdes som alle andre skapninger, har individuell intelligens og kan dukke opp hvor som helst i verden. Iblant kanskje du ser en drage på horisonten, iblant finner du kanskje en drage i en bortgjemt grotte, ingenting er forutbestemt. Til felles har de alle et svært velutviklet drapsinstinkt og dødelig skarpe klor...





OMGIVELSENE ER LANGT MER LEVENDE ENN I FORGJENGEREN...



FARVEL TIL NIVÅSKALERING

Elder Scrolls IV: Oblivion led av et veldig stort problem kalt Level Scaling. Det fungerte på en slik måte at alle spillets fiender steg i gradene i takt med spilleren - noe som for mange fikk frustrerende konsekvenser. Du kunne for eksempel møte på motstandere som plutselig ga deg langt mer ris på baken enn tidligere, siden de - til forskjell fra spilleren - hadde blitt bedre til å ståes enn å svømme. Dette er fikset på i Elder Scrolls V: Skyrim. Ulke fiender blir bedre med ulik hastighet, og ulike områder har ulike maksnivå.



VED NÆRMERE INSPEKSJON

Et av de mest etterspurte tiltakene i Elder Scrolls V: Skyrim var muligheten til å kunne granske utrustningen sin. Og ettersom Bethesda kan støtte med å lytte til fansen, vil nettopp dette være mulig i Skyrim. For hvert eneste lille objekt! Tusentalls på tusentalls med utstyr og ting er gjengitt i full tredimensjonell herlighet. Bethesda har også tatt det skrittet videre ved å gjemme ledetråder og hemmeligheter i designet på objektene.





ELDER SCROLLS OVER NETT?

På spørsmål om hva Bethesda anser som en sunn nettdel til spillene sine, svarer Todd Howard: "Dette er alltid det første og største spørsmålet vi stiller oss i forkant av hvert nytt spill vi skal lage. Når det gjelder Skyrim sto to punkter høyst oppe på fansens ønskeliste. Det ene var drager, og det fikset vi. Det andre var flerspiller. Og vi kommer alltid frem til samme svar: Nei. Vi bruker heller tiden vår på å utvikle en så solid enkeltpilleropplevelse som mulig."



oppdatert fysikkmotor og levende lyseffekter. Det som slår meg sterkest med Skyrim er hvordan spillets verden virkelig lurer en til å tro at man tar del i en pustende, organisk verden. Figurene ser ut som levende vesen som fortsetter å leve livene sine selv når spilleren ikke interagerer med dem. Eksempelvis fungerer hvert lille samfunn som et eget økosystem med innbyggere som bedriver fiske, baking og smederi. Det hele bidrar til at opplevelsen føles rikere i form av tilstedeværelse. Det er et velkomment farvel til

ikke elsker rollespill. Eller i hvert fall ikke var klar over at de likte rollespill. Selv om spillene våre har dype spillsystem, betyr det ikke at de ekskluderer nybegynnere. Det har de aldri gjort, og det kommer de heller aldri til å gjøre. Elder Scrolls V: Skyrim fortsetter denne tradisjonen, og kommer derfor til å være et spill for både casual-spilleren og den innbitte rollespillfantasten. Det er et spill for dem begge."

I Elder Scrolls V: Skyrim er tanken at utformingen av figuren din skal være mer

HVERT LILLE SAMFUNN I SKYRIM, HVER LILLE BY, ER ET EGET ØKOSYSTEM...

Bethedas vante dokkefigurer og stive robotpersonligheter. Videre foregår alle samtaler i sanntid, snarere enn å sette hele landsbyen i pausemodus når man skal snakke med noen. Det høres kanskje ikke ut som en stor forandring, men er en av flere små ting som gjør Elder Scrolls V: Skyrim til et mer troverdig spill enn forgjengerne.

På forhånd har mange rollespillfans uttrykt bekymring for at Bethedas framtidige spill skal "neddummes". At de skal gi slipp på dybden og istedet gjøres tilgjengelig for et større publikum. Når jeg spør Todd om hva han mener om kritikken, svarer han:

"Det jeg først og fremst tror var den største styrken med Oblivion, var at vi faktisk hadde laget et spill som også appellerte til folk som

dynamisk enn tidligere, da man ikke er låst til å velge et yrke fra begynnelsen av. Istedenfor slippes du løs i verden og får gjøre som du vil. Etterhvert som du spiller blir det opp til deg å velge yrke, noe som virker å være en langt mer naturlig løsning. Takk og hadetbra til de som engang valgte feil spillestil fordi de egentlig ikke ante konsekvensene av det. Vil du snike? Gjør det. Vil du slåss? Gjør det. Vil du blande magi og sniketaktikk? Gjør det. Spillet tar hånd om resten.

Figurutviklingen din formes etter 18 ferdigheter. Hver ferdighet har sitt eget ferdighetstre med ulike egenskaper og fordeler som kan låses opp iløpet av spillets gang (erfaringspoeng). Egenskapene kan være alt fra avansert magikombinering til det å løpe og



slåss på samme tid.

Når det gjelder actiondelen av spillet, forblir mye det samme, selv om også denne delen av spillet har fått en real ansiktsløftning. Todd gir oss eksempler på kamper med alt fra vanlige banditter til kjempeedderkopper, vandøde prester og enorme drager. L- og R-knappene er ikke lenger begrenset til våpen og skjold, men kan fritt dedikeres til forskjellige ferdigheter. Man kan for eksempel bruke et etthåndssverd i to hender for å øke skademengden - eller hvorfor ikke et skjold i den ene hånden og magi i den andre? Ferdighetene kan derpå kombineres i form av fusjonering mellom to formler. Kampene ender opp med å være en kombinasjon av gjennomtenkt strategi og raske reflekser. Bethesda har i tillegg gitt Dovahkiin en ferdighet som kalles for "shout", i og med at han er dragefødt og derfor har en biologisk tilknytning til drageslekten.

VERDEN REAGERER I PRINSIPP PÅ ALT DU GJØR ...

Om drager utgjør en stor del av Elder Scrolls V: Skyrim. De ferdes som alle andre skapninger, har en individuell intelligens og kan dukke opp hvorsomhelst i verden. Iblant kanskje du ser en drage på horisonten, iblant finner du kanskje en drage i en bortgjemt grotte, ingenting er forutbestemt.

Men det som Bethesda aller mest er stolt over i Elder Scrolls V: Skyrim, er nettopp et av



de tekniske verktøyene. De kaller de Radiant Storytelling. Og etter å ha hørt hva det hele handler om, er jeg like gira som dem. Radiant Storytelling kan komme til å endre sandkassesjangeren for alltid. Det hele kan beskrives som en uhornt sofistisert og intelligent

slumpgenerator ("random generator" på dataspråk). Så godt som hele spillet er bygget opp rundt denne funksjonen. Enkelt sagt går den ut på at verden i prinsipp reagerer på alt spilleren foretar seg. Dreper du en datastyrt figur i en oppvisning av blind vold, kan det godt hende denne figuren hadde en bror. Radiant Storytelling-funksjonen fungerer dermed slik at denne broren kommer til å kreve hevn for lovbruddet. Kanskje samler han sine andre brodre og finner deg? Funksjonen

gir også utslag i mindre skala. Om du for eksempel slenger et våpen på bakken, så kan en datastyrt figur plukke opp våpenet og gi det tilbake. Radiant Storytelling bestemmer også vanskelighetsgraden i spillet. Hvis det viser seg at ting faller deg veldig naturlig og utfordringene ikke er tilstrekkelig, kan spillet plassere den kidnappede datteren i en skumlere grotte enn hun ville vært hvis du er en dårlig spiller. Forutsatt at det finnes et oppdrag hvor man redder en kidnappet datter - det vet jeg ikke. Verktøyet sender tankene til den dramaturgiske funksjonen i spill som Left 4 Dead og fysiske spillsjangre som bordrollespillet Dungeons & Dragons.

En ting er sikkert: hvis Bethesda lykkes med å implementere Radiant Storytelling på en like fantastisk måte som de beskriver, kan Elder Scrolls V: Skyrim bli helt enormt i størrelse. Da handler det ikke lenger om en spillopplevelse på noen hundre timer; da handler det om et uendelig eventyr. Den som venter på noe godt...

Viktor Eriksson



FINISH HIM!

Vold er gøy, så lenge det foregår virtuelt. Bethesda er enige. Såpass enige at de har bakt inn forskjellige avsluttende angrep for nesten hvert våpen og hver fiende i Elder Scrolls V: Skyrim. Angrepat har i seg selv ingen spesiell funksjon eller fordel, men er der utelukkende for å se stilig ut. Avslutningsangrep vil ikke forekomme hver gang man dreper noen, men kun hvis spilleren har redusert fiendens helsemåler til et punkt hvor alt som trengs for å fullføre er et ekstra brutalt nådestøt.



DEN TREDJE MANNEN

The Elder Scrolls-spillene har alltid vært tiltenkt å oppleves i førsteperson, og denne tradisjonen fortsetter i Skyrim. Med det sagt vil ikke dette bety at muligheten til å spille i tredjeperson forsvinner - tvert imot, den har fått seg en retterdigg oppdatering i form av smidigere animasjoner og mindre stive ledder. En god nyhet for oss som synes det er en fordel å se hele rustningen og utsmykningen i all sin prakt.



KILLZONE[®] 3

THEY ARE COMING 23.02.11

KNOW YOUR ENEMY. SURVIVE THEIR WORLD.

Stranded behind enemy lines, there's nowhere left to run: your only option is to turn and fight. Master the Helghast's fearsome weapons; make their ruthless tactics your own and turn their war machine against them. To survive on Helghan, you need to know your enemy.



SONY
make.believe

Anmeldt



Flere kreative kruspring i nok et overstrømmende fantasirikt plattformeventyr.

LITTLE BIG PLANET 2

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anbefalt alder: 7+

I 2008 ble det første Little Big Planet-spillet lansert til stor begeistring blant både spillere og en unison presse. Det skapertunge plattformspillet viste ikke bare hvilken styrke som ligger i Playstation 3, men ga også spillere rundt om i hele verden et fantastisk verktøy som oppfordret til å bygge egne brett og leke seg med plattformløsninger.

Et nytt spillkonsept ble skapt, og per i dag finnes det flere millioner brukerskapte Little Big Planet-brett, som deles og spilles i tur og orden av et helt nettverk med Playstation 3-spillere. Det er ikke rart at forventningene til Little Big Planet 2 er høye.

