

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

GRATIS
MAGASIN
Mars 2011
Nummer 86

Game reactor

Nor

www.gamereactor.no

S P E S I A L

RAGE
CRYSIS 2
KILLZONE 3
DARKNESS 2
BULLETSTORM

KAN DU HÅNTERE ALT DETTE?

■ BATTLEFIELD 3 ■ PORTAL 2 ■ 3D-UTSTYR ■ SHOGUN 2 ■ DRAGON AGE 2 ■ YAKUZA 4

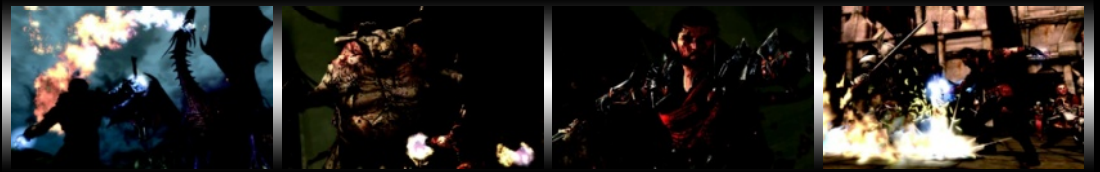
DRAGON AGE™ II



DESTINY WAITS FOR NO ONE.

I BUTIKK 10. MARS

WWW.EANORDIC.COM/DRAGONAGE2



BIOWARE



Kristian Nymo, sjefredaktør



Et hav av storspill

Med 3D-bølgen på slep...

I månedens magasin kan vi by på verdens første anmeldelse av Crysis 2. Vår svenske redaktørkollega besøkte utviklerstudioet Crytek i Tyskland, og testet spillet sønder og sammen på både konsoll og PC. Ifølge Petter har han storkost seg med både surkål, techno og bratwurst, og anmeldelsen finner dere på side 28.

Apropos Crysis 2 - spillet er tilgjengelig i full 3D. Men det gjelder ikke bare det tyskutviklede actionspillet, da storsatsingen Killzone 3 også ble lansert i full 3D. Det er ingen tvil om at 3D-bølgen er over oss, og i den anledning har vi sett nærmere på et knippe 3D-utstyr som kan berike film- og spillopplevelsen hjemme i sofakroken. Både 3D-skjermer, prosjektorer og surround-anlegg har vært under lupen, til glede for alle teknologisugne feinschmeckere. Les mer om dette lengre bak i bladet.

Det har vært en overbevisende start på spillåret, og etter to drøye måneder har en bråte topptitler blitt sluppet. Men det ser vitterlig ikke ut til å stoppe der. 2011 ligger an til å bli det rikeste spillåret i manns minne, med så mange storspill at det nesten er skummelt. Jeg skal spare dere for oppramsing, men råder alle til å bruke minimalt med penger på det som ikke angår spill.

Vi har også tatt turen til Texas, der vi prøvespilte Rage - et av årets mange lovende spill. Spesielt om du er ute etter pen grafikk. En annen liten juvel er det svenskutviklede Battlefield 3, som rett og slett slo pusten ut av samtlige i redaksjonen da vi så spillet i bevegelse for første gang. Heia Sverige!

Kristian

SJEFREDAKTØR Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Daniel Guanio
(daniel@gamereactor.no)
RED. MEDARBEIDER Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)

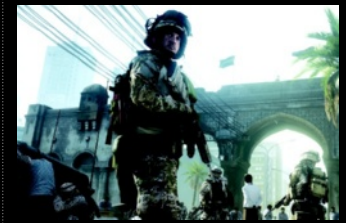
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER
Morten Bækkelund
Kristina Wiik
Kim Visnes
Kim Kristiansen

HVA SKJER?

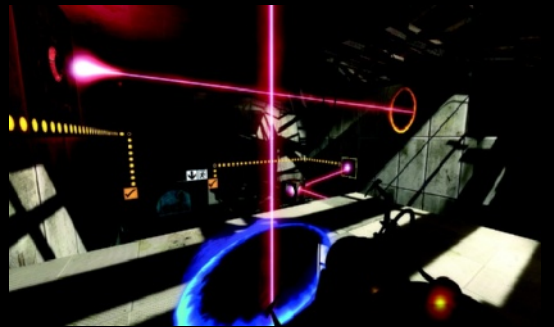
Innholdet i Gamereactor #86

Dette nummeret vil få den mest hardbarkede action-entusiasten til å skjelve i buksene...



04 Battlefield 3

Dette lover godt for våre svenske naboer. Vi er mildt sagt imponert, og letter på sløret på neste side...



18 Portal 2

Tidens kuleste våpen er etter en gang på plass, og vi har gått gjennom portal etter portal etter portal etter portal...



22 Rage

Vi har prøvespilte Rage, der illsinte mutanter, fresende action og eksplorative bilopp er i vente.



28 Crysis 2

Ett av årets mest etterlengtede spill er ute, og vi har verdens første anmeldelse. Kleskode til actionfesten? Nanodrakt.



36 Yakuza 4

Et godt alternativ til å slentre gatelangs. Yakuza 4 er mye tryggere, men minst like spennende.

Forhåndstitter

- 16 The Darkness
- 18 Portal 2
- 21 Brink
- 21 L.A. Noire
- 21 Infamous 2
- 21 Red Faction

Anmeldelser

- 28 Crysis 2
- 30 Dragon Age 2
- 32 Killzone 3
- 33 Bulletstorm
- 34 Total War: Shogun 2
- 35 Test Drive Unlimited 2
- 36 Yakuza 4

Faste seksjoner

- 04 Tempo
- 10 Kommentar
- 16 Sniktitter
- 28 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguiden
- 44 Film
- 46 Brev



35 De Blob 2

Rampeskatten Blob har besøkt Prisma City, og har sekken full av malestreker...

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 Visnes
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, Elkjøp, Expert, Spaceworld, Platekompaniet, Mix og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpsentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via www.gamereactor.no, magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsmøter. 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 Game Publishing.

TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

> "I like big boats, I cannot lie!"



Tempo

FOKUS

Battlefield 3

Svenske Dice tar neste steg i flerspilleren.

De svenske krigsherrene i Dice er for øyeblikket igang med å finslepe oppfølgeren til **Battlefield 2** og lover å overgå seg selv på alle punkter. Slagmarken er Midt-Østen, og vi kan vente oss kaotiske skuddvekslinger både over nett og i enspiller. Vi besøkte utvikleren i Stockholm for en nærmere titt på Battlefield 3.

Battlefield har alltid vært synonymt med flerspiller. Intense, vanedannende onlinekamper i store områder med alt av militære enheter i et actionfylt stein-saks-papir-konsept. Når jeg får ta del i en lang sekvens av enkeltspillermodusen blir jeg derfor umiddelbart ganske paff. Dice forklarer i den sammenheng at Battlefield 3 skal veie tungt nok til å kunne konkurrere med de største spillene i sjangeren, noe som innebærer både enkelt- og flerspiller. Det har blitt et krav - noe vi forventer.





TOPPLISTEN

Hvem er konkurrentene? Seks utfordrere følger...

Deus Ex: Human Revolution

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Juni 2011



Adam Jensen, en helt alminnelig sikkerhetsvakt hos selskapet Sarif Industries, blir utsatt for en ulykke i spilllets innledende fase. Han blir så kraftig skadet at en en svett doktorgjeng blir tvunget til å bruke en hel masse med skinnende

kropsdeler som kunne ha vært lånt fra selveste Robocop. Adam spretter opp av sykesengen og håper på å møte hverdagen med nytt mot, men ikke før han snubler over en enorm konspirasjon. I tråd med tidligere spill i serien skygger ikke Adam unna edderkoppnettet, og prøver å finne ut hva som egentlig kommer til å hende. Raiden-lignende akrobatikk og design med et preg av cyperpunk loves.

Homefront

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 18. Mars

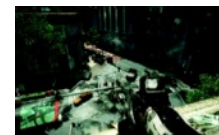


Kim Jong Il, Nordkoreansk diktator og en kløpper på golfbanen, har invadert USA. Året er 2027 og stedet er Montrose, Colorado. Koreanerne har lamslått og bombet USA sender og sammen, samt tatt en del av befolkningen til fange. Det er en

nasjon som står på sine bare knær og trygler om nåde, som blir kjent for oss under de første timene i Homefront. I rollen som en verdifull helikopterpilot med knallskarpe egenskaper med snikskyterfriten, slutter man seg til motstandsstyrkene som har som mål å slå tilbake mot fienden. Flerspillerdelen er utviklet av gjengen bak Unreal Tournament og virker å være konkurransedyktig i dagens terreng.

Crysis 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24. Mars



Sydhavsparadiset - borte. De flyvende romvesnene med robotrømpe - borte. Hovedpersonen Norman - borte. Koreanske fiendestyrker - borte. Crytek har skjært vekk store deler av Crysis under utformingen av den

ekstremt etterlengtede oppfølgeren. Spilletts produsent, Cevat Yerli, ville nå ut til et større publikum, og valgte å begynne helt på nytt for å erverve flere fans. Resultatet er et eksplosivt, historiebasert actionspill som utspiller seg i kjernen av et ihjelbombet New York. Flerspillerdelen er en blanding av Call of Duty og Halo, med spesialkrefter og "perks" sentralt i bildet.



I en nær fremtid er det (fortsatt) uro i Iran og Irak, og etter bråk fra den uhyggelige alliansen PLR er det din oppgave å redegjøre for urolighetene. Fortellerstilen minner om den i Call of Duty: Black Ops, med tanke på at historien rammes inn av en forhørs-situasjon, men her foregår det til gjengjeld under mer ordnede forhold i krigsretten. Den påtatte sersjanten gjenforteller handlingene sine og tilbakeblikkene glier over i spillbare sekvenser.

Her leter troppen vår etter en forsvunnet patrulje i flott detaljerte områder på den aktuelle slagmarken. Etter en spasertur mellom salgsskur, septikrør og slakterier braker snart helvete løs når vi faller i bakhold på en parkeringsplass. En lagkamerat går ned for telling og blir slept i sikkerhet av hovedpersonen. Våpensemellene er øredøvende idet Dice beviser hva lydmannskapene deres er gode for. Utviklernes ambisiøse feltopptak av virkelige våpen og stridsfly har utvilsomt båret frukter.

Deretter følger vi troppen videre via et mistenkelig spor, hvilket ender opp i et ventilrom overfylt av søppel og rotter. Hovedpersonen møter på en fiendtlig soldat, de havner i nærkamp og det avsluttes med en brutal oppvisning i skallebank. Dice forklarer at de vil skape en mer taktisk følelse over hele fjøla, ikke bare i nærkamper, men også hvordan hovedpersonen beveger seg og våpnene ligger i hånda.

Under panseret på Battlefield 3 ligger den nyutviklede Frostbite 2.0-motoren og putrer iveri. Lyssettingen og skyggene virker enda litt mer realistiske enn før, men den største motivasjonen var å overgå ødeleggelsesmulighetene i Bad Company-spillene. Demookten avsluttes ved at en enorm bygning raser over et helikopter og hovedpersonen skygger for øynene med armen.

Andre spillserier blir konstant gjenopplivet og tildelt nye utviklere, men Battlefield har vært Dice hele veien. Det kommer til å merkes, så om du liker Battlefield fra før, kommer du til å elske Battlefield 3. "Jeg kan love at det blir det raskeste, peneste og best låtende Battlefield-produktet vi har laget. Det er en garanti, hvis ikke får jeg bytte jobb", sier Troedsson. En slik garanti lyder unektelig lovende. Teknologien er det ikke noe å utsette på, i hvert fall ikke i enspillerdelen. Holder resten av spillet samme nivå, blir dette en spennende reise.

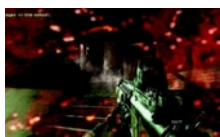
Jonas Elfving

Battlefield 3 slippes til Xbox 360, PS3 og PC tredje kvartal 2011.



Call of Duty: Modern Warfare 3

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Usikkert

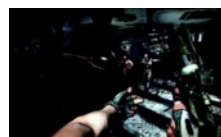


Infinity Ward tilhører fortiden, hovedfolkene bak mesteparten av arbeidet med dunder-suksessene Modern Warfare og Modern Warfare 2. Men det spiller ingen rolle. Activisions best selgende spillserie gjennom all tid kan

selvfølgelig ikke gå i graven på grunn av ett år med bagatellartede stevninger, rettergang, avskjedigelser og utelatte bonuser. I stedet lades det om hjemme hos Bobby Kotick og kompani, og mot juletider skal vi angivelig kunne kaste oss over spill nummer tre i Modern Warfare-kronologien. Ryktene hevder at Sledgehammer Games står for enspillerdelen, mens Raven utvikler flerspilleren.

Rage

PC, Playstation 3, Xbox 360 / September

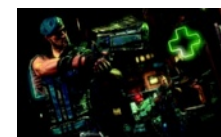


Id Software kommer nesten garantert til å levere en unik opplevelse til enspillerfantastene med Rage. Men hva med flerspilleren? Studioet holder fremdeles tett om modusen, som har resultert i at vi sitter igjen med

forhåpninger og spekulasjoner. Vi lengter etter å kjøre i terrengbiler, og håper på heftige kappkjøringer over nett. Men for all del - vi er fornøyde om vi får skyte mutanter med en kompis i stedet. Klassiske dødskamper å la Quake ville også vært midt i blinken for den usannsynlig vakre verdenen i lds post-apokalyptiske eventyr. Du kan lese mer om Rage i vår store artikkel på side 22-27.

Brink

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24. april



Brink er, på lik linje med Battlefield 3, et spill som kommer til sin fulle rett i flerspiller. Gamereactor testet nylig Splash Damages spill i en hissig åtte-mot-åtte-match i London, og kan vitne om en særpreget, dyp flerspilleropplevelse. Man slutter seg

til én av de to stridende partene Security og Resistance, inndelt i fire tradisjonelle klasser - soldat, infiltrator, sanitet eller ingeniør. På slagmarken får vi velge mellom flere oppdrag på samme tid, hvert av dem som ved seier gir laget ditt ulike fordeler. Skuddvekslingene får deg på tå hev, antall våpen er enormt og det minimalistiske, finslippte designet står i en klasse for seg selv.



REAKSJON

Gitarspillenes endelikt

Gitarspillsjangeren har møtt en brå og nådeløs død, men hvor ligger skylden?

Etter at Activision i lynrask tempo spyttet ut nye iterasjoner i Guitar Hero-serien, kunne de nylig informere om at dette er ved veis ende. Guitar Hero skal pensjoneres, og det trolig for godt. Luften har gått helt ut av musikkspillballen, og ikke heller Rock Band ser ut til å overleve.

I samme vending fikk vi lære at ikke bare Guitar Hero-serien får smake på øksa, men også at Activision valgte å legge ned True Crime: Hong Kong og den årelange innsatsen i Tony Hawk-serien. En dødens dag for mang en spiller, men de stoppet ikke der. Her var selskapet påpasselig med å avlive DJ Hero i samme slengen, for å understreke musikkspillenes død enda litt til.

Dere har kanskje lagt merke til forvarslene i landets spillbutikker: plastinstrumentene er stuet

bort, gitarspillene ligger i billigkurven og Tony Hawk Ride ble ikke engang sluppet her i Norge. Dette leder naturligvis til spørsmålet om hvilke planer verdens største spillutgiver egentlig har.

Den største omfatter selvfølgelig Call of Duty, som man har tenkt til å satse enda hardere på fremover. Idag er det minst fem utviklerhus som jobber med Call of Duty. De sikter dessuten på å lage flere lisensspill med storsatsning på blant annet Transformers, Family Guy, Spider-Man og TV-programmet Wipeout.

Det er vanskelig å forestille seg hvordan det hadde sett ut for Guitar Hero-serien og musikkjangeren om ikke Activision hadde spyttet oss ned med musikkspill i løpet av de siste tre årene. Med en lavere lanseringshyppighet hadde kanskje gitarspillene fortsatt vært populære. På samme tid maktet ikke heller Harmonix å trollbinde fansen med Rock Band 3, som til likhet med Warriors of Rock på langt nær tok salgslistene med storm.

Halo-seriens fremtid

Activision har inngått en tiårskontrakt med Bungie. Hva vet de som vi ikke vet?

I kjølvannet av at Activision legger ned flere spillserier, vokser et viktig spørsmål frem: Hvilke spillserier er det de egentlig ønsker å satse på? Det er ganske opplagt at de kommer til å satse tungt på spillserier som Call of Duty og World of Warcraft, men det er også en annen utvikler som ønsker å gjøre seg bemerket, nemlig Bungie. Året etter at de slapp Halo 3 rev de seg løs fra Microsoft som beholder alle rettighetene til Halo-serien, for å heller satse på nye konsepter og merkevarer.

Hvilket konsept det er snakk om vet vi fortsatt ingenting om, for Bungie utviklet ytterligere to Halo-spill, nemlig ODST og Reach. Men Activision ble såpass fyrte opp når de så Bungies planer at de like så greit skrev en tiårskontrakt med utvikleren, som nærmer seg en omhyggelig lang tid iforhold til spillbransjen (til sammenligning er ikke Halo-serien 10 år engang). Det må ha vært noe sinnsykt overbevisende Bungie har vist frem.