Den første nyheten i Little Big Planet 2 er integrering av historie gjennom kampanjedelen av spillet. Jeg kan ikke påstå at det var noe stort savn i forgjengeren, selv om en eller annen sammenheng mellom brettene hadde vært å foretrekke. I denne omgang har derimot Media Molecule skrevet et handlingsforløp hvor en ondsinnet romstøvsuger leder en



Sekkeroboter

En av de største nyhetene er såkalte Sackbots. Disse droidene kan få utseendet til helt normale Sackboys og Sackgirls, men er til gjengjeld datastyrt. Med mulighet til å programmere inn oppførsel ned til et detaljnivå som hvordan de forholder seg til farer, blir Sackbots et viktig verktøy for den som vil lage virkelig avanserte brett. På bildet ser du et eksempel på et innspillt dansenummer.

ondsinnnet horde mot hobbyuniversets allianse, naturligvis ledet hen av Sackboy og venner. Underveis i historien blir man geleidet videre av alliansens høvding, Larry DaVinci, foruten å møte på en rekke mer eller mindre snurrige personligheter.

Selv om jeg liker tull og tøys blir det dessverre i overkant av det når Media Molecule prøver seg, såpass mye at den heller føles unødvendig.

Å gi oss en historiemessig kontekst i Little Big Planet fungerer rett og slett mot sin hensikt, i og med at hele grunn tanken er å lage en overflod av tilfeldige kreative kruspring. Her finnes ingen bakgrunnshistorie, ingen forklaringer, ingen motivasjon - vi leker med dokker i et fiffig konstruert dokkehus, vi er ikke på en reise for å redde verden. Spesielt ikke når figurene er like endimensjonale som materialet de er laget av.

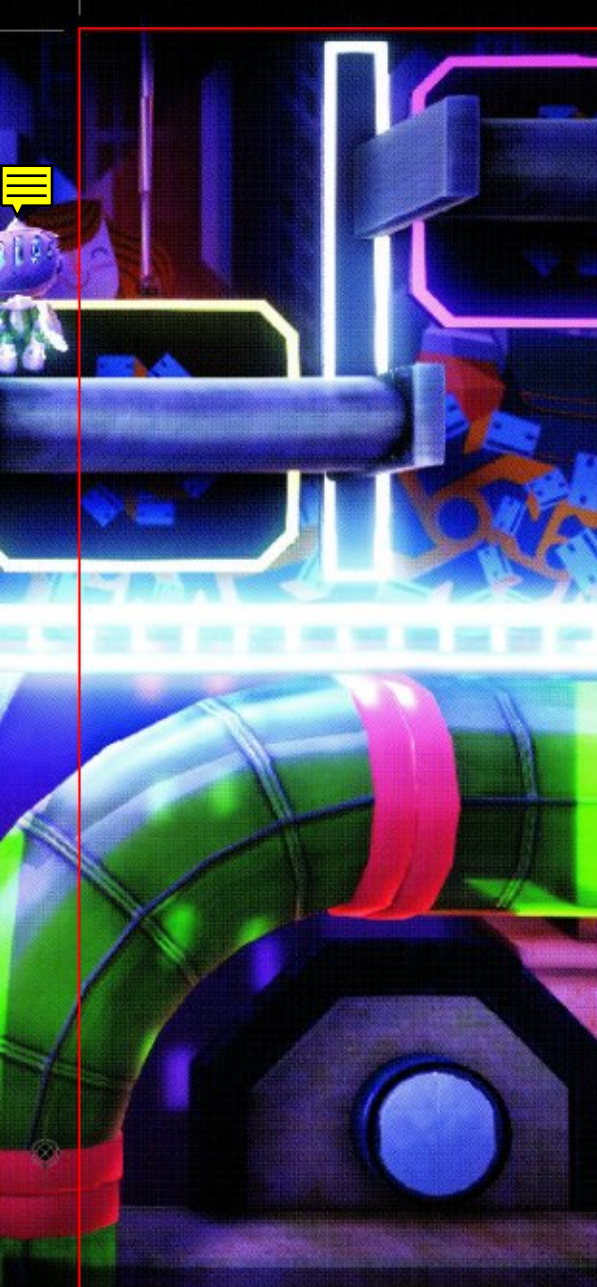
At Media Molecule gjør et forsøk er likevel ingen grunn til tung kritikk. Det er ikke historien

vi spiller Little Big Planet 2 for, det er de underlige plattformgåtene og den fantasirike utformingen av brettene. Her har Sackboy unektelig tatt steget videre fra forrige spill: med nytt utstyr i form av forskjellige våpen og

**BRETTDESIGNEREN
VIL DRIVE DEG TIL
DET RENE VANN-
VIDD...**

kjøretøy blir det en langt mer actionpreget opplevelse vi får utforske.

Kombinasjonen hodekanon og ammunisjon i form av kaker har for eksempel gitt utgangspunkt til et Brett der man bruker disse til å senke porter, lage broer og ødelegge fiender. Står man overfor en oppreist bro blir man nødt



til å plassere en kake på undersiden av broen, hvorpå kaken klistrer seg fast til undersiden og lar tyngdekraften gjøre jobben med å trekke broen ned for passering. Denne typen komisk logikk er gjennomgående.

Actionelementet kommer først inn når man svinger seg gjennom flammende juv med den nye gripekroken, blir slynget gjennom luften mot et roterende gripehjul og må skyte seg videre opp mot neste plattform. Med flere spillere og muligheten til å gripe fatt i hverandre på avstand blir kravet til timing enda større enn om man spiller solo. Fysikkmotoren som ligger til bunns gjør at ethvert hopp og enhver vending faller naturlig, inkludert alle feilgrepene som helt sikkert kommer til å inntreffe. Det er få spill til Playstation 3 hvor man får såpass mye glede av å spille flere på samme skjerm, eller hvor ulykker i form av dødsfall ender opp med å resultere i barnslig latter.

Muligheten til å manipulere brettene i kampanjedelen forholder seg til klistremerker og pynting av Sackboy, men når man beveger seg ut i skapelsens farvann blir mulighetene nærmest overveldende. Hvis du fikk hodepine av innredningsmulighetene i The Sims, vil brettdesigneren i Little Big Planet 2 drive deg til det rene vannvidd. Først og fremst foregår alt i henhold til fysikkens lover, men det virkelige spillerrommet ligger i alle de ymse mekanismene til disposisjon. Her kan man tilpasse kameravinkler, legge inn kontekst-sensitive lyder,



Spilldesign

Med den nye Controllinator-funksjonen kan spilleren manifestere et kretskort hvor det er mulig å programmere inn kontrolloppsett til kjøretøy og figurer. På denne måten er det mulig å lage helt egne småspill til fri forlystelse.



Grepa samarbeid Med gripehaken kan man svinge seg fra plattform til plattform og fire seg ned fra høyder. Som dere ser ovenfor er det også mulig å gripe fatt i hverandre - til både underholdning og frustrasjon.

justere virkeradiusen på disse, pusle med vekt, tetthet og bevegelsesmonster. Man blir svimmel av mindre.

Skulle jeg lagt ut om alle verktøyene og fininstillingene spilleren har frihet til å leke med, ville denne anmeldelsen gjort seg godt mellom to permer i et bibliotek. Istedenfor skal jeg prøve å fatte i korthet hva de viktigste nyhetene innebærer, da skaperdelen - enten man vil det eller ei - fortsatt utgjør essensen i Little Big Planet. Med Creatinator, Sackbots, Moviecam og Controllinator har brettdesigneren gått fra å være allerede ruvende innflokkt til en fjelkjede av muligheter.

Moviecam lar deg fange filmklipp innad i spillet, sette opp scener og tilpasse med kommandoer, Creatinator innbefatter alt direkte anvendelig utstyr (gripehaken, hodekanonen, kastearmen), Sackbots lar deg programmere figurer helt ned til grader av intelligens, og Controllinator - vel, det er et kapittel for seg selv. Rent konkret lar den spilleren inkorporere sitt eget kontrollsystem i absolutt alle objekter,



Prehistorikk

Med på Little Big Planet 2-disken følger Move-spillet Sackboy's Prehistoric Moves, et slags minispill hvor opptil fire deltakere skal ta seg gjennom en rekke brett ved å bevege forskjellige kulisser i brettene. Kun én av spillerne får æren av å bruke Move-kontrollen, men dette er til gjengjeld den vanskeligste oppgaven. Å ha en stødig hånd er essensielt for å ikke hisse på seg eventuelt bråsite medspillere.

slik at man for eksempel kan lage sine egne arkadespill.

Konklusjon:

Little Big Planet 2 er en brønn av et spill. Etter forgjengeren har bakoversveisen såvidt rullet å legge seg for den på ny kryper i retning nakken, litt bekymret for alt som foregår i høyre hjernehalvdel. Med de nye verktøyene tas mulighetene enda et steg videre, og med seg har de en sterk oppfordring til å lage individuelle småspill utenfor plattformsjangerens rammer. Kampanjedelen har i tillegg blitt langt mer fartsfylt og actionfylt enn tidligere, med større variasjon mellom hvert nivå. Spillåret 2011 har startet med et brak.

Daniel Guanio

9/10



Vi går i sømmene på Kirbys nyeste plattformeventyr, der stoff og hyssing står sentralt.

KIRBY'S EPIC YARN

Plattform NINTENDO WII Utvikler HAL LABORATORY Utgiver NINTENDO Lanseres LITE NÅ Antall spillere 1 Anbefalt alder: 3+

Min historie med den rosa tyggegummiboblen Kirby strekker seg helt tilbake til barnsben av Kirby's Adventure og Dream Land-spillene gjorde, med sine muntre toner og sitt sukkersote ytre, underverker for en storøyd liten sneip som fikk holde i spillkontrollen for første gang. Magien ved Kirby-spillene koker ned til hvor enkle de er å forholde seg til.

Her finnes ingen moral eller ondskap, og hvis bakenforliggende motivasjon er en del av bildet, er den som regel ikke tyngre enn at Kirby har blitt frastjålet en kake. Selv fiendene og hovedskurken i Kirby-spillene kan forveksles med kosedyrseksjonen i en hvilken som helst leketøysforretning. Men vent. Med et fordyelsessystem utenom det vanlige har Kirby blitt kjent for å kunne sluke enhver skapning i umiddelbar nærhet, for så å stjele egenskapene til denne. Ikke like uskyldig. Det var alltid en fryd å utforske nye brett for å se hva man kunne forvandle seg til i neste omgang, være det seg flammende bilhjul,



Allsidig type

Selv om Kirby ikke har muligheten til å kopiere egenskapene til motstanderne sine, betyr ikke dette at den lille krabaten er helt fri for oss i ermet. I Epic Yarn kan han blant annet forvandle seg til romskip, terrengbil, stridsvogn, fisk og flyvemaskin. Disse sekvensene dukker opp i form av små minispill underveis i historien, men det hadde vært fint å kunne spille dem separat i etterkant av brettene.

tornadoer eller sverdsvingende miniriddere.

I Kirby's Epic Yarn har man derimot beveget seg bort fra den evinnelige formelen om å kopiere talentene til Drømmelandets vergeløse innbyggere. Vi kan ei heller blåse oss opp til en ballong for å sveve. Hva har skjedd?