Spørsmålet er bare når vi skal få se hva som egentlig er på gang. Bungie begynte å jobbe med spillet allerede før de var ferdige med Halo 3, og det blir fornuftig å gjette på at E3-messen i juni kommer til å bli stedet der avsløringen skal skje - der vi endelig skal få se deres nye drømmespill. Det spekuleres i et actionbasert rollespill over nettet, og Bungie har selv snakket svært kryptisk om en verden som aldri sover.

Men Bungie har ikke helt glemt Halo-serien, og flere år fremover kommer de å fortsette å støtte de allerede lanserte spillene, med blant annet nye brett og lignende. Dessuten har Bungie sagt i flere intervjuer at de ikke utelukker flere Halo-spill i fremtiden, om bare Microsoft ønsker å jobbe med dem på sikt.

Vi er i hvert fall spent på hvor Halo-serien kommer til å ta veien, og like spennende blir det å se hva selskapet får ut av det 10 år lange samarbeidet med Activision.



Versus

Snikende bart, skjult kniv

Vi setter Hideo Kojimas superspion opp mot Ubisofts elegante snikmorder..



Etter utallige runder med høylytt action, der kulene hviner like høyt som smerteskrigene, er det definitivt forfriskende for både sjel og trommehinner å sette seg ned med et snikespill. Noe sofistisert. Noe nerveberørende. Noe med en karismatisk hovedperson. Solid Snake og Ezio Auditore er to av bransjens største sniekonger (vi har ikke glemt Sam Fisher, slapp av) og vi har sammenlignet disse i en nervepirrende duell. Resultatene ser du til høyre, så vi tenkte å dedikere denne kolonnen til å sende en dose empati i ullteppenes retning: livet som sniekonge er ikke lett. Å kunne tasse omkring i ytterste stillhet med 32 kilo våpen og sprengladninger i ryggsekken, krever sin innsats. Å unngå kuttsår fra håndleddskniver mens man fikser håret sitt likeså. I både Snakes og Ezios tilfelle er den snikende spillhelten konstant i fare, spesielt med tanke på at helsemåleren deres er langt mindre enn hos sine venner i actionspillsjangeren. Hver konfrontasjon er synonym med livsfare. Det hører sjangeren med. Hideo Kojima har i forkant av det første Metal Gear Solid-spillet fortalt at han ville gjøre hver fiende like farlig som i virkeligheten. Blir du oppdaget bryter helvete løs, enkelt og greit, noe som resulterer i mer forsiktighet og planlegging fra spillerens side. Og, tør vi å innrømme, en viss frustrasjon. Etter å ha blitt oppdaget for ente gang i en trang passasje i Metal Gear Solid 4 har vi valgt å rive ned det forbannede utropstegnet fra skjermen og kjøre det opp i Kojimas innboks. Å konstant være påkrevd opphold i allergifremkallende høystakker eller hekke i vaklende gondoler er heller ikke et symptom på yrkesstolthet. Men det er et nødvendig onde. Gleden blir desto større når man til slutt klarer å smyge seg forbi de intetanende vaktene, når vi endelig får kloa i den godt bevoktede skatten eller omsider får beveget oss inn i militærbasens dypeste av det dype. Når alt kommer til alt elsker vi snikespillsjangeren, og hopper at den fortsetter like sterkt som før. Ezio, Snake og alle dere andre listige spillhelter - vi elsker dere.

Metal Gear Solid SOLID SNAKE

Assassin's Creed EZIO AUDITORE

Merittliste	Han reddet verden fem ganger, plukket egenhendig ned en hær med superterrorister og har tilbrakt flere døgn i en pappeske.	9	Sjarmerte flere kvinner iløpet av én natt med fullmåne enn det Daniel har klart på sine 20 år. Gjenopprettet til og med systemet i Vatikanet.	5
Kapasitet	Røyke, slåss, smyge, kripe, skyte, slå kolbotter og snakke med en forbannet kul, Clint Eastwood-aktig røst.	8	Sniker, hopper, klatrer, dykker, svømmer, myrder og rir, samt sjarmere kvinner.	8
Spesialitet	CQC, Close Quarters Combat. Israelsk nærkampvariant som gjør jobben.	8	Bruker håndmonterte dolker for å avlive sine fiender på en lydløs og effektiv måte.	6
Inspirasjon	Lærte seg de fleste av triksene sine ved å se actionklassikeren Escape from New York gjentatte ganger.	6	Stjal flere av sine sniketeknikker fra yrkesfellen Sam Fisher...	7
Først sett	Krøp rundt i tidsriktig militærantrakk i Metal Gear til MSX (og NES). Et vanskelig og knotete åttebitsspill. Han reddet i det minste verden fra en kjernevåpenkatastrofe, slikt kan ikke glemmes.	8	Spankulerte rundt med halvkekkel jazzbart i Assassin's Creed II, der han erstattet den beinharde originalhelten Altair. Men for all del - han kommer tross alt fra en svært dysfunksjonell familie...	6
Gyllent øyeblikk	Snake la i bakken en hel dress med høyteknologisk utrustede superskurker i Metal Gear Solid 4. Han gjorde det dessuten i høy alder med både åreknuter, skiveprolaps og grå bart.	10	Ezio ble lei av å stikke folk med håndmonterte dolker, og bestemte seg i stedet for å sette en hel hær ut av spill ved hjelp av et forgiftet eple.	7
Utstyr	Åletrang, mørkeblå gummidrakt med skrittspor og grå mustasj.	3	Stilig kappe med renessansesmykker, broderier og herlig blodrøde detaljer.	9
Motto	"Livet suger"	10	"Kvinner og vin"	10

TOTALT Solid Snake 62 / Ezio Auditore 58

Grafikkpornografi trenger ikke å være eksplisitt

KOMMENTAR

Adrian fikk en åpenbaring da han spilte Minecraft...



Gjennom hele spillmediets utvikling har dette med grafikk vært et litt spesielt og omdiskutert område. Grafikk har alltid stått sentralt for hvordan vi oppfatter spill, og dette har gått i takt med utviklingen til grafikkteknologi. Dette gjaldt i spillets barndom også, da utviklingen kunne være så stor som overgangen fra åtte farger til seksten. I dag sitter vi igjen med to grupperinger: grafikkhorene og indie-fantastene. Førstnevnte bygger seg monsterdatamaskiner med den enslige hensikten å kunne nyte maksimalt av spillets tekniske tyngde. Helt på andre siden av skalaen sitter de som henger litt igjen i 8-bits kulturen, som sier de ikke tar grafikk så voldsomt alvorlig og som ikke ser nevneverdig forskjell på 720 og 1080 punkter. Denne gruppen koser seg like mye med Nintendo 64 og PlayStation 1 som med de nyere konsollene. Jeg har venner på begge sider av saken, og spesielt interessant er det at begge grupperinger egentlig er like opptatt av grafikken i spill, selvmotsigende nok.

Grafikk handler nemlig ikke bare om antall polygoner i landskapet, oppløsningen på teksturene eller lys- og skyggeeffektene. Innunder kategorien grafikk kommer også den mer udefinerbare og subjektive kategorien stil. Et godt eksempel på denne påstanden er fenomenet Minecraft. Personlig setter jeg Minecraft på en hylle for seg selv, høyt oppe. Det er vanskelig å kategorisere fordi det både er litt livssimulator, litt survival horror, litt eventyrspill og veldig sandkasse. I Minecraft tar man en hakke og spade på ryggen, vandrer i én retning, og for hvert steg du tar blir 10 nye ruter generert over neste bakketopp. Alle spillutviklere kan lære noe av måten Minecraft bruker dynamisk spillinnhold på (Procedurally Generated Content). For å komme tilbake på rett spor: det som gjør Minecraft ekstra appellerende er det faktum at det ser så vanvittig stygt ut.

Jeg våger likevel å gå så langt som å påstå at Minecraft er et grafikk tungt spill. Ikke fordi det på noen måte er avansert, men fordi det virkelig skiller seg ut med sitt umiddelbart særegne uttrykk. Noen foretrekker å sikle over stilige "bump-map" og "shader-effekter", men min grafikkporno er 8-bits og firkantet.

Adrian Berg



therealcliffyb @Cliff Bleszinski

Epics Cliff Bleszinski har ikke bare rukket å utvikle Xbox 360s største trumfkort, han har også blitt kul nok til å kunne omtales som bransjens definitivt kleineste playboy. Vi spår hans kommende Twitter-oppdateringer...

Working on a collaborative effort with @Mr. Kojima-sama, #Metal Gears of War: Solid Steel

Postat av Cliffy klokken 14.22 den 19. september 2012 via Blackberry®

Just finished Call of Duty: Ancient Warfare, took dat shit to another level. #sarcasm

Postat av Cliffy klokken 19.44 den 21. april 2014 via Redberry® Retweeted by therealcliffyb and 20 others

Crank up dose awards - had another vision sleeping @ work today. #gunsgunguns

Postat av Cliffy klokken 22.22 den 12. juli 2014 via Blueberry®

If I were you, I would wish I was me. Also: big ups to Fox for promoting Stormbullet 3 #finally

Postat av Cliffy Buletirage Bleszinski klokken 00.11 den 16. juni 2015 via iPhone 12® Retweeted by Danielguanio

Who's dat lead actor in dis new Die Hard 7.0... screen'll have Epic written all over it.

Postat av Cliff Willis klokken 13.37 den 22. desember 2015 via Dial-Up Cerebro®

Vi røper slutten

Les dette på eget ansvar

Spennende avslutninger, historietvister og overraskelser i form av forviklede slektstre, maskerte mordere og enorme konspirasjoner. I Gamereactor liker vi når spill ikke er forutsigbare, og for deg som ganske enkelt ikke har maktet å spille gjennom alt av spill, har vi samlet en rekke «spoilere». Vil du derimot ikke vite hvordan Bioshock slutter eller hvem som er morderen i Heavy Rain, anbefaler vi deg å ignorere spalten til høyre. Flere «spoilere» finner du på www.gamereactor.no



Resident Evil

Albert Wesker er skurken

Det viste seg at konsernsjefen Wesker sto bak hele greia. Deretter ble han et mutert monster.

Heavy Rain

Du spilte som morderen

Ved konklusjonen av den spennende, spillbare thrilleren Heavy Rain, viser det seg at du har spilt som Origami-morderen hele veien.

Metroid

Samus var en kvinne

Da man fullførte Metroid fikk man være vitne til Samus uten rustning: en tos i bikini.

Call of Duty: Black Ops

Du drepte John F. Kennedy

Agent Alex Mason må finne seg i slite med en hel del - ikke minst mordet på president JFK. Oswald var uskyldig.

Dead Space

Dama di er allerede død

Isaac er på leting etter kona si i Dead Space, for til slutt å finne ut at hun har vært død i flere måneder.

Bioshock

Du er en del av Rapture

I Bioshock visade det sig att man var en två år gammel klon, bossen Andrew Ryan en hyvens karl och medhjälparen Frank Fontaine både ärkeskurk och... din far.

Fear

Alma er moren din

Muligheten til å sakne ned tiden viser seg å være et nedarvet talent fra Alma. Som er moren din.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Hovedpersonen var mesterkjeltring

Den onde Darth Malak hadde en enda ondere mester, Darth Revan. Han var dessverre sporløst forsvunnet... inntil det kom fram at denne fortapte Revan-personen var ingen ringere enn deg.

Virtuell genspleising

Hvordan hadde det blitt seende ut om Wario fikk barn med Vamp? Gamereactors Dr. Frankenstein har spleiset sammen tidenes superboss...



1 Lyn og torden

Vår supre Superboss er ikke bare ekkel, nådeløs og uførtroddent vill i nikkersen, han kan også kontrollere dødelige superlyn med tankens kraft.

5 Venstreslegga

Om man skal gjøre maksimalt med skade gjelder det å ha kraft. Noe som gjør Craig Marduks arm fra Tekken 6 til det ultimate valget.

9 Mutantlår

Spillverdens mest spenstige ben sitter på de uskikkelige elitesoldatene blant Chimera-rasen i Resistance 2.

2 Magiske vinger

En ting som er supert når man ønsker å gjøre alle mennesker til slaver er djevelvinger sorte som natten, lånt fra selveste Devil Jin.

6 Vill med drill

Å borre store hull i fiendene er både effektivt og fryktelig moro. Drillen fra Bioshock 2 er derfor vårt naturlige førstevalg som høyrearm.

10 Tentakkelspetakkel

Laughing Octopus fra Metal Gear Solid 4 er en lopsk rakker. Hennes ytterst dødelige robottentakler er perfekt som ekstra kraft i armene.

3 Stort glis

Wario er det største bollefroet av dem alle. Han er smart, flittig og har evnen til å gå under radaren. En utmerket egenskap.

7 Marerittstøvel

En støvlet er knapt noe vi ønsker at vår sjefsfiende skal ferdes uten. Nightmare fra Soul Calibur IV er gjen nok til å låne bort sine helt egne.

11 Ammunisjon

Om man har planer om å erobre hele verden kreves det ikke bare kraft i armene. Vi lånte Bryan Furrys finefine ammobilte.

4 Overkroppslig

Verdens verste sjefsfiende er såklart u dødelig og cirka 7000 år gammel. Med Vamps gråbrune overkropp (Metal Gear 4) er dette fullt mulig.

8 Ninja til fots

Dersom man ønsker å sparke armene av helter, kreves en sparkesterk ninjahardhaus. Heihachis hoppspark passer perfekt.

12 Ryggsekk på gang

Varmesøkende bazookarygg som tar lynraske instruksjoner direkte fra hjernebarken. Ikke dumt! Noe enhver sjefsfiende er nødt til å eie.



INTERVJU

I Crysis 2 har Nano-drakten hovedrollen

Gamereactor tok en prat med Sten Hübler i Crytek...

Det er samme fiende som står bak invasjonen i Crysis 2 som i forgjengeren, hvorfor ser de så annerledes ut?

- Vi var ikke helt fornøyd med Ceph-designet i Crysis og ville derfor lage noe som føles litt mer skrekkinngytende og går på to ben. Svevende fiender i Crysis var et feilgrep.

I Crysis var hovedpersonen (Nomad) relativt talefær. Helten i Crysis 2 prater derimot ikke... hvorfor?

- Du har rett i at Nomad pratet i Crysis, men bare noen enkle ord her og der. I Crysis 2 vil vi at Alcatraz kun skal oppføre seg som en avatar, et par sko som spilleren selv skal fylle. Vi tror at innlevelsen blir større dersom spilleren lules inn i illusjonen om at man selv er hovedpersonen.

Som i Half-Life-spillene, altså.

- Om det var Half-Life som var først ute med denne type historiefortelling eller ikke, lar jeg forbli usagt, men visst, Valve har fått det til å fungere ypperlig i spillene sine. Når alt kommer til alt er derimot Crysis 2 et betydelig mer ambisiøst spill om man ser på historien og figurene.

Og Prophet er jo med, igjen. Men ikke Nomad eller Psycho. Hvor har disse tatt veien?

- Haha, det kan jeg dessverre ikke kommentere.

Kan du kommentere hvorvidt dere noen gang hadde en plan om å fryse New York til is i Crysis 2?

- Absolutt, slike planer hadde vi. Og vi testet det, men det funket enkelt og greit ikke, og var veldig vanskelig å løse, rent teknisk.

Hva har vært den største utfordringen med Crysis 2?

- Å tilpasse teknologien vår til Playstation 3 og Xbox 360, samt å fortelle en ambisiøs og spennende historie på samme tid som spilleren får frihet til å forme sine egne situasjoner.

Noen planer om å dra tilbake til det solfylte Stillehavet i Crysis 3?

- Haha, ingen kommentar.

Sten Hübler er Lead Game Designer i Crytek og har jobbet med Crysis 2 i tre år.



Call of Juarez 3

Gamereactor besøkte utvikleren bak en svært så annerledes oppfølger...

Den som intet våger, intet vinner. Denne livsfilosofien har Techland trykket til brystet i western-serien Call of Juarez, og i denne omgang har de virkelig tatt steget fra fortid til fremtid. I sitt tredje tilskudd har de nemlig satt de velkjente karakteristikkene fra det ville vesten til det moderne Los Angeles, og byr på en annerledes ferd i det solfylte landskapet. Men selv om forgjengerne gjorde det ganske bra i sine rustikke omgivelser er det nok ikke et sjakktrekk å gå samme vei igjen - i tredje omgang får vi nemlig bryne oss på sheriffer med R.D.R.-

Vi serveres en moderne western-fortelling...

skilt på brystet. Hestevogner og salonger har kanskje blitt erstattet av biler og nattklubber, men bortsett fra det er mesteparten av seriens DNA intakt. Vi følger en desperado ved navn McCall, som snakker om kapp med sin egen pistol. Historien deles fremdeles i flere fortellinger, men vi har ikke lenger en dobbel historie som deler oppdragene på to figurer. Vi er ingen prest på hevnøkt, heller - nå er vi en hardbarket politimann som samarbeider med en FBI-agent og en DEA-operatør. Resultatet? Et ellevilt samarbeidseventyr på tvers av USA og Mexico.

I Call of Juarez 3 har de kjente kulissene fått innpass i en tidsriktig verden. Stilen de har lagt på den moderne western-sagaen ser ganske så innbydende ut, og noen av de største forandringene ser dere til høyre.