Jo, det er naturligvis den onde trollmannen Yin-Yarn som har vært ute med tryllier og transportert Kirby til et kongedømme hvor alt utelukkende er laget av stoff. Med en kropp av hyssing oppdager helten vår fort at det er meningsløst å utføre sitt karakteristiske åndedrett, i og med at luften blåser tvers igjennom kroppen hans. Etter en rask samtale med kongedømmets prins blir Kirby oppfordret til å hjelpe ham på vei for å gjenvinne kontinentet til fordums harmoni. Nærmere bestemt har Yin Yarn plukket løs stingene som knytter de forskjellige landene sammen, og Kirbys oppgave blir å assistere prinsen i sin jakt på de magiske trådene som kan sy dem sammen.

Og dette utgangspunktet fungerer overraskende godt. I et univers hvor alt er laget av stoff blir ikke bare faktumet viktigere for opplevelsen rent visuelt, men også plattformløsningene henger i tråd (...) med

... ILLUSJONEN AV Å SPILLE ET STOFFMALERI GJØR SEG GJELDENE...

materialet i omgivelsene. Med en liten trådpisk kan helten vår rive istykker fiender, slynge seg over juv og trekke opp plattformer ved å næste løs floker. Bak påsydde emblemer i brettene kan man også finne skjulte skatter. Litt om litt faller det spilleren naturlig å se på alt med en syerskes blikk, men ikke bare når det gjelder



behandling av tekstiler: Epic Yarn er til tross for mangel på høyoppløst grafikk og teknisk vigør, et riktig så pent spill å se i bevegelse. Både væske og ild er laget av hyssing, hvorledes illusjonen av å spille et stoffmaleri gjør seg gjeldende. Det er nesten som å være tilbake i barnehagen med filt og tubelim mellom pølsefingerne, minus snørkklysene og all hylingen.

I den forbindelse er det naturlig å legge til at Kirby's Epic Yarn er et gjennomført barnlig spill. Ikke barnslig - her er det ingen grunn til å være nedlatende - men *barnlig*. Som i alle andre Kirby-spill er det en tilgjengelig spillstruktur vi får ta del av, kanskje enda mer tilgjengelig i Epic Yarn. Her er det ikke mulig å dø. Kommer du utfor skade, mister du kun en porsjon av myntene og diamantene som er samlet opp underveis. Har du ingen mynter å miste, blir Kirby transportert et par centimeter tilbake i brettet. Har du en barneburdsdag i kikkerten, kan jeg trygt si at Kirby's Epic Yarn er det mest naturlige valget blant nyere spill til Nintendo Wii.

Med mindre man er død på innsiden bør man i det minste oppnå en aldri så liten krumming i munnviken når Kirby syr seg om til en stridsvogn, ubåt, terrengbil og flyvemaskin. Disse omdannelsene inntreffer på bestemte områder i brettene og fungerer som transportetapper i form av minispill, men til tross for sitt sporadiske inntog og sin korte lengde, blir disse variasjonene nesten



Kunstig søtningmiddel

Har du vent deg til å spille Gears of War på full guffe med energidrikk i fanget, hylende kamerater på øret og tre svakt uthevede blodårer i pannbrasken etter å ha knugget håndkontrollen over flere timer? Svett løs og titt på dette.



Rød tråd Hot Wings er en av flere sjefsfiendekamper der nøkkelen til seier er relativt åpenbar. Sjefshirt: Knappen.

umiddelbart for insentiv å anse. Man vil rett og slett spille videre for å se hva det neste påfunnet til Kirby vil være.

Bortsett fra en uhyre trøytet mulighet til å innrede leiligheten hans (hennes?) er det dessverre ikke særlig mye mer å hente ut av Kirby's Epic Yarn. Tradisjon tro snakker vi her om et relativt lettspilt plattformspill som er over på snau 5 timer. Har man tid til overs kan det sikkert skvises et par ekstra timer ut av spillet ved å samle alle emblemene i hvert brett, men man kan strengt tatt ikke honorere utviklerne for å ha strødd et par samleobjekter langs veien. I en bransje hvor forbrukerne får stadig mer for pengene i form av flerspiller og opplåsbart innhold skal jeg ikke kimse av de som forventer litt mer av Epic Yarn.

For tilårskomne langtidfans av serien kan jeg også legge til at flere av de klassiske låtene er å finne igjen, så vel som velkjente lydeffekter med nostalgisk virkeeffekt. Flere av de nye lydsporene er i tillegg av det slaget som setter seg på hjernebarken i tide og utide.



Interiorarkitekt

Det er ikke mye annet enn enkeltspillhistorien å hente i Kirby's Epic Yarn, men man kan til gjengjeld innrede Kirbys leilighet med innsamlende møbler spredt rundt om i spillets områder. Dessverre kan ikke dette anses for å være noe annet enn en helt unødvendig funksjon i det store og hele, da spillet tross alt foregår i to dimensjoner. Å klistre opp bilder på veggene og sette sofaer i bakgrunnen er akkurat så lite givende som det høres ut.

Konklusjon:

Som svoren tilhenger av Kirby og tradisjonelle plattformspill klarer jeg ikke å la mangelen på bredde gå utover vurderingen min. Epic Yarn er både sjarmende, kreativt og lekkert laget. Ideen om et univers bygget opp av stoff er gjennomgående og gjennomtenkt i det henseende at det blir brukt som ledd i spillets gåter og løsninger.

Er du av typen som er sikker nok på deg selv til å begi deg ut på årets hittil søtteste eventyr, er Kirby's Epic Yarn en udiskutabel vinner. Med Donkey Kong Country Returns har Nintendo Wii bevisst at retroplattformsjangeren ikke er død; og Hal Laboratory har tilsynelatende satt alle kluter til for å understreke sannheten. Ren Nintendo-magi.

Daniel Guanio

8/10



Superhelter og superskurker møtes i et massivt, lisensiert nettrollepill.

DC UNIVERSE ONLINE

Plattform PS3/PC Utvikler SONY ONLINE ENTERTAINMENT Utgiver WARNER BROS GAMES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-100000 Anb. alder 16

Det er sjelden jeg blir overrasket når jeg spiller MMO. De fleste følger den samme formelen som ble perfektionert av World of Warcraft. Derimot vil jeg si at DC Universe Online i større grad er et actionspill enn et MMO.

Ideen bak spillet er å lage et MMO som passer perfekt til en konsoll som PS3, men det er likevel mange ting med DC Universe Online som ikke fungerer optimalt på konsoll. Dette gjelder både meny- og kampsystemet.

Du kontrollerer figuren fritt, og beveger deg som du ville gjort i andre tredjepersonspill, men det føles ikke riktig. Det hele blir en slags blanding av Mass Effect 2 og World of Warcraft, som høres ut som en fantastisk blanding, men som dessverre for spillet blir mer et mageplask fremfor et perfekt svelestup.

Du mangler muligheten til å gjøre angrep raskt og smidig når man må bruke spesielle krefter fra bunnmenyen. Når man sitter med tastatur trykker du på en knapp for å gjøre angrepet, mens på PS3 må du først trykke på enten R1 eller R2 for å velge fra menyen. Deretter må du huske hvilken knapp du skal trykke for hvert av angrepene. SOE kunne basert brukergrensesnittet på noe annet enn hva de bruker i PC-utgaven.

Det finnes ingen mal for hva som fungerer på PS3, derfor er det litt trist at de har valgt å basere det hele på hvordan de har gjort det i PC-utgaven av spillet. Hvorfor har man en bunnmeny, og ikke noe annet som tar mindre



Joker i ermet Den desidert beste delen av lydbildet er stemmene til de kjente figurene. Blant annet er Joker spilt av Mark Hamill (Luke i Star Wars) og Kevin Conroy (Batman's stemme).

Tilpasningsdyktig

Det beste med DC Universe Online er muligheten til å endre figuren din. Du plukker opp utstyr og våpen når du spiller, og blir kanskje først litt satt ut av det faktum at karakteren som du jobbet i 30 minutter med å lage i begynnelsen, etter noen få minutter vil se helt annerledes ut. Dette gjelder kun fram til du finner "Styles"-fanen i menyen. Her kan du endre hele utseendet til figuren din, både farger og hvilke deler av utstyret som skal vises.

plass på skjermen? Det samme med kommunikasjonsvinduet. Fremfor å lage et unikt MMO basert på nye regler, velger de istedet å lage en mer tungvint utgave av PC-versjonen. Og det føles veldig når du spiller det.

Når det derimot kommer til spillet i seg selv, må jeg si at jeg er positivt overrasket. Historien er blant annet skrevet av Geoff Johns som har vært med på å skrive for DC Comics i mange år, deriblant Infinite Crisis- og Blackest Night-historiene. Etter dette kan du enten basere karakteren din på kjente figurer, eller lage en fra bunnen av. Du bestemmer kroppstype, hudtype, og alt det andre som har med karakterens utseende å gjøre. Du bestemmer

også om du vil fly, løpe fort eller være akrobatisk. Når du så har skapt din karakter, vil du bli kastet inn i historien. Den første delen er den samme for alle, og vil få deg opp i nivå ved bestemte punkter i startgropa. Når du så er ferdig med introduksjonen, åpnes spillet opp for både utforskning, spiller-mot-spiller, valgfrie oppdrag og mye annet.

Det som gjør DC Universe Online annerledes enn for eksempel World of Warcraft, er at uansett om du har slått på en fiende først, så vil andre fortsatt kunne hjelpe deg og samtidig få oppdatert oppdraget sitt. Du behøver med andre ord ikke å tenke at du må være først ute.

Konklusjon:

DC Universe Online er i hovedsak laget for fans av DC Comics. Det er likevel ikke et dårlig kjøp om du er ute etter et litt annerledes MMO, attpåtil til konsoll. PS3-versjonen er kanskje hakket mindre brukervennlig enn PC-versjonen, men DC Universe Online er fortsatt et bunnsolid massivt actionrollespill. Nå gjenstår det å se hva Sony Online Entertainment velger å gjøre med kommende oppdateringer.

Kim Visnes

8/10



Fra rommet mitt kan alle høre meg skrike.

DEAD SPACE 2

Plattform XBOX 360 / PS3 / PC Utvikler VISCERAL GAMES Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. alder 18

Det har gått tre år siden ingeniøren Isaac Clarke ble tilkalt for å undersøke romskipet og planetknuseren Ishimura. Det viste seg raskt at det ikke var et voldsomt smart trekk. Muterte mannskaper klatret, krøp, haltet og løp gjennom korridorene etter Clarke. På mer eller mindre ukjent vis klarte Isaac å overleve - og pådro seg ikke stort annet en et forbigående koma.

Denne gangen kan man få inntrykk av at gjengen på Visceral Games har lagt ned mer arbeid i historien og utviklingen til figurene. Selv om jeg ikke ville kategorisert historien som spesielt unik, så er den svært godt presentert og byr på en og annen overraskelse.

Stemmeskuespillet er engasjerende og bygger godt opp under stemningen man forsøker å skape. Musikk og (u)lyder er også med på å lage den stemningen vi kjenner fra Ishimura, der man aldri kunne føle seg trygg for hva som ventet bak neste dør. Det er vanskelig å holde seg rolig stilt overfor høylydt barnegråt og voldsom familiekrangel - spesielt når det brått blir helt stille. Det er nå åpenbart at din bror må avskaffes, at folket trenger en ekte helt og at en kommende revolusjon er uunngåelig. Dermed må du begi deg ut på en reise for å samle allierte, bygge opp tillit til folket og samle nasjonen for å velte den nåværende lederen.

Det grafiske uttrykket er med på å forsterke stemningen av ødeleggelse og panikk. Vi får



Verktøykassa Skulle du komme over noen kraftnoder, vil du kunne benytte disse til å videreutvikle våpnene dine, samt oppgradere drakt og moduler.

Flyvedyktig

Nå kan Clarke bruke små motorer på drakten sin til å forflytte seg rundt i vektløst tilstand, en funksjon som ikke er så veldig forskjellig fra å fly i mange andre spill. I tillegg har man introdusert en knapp for å "nullstille" Isaac til bakken, slik at han er "riktig" vei i forhold til hva som er opp og ned. For meg var dette egentlig en nedtur, da forvringen man opplevde i vektløstrommene var den største delen av moroa.

oppleve alt fra store leilighetskomplekser til serverrom - og alt er ganske pent å se på. Sammen med musikken og de ubehagelige lydene er dette helt klart et spill som kan få deg til å sitte anspent på kanten av stolen med krollede tær. Når i tillegg alt av malere er å finne på ryggen til Clarke, mens våpnene indikerer hvor tomme de er med små hologrammer, er det vanskelig å ikke leve seg fullstendig inn i spillet.

Dead Space 2 er et av de mest brutale spillene i senere tid - akkurat slik forgjengeren engang var. For å drepe beistene må du skyte vekk armer og bein, mens skudd direkte i kroppen sjeldent stopper en løpende

nekromorf. Dersom du ikke er overbegeistret for visuelt intense lemlestinger og kvestinger, og svimler ved synet av blod, er det nok en god idé å styre unna Isaacs mareritt. Blod serveres i litervis og utvikleren skjønnes ikke for å presentere svært groteske scener.

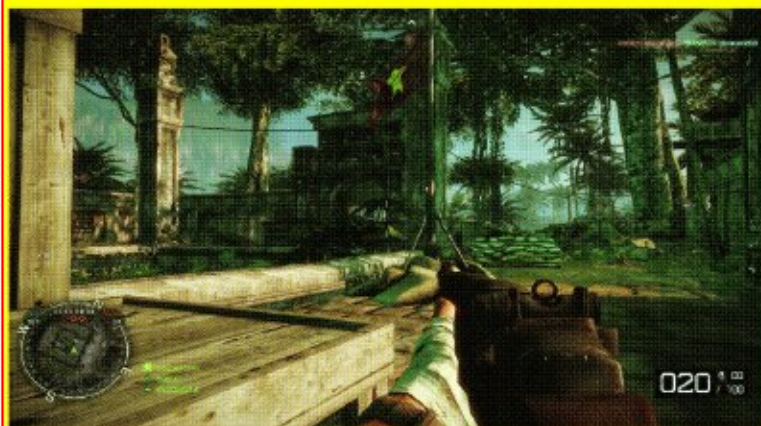
Våpnene og verktøyene man får til rådighet er nok i all hovedsak kjent for de som har spilt forgjengeren, men med et par nykommere. Jeg klarte raskt å finne mine fire favoritter. Du har fortsatt både Stasis- og Kinetic modulene som gir deg mulighet til å fryse fiender som kommer spurtende mot deg, samt å ta tak i hva en du måtte føle kan brukes som våpen. Spillet oppfordrer deg i større grad til å være mer kreativ og benytte omgivelsene - det er relativt sparsomt med ammo i forhold til motstandere i denne byen.

Konklusjon:

Det er fortsatt like underholdende å holde Isaac Clarke i hånden gjennom sine lidelser, men det foreligger dessverre ikke nok nyheter til å gjøre toeren like minneverdig som opphavet. Om du er ute etter et lekkert, skremmende og blodig actionspill skal det likevel være liten tvil: Dead Space 2 er et sikkert kjøp.

Richard Imenes

8/10



Autentisk Dice har valgt å presentere Vietnam i et mer nyansert lys med skyer på himmelen, kveldssol og brennende åser. Det kler spillet godt, og gir et mer virkelighetsnært uttrykk.

Fjorårets beste flerspiller har blitt rikere.

BATTLEFIELD: VIETNAM

Plattform PS3 / XBOX 360 / PC Utviklere DICE Utgivere EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-24 (1-32 PC) Anb. alder 18

La en ting være klart. Bad Company 2: Vietnam er ikke bedre enn originalversjonen. Det er få, om ingen nyheter i spillstrukturen. Det vi blir tilbudt i tilleggspakken er en ny krig og atmosfære som puster liv i spillet, uten at utvidelsen tar det hele til et nytt nivå.

Det betyr riktignok ikke at tilleggspakken

DICE HAR ET FANTASTISK ØYE FOR DETALJER...

er ubetydelig, for idet kampene smeller igang føler man umiddelbart at man tar del i en helt annen krig. Dice har et fantastisk øye for detaljer, og det er åpenbart at de har ønsket å skape det samme glorifiserte portrettet vi kjenner igjen fra haugevis av krigsfilmer.

Med på å skape den rette stemningen er også lyden og musikken i spillet, som for det

meste består av 60-talls rock og soul. Jeg begynner riktignok å bli en smule mett på Creedens-klassikeren Fortunate Son og utvikleren kunne godt ha slengt med noen flere sanger, ettersom det er et hav av fantastisk musikk fra tidsepoken. Kult er det likevel at man nå hører musikken i spillets kjøretøy og ikke kun i menyene.

★ Konklusjon:

Det kan godt hende at tilleggspakken ikke tilfører så mye til hovedspillet, men siden det i seg selv er så bra mener jeg at utvidelsen også naturligvis blir veldig bra. Derfor ender jeg på karakteren vi ga Battlefield: Bad Company 2, selv om jeg kan anbefale Vietnam-utvidelsen på det varmeste.

Kristian Nymoen

8/10

MARIO VS DONKEY KONG 4

Plattform NINTENDO DS Utviklere NINTENDO Utgivere NINTENDO Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder ALLE



I min akk-så-altfor-lenge-siden barndom fant jeg stor underholdning i Lemmings. Spillserien fokuserte på å tenke kreativt for å bringe visse objekt fra A til B. De små trekkopp-dukkene i Mario vs. Donkey Kong-spillene er kanskje mindre suicidiale enn en bråte lemmings, men bortsett fra dette snakker vi om temmelig like spill.

De nye elementene og kontrollsystemet sørger for at både gamle og unge fans kan få noe nytt å bryne seg på. De små Mini-Mariodukkene har ingen problemer med å gå når du først har aktivert dem, men det er også alt de gjør. Nå går de helt til de treffer en hindring, noe du ikke kunne gjøre før. Noen fornyelse av et gammelt konsept er spillet ikke, men underholdende er det leil.

Ingar Takanobu Hauge

8/10

N.O.V.A. 2

Plattform IPHONE Utviklere GAMELOFT Utgivere APPLE Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-10 Anb. alder ALLE



Det første N.O.V.A. var på mange måter som en parodi på Halo. Inspirasjonskildene var så åpenbare at det var på kanten til pinlig. Samtidig var det et spennende actioneventyr som viste at det er fullt mulig å skape et godt førstepersonsskytespill til iPhone. Grafikken var for det første veldig pen, og kontrollene overraskende funksjonelle.

N.O.V.A. 2 har dog ikke modnet noe særlig siden Kal Wardin sist blåste diverse romvesner til himmels. Det meste føles veldig kjent; grafikken, spillkontrollen og det tåpelige plottet - der mislykkede forsøk på humor og Kals våsete replikker, gjør det vanskelig å ta historien på alvor.

Lydbildet er også i sin helhet rimelig kjedelig. Men action bys det på. Action i bøtter og spann. Fiender, eksplosjoner og våper er det mye av. Og dét er tross alt kanskje det viktigste.

Daniel Steinholtz

7/10

DEAD RISING: CASE WEST

Plattform MULTI Utviklere BLUE CASTLE GAMES Utgivere CAPCOM Lanseres UTE NÅ Ant. spillere 2



Jo flere vi er sammen, jo gladere blir vi. Chuck Greenes historie avsluttes med en epilog i Frank Wests tegn, men forholdet deres viser seg å være litt av og på.

Case West er en epilog til Dead Rising 2, som vil si at handlingen skjer i etterkant av Chuck Greenes bedrifter i Fortune City. Dessverre byr ikke Case West på noe nytt, med unntak av samarbeidsfokus. Frank West er spillbar hele tiden, men ettersom han er reneste drapsmaskinen lønner det seg å bytte han ut med en kompis. Man føler seg overflødig, stakkars. Verken humoren eller de ørsmå forbedringene klarer å redde Case West fra den mest ødeleggende tekniske bristen jeg har opplevd i Dead Rising-universet - at flytende samarbeidsspill krever avhold fra å lagre spillet. Det kan alltid bli mer makabert.

Daniel Guanio

5/10

NAIL'D

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utviklere TECHLAND Utgivere DEEP SILVER Lanseres UTE NÅ Antall spillere 2-12 Anb. alder ALLE



Jeg kan ikke skryte på meg å være noen spesielt stor fan av ATV-spill eller kjøretøy generelt, men kastet meg likevel over oppgaven om å anmelde Nail'd - spillet med årets mest (ufrivillig) selvkritiske tittel.

I Nail'd står fysikk og kjørefølelse stikk i strid med virkeligheten. Her er det høyoktan og arkadepenslet firehjulingaction som står i fokus, med lite hensyn til den faktiske sporten. I spillet kan du selvfølgelig tilpasse firehjulingene dine med forskjellige deler, men det vanskeliggjøres av et lite informativt menysystem. Det er ikke til å komme fra at Nail'd er et aldeles kvapsete racingspill som er goy i maks 10 minutter. Selv med sinnssvake baner bestående av juv, fjellvegger, tog og andre halsbrekkende farer, synker adrenalinet raskt ned i sokkene som en følge av dårlig spilldesign.

Daniel Guanio

6/10



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. "J" "PlayStation Move" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



NYE MÅRERITT I VERDENSROMMET

Isaac er tilbake i et nytt mareritt, men denne gangen er det han som bestemmer. Han har nye våpen og kan bevege seg i vektløs tilstand - nå er det fiendene som er redde.

DEAD SPACE 2



Kjøp Dead Space 2 Limited Edition på PS3 og få Dead Space Extraction til PlayStation Move gratis, så lenge lageret rekker.