Klare for drap Tre ganger farligere

McCall blir akkompagnert av FBI-agent Kim Evans (øverst), og DEAs Eddie Guerra (motstående side), men det betyr ikke at de står side om side gjennom spillet. I den siste sekvensen vi så var McCall i et møte i ørkenen, mens Kim og Eddie lusket i bakgrunnen for å ta seg av eventuelle snikskyttere. Deretter raste de avsted langs en grusvei, der en lang biljakt tok sted for de fikk et gjensyn med McCall.



Panserjakt på hjul Kjør stygt og skyt pent

Biljaktene lar spilleren innta plassen i førersetet, mens de andre passasjerene sørger for å la kulene regne. Techland fortalte at det var figurenes personlighet som sørget for samarbeidsmulighetene. "Beslutningen om co-op for tre spillere ble drevet av historien, ikke omvendt", sier produsent Samuel Jacques. Videre forteller han at samarbeid er essensielt for å overleve skyteduellene.



Good cop, bad cop? Dette er historien

Selv om de tre hovedpersonene er på samme lag betyr ikke det at du får hele historien om du bare bruker én figur. I det vi nærmer oss leiligheten til en informant får vi en telefon fra Eddie, der bare spilleren som styrer ham hører samtalen. Siden du har en muldvarp av høy rang i politistyrken får du forskjellige bonuser, som kan blant annet utbetaler seg i flere sideoppdrag. En god måte å øke spenningen på, altså.



Påkall McCall's vrede Politiarbeid med personlighet

McCall er en troende mann, noe vi ser idet han siterer passasjer fra Bibelen med en gang han begynner å skyte. Hans unike språk er lastet med flere spenstige banneord, og kombinert med en støvete trenchocoat og en cowboyhatt oser det av western. Når han snakker med en informant spør han blant annet en gutt om han har "bønner i ørene". En fin detalj for fans av serien, som vitner om flere gullkorn i fremtiden.



Kjennetegn En moderne utgave av Crockett: ulastelig antrukket med i overkant mye bling **Kjent fra** Call of Juarez 3

Eddie Guerra

Vesten er like vill i moderne tid, en manns liv er like mye verdt. Her er Call of Juarez' nye ansikt.

Si hei til Eddie Guerra, Call of Juarez-seriens nye hovedperson. Han er hardfør, røff i linningen og ikke redd for å handle på kant med loven - til tross for skiltet i et gullkjede rundt halsen hans, som understreker at han er agent hos DEA, det amerikanske narkopolitiet.

Det siste kapittelet i Call of Juarez-serien, med undertittelen The Cartel, tar de beste elementene fra western-sjangeren og plasserer det i nåtidens Los Angeles og Mexico.

Eddie er 37 år, født og oppvokst i den østlige delen av Los Angeles og tjenestegjorde i forsvaret før han påbegynte karrieren sin

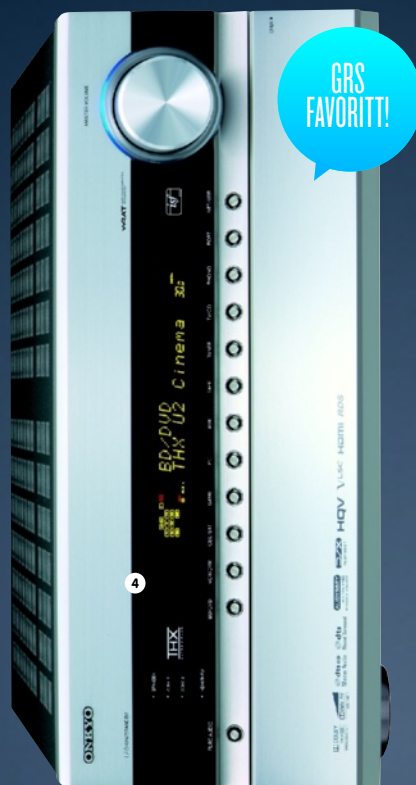
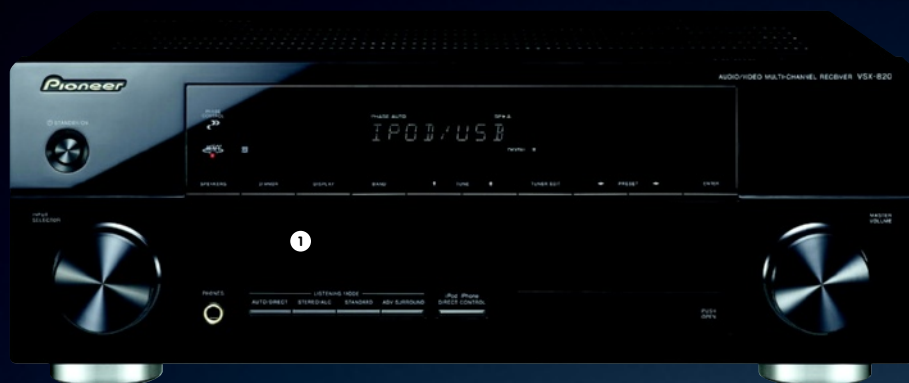
som narkobetjent. DEA er generelt en instans fylt med streite skjortekrager, men Eddie er langt ifra en kjedelig statsbetjent. I stedet jakter han på kriminelle iført designersolbriller, en nålestripet skjorte og med en western-ånd som gjenspeiles i beste velgående ved patronbeltet og .45-kalibrene på hoften.

Selv om metodene hans kanskje er på siden av normal praksis, etterlater resultatene liten tvil. Eddie har beslaglagt mer dop og anholdt flere kjeltringer enn noen annen i avdelingen.

Han kjenner både de lokale bandene og kartellene i Mexico som sin egen lomme. For å fullbyrde klisjeen har han et gamblingproblem, sitter i dyp gjeld og er konstant i trøbbel. Han er verken Clint Eastwood eller John Wayne, bremmen på hatten er ikke like bred som på en ordentlig Stetson, men det er ingen tvil om at Eddie Guerra er den rette til å hjelpe oss gjennom den western-inspirerte underverdenen i Los Angeles. En manns liv er ikke mer verdt i storbyen enn på prærien.

3D-forsterkere

Vi har satt karakter på fem forskjellige forsterkere med 3D-støtte



Spill som støtter 3D

I våre tester har vi først og fremst fokusert på fire spill. Call of Duty: Black Ops, Gran Turismo 5, Killzone 3 og Crysis 2. Best av disse, med en treffende effektiv stereoskopisk 3D-effekt er utvilsomt Crysis 2, som til forskjell fra Killzone 3 ikke tegner to bilder på samme tid (per bilderute), men istedet rendrer grafikkmotoren skyggene i duplikater. Dette fører til at Crysis 2, i motsetning til konkurrentene, ser akkurat like bra ut i 3D som det gjør i 2D. Killzone 3 tegnes for eksempel i halvparten så lite oppløsning på 20 bilder i sekundet når 3D-effekten er aktivert.

1 Pioneer VSX-820K 3895 kroner

For 3900 kroner er det vanskelig å finne noe som kan konkurrere med Pioneers 3D-kompatible VSX-820K. Lyden oppleves som kraftfull og med imponerende dynamikk. Til forskjell fra flere andre konkurrenter i samme prisklasse, er det heller ikke mangel på transparens i VSX-820K. Iphone-modusen og det smidige skjermdisplayet er klare pluss i margin.

2 Sony STR-DH810 3795 kroner

8 kanaler, 100 watt i hver, en HDMI-veksler med 3D-støtte og himla mange smidige funksjoner. Sony DH810 er i likhet med Pioneer 820K en kruttønne av lyd for pengene. Lydbildet dupper derimot noen ganger i nyanse og detaljrikdom, noe som ikke er tilfelle med VSX-820K, testens beste budsjettkjøp.

3 Marantz SR7005 15 995 kroner

At Marantz' nye generasjon med forsterkere kan skilte med litt for mange ubåtliknende trekk i sine merkelige, runde display-vinduer gjør ikke så mye når lyden er så praktfull som den er. SR7005 har seks HDMI-innganger, alle med 3D-støtte. Funksjonaliteten er av absolutt øverste hylle, rent bortsett fra at mellomregisteret i lyden iblant blir i overkant fylldig.

4 Onkyo TX-NR5008 24 995 kroner

Har du en bunke tusenlapper som brenner i lommeboka? Sugden på å oppgradere fra en budsjettforsterker til noe som kan sette en stokk i samtlige naboer? Da er definitivt Onkyo TX-NR5008 noe for deg. Dette habile beistet presterer fantastisk surroundlyd i ni kanaler med 220 watt i hver. Som 3D-kompatibel videoprosessor er 5008 så godt som feilfri med sine åtte HDMI-innganger, imponerende oppskaleringfunksjon og DLNA-forbedrede ethernet-porter. Den innebygde funksjonen for automatisk romkalibrering er nærmest perfekt, det samme med lydkvaliteten. En ordentlig røver, enkelt og greit.

5 Yamaha RX-V765 4995 kroner

RX-V565 var en bra forsterker som presterte vel og bra utenfor prisklassen. Storebror Yamaha RX-V765 er ikke bare redesignet for et penere utseende, mer robust byggekvalitet og utbygd funksjonalitet, men støtter til og med 3D og tilbyr en mer kraftfull og tilfredsstillende lyd. Surround-lyden fra Yamaha RX-V765 er atmosfærisk, levende og særs imponerende for en forsterker i 5000-kronersklassen. Iblant lyder musikken en anelse metallisk, men ikke av ødeleggende mengde. RX-V765 samarbeider perfekt med vår subwoofer og presterer nærmest kriminel bra på lav frekvens. Anbefales.

3D-TV

Vi har karactersatt fem 3D-kompatible stueløsninger

1 Sony KDL-52HX900

34 995 kroner

Sonys nest beste 3D-skjerm heter HX900 og tilbyr et smidig, fargemessig imponerende og effektivt LCD-bilde som egner seg utmerket til 3D-spill som Crysis 2, Gran Turismo 5 og Killzone 3. Det eneste ankepunktet vi har funnet er at man blir nødt til å betale ekstra for en enhet som skal kommunisere med 3D-brillene. KDL-60LX903 medfølger denne, men koster

8 dobbelt så mye. Et sikkert kjøp for TV-interesserte.

2 LG 47LX9500

21 995 kroner

LX9500 er en LED-belyst LCD-skjerm med utsøkt design. Kontrasten i 2D-film er fremfor alt smakfullt balansert, og her finnes en rekke nyttige funksjoner. Da vi testet skjermen i 3D med Crysis 2 merket vi at panelet ikke helt holdt følge. Dobbelbildene florerte i antall, og sammenlignet med

5 Panasonic skjerm kan LGs skjerm føles middelmådig.

3 Panasonic TC-P54VT25

19 995 kroner

Er man ute etter det beste av det beste på markedet akkurat nå, er man nesten nødt til å velge en 3D-plasma fra Panasonic. Bildekvaliteten er uovertruffen, med smidig film, utrolig kontrast og møysommelig balanserte fargeverdier rett ut av boksen. VT25 er THX-sertifisert og tilbyr den beste og

9 mest hypnotiserende 3D-effekten i testen. Tykk, da.

4 LG CF3D

95 499 kroner

For den som ikke nøyer seg med et 3D-bilde på 46-52 tommer finnes det såklart andre alternativer, slik som Lgs nye flaggskip LG CF3D. Dette er et av markedets heteste hjemmekinoløsninger med to separate SXRD-chips og en nydelig lyskapasitet. Fargene er

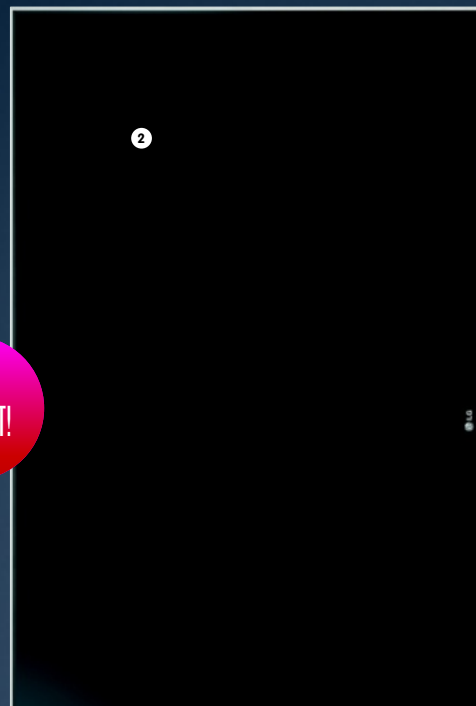
6 fine, men sortnivået tar overhånd i 3D-modus.

5 Samsung UE46C8705

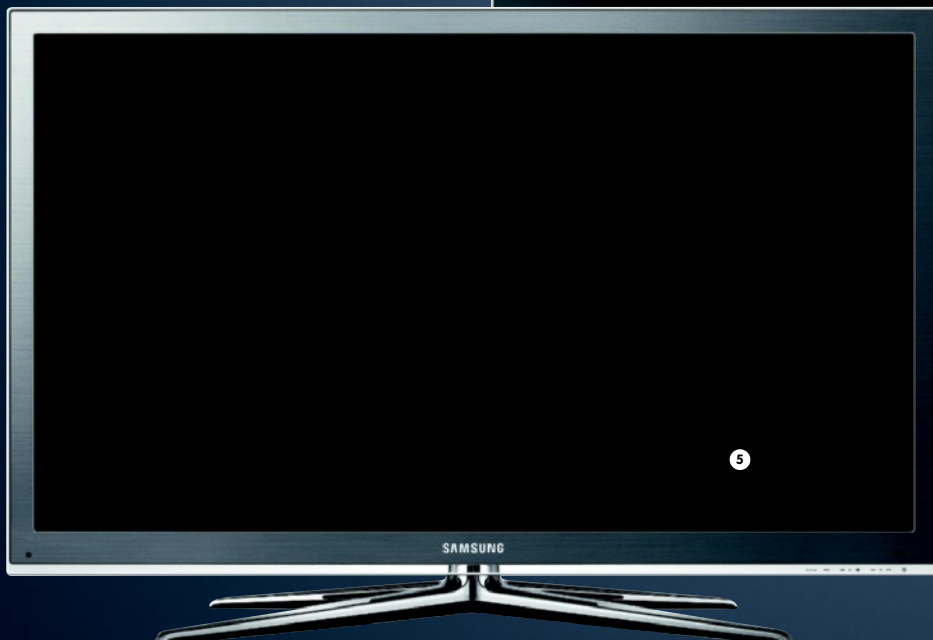
19 995 kroner

UE46C8705 er en spenstig skjerm med LED-belyst skjerm og imponerende bildedybde. Panelet produserer mengder av lys, og 240Hz-systemet innebærer smidigere og mer følsomme bilder enn forgjengeren. Den lider

7 beklageligvis av både «clouding» og en viss mengde lyslikhet.



GRS
FAVORITT!





24 MÅNEDER HAR GÅTT
The Darkness II utspiller seg to år etter forgjengeren, og Jackie har fremdeles ikke kommet over mordet på kjæresten Jenny. I Darkness II får vi vite enda mer om henne, og utvikleren lover at hun vil ha en rolle i eventyret.

LETTILJENGELIG ACTION
Det er ingen grunn til at de som ikke har lest tegneserien eller spillet skal holde seg unna Jackies andre eventyr. Utvikleren har sørget for at både fansen og de nye tilhengerne får i både pose og sekk, siden serieskapene har vært med i prosessen for å gjengi en ektefjell historie.



SEP

The Darkness 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utviklere Digital Extreme
Utgivere 2K Games Sjanger Action

"GI MEG DARKNESS-KRAFTEN", skriker en arrete, grønn mann. I mellomtiden sørger hans håndlangere for å slå massive trespikre gjennom hendene mine, som gjør min første korsfestelse til en gruffull affære. Hovedfigur Jackie rykker til av den smerte, men får bare mer tyn av sine fiender. Lilla energi flyter ut av kroppen hans, og

voldsmennene samler det i en urne. Det er et makabert syn, men det er ikke voldsspetakkelet som fanger min oppmerksomhet. Det er det grafiske. Starbreezes arv blir fovaltet av Digital Extremes, som har forkastet den realistiske grafikken for å understreke at The Darkness egentlig er basert på en tegneserie. Store deler av spillet er derfor håndtegnet, noe som fører tankene til Borderlands og Ubisoft-klassikeren XIII. Det ser ut som at rutene lever, og av den grunn får det nye designvalget bare lovord fra meg.

Vi ser Jackie gå gjennom en snobbete restaurant, der en servitør fryser av ham mens to blonde

sexbomber prøver å fange vår oppmerksomhet. Detaljr rikdommen er makeløs, og den tegnedde stillen gjør at figurene blir fulle av liv. Her er det ingen livløse ansiktsuttrykk å spore. Historien tar mye plass i The Darkness II, der flere mellomsekvenser drar historien fremover. En av dem viser en bil som treffer et vindu, mens en voldsom kamp bryter ut. Ild, glassplinter og massiv ødeleggelse legger stemningen, mens Jackie bytter ut avtrykkerfingrene med et par ormtentakler.