I butikken
27.01.2011

www.eanorge.no

Last ned demoen nå



GUIDEN[®]

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

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

Sony Playstation 3

Informasjon

Utvider Sony
Lansert 23 mars 07
Media Blu-ray
Signal HDMI
Vekt 5 kg
Mål 325x98x274
Pris 2499 kr

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



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

PLASERING: Plasseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken kvalitet vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet faktisk er i dag.

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil. Dette bør skaffest!	Action	2K Games	10/10
2	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
5	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	9/10
6	Uncharted 2: Among Thieves Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
8	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
9	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsb byen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
12	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	Killzone 2 Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår alle når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Bayonetta En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10

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

ANBEFALT

UNCHARTED 2

NAUGHTY DOG / SONY

Hva skjer? Den barske utforskeren Nathan Drake er denne gangen på sporet av Marco Polo's hemmelige skatt. Det viser seg å bli en berg- og dalbane av et actioneventyr med noen av de vakreste omgivelsene, kuleste skuddvekslingene, og tøffeste historiene vi har opplevd på lenge. En PS3-klassiker fra Jak & Daxter-utviklerne.

Beste øyeblikk: Det første minuttet, når du skadeskutt drar deg opp fra et fog som henger utenfor et ship. Et godt tegn på magen du har i vente.

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



ANBEFALT

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ROCKSTEADY / EIDOS

Hva skjer? Jokeren og hans voldelige kumpaner har tatt over Gotham's største sinnssykehus. Og Batman er fanget midt opp det hele, og må som vanlig bruke klokt og knyttneve for å rydde opp i galehuset.

Beste øyeblikk: Når du etter noen timer begynner å betulle din egen forstand.

Batman: Arkham Asylum er nervepirrende og voldsomt atmosfærisk.

Til deg som: Digger de nye Batman-filmene og drømmer om et actionspill som får figuren like seriøs. Arkham Asylum er et helstøpt actionspill fra begynnelsen til slutt, som tar deg med storm fra første sekvens.



ANBEFALT

INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SONY

Hva skjer? Med nyvunne superkrefter gjør du alt du kan for å å finne din plass i en terrorrammet by. Du kan få innbyggere til å elske eller hate deg mens du prøver å neste opp trådene bak den mystiske bombeeksplosjonen i sentrum av byen.

Beste øyeblikk: det du oppdager hvor lekende lett det er å manøvrere opp og ned vegger og fra tak til tak takket være det hjelpsomme og svært intuitive kontrollsystemet.

Til deg som: Vil ha et sjenerende og variert actionspill på Playstation 3. Infamous er laget med glimt i øyet, og viser oss de morsomme sidene ved livet som superhelt.



1. STYR UVALG

KUNG FU RIDER

JAPAN STUDIO / SONY

Hva skjer? Vi blir introdusert for privatdetektiven Toby og hans svært tynkleddede assistent Karin, som prøver å ramme fra den kinesiske mafiaen. Deres ranningsplan inneholder en overdreven bruk av kontorstoler, som etter hvert blir en måle for frustrasjon. Move-kontrollen er rask, responsiv eller godt utnyttet, og viser akkurat hvordan et dårlig spill kan være: klønete, kjedelig og skandaløst pengesøpende.

Verste øyeblikk: Når du innser at du aldri vil få igjen minuttene du har brukt på kontorstolkjøringen.

Velg heller: Hvilket som helst annet spill med hjulbaserte fremkomstmidler. Hva som helst.





Apple iPhone

Informasjon

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

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

Gamereactor Topp 5 iPhone

Nr.	Spilltittel	Rating
1	Plants vs Zombies	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Infinity Blade	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut the Rope	8/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

Microsoft Xbox 360

Informasjon

Utvikler **MICROSOFT**
 Lansert **2 DES 06**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vekt **3,2 kg**
 Mål **309x83x258**
 Pris **2000 kr**

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

ILLEGITIMT: Poseringen på vår anbefalt-liste avviger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

Nr.	Spilltittel	Spanser	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffest!	Action	2K Games	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fede biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver samling.	Musikk	EA	10/10
3	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
4	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spilleopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
5	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsvennly, og sikrer sene nattekvalider med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
6	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	9/10
7	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervernsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy...	Action	Take2	9/10
8	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
9	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et merkt og episk romvennly med masse action.	Rollespill	EA	9/10
10	Street Fighter IV En revtalisering av det klassiske slåssspillet. Hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
11	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Snykakt og stemningsfullt actionvennly.	Action	Eidos	9/10
12	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	Mafia II Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
14	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
15	Fable III Albion har blitt eldre med stil, og briljerer med en god hovedhistorie, flere muligheter og et større univers.	Rollespill	Microsoft	9/10

Gamereactors kjøpeguide er utvilsomt basert på redaktørens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgstal fra enkelte butikker. For flere og lange anbefalinger se bestis til dag å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

GEARS OF WAR 2

EPIC GAMES / MICROSOFT

Hva skjer? Menneskeheten er lei av å forsvare seg og forsøker å slå tilbake mot de blodtørstige Locustene. Dermed er det duket for nok et heftig actionvennly med Marcus Fenix og vennene hans. Mer muskler, mer våpen, mer blod og mer episk. Et av de nyeste actionspillene noensinne.

Beste øyeblikk: Når du ruller over fjelstidene på toppen av en diger tank, rett inn i et bakholdsangrep. Fra vakker fjellur til kamp på liv og død på 10 sekunder.

Til deg som: Er ute etter et episk, omluttende og dedast actionspill med en megahøftig ordlyd.



ANBEFALT

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

KONAMI / KONAMI

Hva skjer? Realismen er sikket inn i Konamis motpæl til Fifa 11, og resultatet er mer håndballende enn noensinne. Utvikleren har totalrenovert passingsystemet, og gir en virkelighetsstro opplevelse med bortsett av utfordringer. Spillet er også komplett med nye animasjoner, i tillegg til et finlesystem som sikker som støtt.

Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å sette løsspassingen på foten til medspilleren og druser ballen i kassa.

Til deg som: Søker et fotballspill med et innovativt passingsystem og perfekte støttesystemer.



ANBEFALT

VANQUISH

PLATINUM GAMES / SEGA

Hva skjer? I en nær fremtid kriger USA med Russland og dets eksentriske og ferslarlige diktator. Resident Evil-skaperen er tilbake med lynrask skyteaction, og gir oss en oppvisning i heftig skuddveksling i skoen til Sam Gideon. Hyperaktive roboter går kappgang for å massakrere deg og den hvite rustingen din, og sørger for at nerverne står i heispenn fra første sekund.

Beste øyeblikk: Når du redder deg selv fra en søtt gjennompepping ved å skil lange gulvet mens skoen dine spytter ut kuler.

Til deg som: Er ute etter et japansk spill med samme, om ikke høyere, tempoføring enn Gears of War.



STYR UNNA!

BAJA: EDGE OF CONTROL

ZIG GAMES / THQ

Hva skjer? Orkenlop med kappe blir burde være spennende, men i Bajas tilfelle ender det opp som en ganske så kjedelig spilleopplevelse. Brune og blasse omgivelser gjør opplevelsen til en kjedelig affære, og minner oss på hvorfor vi er så glad i Pure og Motorstorm. De forferdelige kontrollene og de ensidige brettene hjelper heller ikke, og gjør Baja til en svært halvhytert simulator.

Verste øyeblikk: Når du taper et tretimersrace og begynner å filosofere over hva du egentlig har brukt de siste tre timene på.

Velg heller: Motorstorm er fortsatt den heftigste arkivraseren, men Colin 04 er også et godt alternativ.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
 Lansert 11 mars 05
 Media Kassettkort
 Vekt 259 g
 Mål 148x95x29
 Pris 1349

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
4	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
5	Flåklypa Grand Prix	8/10

Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

Nintendo Wii

Informasjon

Utvikler NINTENDO
 Lansert 7 DES 06
 Media DVD
 Signal COMPONENT
 Vekt 1,2 kg
 Mål 55,4x44x225
 Pris 1599 kr

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

FAKTA: Rangseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor lenge spillet fortsatt er i salg.

Nr.	Spilltittel	Spanser	Utgiver	Karakter
1	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
2	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Okami Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
5	Little King's Story Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
6	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spille-serie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
7	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidens kuleste spill. Sært og lengende.	Action	Rising Star	9/10
8	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargeløs verden til det ugenkjennelige. Velgd kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	9/10
9	Epic Mickey Disneys yndlingsmus maler og forlytter en forlatt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og kikk-eventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wilmoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben er tilbake med et neste garn til forsvar, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
13	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lengs.	Action	Nintendo	8/10
14	Tiger Woods PGA Tour 11 EA fortsetter kumekinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10
15	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom sirabasen ved å tegne linjer.	Plattform	DTP Ent.	8/10

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

ANBEFALT

NEW SUPER MARIO BROS.

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Todimensjonalt gammeldags plattformaction med verdens beste plattformspilhet. Nintendo tar oss med tilbake til rottene, og gir oss et duggrønt, utfordrende og nostalgisk eventyr med et dress av gamle skatter. Essensielt for Mario-fans av alle aldre.

Beste øyeblikk: Når du har rundet spillet og begynner jakten på de spennende hemmelighetene.

Til deg som: Vil ha et plattformspill som både utfordrer, underholder og holder deg interessert etter å ha rundet det en gang. En nydelig reise i plattformverdenen.



ANBEFALT

MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

Hva skjer? Du starter med svært begrensede ferdigheter i Moga Village, som har lidd under et gigantisk jordskjelv. Monster lurer bak hver eneste kirk og krok, og det er din oppgave å skjeme befolkningen fra bestene i farvannet og lange fjelladene. På ferdan blir du sterkere for hver eneste lille rabagst du får, og det er ikke alltid en enkel sak. Her er det ingen utfordringer som har en enkel løsning, og det helstapte karpsystemet bidrar til en fantastisk opplevelse.

Beste øyeblikk: Når du skærer ditt første monster etter flere tapte forsøk.

Til deg som: Vil ha et actionrollespill til Wii som faktisk leverer.



ANBEFALT

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

Hva skjer? Donkey Kong og hans trofaste kumpan Diddy er tilbake i et av de beste plattformspilene på lengs. Denne gang er det en mystisk maske som har stjålet bananene, og vi finner dem igjen gjennom en serie med engasjerende brett som makter å utfordre og overmøke gang på gang. Spillet er fylt til randen med nostalgi, siden Retro har sørget for å fylle spillet med masse referanser til seriens tidligere eskapader.

Beste øyeblikk: Når du fullfører spillet i Mirror Mode for første gang.

Til deg som: Vil ha et plattformspill med gammel livsdesign.



STYR URNA

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

SEGA / SEGA

Hva skjer? Det ser ut til at Sega virkelig har jobbet hardt for å edle gamle oppfølgeren til klassikeren Nights: Into Dreams fra 1996. Vi i redaksjonen er sikre på at sistnevnte sitter i skapet og sturer over den håpløse oppfølgeren. Null frihet, personlighetsløse dialoger og dårlig design riker, som mest av alt får deg til å ville kaste Wiien langt, langt vekk.

Verste øyeblikk: Når du innser at du bare spiller for å hindre an planet i å krasje.

Velg heller: Nights: Into Dreams. Så du aldri glemmer hvor godt Sega har mahanndlet denne elendige oppfølgeren.





PSP Patapon

Hva skjer? En gjeng rytmiske fotsoldater bruker musikk og knappkombinasjoner for å bekjempe store monstre.
Beste øyeblikk: Når du drar til med et kombinasjonsangrep som gir deg Fever Mode. Lynrask knappemosing til fengende melodier.
Til deg som: Vil ha et spill som kombinerer både eventyr, musikk og action.



iPhone Infinity Blade

Hva skjer? Du skal kjempe deg til toppen av et skyhøyt tårn, der man skal knerte en fandenivoldske gudekonge som drepte faren din for 20 år siden.
Beste øyeblikk: Idet du endelig når toppen av tårnet etter et titalls mislykkede forsøk.
Til deg som: Letet etter noe som viser iPhones krefter for alt den er verdt. En teknisk bragd med en spennende spillmekanikk.

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

Utvider **FLERE**
 Lansert **1973**
 Media **DVD**
 Signal **VARIERER**
 Vekt **VARIERER**
 Mål **VARIERER**
 Pris **VARIERER**

Dette er verdens mest populære spillplattform til tross for at PCen i første omgang var tiltenkt rollen som arbeidsredskap. PCen kommer i mange forskjellige utgaver og med mange forskjellige konfigurasjoner. I dag er det mulig å kjøpe dyre bærbare maskiner som klarer å kjøre noen av plattformens tyngste spill på samme måte som de gode, gamle stasjonære PCene. PCen har som plattform en rekke muligheter konsollene ikke har, men er til gjengjeld også ofte offer for masse patcher (rettefiler) til formatets mange spill, ettersom de mange konfigurasjonene kan føre til problemer med enten grafikkort eller prosessorhastighet. Den nyeste teknologien presenteres som oftest først på dette formatet.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

Ranking: Plasseringen på vår anbefalt liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor lenge spillet fortsatt er i salg.

No.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonsspill på PC. Heflig jungelaction på sitt beste.	Action	EA	10/10
4	Starcraft II: Wings of Liberty Blizzard Entertainment har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiparfe vel verd tventiden.	Strategi	Activision	9/10
5	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det mytt og spennende å utforske Azeroth igjen.	Nettrollspill	Blizzard	9/10
6	Napoleon: Total War En frittstående tilleggspakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
7	Mass Effect 2 Commander Shepard er i stormen i et merkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
8	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
9	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
10	Mafia II Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
11	Call of Duty: Black Ops Troyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
12	Need for Speed: Hot Pursuit I dette actionspillet lusker det moro bak hver bidige sving, og vi får leka oss som både skurk og polit.	Action	EA	9/10
13	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
14	NHL 11 Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
15	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft	9/10

Rankingens plassering er utvilsomt basert på redaksjonens egne vurderinger, og har ingen sammenheng med offisielle salgstal fra kilden butikker. For flere og mer detaljerte artikler, til deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT
STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY
 BLIZZARD ENTERTAINMENT / ACTIVISION
Hva skjer? Blizzard gjør opp for 12 års ventetid idet Zerg, Protoss og Terran for tredje gang forenes i det som virkelig kan betegnes som en tungvekt i strategisjangeren. Her får vi servert en fantastisk kampanjemodus, i tillegg til en usannsynlig avhengighetsdannende flerspillermod. Et må-ha for alle strategispillere med selvspekt.
Beste øyeblikk: Med en gang det går opp for deg hvor alvorlig nydelig Starcraft II: Wings of Liberty er. Forjengeren kan ta seg en bolle.
Til deg som: Har savnet å boke seg i strategiparadiset Blizzard en gang skapte.



ANBEFALT
CRYSIS
 CRYTEK / EA
Hva skjer? Romvesener og sure konanere skal plaffes ned i hopetall ved hjelp av pistol og en supermoderne teknisk nyvinning av en drakt. Et stort og spennende eventyr, som fremdeles overrasker med sin fremragende grafikk, massive lyd og perfekte actionmengde. Dette er noe enhver actionfantast bør se i samlingen sin.
Beste øyeblikk: Når du daler ut uendelige mengder juling med nanodrakten for første gang, og viser stemningene hvor skapet skal stå. Et fantastisk skue.
Til deg som: Vil ha et teknisk avansert spill som viser frem monstermaskinen din for alt den er verdt.



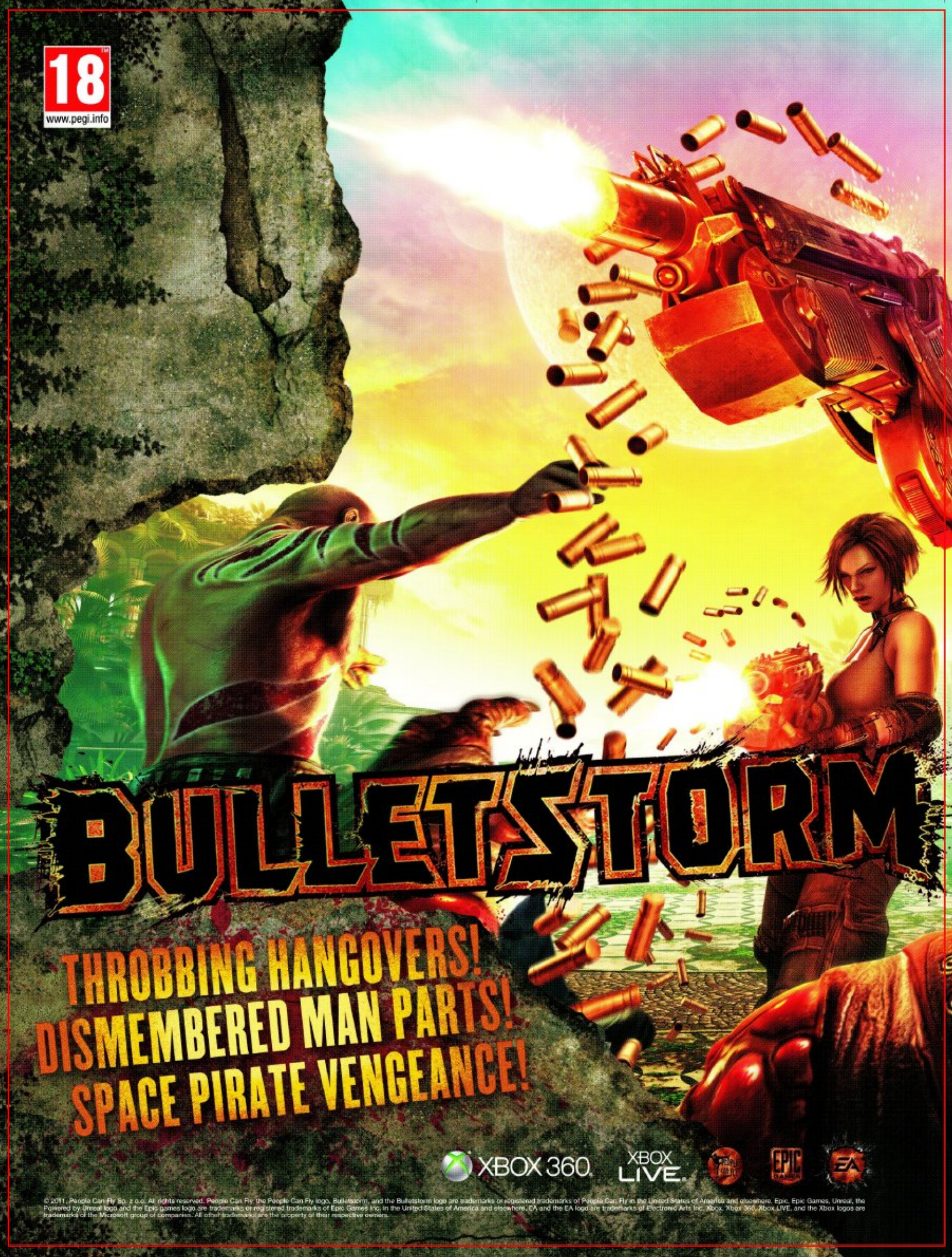
ANBEFALT
CIVILIZATION V
 FRAXIOS / 2K GAMES
Hva skjer? Strategikongen Sid Meier er tilbake i Civilization V-universet, og serger nok en gang for vidåpne glugger i de sene nattekvalder. Som kjent skal du erobre verden fra steinalder til moderne tid, og blant de nye tilleggene er det sekskantede kartet og økt kulturbygning. Civilization V forenkler strategiforningen uten å gå på bekostning av dybden, og etterlater deg med en fornedelet opplevelse.
Beste øyeblikk: Når du finner den perfekte balansen å styre og forhandle på.
Til deg som: Trenger et lett tilgjengelig strategispill med flere lag. Civilization V er stappfullt av dybde og variasjon.



STYR UUNNA
PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
 ZOOTRY / DEEP SILVER ENTERTAINMENT
Hva skjer? Spillet er basert på den første sesongen av Prison Break, der vi får servert en lite sammenhengende, kaotisk historie som er full av hull. Den totale lineære oppbygningen flyter over av unødvendigheter, der det meste er elendig.
Vorste øyeblikk: Da vår helt snakker inn i sin "hemmelige" stemmeopptaker mens han står to meter unna medfanger og vakter S-M-A-R-T.
Velg heller: Gå for Splinter Cell: Conviction, der Sam Fisher nok en gang dukker opp med deg. Masse action, kombinert med en umotstøkelig voldelig atmosfære.



18
www.pegi.info



**THROBBING HANGOVERS!
DISMEMBERED MAN PARTS!
SPACE PIRATE VENGEANCE!**

XBOX 360 XBOX LIVE   

© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. All rights reserved. People Can Fly, the People Can Fly logo, Bulletstorm, and the Bulletstorm logo are trademarks or registered trademarks of People Can Fly in the United States of America and elsewhere. Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal logo and the Epic games logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games Inc. in the United States of America and elsewhere. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



IN STORES FEBRUARY 24TH
EANORDIC.COM/BULLETSTORM



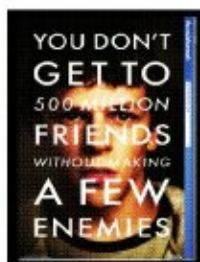
GEARS OF WAR 3™
BUY BULLETSTORM EPIC EDITION GET
ACCESS TO THE GEARS OF WAR 3 BETA
(AS LONG AS STOCKS LAST)




**MANUSET OVERSETTES TIL
FANTASTISK NERDEPOESI
PÅ SKJERMEN...**

THE SOCIAL NETWORK

Storslått nerdefest fra David Fincher og gjengen.