Digital Extremes har også sørget for at tenktaklene er enklere å bruke. Du trykker på L-triggen for å plukke opp ting, mens R aktiverer et angrep. Alt fra lyktestolper



DIGITAL EKSTREMISME
The Darkness ble utviklet av svenske Starbreeze (Chronicles of Riddick), men oppfølgeren lages av Digital Extremes. Studioet er best kjent for de mange Unreal Tournament-spillene, samt 2008-spillet Dark Sector.



DEDIKERTE DARKLINGS
Digital Extremes var ikke helt fornøyde med hvordan Darklings ble brukt i forgjengeren, og av den grunn har de laget smidigere system for de små beistene. De er både morsommere og mer relevante, og fremstår som en naturlig forlengelse av serien. De lever sitt eget liv denne gang, noe som ofte resulterer i svært underholdende situasjoner.

SÆREGNE OMGIVELSER
Utvikler Digital Extremes har uttalt at de ble inspirert av noir-stilen under utviklingen av Darkness 2. I bevegelse ser det helt fantastisk bra ut, med en overstrømmende detaljrikdom. Darkness 2 er det første spillet som virkelig lever opp til tegneseriens 100 prosent.

til fiender kan plukkes opp for å vie mer oppmerksomhet til skytingen. Tentakelarmene vil for eksempel skjermes Jackie ved å holde en bildør foran ham, mens motstanderne slenges mot andre fiender i mellomtiden. Om ikke det fungerer kan du alltid bruke tentaklene til å slite stakkarene i stykker.

Nyheter er det også å hente i kampene, som har en raskere oppbygning enn tidligere. Idet Jackie kaster seg fremover brukes nemlig tentaklene lynraskt for å røve til seg våpen. Tentaklene er på vakt hele tiden, og siden du bestandig kan plukke opp nye ting er det ingen som hindrer deg i å improvisere.

Utvikleren har også sørget for å endre litt på lysmengden. Til tider var forgjengerens design i overkant

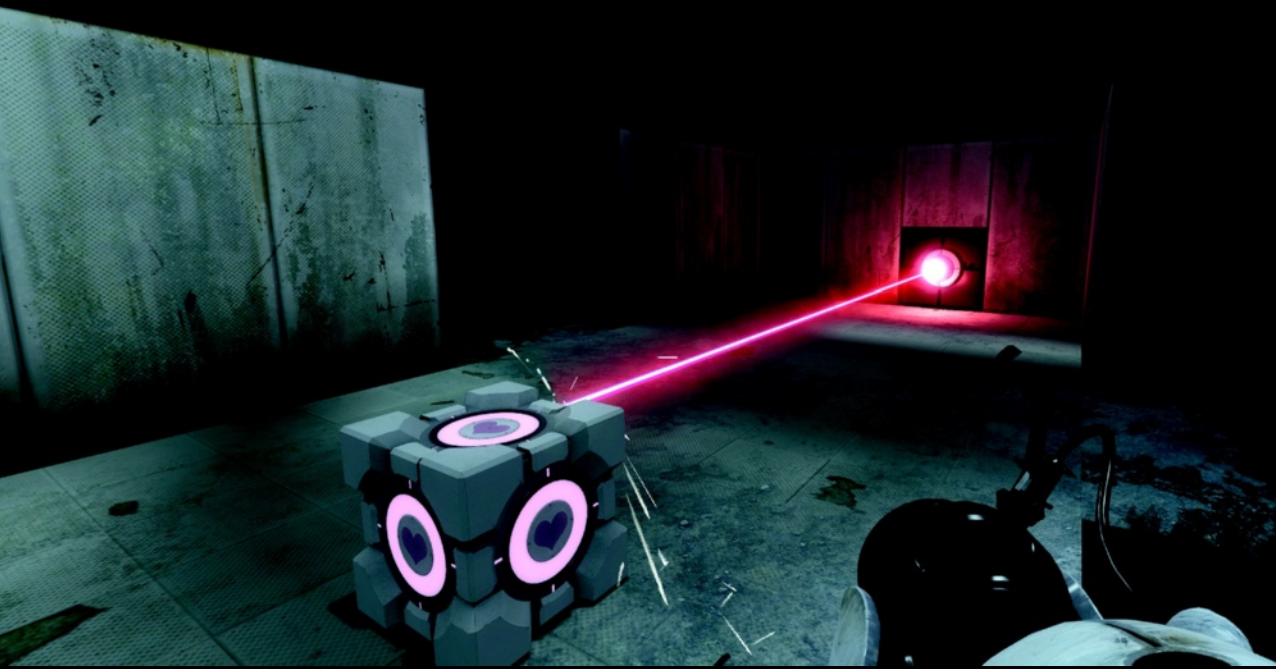
Den tegnede stilen gjør at figurene blir fulle av liv...

mørkt, og det ødela for spillbarheten i enkelte partier. Mørket er som kjent det eneste stedet Jackie virkelig kan bruke kreftene sine, og derfor har Digital Extremes sørget for å gjøre det knivskarp og tydelig. Lyselem-

entene er derimot kraftig overarbeidet, som gjør det direkte ubehagelig for øynene. Det gir deg ikke bare flere superkrefter å knuse lyspærer, det gjør også at du ser bedre. Det er først da man føler seg som en spiller, også - en som trives i mørket.

Etter hvert får Jackie slitt seg løs fra korsfestelsen, og en jakt på den arrete mannen begynner. Skurken løper for harde livet, mens han beordrer sine undersåtter om å stanse Jackie. Det er startskuddet på et eventyr som lover godt, og vi håper på en verdig oppfølger som lever opp til tegneseriens navn.

Jonas Mäki



GÅTELØSNING OG HUMOR

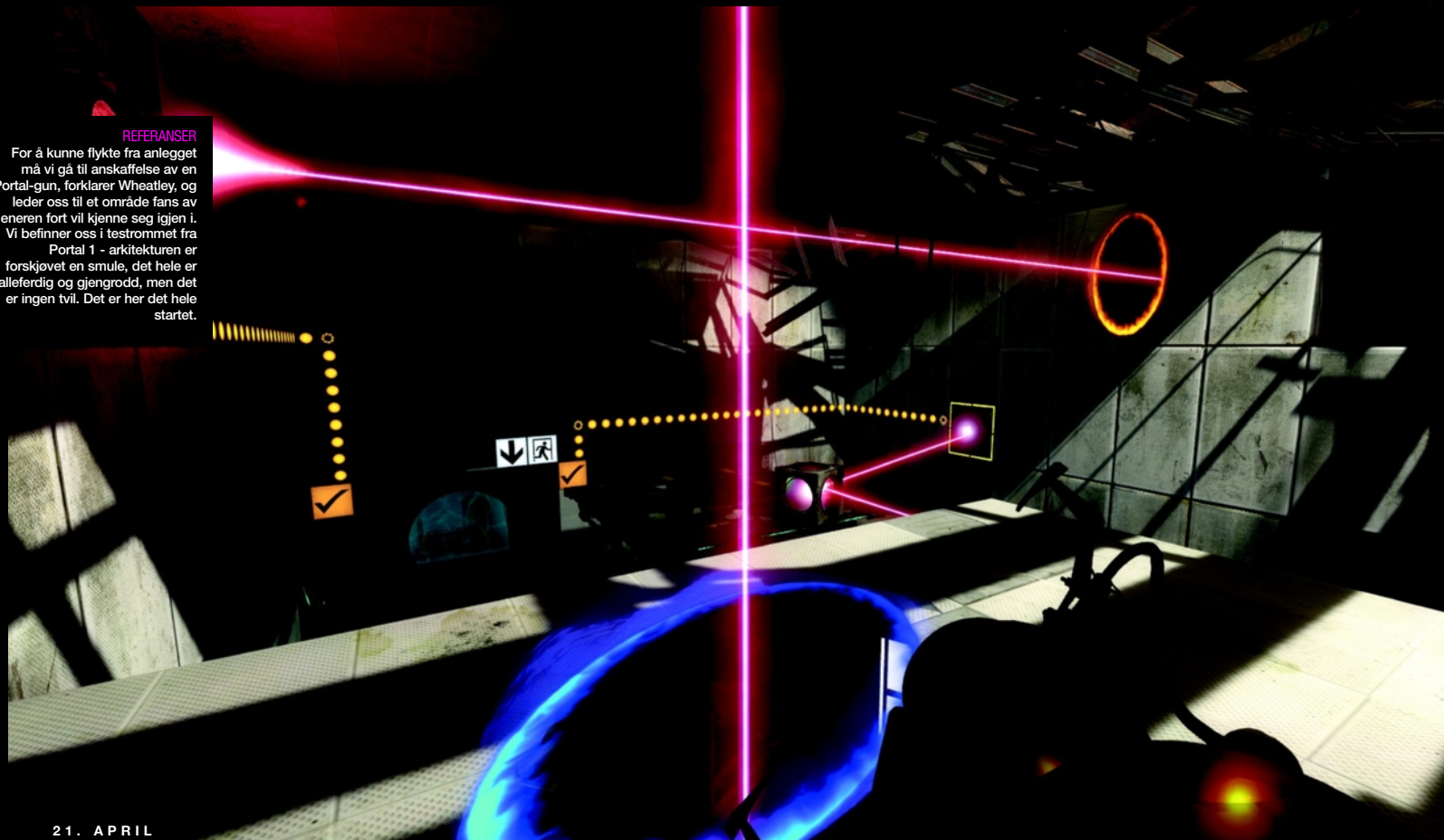
Puzzle og flotte omgivelser røres inn med solid humor. Assistentroboten Wheatley forteller for eksempel at perioden i nedfrost tilstand kan ha medført et lite tilfelle av alvorlig hjemmeskade for det sentrale testsystemet, som spekulerer i hvorvidt jordens undergang er forårsaket av et meteorregn (og at man isåfall bør holde seg innendørs).

STEMMENE

Stemmeskuespillet er fremregende. Til å begynne med kan Wheatleys stemme virke ukomfortabelt menneskelig til robot å være, men den glemmes fort når man innser hvor karismatisk klonete og sjarmerende han viser seg å være. Man kan også glede seg til et gjensyn med GlDoS.

REFERANSER

For å kunne flykte fra anlegget må vi gå til anskaffelse av en Portal-gun, forklarer Wheatley, og leder oss til et område fans av eneren fort vil kjenne seg igjen i. Vi befinner oss i testrommet fra Portal 1 - arkitekturen er forskjøvet en smule, det hele er falleferdig og gjengrodd, men det er ingen tvil. Det er her det hele startet.



21. APRIL

Portal 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvikler Valve
Utgiver EA Sjanger Gåteløsning/Action

MAN KAN SI MYE OM VALVE, men først og fremst er de i sin egen klasse når det gjelder å fortelle historiene sine på en så subtil og effektiv måte at man nesten ikke legger merke til det. Mengden av informasjon man får servert i begynnelsen av Portal 2 er temmelig stor, men det er også gjort på uhyre elegant vis. Før jeg kommer

så langt vil jeg likevel gjøre én ting klart: Jeg har spilt cirka en time av Portal 2. Det vil forekomme noen "spoilere" her, men ikke av den enorme sorten. Mye av det er berørt i spillets trailere, men nå er dere i hvert fall advart.

Spillet starter med at man våkner opp i et hotellrom. En robotstemme forteller, på entusiastisk, komisk og sedvanlig foruroligende Portal-vis, at man har ligget nedfrost i 60 dager og nå vekkes for å få seg litt mosjon og mentalgymnastikk.

Det er med andre ord en kjapp introduksjon til spillets grunnleggende kontrollfunksjoner. Deretter legger man

seg til å sove igjen. Noen øyeblikk senere blir du vekket av den samme stemmen, som nå sier at din periode i nedfrost tilstand overskrider antall dager den er istand til å telle. Lampeskjermene er forrånnet, metallgjenstander er rustet, lyset har gått og det er et dypt avtrykk i hovedpersonens seng.

Tidens tann har gnaget løs på Aperture Science mens vi sov, det er det ingen tvil om. Stemmen fra tidligere har også mer foruroligende nytt å dele - reaktoren som driver hele stedet er nær ved å smelte ned og vi må komme oss vekk fra anlegget. Men hvordan?

Svaret kommer i form av banking på døren. Vi åpner,



SIKKER VINNER?

GlaDoS er død - det erfarer vi for første hånd. Instruksjonene i testrommet leveres følgelig av en stemme som omtaler seg selv som et nødsystem med forhåndsinnspilt veiledning. Denne veiledningen trer kun i kraft ved ulykker, dommedag og så videre (for det er jo gitt at testarbeidet skal fortsette selv om verden har gått under.)

VITTE REPLIKKER

- Godt jobbet. Bemerk at alle komplimenter vedrørende din innsats er ren spekulasjon fra vår side, og såfremt du ikke selv mener at innsatsen din har vært tilfredsstillende, ber vi deg vennligst se bort fra dem.

plirer og inn ruller Wheatley, en skapning som best kan beskrives som et stort, men vennlig robotøye, festet til en skinne i taket. Lettere panisk forteller han at vi er nødt til å samarbeide for å komme oss fra Aperture Science med livet i behold, men rolig, rolig, sier han, dette går så bra.

Han forsvinner opp gjennom en luke i taket og rommet begynner å riste. Endeveggen kollapser. Hotellrommet er i virkeligheten innsiden av en container, en av flere tusen som har vært brukt til å oppbevare testpersoner for GladOS og Apertures andre eksperimenter. Det er også tydelig at Wheatley, til tross

for sine gode intensjoner, ikke gjør seg spesielt godt som kranfører.

Hele denne sekvensen varer i høyst fem minutter, men tjener likevel som et eksemplarisk utgangspunkt for historien. Samtidig demonstrerer den hvordan Valve har pustet nytt liv inn i den aldrende Source-motoren. Især lyseffektene er imponerende, da hotellrommet vaklet og raste sammen mens vrakdele og stålbjelker kastet flotte, voldsomme skygger i de sterile omgivelsene.

Portal 2 er uten tvil det peneste spillet Valve har laget frem til nå. De forklarer at de har vært veldig bestemt på å gi folk den fullstendige opplevelsen, uten å rope noe i

forkant, dette som en forklaring på lengden på demoversjonen. Det er en forklaring jeg lett kan kjøpe, selv om det naturligvis hadde vært gøy å teste de nye friksjonsgeleene og trekkstrålene.

Jeg kan til gjengjeld forsikre om at de elementene som gjorde Portal til mer enn bare et kløktig gåtespill i 2007, nemlig skuespillet, historien, humoren og atmosfæren, er tilbake for fulle mugger og karaffer i oppfølgeren.

Rasmus Lund-Hansen

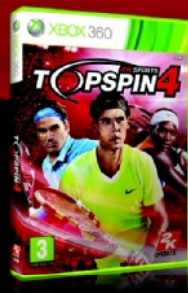
2K SPORTS TOPSPIN 4



HOW DO YOU MATCH UP AGAINST THE BEST PLAYERS IN THE WORLD?

COMPETE WITH 25 OF THE BEST TENNIS PROS AND LEGENDS
IN ONE OF THE MOST AUTHENTIC TENNIS SIMS EVER MADE

COMING MARCH 18



[TOPSPIN 4.COM](http://TOPSPIN4.COM)

FACEBOOK.COM/TOPSPIN4



©2006-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Top Spin, Top Spin 4, 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.



L.A. Noire

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Sjanger Action Lanseres 20. mai

L.A. Noire tar oss med til 40-tallets Amerika. Som en aspirerende detektiv i Los Angeles-politiet må bruke både hodet og nevene for å komme til bunns i sakene du får servert. Både stemmeskuespillet og leppesynkroniseringen er lekkert utarbeidet, da Rockstar har spilt inn ekte ansiktsuttrykk for gjengi bevegelsene på perfekt vis.



Brink

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Sjanger Action Lanseres 20. mai

Jorden er oversvømt, og i kampen om overlevelsen har menneskene laget en flytende by ved navn The Ark. Problemet? Byen er overbefolket, og derfor hagler kulene som aldri før. Brink er et klassebasert skytespill, som bruker S.M.A.R.T.-systemet for å berge deg fra hindringer på en sømløs måte.



Paper Mario 3DS

Plattform **3DS** Sjanger Rollespill/eventyr Lanseres 2011

Mario er og forblir uimotstøelig, og i Paper Mario 3DS sjarmes han oss i papirform. Nintendo lover et spilloppsett med flere rollespillelementer, der turbaserte kamper og strategisk bruk av klistremærker står i sentrum. Vi gleder oss til et nytt Mario-eventyr, og er klare for å bli sjarmert sokkelose.



F.E.A.R. 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Lanseres Mai

F.E.A.R. 3 har absolutt potensiale til å bli suverent. Skrekkkjenta Alma vender tilbake igjen, der telekinese brukes i takt med heftig våpenavfyring i klamme korridorer. Spillet frister med en innovativ samarbeidsmodus og mellomsekvenser regissert av John Carpenter, samt blod, skrekk og masse gru. Vi hylar allerede.



Fable III (PC)

Plattform **PC** Sjanger Rollespill Lanseres 2011

Vi har allerede slått oss løs i Albion på Xbox 360, og nå får endelig PC-ejerne mulighet til å dra på rollespilleventyr. Microsoft lanserte spillet i håp om å trekke flere til PC-markedet, og vi krysser fingrene for at løftet blir holdt. I Fable III vankes spennende personligheter, smart humor og svært imponerende grafikk.