Med Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake, Brenda Song, Rooney Mara
Utgiver COLUMBIA PICTURES
Regissør AARON SORKIN
Sjanger DRAMA
Ute 23. FEBRUAR
Tekst LINE FAUCHALD

FACEBOOKS HISTORIE STARTET VED Harvard University i 2003, da Mark Zuckerberg (Eisenberg) tok hevn på sin daværende ekskjæreeste ved å danne nettstedet Facemash – en side designet for å rangere Harvards studenter etter utseende. I første omgang fikk han bråk for å ha knekt universitets sikkerhetssystem, men anerkjennelsen hvilte rett rundt hjørnet i form av de rike og sleipe Winkelvoss-tvillingene. De trengte hjelp til å danne et nettverk der Harvard-studenter kunne sosialisere, og Zuckerberg tok konseptet til neste nivå med millionsiden The Facebook.

Og jo da, det høres riktignok ut som enhver nerds våte drøm. Det vil si, før søksmål om millionbeløp blir hverdagskost og langvarige vennskap begynner å rakne. På den tid var Zuckerbergs beste venn Eduardo Severin (Garfield), som bidro med kapital og stilling som økonomiansvarlig. Etter noen feider med Napster-grunnlegger Sean Parker (Timberlake) blir Severin støtt ut i kulda, som resulterer i et søksmål av gigantiske proporsjoner.

Fincher har vist sitt talent for dynamisk og

effektiv historiefortelling tidligere i Fight Club og Zodiac, og The Social Network føyer seg pent inn i rekken av hans storsuksesser. Manuset oversettes til fantastisk nerdepoesi på skjermen, og kommenterer sosiale nettsteder og utviklingen av dem på en skarp og underholdende måte.

Den velskrevne dialogen blir gjengitt med sylskarp presisjon fra Jesse Eisenberg, som briljerer i sitt portrett av Mark Zuckerberg. Hvert eneste ord fra Eisenbergs munn leveres med sarkasme og klokt, og viser de arrogante kjennetegnene ved hans rollefigur på en måte som har endt i en velfortjent Oscar-nominasjon. Resten av skuespillerne imponerer også stort, der til og med Timberlake klarer å levere en troverdig og engasjerende rolle.

The Social Network er utvilsomt en av fjorårets aller beste filmer, og viser Fincher i storform. Filmen engasjerer med en gang Eisenberg åpner munnen, og viser at det ikke nødvendigvis er de som venter som ender opp med gevinsten.

10/10



Mark Zuckerberg

Zuckerberg ble født i White Plains i New York, og opparbeidet seg en interesse for datamaskiner og programmering tidlig på 90-tallet. Etter å ha utviklet både musikk- og chatteprogrammer gikk veien videre til Harvard, der han fikk rykte på seg for å være eksepsjonelt flink i programmering.

Kort tid etter fulgte nettsiden Facemash, som rangerte jentene ved Harvard på en utseendemessig skala. Deretter begynte arbeidet med studentsiden The Facebook, som vokste i omfang da de videreførte nettstedet til andre skoler. Etter hvert utviklet det seg til å bli Facebook, som er en av de største sosiale nettsidene i dag.



WALL STREET: MONEY NEVER SLEEPS

Sjanger DRAMA Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

23 ÅR HAR GÅTT siden Michael Douglas overbeviste som Gordon Gekko i Wall Street, og nå er han tilbake med Shia LaBeouf og Carey Mulligan på rollelisten. I filmens børsverden har det skjedd mye siden sist, og Gekko har rukket å skrive en bok om grådighet og penger etter å ha tilbragt åtte år bak gitteret.

Etter hvert møter Gekko aksjemegleren Jake, som er sammen med hans fremmede datter Winnie. Det tar ikke lang tid før Jake faller for Gekkos lovnad om gull og grønne skoger, og befinner seg snart på samme sted som Charlie Sheen gjorde for 27 år siden: blakket for penger, men rik på hensynsløshet.

Douglas drar lasset så godt han kan, men får lite eller ingen hjelp fra verken LaBeouf eller Mulligan.

Hovedproblemet ankes likevel i den udramatiske historien, som mangler intensiteten forløperen hadde bottevis av. Det kan godt hende penger aldri sover, men som publikummer er det jammen vanskelig til tider.

4/10



BURIED ALIVE

Sjanger KOMEDIE Ute 16. FEBRUAR Tekst LINE FAUCHALD

BURIED SENTERERER RUNDT døgenikten Paul, en lutfattig trailersjåfør som jobber i Irak. Vi møter han cirka tre meter under bakken, begravd i en smal kiste med en light og en mobil til selskap. Og det er ikke bare Paul som bør være glad for at han ikke har klaustrofobi, da Rodrigo Cortes' 90 minutter lange film er mer enn nok til å gi selv den tapreste publikummer frykt for små arealer.

Buried hadde flere fallgruver å deise ned, men hviler relativt godt på sine enkle premisser. Hele filmen tar nemlig sted i kisten, og ymter aldri om livet ovenfor jordkorpen. Likevel faller Reynolds' mer enn godkjente skuespillertakter i skyggen av James Munoz' fantastiske kameraarbeid, som virkelig bidrar til å sette stemningen for den klaustrofobiske filmen.

Det er ikke alltid like enkelt å tenke utenfor boksen, men Cortes og hans medhjelpere har løst oppgaven på en interessant måte. Buried er både klaustrofobisk og spennende, og minner oss på hvorfor man aldri skal tulle med å bli levende begravet.

7/10



Vennskap Det er tydelig at hovedrollene har kommet godt overens under innspilling.

THE KARATE KID

Regissør HARALD ZWART Sjanger ACTION Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

DRE PARKER (SMITH) BLIR PLUTSELIG rykket opp med rottene idet moren får et jobbtilbud i Kina. Å tilpasse seg en ny kultur og helt nye omgivelser er ikke lett til å begynne med, men gatesmarte Dre stifter fort bekjentskap med den nedbrutte vaktmesteren Mr. Han (Chan). Etter en rystende episode på lekeplassen får han vaktmesterens oppmerksomhet, og det hele ender opp med at Mr. Han må trå til verks for å lære bøllene en lekse. Hvor går man så herfra? Dre er pent nødt til å lære kampsport for å overleve tilværelsen. I det minste for å opparbeide seg den respekten han fortjener.

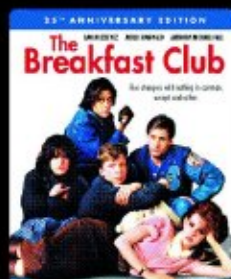
Karate Kid er en helt ny film. Til tross for tittelen har den ingenting å gjøre med de tidligere filmene, bortsett fra historieoppbygningen. Fremfor alt er det ikke karate som gjelder i dagens Kina, men kung-fu. Jackie Chan gjør en storslagen rolle som den livstrette og kloke kampsportmentoren, mens den unge Jayden Smith presterer mer enn godt nok i rollen som unge Dre. Dynamikken dem imellom er upåklagelig, og det er lett å se hvor viktige de vil bli for hverandre til slutt. Selv med relativt velkjent

oppbygning av historien klarer likevel regissør Harald Zwart å holde på seeren til siste slutt, takket være god bruk av musikk og klipping. Sympatien med hovedpersonene er den viktigste bærebjelken, da i størst grad Mr. Han. Den litt såre gleden og stoltheten hans blir gradvis erstattet med utilslort glede og stolthet idet de to vennene hjelper hverandre opp og frem på hvert sitt vis. Kampsportscenene er på sin side hardtslående nok til å fylle action-kvoten, selv om de til tider balanserer på kanten til det urealistiske. Dundrende lydeffekter og beskjeden bruk av vaier gir Dre en disiplin av sporten som han nok ikke ville nådd på et par måneder, men man blir i det minste revet med i alle sparkene og slagene.

Harald Zwarts Karate Kid er ingen banebrytende filmprestasjon, men en troskyldig og hyggelig film om å vokse opp i et ukjent land, tilpasse seg kulturen og gjøre direkte grep for å mestre overgangen. Lett anbefaling til absolutt alle der ute.

8/10

Nylansering Vi anmelder Blu-ray-versjonen av en eldre film...



The Breakfast Club

Utgiver UNIVERSAL PICTURES
Regissør JOHN HUGHES
Sjanger DRAMA
Ute 16. FEBRUAR
Tekst LINE FAUCHALD

THE BREAKFAST CLUB ble kanskje laget for 25 år siden, men de stereotype ungdomsfigurene er fremdeles høyaktuelle. Vi møter fem tenåringer, som er dømt til en lørdag på skolen etter å ha blitt fersket etter diverse ablegøyer. Biblioteket på Shermer High i Illinois rommer alt fra sportsidioter til sosiale utskudd, og i løpet av lørdagen tvinges de til å bli kjent med hverandre uten å ha verken lyst eller ork.

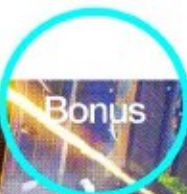
Det er fint lite å si om Hughes' klassiker, som gjengir de teite tenårene med ironi og medfølelse. Vi vet alle hvor kjedelig det er å vokse opp, og The Breakfast Club var et av

de beste eksemplene på fenomenet i sin tid.

Men det er som sagt 25 år siden filmen fikk gjenslag på det store lærretet, så tiden er virkelig inne for en oppdatering av ungdomsdramaet. Vi får se gjengen i 1080p HD, der fargene har fått et velfortjent løft. Dialogene har også blitt klargjort, og effektene er bedre enn tidligere.

Men det er ikke til å komme fra at bildekvaliteten er så som så. Det er til tider kornete og uoversiktlig, og ødelegger dessverre deler av visitten til Shermer High.

6/10



TILBAKEBLIKK

Uncharted 2: Among Thieves

Plattform **PS3** Lansert **2009** Vi mener **9/10**

Nathan Drake er en spillhelt man ikke kan unngå å falle fullstendig for. Den munnrappe, allsidige og akrobatiske eventyreren tar enhver situasjon på strak arm uten å handle på stort mer enn rent instinkt.

I Uncharted 2 ble vi med sjarmøren på nok en berg og dalbane av en oppdagelsesferd. Stramt regisserte kameravinkler, skarpt

skrevet dialog og blødende lekker grafikk utgjorde hovedingrediensene i Nathans andre skattejakt, tydelig gjennomarbeidet ned til minste gruskorn. Foruten å være det peneste spillet på Playstation 3 til dags dato, kan det også beskrives som det mest filmatiske spillet noensinne.