Red Faction: Armageddon

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Sjanger Action Lanseres 3. juni

I Red Faction: Armageddon har mars blitt truffet av en utenomjordisk meteor, som har gjort livet og overflaten på Jorden ubeboelig. Derfor har menneskene bosatt seg under jorden, som er hjelpsomt med tanke på de mange romvesnene som står på pletten for å kidnappe dem.



Duke Nukem Forever

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Sjanger Action Lanseres 6. mai

Etter 12 år i utviklingsfasen er Duke Nukem endelig klar for nye basketak. Til våren har romvesnene funnet tilbake til jorda, sintere enn noen gang. Hertugen selv var mindre opptatt av dette, helt til han fikk farten i at inntrengerne hadde lagt seg etter damene. Dette var selvfølgelig helt uaktuelt, og nå er Duke klar for å rydde opp.



X-Men: Destiny

Plattform **PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Lanseres Høsten

Vi i redaksjonen er svorne fans av X-Men, og skrek av glede da det ble kjent at X-Men: Destiny vil baseres på tegneseriene fremfor filmene. Du spiller som et nytt medlem av X-Men, der det er ditt ansvar å skape din fremtid. Spillet utvikles av Silicon Knights (Too Human), mens X-Men: Legacy-skaper Mike Carey står for manuset.



Mario Kart 3DS

Plattform **3DS** Sjanger Racing Lanseres 2011

Du har ikke kjørt go-kart før du har kjørt med Mario og gjengen - basta bom. Mario Kart gjør sitt inntog på 3DS senere i år, og har flere snasne nyheter for store og små. Oppdragene på banen er tydeligere takket være 3D-dybden, hoppene er skummelt høye og den analoge spaken gjør styringen enklere. Klem gassen i bønn!



Deus Ex: Human Revolution

Plattform **PS3 / Xbox 360 / PC** Sjanger Action Lanseres 2011

I Human Revolution må vår helt Adam Jensen legge inn mekaniske implantater for å overleve skadene etter et brutalt angrep. I jakten på gjerningsmennene blir han viklet inn i en konspirasjon, der bakmennene ønsker å lede menneskets evolusjon ned en nokså spesiell vei...



Hamilton's Great Adventure

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Gåte Lanseres April

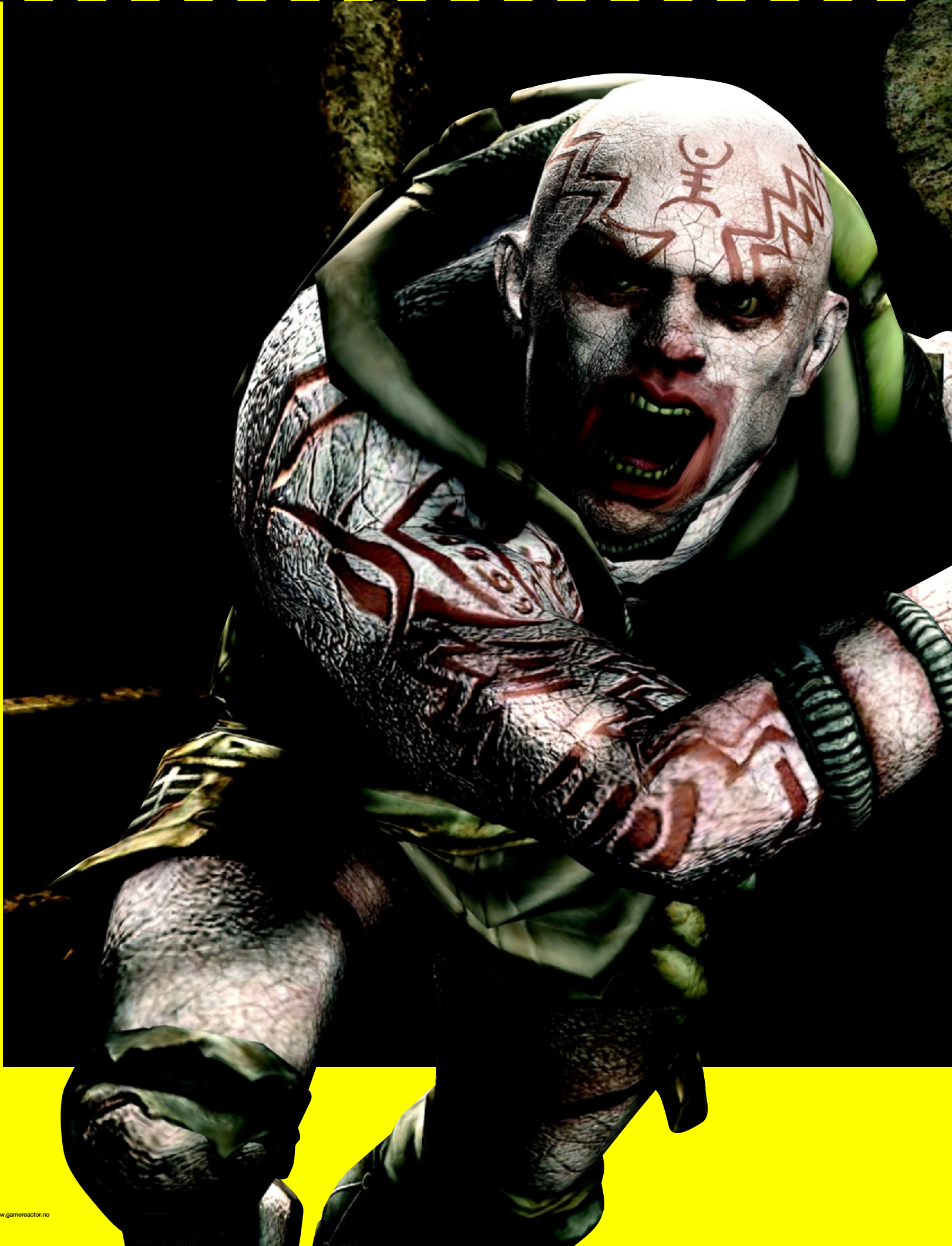
Svenske Fatshark er i full gang etter suksessen med Lead and Gold, og har laget et nytt gåteeventyr ved navn Hamilton's Great Adventure. To spillere får prøve seg, der den ene spiller Hamilton mens den andre er papegøyen. De har ulike egenskaper og oppgaver, som gjør at de må jobbe sammen for å finne skattene.



Infamous 2

Plattform **PS3** Sjanger Action Lanseres 25. mai

Cole MacGrath er tilbake i Infamous 2, og har fremdeles et utall triks i sekken. I tillegg til nye elektriske superangrep og en annen historie kan du skape helt egne oppdrag, som du kan dele med vennene dine om du ønsker det. Også denne gang er det du som bestemmer om du vil være god eller ond.





Skrevet av **Jesper Karlsson**
Les mer: www.gamereactor.no

EKSKLUSIVT!

BARE I NORDENS STØRSTE SPILLMAGASIN

RAGE

Jesper Karlsson hoppet på ekspressflyet til Dallas for å spille et nesten ferdigutviklet RAGE, som eneste nordiske journalist...

URSINNET

I introduksjonen til RAGE smeller Asteroiden Apophis rett inn i planeten vår. 99 prosent av alt liv utslettes. Tusenvis av år med utvikling og sivilisasjon forsvinner på et øyeblikk. Knapt før asteroiden møtte overflaten rakk regjeringer å iverksette evakuering av viktige mennesker, godt bevart i nedkjølt tilstand under bakken, klare til å gjenopprette verden i kjølvann av katastrofen. Om alt hadde gått etter planen ville det derimot ikke blitt mye til spill - i det minste ikke et actionspill.

Det underjordiske anlegget fikk seg en saftig smell når Apophis dundret inn i jorden med enorm kraft, de fleste døde av sammenstøtet og alt utstyret gikk ad undas. Spilleets hovedperson våknet ikke et sekund for sent, til en verden han ikke kan erindre noen ting om, men som på et eller annet vis er helt ulikt noe han tidligere har sett. Apokalypsen er et faktum.

Legendariske Id Software holder til i den avsidesliggende Dallas-baserte byen Mesquite. Personlig hadde jeg sett fram til et nydelig Texas-vær med 15-20 plussgrader og solskinn, en fin kontrast til været her i Skandinavia. Dessverre hadde hele regionen blitt rammet av et uheldig snøvær uken før jeg ankom og flere hadde problemer med å komme seg på jobb. Snøen hadde smeltet da flyet landet, men minusgradene besto like fullt.

Rage åpner på sin side – og som sagt – på et noe mer spektakulært vis: de legger hele verden i grus og bygger opp en sivilisasjon som har blitt noe man kanskje ikke ville forventet.

Hovedpersonen står på utsiden av skipet hvor han har tilbrakt flere år i nedryst tilstand, fjernet fra virkeligheten og lykkelig uvitende om katastrofen som rammet overflaten. Mine første minutter med RAGE er ikke spesielt hendelsesrike:

Robert Duffy fra Id forteller litt om universet, hvor jeg befinner meg og hva som har skjedd.

Men tilbake til prøvespillingen. Jeg gnir meg i øynene, blunker et par ganger og neimen stemmer det ikke – RAGE er usedvanlig pent. Det er definitivt blant de peneste spillene jeg har opplevd. Kanskje til og med penere enn Crysis 2.



FRIHET MED FOKUS

Id beskriver selv Rage som en regissert sandkasse, der man som spiller er nødt til å følge en viss handling og gjøre spesifikke oppdrag. Det finnes også en hel del å gjøre ved siden av hovedhistorien - hva med å klatre på karrierestigen som rallykjører?



RAGE ER AVSINDIG PENT. KANSKJE TIL OG MED PENERE ENN CRYISIS 2.

I løpet av de første minuttene med Rage streifer jeg rundt som en blind høne. Jeg er alene, rådvill og veldig, veldig nysgjerrig.

Jeg vil se på alt, zoomer inn og beundre det hyperdetaljerte visuelle arbeidet som er lagt ned i omgivelsene. Solen står sterkt på himmelen, ørkenlandskapet svøpes i et varmt lys og det er liten tvil om at Id bryter med tradisjonen de har lagt an med mørke spill som Doom og Quake. Etter å ha beundret grafikken og lepet i meg nok av den varme solen, går ferden videre i en terrengbil for å frese rundt i det vidstrakte landskapet.

Dessverre viser det seg at kjørefølelsen ikke er særlig bra. I det hele tatt. Id sier at de gjerne vil gjøre spillet tilgjengelig for alle typer spillere og derfor har gått for en ganske enkel bilfysikk. Bilen føles stiv, men samtidig slingrete – litt som Jeep-sekvensene i Call of Duty 2, hvis man skal sammenligne.

Når jeg bytter ut terrengbilen til fordel for en lett lastebil blir kjørefølelsen hakket bedre, og til tross for dårlig veigrep er det en langt større tyngde på kjøretøyet. Selv om Rage hovedsakelig er et skytespill, spiller transportmidlene en sentral rolle i spillstrukturen.

Etter et par ti minutter med motordrevne leketøy tar jeg det steget videre i et par fartsfylte kjøreduell på savannen. Og det er ikke snakk om kjøreduell i vanlig betydning, men voldsomme kamper med påmonterte våpen og mitraljøser. Når støvet legger seg og jeg omsider ankommer Wellspring, møtes hovedpersonen med synlig skepsis blant lokalbefolkningen.

En munnrapp bartender forteller meg om bråte dårlige typer som holder til rett utenfor byen. "Slik kan vi ikke ha det", konstaterer en av innbyggerne i baren. Mitt nye oppdrag er derfor å rense opp i rotet. Enkelt og greit, det - jeg



FANTASTISK GRAFIKK

Grafikken i Rage er fantastisk lekker, og kommer til - når det i september er duket for Id Software å slippe løs mutantene - å konkurrere med grafikkonger som Just Cause 2, Killzone 3, Uncharted 2 og Crysis 2.

BRØLENDE MUTANTER BEINFLYR MOT DEG MED HJEMMESNEKREDE VÅPEN...

hopper inn i en terrengbil, trikser litt med kjøretøyet og samler opp alle asteroidefragmentene jeg kommer over. Før jeg vet ordet av det er jeg fremme. Gjengen jeg skal ta meg av bor i en falleferdig bygård, der alskens forskjellige ting ligger og slenger. Jeg er utrustet med et nokså tradisjonelt våpenarsenal, der en pistol, hagle, et automatvåpen og en bumerang med kniv utgjør mitt forsvar.

Vrælende mutanter og krigsmalte orkenpirater løper

mot meg i en symfoni av hjemmelagde dengeklubber og rustete skytevåpen. De skyter, jobber i grupper og kommanderer hverandre. Men det er ikke bare-bare å stoppe meg, heller.

Det hjelper ikke at de er flere enn meg - jeg rensker banen med et fulladet haglegevær, og når kulene tar slutt tyr jeg til det AK47-aktige automatgeværet mens jeg ler av rivalenes lavmælte forsøk på å utrydde meg. Avstandsskytterne blir sendt til dødsriket ved hjelp av

en pistol med snikskyttermuligheter.

Fiendene er et kapittel for seg selv. Det er nemlig flere fraksjoner i Rage, og ingen gruppering er lik en annen. Hver fiende befinner seg som regel i et miljø som gjenspeiler deres karakteristikk, da en taktisk utfordrende fiende med høyteknologiske våpen vil befinne seg i en gammel militærfabrikk.

Mutantene er imidlertid mer primitive, og bor som regel i fuktige miljøer og ekle kloakker. De angriper



gruppevis og uten strategi, og har som regel med seg en god porsjon hjemmebrent.

Til slutt har vi Ghost Clan, som holder til i en kloft der de bygger i høyden. Drastiske høydeforskjeller og svaiende taubaner står på menyen om du skal prøve deg på disse beinharde akrobatene, som stiller til dyst med sylskarpe nærkampsvåpen.

Man finner både skrot og klenodier på ferden i Rage. Disse kan enkelt plukkes opp og beskuet, siden du etter hvert får tilgang til tegninger som lar deg konstruere forskjellige objekter ut av tingene du har samlet deg opp. Det er snakk om alt fra maskiner som

borrer vekk låser til radiostyrte biler med bomber.

Heldigvis kan du drasse med deg så mye skrot du vil, siden Id ville unngå rollespillsystemet der man alltid må vurdere hva som er verdt å ta med og hva man bør legge igjen. Når du kommer til byene får du mulighet til å kjøpe deler i butikker, samt ulike typer ammunisjon og oppgraderinger til bilen din.

Rage har åpnet flere nye dører, der blandingen av spillelementer fra Quake og Borderlands er mikset sammen til en vellykket formel. Jeg forlater Dallas klokken fem på morgenen, der været byr på en aldri så liten isstorm.

Det formelig regner is, og termometeret har stanset på -9°. Texas-heten, solkremen og krypdyrene uteble. I stedet fikk jeg utforske en liten del av spillverdenens post-apokalyptiske helvete, som er et stygt og vakker sted jeg lengter etter å besøke igjen. Rage kommer til å bli noe veldig, veldig spesielt.

Jesper Karlsson



Den urbane jungelen står for tur når Nano-draken vender tilbake.

CRYSIS 2

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler CRYTEK Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres 25. MARS Antall spillere 1-12 Anbefalt alder: 18

Pølsevev, tenkte jeg. Banalt formulert, men like fullt pølsevev. Det var oktober 2010 og jeg vendte snuten mot Crysis-seriens produsent, Cevat Yerli, for å prate om oppfølgeren til verdens peneste spill. Cevat snakket ivrig om en urban jungel. Om "katastrofal skjønnhet" og om at tempoet, akkurat som i forgjengeren, er opp til spilleren å avgjøre.

Frihet på rett vis. Det lyder som smart utformede PR-floskler akkurat nå. Samme formiddag hadde jeg spilt gjennom kapittelet Semper Fi og Die, hvor savnet etter all den friheten, alle mulighetene og den urbane jungelen som Cevat tjetret om, var total. Men jeg burde ha visst bedre. Yerli er ingen oppblåst potetgullpose. Ingen retorisk slepen hypemaskin. Cevat er ingen Peter Molyneux.

Bare minutter inn i det første kapittelet av den ferdige versjonen av Crysis 2, blir man rullet inn i en stor park i New Yorks utkant og fatter omfanget av Cevats urbane jungel. Det samme gjelder for friheten han snakket om.



Teknisk bragd

At Crysis 2 er pent, er en grov underdrivelse. Cryteks visjon av et rasert, invadert og forfallent New York er en skjønn blanding av katastrofal ødeleggelse og organisk estetikk. Fiendenes kunstige intelligens er den beste vi har opplevd i et actionspill, noensinne. Cell-soldatene reagerer instinktivt på alt man gjør, jobber i grupper, søker dekning og er langt tøffere enn koreanerne i eneren.

Forskjellen er nå at tempoet og spillets fokus på koreografi er mer filmatisk enn i forgjengeren. Store lysninger og et dryss av muligheter går hånd i hånd med trange, lineære korridorer der historien tar større plass og fortellerstemmen spiller en mer sentral rolle. Det er selvfølgelig en naturlig videreføring av Cryteks konsept.