Aldri har følelsen av å styre sin egen actionfilm vært større, dels fordi tempovekslingene ligger såpass kyndig dandert på historietavlen, dels fordi Naughty Dog har utformet hver enkelt konfrontasjon som et frittstående scenario. Visserlig får man lite frihet til å gjøre sine egne valg, men til gjengjeld får man også oppleve de mest storslåtte spilloyeblikkene anno moderne

spillhistorie. Et av mine absolutt største spillhøydepunkt i 2009 var å kjempe seg gjennom en falleferdig kontorbygning, jobbe seg opp i etasjene, for så å kaste seg ut av et panoramavindu mens bygningen sakte men sikkert krenget, gikk i oppløsning og inventar ble kastet veggimellom. Med millimetermargin hev man seg over fra den ene bygningen til den andre mens en bråte mindre handlingskraftige soldater kjempet mot tyngdekraften og skled forbi oss i den stadig mer vaklende skyskraperen. Og kan man unngå å la seg more av den pågående flortingen mellom Elena og Nathan?

Daniel Guanio

RYKTEMOLLA

PSP 2 blir kraftige saker

Det har lekket mange saftige rykter om PSP 2 den siste tiden, og mange av dem baserer seg på konsollens ytelse. Den skal visstnok fritas fra UMD-formatet og heller bruke Memory Stick for de som kjøper spill i butikk, samt operere med hele 1 gigabyte RAM. Dobbelt så mye som i Playstation 3 og Xbox 360, med andre ord.

Red Dead Revolution

Red Dead Redemption har blitt en mastodontsuksess for Rockstar, med over 7 millioner solgte spill. Nå har det kommet til lys at vi kanskje får oppleve mer av cowboyuniverset. En ansatt hos Rockstar har nemlig ropet at de jobber med en oppfølger som internt går under tittelen Red Dead Revolution.

Prisfall på trappene

Det ryktes prisfall for alle tre konsoller til neste år. Først ute er Xbox 360, som visstnok synker 500 kroner i pris. Videre sies det at både PS3 og Wii henger seg på trenden med en tilsvarende prisreduksjon.

Far Cry 3 i gjære

Til tross for at Far Cry 2 ikke ble noen spesielt stor suksess, har ikke Ubisoft kastet inn håndkleet. I den forbindelse svirrer det rykter om nok en Afrika-ferie i Far Cry 3 med samme spillstruktur som forgjengeren.

Halo i ny drakt

Et italiensk spillnettsted har fått nyss i at Microsoft og 343 Industries er i full vigør med forberedelsene til en høyoppløst nylansering av det originale Halo. Det slippes derimot ikke som en frittstående utgivelse, men i selskap med et knippe brett fra det hittil uannonserte Halo 4. Sistnevnte er ettersigelig planlagt til 2012.

Playstation 4 klargjøres

Sony's forhåpninger er at Move skal puste nytt liv i den aldrende konsollen. Om de ikke lykkes går det jungelord om en sikkerhetsplan som involverer Playstation 4. Oppfølgeren skal allerede være godt i rute, hvorpå 2012 står oppe som antatt slippdato.

Socom-utvikler lager Resident Evil?

Kanadiske Slant Six, mest kjent for Socom-spillene, ryktes å være Capcoms utvalgte for utviklingen av det sjette spillet i serien. Per nå lyder ettertittelen Raccoon City, og lagbasert flerspiller er blant nyhetene.

Nedlastet Månedens heteste nedlastbare spill



Iloilo

Xbox Live Arcade / 50 kroner

Det er så søtt og bra at man nesten knekker. Ilo og Milo er to fargeglade krabater som hver dag treffes i en park for å drikke fruktte og mumse kaker (en dag teller de smulene. Det er 47 stykker). Men hver dag forvandles parken - eller så er det Ilo og Milos hukommelse som spøker - og de skilles ad. Sørgelig. Så sørgelig at de i to separate verdener gråter så mange tårer at det dannes en flod. Iloilo er et gåtespill hvor man tar kontroll over begge disse to. Målet er å gjenforene dem i hvert brett ved å vandre gjennom superkoselige nivåer bestående av blokker. Et puzzle-spill av aller høyeste rang. **9/10**

N.O.V.A 2

Iphone, Ipad / 40 kroner

Det første N.O.V.A. var på mange måter som en parodi på Halo. Inspirasjonskildene var så åpenbare at det nesten ble litt pinlig. Samtidig var det et spennende actioneventyr som viste at det er mulig å skape et godt førstepersonsskytespill til Iphone. Grafikken var pen og kontrollene overraskende funksjonelle. Jeg vil likevel ikke kalle N.O.V.A. et bærbart Halo. Dit har man fremdeles et langt stykke igjen å gå. Men det er likevel et actionspektet spill som slår det meste i sin sjanger på dette formatet. Hvis du digget det første spillet er oppfølgeren definitivt verdt å ta en nærmere titt på. **7/10**

Back to the Future: The Game

iMac, PC, PS3 / 150 kroner

Fra vårt synspunkt er det 11 år siden Marty og Doc sist tok DeLorean ut på tidsveiene, men de to heltene fra de klassiske filmene har ikke ligget på latsiden. Doc reiser fortsatt gjennom tiden med sin kone og to barn, mens Marty har levd livet som normal tenåring siden han returnerte fra strabasene i ville vesten. Første episode er ikke eventyrspill av den vanskelige sorten, men det er heller ikke spilllets hensikt. Hensikten er derimot den humoristiske og varme følelsen av de samme lekne eventyrene som Zemecki introduserte oss for i 1985. Og det leverer BTFF: The Game med bravur. **7/10**



S P E S I A L

Merkelig sensur

Spill har blitt sensurert av mange ulike årsaker opp gjennom årene. **Gamereactor gir deg de fem merkeligste tilfellene**, der alt fra hellige tekster til alkoholholdige drikker har blitt fjernet...



Little Big Planet

Den digitale Muhammed-skandalen

Det nærmeste spillbransjen har kommet kontroversielle Muhammed-karikaturer var i det banebrytende plattformspillet Little Big Planet. I siste sekund før utsalg ble det oppdaget en rekke merkelige utsagn i et av spillets låter, kalt Swinging Safari. Og med merkelige utsagn mener vi deler av Koranen, heriblant "alt på jorden kommer til å gå under" på arabisk. Da dette opprørte muslimske spillere ble Sony tvunget til å trekke tilbake spillet i siste liten, noe som igjen forårsaket en uheldig forsinkelse. De spillene som allerede hadde nådd butikken ble fikset med en oppdatering som fjernet Koran-sitatene fra låten.



Ice Climber

Fritt for seimord

I den japanske versjonen av Ice Climbers var det mulig å klukke i hjel små, stakkars selunger. I den vestlige versjonen ble disse erstattet med snøtroll.



Mortal Kombat

Blod ble til svette

I det første Mortal Kombat til Sega Mega Drive var blodspruten en viktig del av spillet. I den amerikanske Super Nintendo-versjonen ble blodet farget brungrått for å imitere svette.



Fallout 3

Ingen japansk atombombe

Fallout 3 inneholdt en sekvens som ble i overkant for det japanske spillmarkedet. Et sideoppdrag kalt The Power of the Atom gikk nemlig ut på å detonere en atombombe.



Punch-Out

Vodka ble til brus

Den barske kampanen Vodka Drunkinski i NES-versjonen av Nintendos Punch-Out byttet navn til Soda Popinski og fikk erstattet vodkaflasken med en leskedrikk.

Listeblick

Verdens mest solgte rollespill og tidenes raskest selgende spill iløpet av 24 timer. Her er tall for alle og enhver.

1 Final Fantasy VII 1997

10,2 millioner solgte

Det utvilsomt beste spillet i Final Fantasy-serien er også det mest solgte. Final Fantasy VII satt en stopper for Squares sjarmende og søte fantasyfabel ved å introdusere en tyngre, mer voksen science fiction-historie. Noe som tydeligvis lønte seg. Lanseringen til Sonys nyfødte, diskbaserte Playstation-enhet var en av de mest etterlengtede rollespillslippene i spillhistorisk sammenheng.



Tidens 15 mest solgte rollespill

Place	Titel	Plattform	Lansert	Karakterer	Miljoner solgte
2	Final Fantasy X Final Fantasy X var en milepæl for Squares gjeve spillserie, på flere måter. Selskapet forkastet verdenskartene, innførte stemmeskusspill og bod på en mer Hollywood-inspirert historie i et forsøk på å tiltrekke seg vestlige spillere, snarere enn utelukkende japanske.	PS2	2001	9	8,5
3	Final Fantasy VIII	PC/PSOne	1999	6	8,4
4	Fallout 3	Multi	2008	7	6,5
5	Elder Scrolls IV: Oblivion	Multi	2006	10	6,4
6	Final Fantasy XIII	Multi	2010	7	6,1
7	Final Fantasy XII	PS2	2006	10	6
8	Diablo II Viset var Diablo bra, men det var ikke for toeren at alt føltes riktig. Spilluniverset var spekket og dekket med massevis av oppdrag som fikk PC-spillere verden over til å klikke på seg museammer. Det er fortsatt millioner av spillere som konkurrerer i Diablo II på Battle.net.	PC	2000	9	5,6
9	Kingdom Hearts	PS2	2002	6	5,5
10	Final Fantasy IX	PS2	2000	9	5,4
11	Final Fantasy X-2 Med Final Fantasy X-2 lanserte Square en ny strategi. Hvorfor bare slippe ett spill i hver verden, undret de seg, og avgjorde derfor å utnytte materialet sitt enda litt mer. Final Fantasy X-2 var Powerpuff-jentene og Charlies Angels i en og samme pakke, og resultatet ble umåtelig populært.	PS2	2001	8	5,3
12	Dragon Quest IX	DS	2009	8	5,1
13	Dragon Quest VIII	PS2	2004	8	5
14	Fable II Peter Molyneux er en visjonær. Han ønsker alltid å gjøre mer enn hva som er mulig, noe som førte til et og annet brutt løfte i Fable II. Til tross for alle de uinfridde lovnadene ble det fortsatt et nyskapende og underholdende spill.	Xbox 360	2008	8	4,4
15	Final Fantasy VI	Multi	1995	10	3,9

OBS! For fullstendige anmeldelser av samtlige spill på listen, besøk www.gamereactor.no

Tidens beste lanseringssalg

Place	Titel	Lansert	Karakterer	Milarder solgte
1	Call of Duty: Black Ops	2010	9	7,2
2	Call of Duty: Modern Warfare 2 Forventningene var ubeskrivelige. Forgjengeren hadde solgt drøyt 14 millioner eksemplarer. Press til tross, Modern Warfare 2 kom, det så og det solgte i rekordhastighet. Etter bare to måneder var originalen slått ned i søkkeløsten med en rekord ingen forventet å trumfe. Hvilket skjedde ett år senere, takket være Black Ops.	2009	9	6,3
3	Grand Theft Auto IV	2008	10	5,1
4	Halo 3	2007	10	4,8
5	Halo 2	2004	10	4,4

FIGHT WITH GREATNESS



MARVEL

VS.

CAPCOM

Fate of Two Worlds

12
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

18.02.2011

CAPCOM

TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its related parties. Licensed by Marvel Characters S.R.L. www.marvel.com. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. "XBOX LIVE" and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.