En innbydende, vakker og detaljert spillverden som åpner og lukker seg om hverandre. En fortelling med mer fokus, en strammere spillopplevelse fra en mer målrettet regissør. Crysis 2 tar det sikre før det usikre. Heldigvis er den sikre veien like underholdende som forgjengerens slående frihet.

Når Crysis 2 begynner, ligger New York i ruiner. De utenomjordiske beistene Ceph har utsløttet menneskeheten med et dødelig virus og likeså godt bombet dem til småbiter i samme slengen. Ut av tusentalls med døde menneskekropper formerer de seg og springer ut fra sitt skjulested i porene på sine stakkars

ofre, kun for å tillintetgjøre det amerikanske militæret på null komma cero, nada og niks. Spilleren, en skadeskutt hvermannsen, arver en oppgradert versjon av den lommeknivliknende Nano-drakten og får i oppdrag å slå tilbake mot

... SPILLETS FOKUS PÅ KOREOGRAFI ER MER FILMATISK ENN I FORGJENGEREN

Ceph-invasjonen og redde motstandsbevegelsens lederskikkelse, Alex Ghould.

Det er om Nano-drakten, dens skapelse og utrolige kapasitet, som Crysis handler om. Spesielt storslått er ikke spillets historie, nei. Dialogen føles ofte teatrlask og bablete,

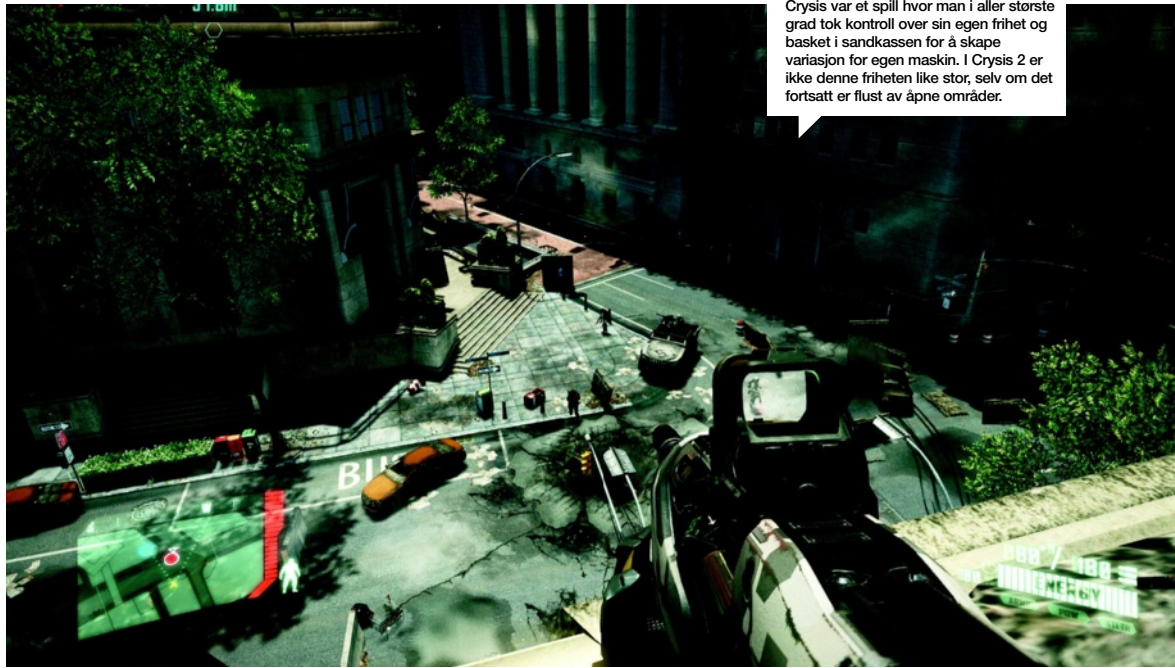


figurene er papirtynne og uinteressante. Masse inspirasjon har blitt hentet fra Half-Life 2s fortreffelige fortellerteknikk, men i Valves fotspor makter ikke Crytek å følge - på tross av at ambisjonsnivået er skyhøyt.

Det er heller skyteknampene og valgfrigten som atter en gang gjør meg bløt om hjertet. For det går lekende lett å spille Crysis 2 på samme måte som man spiller Call of Duty. Rett på, avtrykkerknappen konstant nedtrykket. Det går lekende lett å smyge seg gjennom hele eventyret og komme seg unna stort sett hver eneste konfrontasjon.

Det går også an å bygge feller, lure fiendene og spille strategisk. Jeg lar fantasien ta styring. Fester en sprengladning på en parkert bil øverst i parkeringshuset. Gjør meg usynlig, sparker ned det riggede fartøyet fra utsiktspunktet mitt, ser hvordan de to pansrede stridsvognene og soldatene der nede går opp i flammer.

Man blander og mikser, eksperimenterer og eksperimenterer litt til. Og til tross for at man i det store og hele styrer sitt eget tempo i Crysis 2, avhengig av fremgangsmetoder og hvor man går i terrenget, blir det aldri treigt eller kjedelig. Alt dette med enestående grafikk, som Crytek er så kjent for. Crysis 2 er en spennende designmessig kontrast satt opp mot den vidstrakte sydhavsjungelen i forgjengeren. New York er smekkfullt av ødelagte landemerker, ruiner og nettopp den katastrofale skjønnheten som Cevat Yerli pratet så ivrig om.



Åpent kaos

Crysis var et spill hvor man i aller største grad tok kontroll over sin egen frihet og basket i sandkassen for å skape variasjon for egen maskin. I Crysis 2 er ikke denne friheten like stor, selv om det fortsatt er flust av åpne områder.



Kunstig hyperintelligens: Fiendesoldatene er ikke tapt bak verken låvedør eller inngangsparti, men søker dekning og tilkaller assistanse etter behov.

Detaljrikdommen er nærmest sinnssyk, med et effektarbeide som vil imponere selv den minst grafikkopptatte. Konsollversjonene er så klart ikke like superlekre som PC-versjonen på en god maskin, men fortsatt tilstrekkelig nydelige til å kunne konkurrere mot hver respektive plattformers nåværende grafikkregenter.

Når det kommer til flerspiller har Crytek satset stort denne gangen, og Free Radical Design har langt på vei lyktes med å skape noe originalt og unikt som fortsatt føles gjenkjennelig og lett tilgjengelig. Balansen mellom de ulike klassene er hittil upåklagelig, og kartene er ikke bare variert, men også smart lagt opp.

For folk med lang skytespillerfaring er det likevel ingen banebrytende nyheter som vil gjøre Crysis 2 mer interessant enn noe annet, selv med Nano-drakten og muligheten til å gjøre seg usynlig eller skru på en midlertidig helseøkning. Oppsettet er tilsvarende "perks" og Call of Duty-opskriften. Her er det kun størrelsen på kartene som gir Crysis 2 preg.



Oppgraderinger

Våpenoppgraderingssystemet fra Crysis er intakt, men med et par nyheter. I Crysis 2 kan man dessuten oppgradere Nano-drakten med mengder av ulike funksjoner. En av dem gjør at hovedpersonen raskere kan oppdage snikende fiender, mens en annen gir ham muligheten til å gjennomføre kraftige luftangrep fra høyden (Air Stomp). Det finnes til og med en oppgradering titulert Icarus, som gjør at man kan gli gjennom luften ved hjelp av Nano-vinger.

Verdt å nevne er også at våpenfølelsen vil ta noe tid å venne seg til, som tilfelle med for eksempel Killzone 2. Her er kontrollflyten tyngre og mindre responsiv enn i andre skytespill. Dette bidrar til å senke tempoet og gjøre spilleren mer avhengig av overblikk og taktiske bevegelsesmønstre på slagmarken.

* Konklusjon:

Crysis 2 inneholder et flertall frekke våpen og Nano-oppgraderinger, enestående grafikk, veljustert spillmekanikk og nok variasjon til å kunne hevde seg i skytespillerterrenget.

Enspillerdelen i Crysis 2 tok meg cirka 13 timer å spille igjennom, og bød på 13 timer med action av ypperste klasse. Det blir urettferdig å ikke kalle dette årets hittil beste actionspill.

Crytek har gjort det igjen.

Petter Hegevall

9/10



Bioware gjør ikke kun forbedringer i oppfølgeren.

DRAGON AGE 2

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

Baldur's Gate. Knights of the Old Republic. Mass Effect. Bare navnene på spilltitlene kan sende enhver hardbarka rollespillentusiast inn i en frådende transe av lyksalighet og glede. De canadiske gutta i BioWare har med årene fått på seg et av de mest solide ryktene i bransjen.

Dragon Age II er på mange måter både annerledes og likt Dragon Age: Origins. Fremdeles er det en blodrød og mørk fantasyverden vi befinner oss i. Denne gangen går turen til Free Marches, nabolandet til Ferelden fra Origins og et land som kan minne om en velkomponert kombinasjon av gammel vikingkunst, Conan Barbaren og Thorgal. Historien om hovedpersonen Hawke fortelles i retroperspektiv av dvergen Varric, en reisefelle av Hawke, og historiens forløp utspiller seg i bruddstykker over flere år og forteller hvordan du steg fra å være en flyktning fra Ferelden til å bli Champion i Free Marches.

I dette kaoset som råder skal du samle deg allierte, skape deg et navn og klatre til topps på karrierestigen for best mulig å forsørge deg selv og din familie. På grunn av den oppstykkede fortellerteknikken tar det lang tid før historien virkelig tar av og begynner å fenge, men den tålmodige skal bli belønnet for sitt strev. Skylden for dette må dine allierte ta - de er rett og slett ikke like originale og fargerike som i Mass Effect 2 og Origins.

Grafisk sett er Dragon Age II skarpere enn



Retro på PC Dere som spiller med mus og tastatur får, til likhet med Origins, muligheten til å zoome ut kameraet og spille i klassisk, isometrisk perspektiv.

Tilpasninger

Muligheten til å tilpasse karakterene dine har også endret seg, på både godt og vondt. At man ikke kan endre på klesdrakten til dine medsamsvorne er besynderlig. Det nye evnesystemet hvor man oppgraderer evnene gjennom et kryssreferansesystem er derimot prisverdig. At Hawke har fått stemmeskuespill var på høy tid, og Dragon Age II presenterer et samtale-system så godt som identisk med Mass Effect-systemet, hvor et lite "hjul" oppsummerer svaralternativene.

tidligere, og de forskjellige rasene har blitt mer særpregede enn før. Omgivelsene er lekre. Fargebruken er gjennomført og stemningsskapende. Person- og ansiktsanimasjonene er derimot stive og udetaljerte, og det er krittikkverdige at ingen av karakterene forandrer seg utseendemessig i løpet av det tiåret spillet finner sted.

Brettdesignet i Dragon Age II er betraktelig mer strømlinjeformet og kjedelig enn før, om enn ikke like ille som i Final Fantasy XIII. Som fast innbygger i Kirkwall vil de fleste av eventyrene dine utspille seg enten i byen eller i områdene rundt. Det betyr at områdene man besøker i spillet er få, og de man besøker vil

man besøke altfor ofte. Det er ingen tvil om at man fort savner variasjonen og utforskningen som Origins kunne tilby.

Det betyr at områdene man besøker i spillet er få, og de man besøker vil man besøke altfor ofte. Det er ingen tvil om at man fort savner variasjonen og utforskningen som Origins kunne tilby.

En annen endring er at høydeforskjeller nå spiller en viktig rolle. Spillere av Origins vil trolig huske at spillet fortonte seg som temmelig flatt. I Dragon Age II har man fikset på dette, og en bueskytter som står på en høyde kan fort gjøre mer skade enn man skulle tro, noe som ikke minst får en strategisk konsekvens.

★ Konklusjon:

Dragon Age II hviler tungt på den veletablerte formelen som Origins introduserte, og forteller en historie som på mange måter er lik og ulik sistnevnte. En noe slappere historie og nivådesign kompenseres med et bedre gjennomført utseende og oppgraderings-system. Samtidig har det skjedd mye på RPG-fronten siden 2009, og Dragon Age II havner dermed i skyggen av en rekke nyere utgivelser.

Ingar Takanobu Hauge

7/10



A NEW BREED OF ACTION RPG

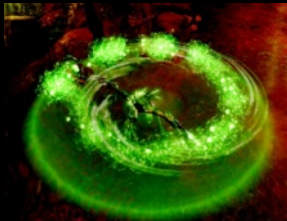
DARKSPORE™

EVERY CHOICE CHANGES THE FIGHT

AVAILABLE MARCH 31

16
www.pegi.info

PC
DVD
ROM



COLLECT

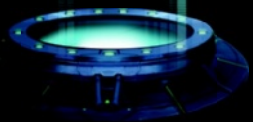


CUSTOMIZE



COMBAT

MAXIS





Guerrilla Games viderefører serien med smell og bravur.

KILLZONE 3

Plattform PS3 Utvikler GUERRILLA GAMES Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. alder 18

I det tredje spillet i serien har utvikleren Guerrilla Games fokusert på å finslipe nærkampangrep og fortelle en mer personlig historie. Ifølge toppsjefen Hermen Hulst var målet å perfektionere selve skytefølelsen i Killzone 2, mens det i Killzone 3 har vært å perfektionere de brutale nærkampangrepene.

Noe de har lykket med. Både nærkampangrep og skytefølelsen er polert langt ut til fingerspissene - fundamentet er uten tvil på plass.

Killzone 3 er en 8 timers lang skytefest fra begynnelse til slutt. Det er action, action og atter action. Det er ingen gåter som skal løses eller andre avbrekk i spillet, kun den ene brutale og eksplosive scenen etter den andre. Men til tross for at fokuset hviler tungt på heseblesende skyting og lite annet, er kvaliteten gjennomgående og bunnsolid i alle ledd. Killzone 3 introduserer ikke mye nytt, men gjør det meste utrolig bra. Noe som resulterer i et actionspill i særklasse.

Spillet fortsetter der forgjengeren sluttet, hvor den menneskelige styrken akkurat har tatt Visari av dage, men ikke uten at den nylig avdøde Helghast-diktatoren rakk å rette sin krigsflåte mot menneskenes fartøyer. Noe som resulterer i en berg og dalbane-kamp for den menneskelige ISA-styrken (Interplanetary Strategic Alliance), der den ene trusselen overgår den andre.

Vi møter også fiender med jetpacks som



Ruggen I Killzone 3 kan man bære tre våpen på samme tid, hvorav den tredje plassen er dedikert større våpen som dette - en hendig, portabel mitraljøse.

Move og 3D

Killzone 3 støtter også både stereoskopisk 3D og bevegelseskontroller. Selv om begge deler er interessant på papiret, har jeg valgt å spille uten 3D og med tradisjonell håndkontroller. Selv om Sony og Killzone 3 går i bresjen for 3D, er ikke teknologien og bruks-områdene moden for dette enda - ikke i et første-personspill. Det er interessant å se dybde i spillet, men etter 10 minutter orker man ikke mer og skruer av 3D til fordel for en langt bedre opplevelse i 2D - ironisk nok.

står for flere høydepunkter i Killzone 3, ettersom jetpacken får overtrykk og spinner ut av kontroll når den blir truffet. Under skuddveksling med tre Jetpack-krigere fikk jeg skutt i stykker den første krigeren med jetpack på ryggen, som resulterte i at soldaten suste 20 meter opp i luften og smalt rett inn i en annen kriger og eksploderte. Det er slike begivenheter som ikke er iscenesatt, men som kun vitner om en polert og dynamisk spillmotor som gjør at Killzone 3 leverer.

Men fartøyer er ikke bare med i spillet for at vi skal skyte dem ned, ettersom vi får betjene flere kanoner og skytevåpen fra både fartøyer på bakken og i luften. Det fungerer helt greit

som et lite avbrekk i spillet, og scenene er ofte svært pene. Vi får også styre en Mech i løpet av spillets gang, og selv om dette ikke er spillets høydepunkt, fungerer det greit som variasjon.

Lydbildet er i tillegg bunnsolid i Killzone 3. Stemmeskuespill og musikk glir godt inn i atmosfæren, men det er våpenlyder, smell og metall som virkelig skiller seg ut. Metall synger i skarpskytterriflen idet kulen spinner gjennom våpenløpet, etterfulgt av hylsteret som spretter i bakken - noe som selvfølgelig låter meget heftig på et godt surround-anlegg. Det er dette med å kvalitetssikre i alle ledd som er den røde tråden i Guerrillas skytefest.

★ Konklusjon:

Killzone 3 gjør ikke mye nytt i actionsjangeren, men nærmest perfektionerer de fleste elementene med bunnsolid kvalitet. Det er utrolig hektisk og intenst og byr på en rekke eksplosive og spektakulære actionscener. En brutal skytefest som holder deg på tå hev fra begynnelse til slutt. Det er heller ikke til å kimsse av at flerspillerdelen har blitt opptil flere ganger bedre enn i Killzone 2, med spennende minikampanjer for begge sider.

Kristian Nymoen

9/10



Vi rir på Epics mest voldsomme skytestorm hittil.

BULLETTSTORM

Plattform XBOX 360/PS3/PC Utvikler PEOPLE CAN FLY Utgiver EPIC Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anbefalt alder: 18+

"Some nights I drink a fifth of Jack and watch interviews of myself until I start crying uncontrollably. I then masturbate with those tears." Cliff Bleszinski er spillbransjens playboy. Det er et faktum. Krampekul? Meget mulig, men det er i hvert fall ingen tvil om hvem som står bak Bulletstorm.

Her snakkes det like mye om mannlige kjønnsorganer som på Rainbow Club en kald vinternatt. Her snakkes det like mye om avføring som i en hvilken som helst barnehage. Her er det mer haryfaktor enn hos en gruppe nordmenn på charterferie.

Bulletstorm er ifølge utviklerne en vaksine mot alt det donn striglede krigsjugget vi er vant med i Medal of Honor, Call of Duty, Brothers in Arms og så videre. Her serveres spilleren plasmaspisk, store våpen, et hardt ballespark og en endeløs rekke bevisst flau replikker. Liker vi det? Så absolutt.

Du spiller Grayson Hunt, en Wolverine-barbert spesialsoldat som blir lurt trill rundt av arbeidsgiveren sin. Etter en åpningssekvens med to eksplosjoner på kort tid, total mangel på forklaring og en krasjlanding, må han finne seg til rette på planeten Stygia - et rævhøl av en planet, skal vi tro spillet. Det som likevel slår meg er hvor blodende vakker dette rævhølet faktisk er, med smaragdgrønne innsjøer, fyldige palmer og lang utsikt mot sofylte klippelandskap på horisonten.

Bulletstorm er kanskje stygt i språket, men



Lysende utsikter Bulletstorm kan skilte med en rekke genuint vakre spillscener i stor skala. Her er ikke utsikten like idyllisk.

Bonanza

I flerspillerdelen finner man en modus (som også er den eneste) ikke helt ulik Horde-delen i Gears of War 2. Her samarbeider man om å tjene mest mulig poeng på en stadig mer innpåsletten skare med blodtørstige mutanter. Det aller beste med denne modusen er hvordan man kan utføre gruppebaserte Skillshots som for eksempel Tug-o-War, en blodig drakamp som ender i et fyrverkeri av flagrende lemmer.

visuelt skinner det som en liten juvel. Det som derimot gjør denne stormen annerledes enn andre, er Skillshot-systemet. Alt i Bulletstorm handler om å drepe på så variert, kreativt og brutalt vis som mulig, gjerne mens man hånler og setter proteindrikken i halsen. Det formelig oser arkade når man sanker inn poeng for å skyte armer og ben av splitter pine gale mutanter, akkompagnert av beskjeder som "Gag Reflex!", "Rear Entry!" og "Environmental!".

Det fremste verktøyet er B-knappen som brukes til spark og plasmapiksen på venstre skulderknapp (Xbox 360). Standard prosedyre er å huke tak i styggingene, dra dem mot deg,

sparke dem vekk og plassere et par velrettede skudd i mageregionen. Det er heller ikke rent sjeldent man velger å sparke dem rett inn i en vegg med sylskarpe påler eller korsfeste dem på nærliggende kaktusplanter. Denne fremgangsmåten blir dessverre fort ensformig, da man ikke får tilgang på mer enn én stusselig oppgradering til piskan.

Tanken er sikkert å eksperimentere med det man har til disposisjon, men mulighetene er rett og slett ikke så mange som man kanskje tror. Jeg kan love at enhver vil gå lei av og bli trott på den samme piskekombinasjonen ("Bullet Kick", som det kalles) etter ti-tyvende gang.

* Konklusjon:

Bulletstorm er på sett og vis bastardungen til spill som Serious Sam og Mad World; gladvold for alle penga, moralsk forkastelig og pubertalt inn til beinet. Det er likevel spekket med storslåtte omgivelser, fantastisk grafikk og morsomme skuddvekslinger. Det er forfriskende med et skytespill som ikke tar noe som helst seriøst, men heller går for en mer arkadeliknende og komisk actionopplevelse.

Daniel Guanio

8/10



Massive slag og falankser i føydalske Japan.

TOTAL WAR: SHOGUN 2

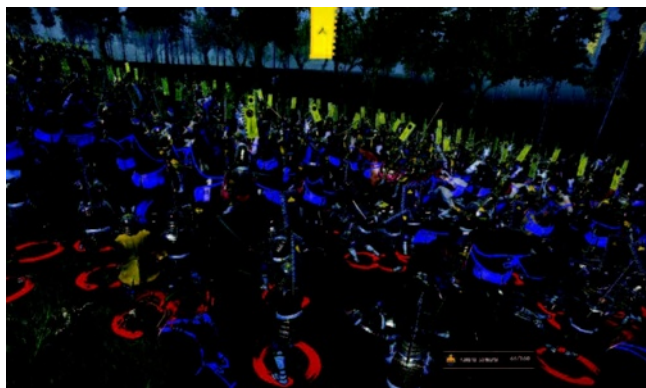
Plattform PC Utvikler CREATIVE ASSEMBLY Utgiver SEGA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 4 Anb. alder 12+

En av de mest kjente teser fra den kinesiske strategen Sun Tzus berømte bok, *Kunsten å Krige*, lyder: "For to win one hundred victories in one hundred battles is not the acme of skill. To subdue the enemy without fighting is the acme of skill." Dette gjør seg ikke gjeldende i *Shogun 2*.

I areal er ikke Japan et enormt stort land. Det er lett å bli litt blasert i forhold til at de senere tids Total War-spill har latt spilleren boltre seg på hele det Europeiske kontinentet, og endog har tatt turen innom Nord- og Meso-Amerika. Japan er en tynn landmasse, med mange øyer og bukter, omgitt av hav. Naturlig nok kompenseres utviklerne noe ved å zoome inn kartet betraktelig, slik at en provins i Japan er omtrent like stor på kartet som Frankrike er i forgjengeren Napoleon: Total War.

Det er dessuten tett med provinser på den japanske øya, så det er tilrettelagt for mye kvalitetstid med dette spillet. En fiffig ny funksjon på kampanjekartet er muligheten til å rotere kartet i alle retninger, akkurat slik man tidligere har kunnet gjøre på slagmarken. Dessuten er grafikken pusset opp med fine detaljer som gir en stemning som hjelper godt til å bringe deg inn i settingen. Japan er et særegent sted, og Creative Assembly har gått inn for å fange stemningen i hver minste detalj på alle nivåer, inkludert i menyene.

Om du har spilt ett eller flere av spillene tidligere i serien, så vil det aller meste falle lett



Encyclopedisk Utvikleren har samarbeidet med en britisk ekspert på Japan i middelalderen for å utvide spillets faktabokser.

Taktisk bedret

Utvikleren forsikrer nok en gang om at de har gjort store forbedringer i AI, men fansen av spillet synes aldri å bli riktig fornøyd med motstandens datamaskinen gir. Denne gang skal de ha programmert inn mange av Sun Tzus taktiske prinsipper i spillmotorikken. Og det har gitt resultater. Det er fremdeles fra tid til annen merkelige situasjoner der AI gjør helt håpløse ting på slagmarken, men ved andre anledninger er den blitt adskillig flinkere til å følge en fornuftig strategi, og å fremholde den i kritiske faser.

på plass og det vil være enkelt å komme igang. Dersom du ikke er kjent med Total War-serien, kan jeg fort forklare hva som gjør spillene så spesielle. Det er snakk om en komponent av tradisjonelle turbaserte strategispill der spilleren og datamaskinen veksler mellom om å styre byer, økonomi, hærstyrker og flåtestyrker rundt på et stort kampanjekart, som i dette tilfellet omfatter Japan og farvannene rundt.

Det aller meste ved spillet er finpusset og forbedret i forhold til forgjengerne, slik som bedre og finere grafikk, mer detaljert informasjon om finans, og en detaljert oppsummering av alt klanen din har foretatt seg. Stemmeskuespillet er imponerende

autentisk. Jeg kan ikke nok japansk til å kunne avgjøre om uttalen er korrekt eller tekstingen er god nok, men det gir en helt egen stemning å bli oppildnet av generalen på japansk.

Derimot var det enkelte steder der stemmeskuespillet åpenbart manglet. Sett bort ifra dette rakk jeg ikke å komme over noen avgjørende tekniske feil i spillet, noe som bør glede alle som droppet forgjengeren på grunn av rykter om bugs.

★ Konklusjon:

Shogun 2 følger seriens suksessformel til punkt og prikke, og Creative Assembly har som alltid også lyttet til fansen av strategiserien og har gjort mange etterspurte forbedringer. Shogun 2 svelger deg hel og gir en unik følelse av et dyppdykk i middelalderens Japan.

Det er gjort betydelige forbedringer av strategiopplevelsen, både på kampanjekartet og i sanntidsslagene. Ikke minst gjør fokuset på agenter at spillet fanger den Japanske politikkenes unike vekt på intriger og renkespill.

Er du glad i å se store hærer krasje sammen, eller bare ønsker å måle dine strategiske ferdigheter, er dette spillet for deg.

Ole-Kristian Lima Anfinen

9/10

Fargerike malestreker i en fargeløs verden.

DE BLOB 2

Plattform PLAYSTATION 3, WII, XBOX 360, NINTENDO DS Utvikler BLUE TONGUE ENT. Utgiver THQ Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4

Mye har skjedd siden Blobs ankomst i 2008. Siden forrige gang har den kreative rampetassen forlatt Chroma City til fordel for Prisma City, uvitende om at hans erkerival Comrade Black lusker i kulissene som en mystisk prest ved navn Papa Blanc. Han har vunnet valget i byen, og bruker sin hær av Inkies for å drenere den fargerike byen. Og det er her vi kommer inn.

Nok en gang er det opp til oss å gjenopprette byens fargerike status, og her følger spillet samme oppskrift som forgjengeren: farg byen, farg innbyggerne og fang Comrade Black. Det høres kanskje ut som en laber oppgave i kunst- og håndverk, men De Blob 2 alt annet enn et halvferdig maleprosjekt. De Blob 2 er en fullverdig



ILTER MALEKLATT Bråkebotta Blob er tilbake for å rydde opp i det fargeløse rotet i Prisma City, der vanskeligere og sintere fiender lurar bak de grå bygningene.

BLOB HAR OGSÅ FÅTT MER PERSONLIGHET...

oppfølger, som gjør det aller meste riktig. Godklumpen Blob er like spretten som han er glad i maling, og suger fremdeles til seg farge fra dammer og Paintbots for å forandre byen. Vi får en myk start på det nye eventyret, som slår meg som større og mer detaljert enn tidligere. Blob har også fått mer personlighet, da videoer og dialoger viser en morsommere versjon av den spenstige sjarmøren.

Blob har fått flere oppgraderingsmuligheter denne gang, og kan samle opp inspirasjonspoeng for å raffinere sine egenskaper. Du kan blant annet kjøpe tilleggsiv, skjold og flere malingspoeng, som gjør at Blobs malestreker er enklere og morsommere å utføre enn tidligere. Blob kan også gjøre et nytt angrep som lar deg bryte deg gjennom både hindre



Fargeklatten

Spillverdenens første møte med Blob var i forgjengeren fra 2008, da han sjarmerte en rekke Wii-fans med sitt iltre humor og fargeglade stilsans. Malepøkkjen har nemlig en unik evne, som lar han samle opp og kombinere farger for å male beboere og ting. Disse egenskapene har blitt flittig brukt i hans kamp mot slemningen Comrade Black, som invaderte Chroma City med firmaet INKT i 2008. Siden den gang har de to vært bitre fiender, og i De Blob 2 skal vi bekjempe den fargeredde storskurken for andre gang.

og fiender, som betales i malingspoeng.

Det store ankepunktet ligger i tidsbegrensningen, som ødelegger illusjonen om en åpen verden. Jeg mistenker at tanken med nedtelleren var å presse spilleren videre i brettene, men den eneste funksjonen den har er å øke spillerens hjerterytme mot uforsvarlige høyder. Om du ikke rekker å stresser deg ferdig med hovedoppgaven må du starte helt på nytt, som gjør det vanskelig å nyte de morsomme sideoppgavene.

* Konklusjon:

Sine feil til tross - De Blob 2 er både morsomt og sjarmerende. Det har en helt egne stil, med gode personligheter, smart humor og gjennomtenkte plattformnivåer. De nye spillmekanikkene, samt flerspillermodusen Blob Party, sørger for at Blobs reise i Prisma City er en ganske annen enn den vi bega oss ut på for to år siden. La oss male!

Line Fauchald

7/10



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Plattform PC / PS3 / 360 Utvikler EDEN GAMES Utgiver ATARI Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. alder 7



Sosial nettdel I lobbyene kan du mingle med andre playboysjåfører.

Jeg vil, jeg vil, men jeg får det ikke helt til. Dette uttrykket oppsummerer Test Drive Unlimited 2 på en ganske presis måte.

Det har gått 5 år siden forgjengeren så dagens lys og nok en gang får man sjansen til å leke playboy med luksuriøse penthouse-leiligheter og garasjer smekklfulle av sportsbiler i millionklassen. Denne gangen legges det enda større vekt på den sosiale siden ved å være bilentusiast med dyr smak.

Konseptet i Test Drive Unlimited 2 drives av en god idé. Istedendfor å begi deg ut på landeveien i ensom majestet oppfordres du til å dele asfalten med andre. På samme måte som i netttrollespill befinner alle spillerne seg i samme verden.

Hvor enn du måtte befinne deg på Ibiza eller Hawaii kan du møte på likesinnede fartsfantomer som også har tatt med seg Ferrarinen ut på en søndagstur. Et raskt blink med lyshornet og du kan utfordre de du møter til kjøreduell eller samarbeidsspill. Hvis slik jakt etter verdige motstandere ikke er din greie får du raskt tilgang til andre spillere og utfordringer gjennom spillkartet. Her kan du også sette opp eller delta i flerspillerløp, eller ta turen til sportsklubben der du kan danne din egen liga av farts-gale fløtoper.

Middelmådig kjørefølelse og fysikk fører derimot til at spillopplevelsen i Test Drive Unlimited 2 har et uferdig preg. Dessverre følger dette preget også med videre til andre områder av spillet. Enspillerdelen er tam og lite variert. Hvert eneste løp er mot de samme syv motstanderne, som alle er blottet for personlighet og karisma med enkle animasjoner, latterlig stemmeskuespill, og håpløst manus. Den kunstige intelligensen under løpene er i tillegg nærmest fraværende.

* Konklusjon:

Test Drive Unlimited 2 kunne vært så mye mer. Ideen om en sosial kjøropplevelse er god, og store deler av nettspilling fungerer bra. Er du veldig glad i biler og liker tanken på å erobre Ibiza fra førerisetet kan dette være noe for deg, men ellers: styr unna.

Morten Bækkelund

6/10

Used Metal Bat

002



Tashiro

Beinhard beretning om livet som dengeglad yakuza.

YAKUZA 4

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler SEGA Utgiver SEGA Lanseres 18. MARS Antall spillere 1 Anb. alder 18

Yakuza 3 var et spennende og engasjerende spill, med intense og dyptløyende kamper. Likevel følte jeg at de tilfældige slagsmålene og et noe ensformig kampoppsett ødela flyten til tider. Nå er **Yakuza-serien** tilbake, der nye hovedfigurer gir oss et utbedret og mer variert kampsystem.

Vårt gjensyn med Kazuma Kiryu utspiller seg 15 timer etter den dramatiske avslutningen på **Yakuza 3**. Handlingen tar sted i Kamarucho (en parallell til red-light district), der Kiryu har rotet seg borti nok en mafiosofloke. Den japanske mafiaen er fly forbannet, og et nytt eventyr i den blodsugne byen åpenbarer seg. Mens kapitlene skli forbi spiller vi fire ulike personer - lånehaien Shun Akiyama, yakuza-leiemorderen Taiga Saejima, politidetektiven Masayoshi Tanimura og vår alles Kazuma Kiryu.

Kampmessig har **Yakuza 4** ekspandert på så godt som alle punkter. Her er det mer blod, gørr og knekking av bein enn noensinne, og takket være de forskjellige kampstilene får vi mer unike varianter av de voldelige angrepene. Kampoppsettet har kanskje samme kjerne som tidligere, men forskjellen ligger i den oversiktlige måten det blir fremstilt på. Masayoshi har for eksempel flere gripeangrep enn Shun, som er lettere på foten med flere hardtslående og dødelige angrep. Taiga er derimot mer massiv, og fjerner trusler ved å slenge store bord og tunge motorsykler mot



Could I use your lighter?

Herlig design **Yakuza 4** er basert på samme grafikkmotor som **Yakuza 3**, men leverer fremdeles slående vakre og detaljerte omgivelser. Ovenfor ser vi hardhausen Shun Akiyama.

Kazuma Kiryu

Kazuma ble født den 17. juni i 1968, og er hovedfiguren i **Yakuza-serien**. Etter å ha vokst opp på Sunflower-barnehjemmet ble han tatt inn i varmen av Dojima-familien, der han raskt blir kjent som en farlig dyktig mann. Etter hvert forlater han Kamurocho til fordel for Okinawa, der han styrer barnehjemmet han selv vokste opp i. Men det tar ikke lange tiden for han er tilbake i Kamurochos ujevnlige miljø, der han for fjerde gang må bekjempe den utrivelige japanske mafiaen.

deres vitale kroppsdeler. Tennene flyr veggimellom med en hylende fart, men fremstår aldri som påtrengende eller stressende. Dessuten er det lite som kan hamle opp med å trekke en ilter yakuza opp etter bena, for så å male knoklene hans til støv idet han fyker tannløs mot noen massive stolper. Spesielt siden du kan flekke opp trynet hans og mose det mot murveggene etterpå. Herlig, er det.

Nivåsystemet flyter også bedre denne gang, der du får medaljer i hvert brett for å låse opp nye egenskaper. Det fungerer uhyre effektivt, siden man tar seg selv i å kunne kampsystemet litt for godt etter å ha spilt en stund med en figur. Heldigvis klarer **Yakuza 4** å begrense seg i

større grad enn sin forgjenger, og avslutter som regel hvert kapittel for det blir repeterende.

Jeg skulle imidlertid ønske at Kamarucho, som er en visuell perle, var litt mer åpen. Det er ikke lenger like enkelt å finne sideoppdrag, som gjør at byen fremstår som stivere enn før. Men det er kanskje like greit, siden **Yakuza 3** bød på så mange forskjellige underhistorier og sideoppdrag at man ble svimmel av mindre. For det er fremdeles mye innhold å hente her - Kamarucho huser nemlig så mange forskjellige personligheter, holdninger og livsstiler at man ikke kan unngå å bli interessert i det som skjer i omgivelsene rundt.

* Konklusjon:

Etter tre omganger har **Yakuza-serien** endelig fått en vitamininnsprøytning. De nye figurene sørger for å stramme inn og forfine de gode øyeblikkene forgjengerne trollbandt oss med, som resulterer i en større helhetsfølelse. **Yakuza-tilværelsen** er både blodig og spennende, og har sørget for å gi meg et nytt karrieremål. Jeg skal bli yakuza, jeg. Så bare pass dere.

Line Fauchald

8/10

INCLUDES
★ ★ OVER ★ ★
50
LICENSED
BOXERS



FIGHT ★ NIGHT CHAMPION

FIGHT YOUR WAY THROUGH THE ALL-NEW HOLLYWOOD
INSPIRED CHAMPION MODE.



www.eaorge.no

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

I BUTIKK 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

Utvikler 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

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	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 lekeplass 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 Vanntitt stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
6	Uncharted 2 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 undervannsbymen 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 ambisiøst.	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	NY! Killzone 3 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. Sylskart 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

ANBEFALT

LITTLE BIG PLANET 2

MEDIA MOLECULE / SONY

Hva skjer? LittleBigPlanet introduserte oss for et helt nytt spillkonsept, og i oppfølgeren toyes strikken til bristepunktet. Ikke bare er enspillerdelen langt mer actionfokuset og hurtig enn tidligere, men de nye funksjonene i brettdesigneren åpner opp for en helt ny verden av skaperglede. Med tre kompis i sofakroken blir opplevelsen enda litt bedre.
Beste øyeblikk: Første gang du slenger deg avgårde med gripehaken. Fartsfølelsen og fysikken skaper et skikkelig magesug, og gjør opplevelsen desto morsommere.
Til deg som: Er en kreativ entreprenør av natur, som vil skape noe og ha det gøy på samme tid.



ANBEFALT

KILLZONE 3

GUERRILLA GAMES / SONY

Hva skjer? En heseblesende, intens, halsbrekkende, eksplosiv, overdreven, actionfylt, blodig, knallhard og ekstrem skytespillopplevelse av overste hylle. Killzone 3 tar opp tråden fra forgjengeren, forlenger og forbedrer den, legger til varierte omgivelser, titalls nye våpen og en flerspillerdel med nok nyvinninger til å holde på selv det mest ADHD-plagede problembarne i nabolaget.
Beste øyeblikk: Når du får tre inn i en av de toffe jetpackene, så du kan pepre løs på Helghastene med bly fra deres eget utsyr.
Til deg som: Elsker nydelig grafikk, godt justert action og politisk renkespill.



ANBEFALT

HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM / SONY

Hva skjer? David Cage har skapt en helt ny spillsjanger med den interaktive thrilleren Heavy Rain. Vi følger fire personer i jakten på en seriemorder i en av de mest intense og spennende historiene som noensinne har blitt fortalt i et dataspill. En revolusjon for spill som fortellermedium, og et av fjorårets mest engasjerende spillopplevelser.
Beste øyeblikk: Når du innser at du faktisk bryr deg om hva som skjer med spillfigurene du styrer. Heavy Rain er et spill som vekker følelser.
Til deg som: Vil ha noe helt annerledes og unikt. Heavy Rain kan rett og slett ikke sammenlignes med andre spill.



! STYR UNNA!

SW: CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

KRÖME STUDIOS / LUCASARTS

Hva skjer? Star Wars-lisensen har resultert i flere gode spill, men dette er ikke et av dem. Republic Heroes er basert på animasjonsserien Clone Wars, og resultatet er et rotete og uengasjerende actioneventyr. Grafikken er skuffende dårlig sammenlignet med serien, og plattformelementene er rotete og frustrerende. Et av de verste Star Wars-spillene på mange år.
Verste øyeblikk: Skuffelsen du føler når den deilige Star Wars-musikken avløses av begredelig gameplay.
Velg heller: Star Wars: The Force Unleashed. Bedre action, bedre historie.



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



Apple iPhone

Informasjon

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

Apples lekne 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	Karakter
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 05**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vekt **3,2 kg**
 Mål **309x83x258**
 Pris **2090 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 prosessorkjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable netttjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	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	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	Elder Scrolls IV: Oblivion Varvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
5	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
6	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
7	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
8	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy..	Action	Take2	9/10
9	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
10	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
11	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespeillet. Hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
12	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	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

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

ANBEFALT

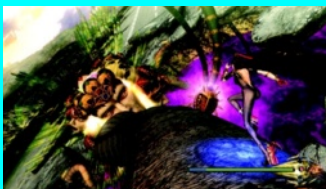
BAYONETTA

PLATINUM GAMES / SEGA

Hva skjer? Den hårete heksen Bayonetta er i krig med himmelen, som vil si at hun må reise verden rundt mens hun denger engler veggimellom. Et hyperlegant actionspill med vakker animasjon og noen av de mest spektakulære actionscenene vi har sett. Alt er pakket inn i en psykodelisk historie som bare japanere klarer å finne opp. Helsprøtt og beintopt på en og samme tid.

Beste øyeblikk: Når nyansene i kampsystemet endelig sitter, og kampene minner mer om ballett enn slåssing.

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



ANBEFALT

SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT

Hva skjer? Nok en gang smyger vi oss langs skyggene med traversen Sam Fisher, og det i et av hans beste eventyr noensinne. Her har kontrollmekanikken endelig gått seg til, og resultatet er et smidig actionspill som flyter utrolig godt. Vi får også se nye og interessante oppdrag, som virkelig gjør spillopplevelsen til en fryd. Det er som de sier - gamle helter skuffer ikke.

Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å henrette fire menn samtidig uten å bli ferska. Stålkontroll!

Til deg som: Er interessert i snikespill med innovative oppdrag.



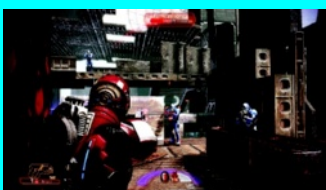
ANBEFALT

MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

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

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



STYR UNNA!

WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD

49 GAMES / DTP ENTERTAINMENT

Hva skjer? Go for gold oppfordrer deg til å sikte mot seierspallen, men dessverre mister du motivasjonen lenge før du når målstreken. Spillet preges av mangel på dybde, overdreven automatikk og utdaterte spillmekanikker. De åtte øvelsene er varierte, men de trege kontrollene og den elendige fysikken gjør det hele til en begredelig opplevelse som ikke er snøen verdig.

Verste øyeblikk: Når du slipper kontrolleren og det viser seg at skøyteoperen din kan gå flere runder på banen helt uten din hjelp.

Velg heller: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
Lansert 11 mars 05
Media Kassettkort
Vekt 235 G
Mål 149x85x29
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 KOMPLEMENT
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 populære over hele verden, og var lenge den rimeligste nestegenerasjonskonsollen. Det er svært mange spill under produksjon til maskinen, og Nintendos egne titler er av den samme høye kvaliteten som firmaet alltid har vært kjent for.



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, 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 spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
7	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
8	Epic Mickey Disneys yndlingsmus maler og fortykker en forlatt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
9	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøste garn til forsvar, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargeløs verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhvre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
13	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
14	Ivy the Kiwi? Den sprøne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabesene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10
15	Tiger Woods PGA Tour 11 EA fortsetter kumelkinga som aldri for, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

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

ANBEFALT

BOOM BLOX

EA LOS ANGELES / EA

Hva skjer? Masse blokker stilles opp, og du må kaste gjenstander på de for å rive dem ned. Mesterregissoren Steven Spielberg, som er designeren bak spillet, byr opp til en storslagen fysikklekk, og gir deg en leksjon i kassenedrivning du sent vil glemme.
Beste øyeblikk: Når du oppdager at det tilsynelatende enkle spillet skjuler utrolig mye dybde, og du prøver å høve inn gulmedalje etter gullmedalje.
Til deg som: Er ute etter et spill som kun er gjennomførbart på Nintendo Wii. Boom Blox er et perfekt eksempel på hvordan den bevegelsessensitive Wiimoten kan utnyttes fullt ut i et spill.

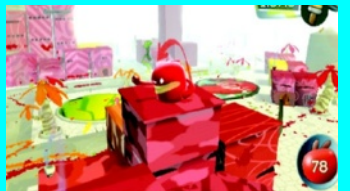


ANBEFALT

DE BLOB

BLUE TONGUE ENTERTAINMENT / THQ

Hva skjer? De Blob er en fargeklatt av et spill. Du er en blubbete liten fyr som skal fargelegge en grå og kjedelig verden som har blitt overtatt av tyranniske byråkrater. Byen er ditt lærrett, og med ulike farger og mønstre får vi male og leke oss i byen som vi selv ønsker. Glad-jazz og psykedeliske tagganger i et plattformspill som sjarmere flatta av deg fra start til slutt.
Beste øyeblikk: Når den grå byen begynner å bli fargerik og full av liv.
Til deg som: Vil ha et hyggelig plattformspill. De Blob er et av de koseligste spillene vi har spilt, og leverer perfekt familiehygge i et spill du bare vil klemme.



ANBEFALT

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Med mindre du har levd under en stein de siste 20 årene vet du at Zelda-spillene alltid omhandler Link, som må redde prinsessen og halve kongeriket fra onde krefter. I Twilight Princess befinner han seg i sitt største og mest omfattende eventyr til dags dato, der Zelda-folelsen sitter fra første sekund. Et bunnsolid actioneventyr fra start til slutt.
Beste øyeblikk: Ditt første besøk i den andre dimensjonen, da du stifter bekjentskap med Links nye skikkelse.
Til deg som: Trenger et eventyr som varer i flere uker.



STYR UNNA!

GUITAR HERO: VAN HALEN

NEVERSOFT / ACTIVISION BLIZZARD

Hva skjer? Guitar Hero: Van Halen representerer alt som har gått galt med seriens utvikling de siste årene. Essensielle Van Halen-slagere er utelatt, spillet er så og si blottet for ekstramateriale og bonus-informasjon om bandet, og halve låstlisten består av totalt urelaterte band som Blink 182 og Weezer. I tillegg er det umulig å eksportere sangene til Guitar Hero 5.
Verste øyeblikk: Når bandet går på scenen, og du legger merke til at alle medlemmene er animert som Ivo Caprino-figurer.
Velg heller: Guitar Hero: Metallica eller The Beatles: Rock Band





PSP Metal Gear Solid: Peace Walker

KONAMI / KONAMI

Hva skjer? Snake, i et varmt klima i en iskald krig. En militær makt med atomvåpen må elimineres i en serie oppdrag.

Beste øyeblikk: Å verve nye lagmedlemmer mellom de beinharde spionoppdragene. Har du riktig mann på riktig sted vanker det både våpenoppgraderinger og bonuser.

Til deg som: Liker bærbar spionsekellense.

ANBEFALT



Iphone Cover Orange

FDG ENTERTAINMENT / FDG ENTERTAINMENT

Hva skjer? I Cover Orange skal du beskytte appelsiner fra en truende nedbør, der du må bruke forskjellige objekter for å skjerme fruktene.

Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å bygge en solid beskyttelsesbarriere for regnet ved hjelp av bokser og hjul.

Til deg som: Liker gåteløsning med varierte utfordringer. Cover Orange har 100 hjernevidere, med flere forskjellige vanskelighetsgrader.

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

Utvikler **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

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Varvitt stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig 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 strategiperle vel verdt ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
5	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt 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 storform i et mørkt 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 rollespill fra veteranene i Bioware. Spennende fra start til slutt!	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 Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
12	Need for Speed: Hot Pursuit I dette actionbilspeillet lusker det moro bak hver bidige sving, og vi får leke oss som både skurk og polit.	Action	EA	9/10
13	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator, som har forbedret seg på alle punkter.	Simulator	EA	9/10
14	NHL 11 Hockeyspelet 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

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

ANBEFALT

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

VALVE / EA

Hva skjer? The Orange Box er en samlebok med tre episoder av Half-Life 2, det logiske actionspillet Portal og det frenetiske nettskytespelet Team Fortress 2. The Orange Box er stappet til randen med innhold, og gir oss tre spill av skyhøyt kaliber.

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

Til deg som: Elsker spill med god historie, grafikk og fysikkleker. Half-Life-serien er blant de sterkeste på markedet, og resten av pakken er helt topp.



ANBEFALT

DARKSIDERS

VIGIL GAMES / THQ

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

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

Til deg som: Digger harbarket action og hack'n slash. Et perfekt actioneventyr å fordype seg.



ANBEFALT

DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE / EA

Hva skjer? Utviklerne bak Baldur's Gate-serien vekker det klassiske spillsystemet til live igjen i moderne innpakning. Dragon Age foregår i en mørk og brutal fantasy-verden der du og ditt lag med krigere må utføre oppdrag og utforske ruiner, grøtter og villmark for å beskytte ditt land mot en ond fiende.

Beste øyeblikk: Den første gangen du ser konsekvensene av dine valg. Dragon Age: Origins lar deg påvirke spillverdenen i stor grad gjennom dine egne valg.

Til deg som: Elsker Baldur's Gate-spillene og vil fordype deg i et skikkelig omfattende rollespill.



STYR UNNA!

VELVET ASSASSIN

REPLAY STUDIOS / GAMECOCK

Hva skjer? Snikespill er spennende, men for å gjennomføres må spillet føles rettferdig. Det gjør ikke Velvet Assassin, der du er en Lara Croft-lignende agent under andre verdenskrig som skal snike deg mellom nazistene på jakt etter... ett eller annet. I tillegg gjør det lineære og fastlåste banedesignet det hele til en særs kjedelig affære.

Verste øyeblikk: De eviglange ventetidene, der du bare sitter og venter på at den dumme fienden skal gå runden sin slik at du kan snike deg forbi.

Velg heller: Gå for Splinter Cell: Double Agent, eller tvinn tommeletotter mens du venter på neste Sam Fisher-kapittel.





BE STRONG



HEAVY ARMOUR TO SURVIVE BULLETS AND SUPER STRENGTH TO KICK CARS AND THROW ENEMIES.

BE FAST



RUN, JUMP, GRAB, SLIDE AND SHOOT WITH AMAZING AGILITY.

BE INVISIBLE



STRATEGICALLY ASSESS ENEMY TACTICS FOR SNIPING, SNEAK ATTACKS AND STEALTH KILLS.



New York City, 2023

An alien force has arrived to annihilate mankind.

To prevail you must be strong, be fast, be invisible.

CRYSIS[®] 2

BE THE WEAPON

I BUTIKKENE
DEN 24. MARS

EANDIIC.COM/CRYSIS2





**TEMPOVEKSLINGEN I
FILMEN ER LIKE SAVNET
OG IKKE-EKSISTERENDE,
SOM VOLDEMORTS TUPÉ...**

DEATHLY HALLOWS: PART 1

Harry og gjengen tryller som aldri før, men makter ikke å trollbinde oss...



Med **DANIEL RADCLIFFE, EMMA WATSON, RUPERT GRINT, RALPH FIENNES, ALAN RICKMAN, HELENA BONHAM CARTER**
Utgiver **WARNER BROS.**
Regissør **DAVID YATES**
Sjanger **FANTASY**
Ute **13. APRIL**
Tekst **DANIEL GUANIO**

DØD OG FORDERVELSE! Den sjette Harry Potter-filmen er en mørk affære. I takt med Hermine (Emma Watson), Ronny (Rupert Grint) og Harrys (Daniel Radcliffe) oppvekst har hormonene begynt å legge seg, alvorret tatt dets plass og de en gang så fargeglade partytriksene blitt et middel for å overleve. Det romantiske klisselasset fra forrige film er erstattet med bedrageri og sjalusi, pakket inn i en dunkel kappe av nedtonede filtre. Voldemort er ikke lenger han-hvis-navn-ikke-skal-nevnes, men snarere han-hvis-navn-skal-nevnes-ofte-og-regelmessig. Hele filmen handler om jakten på de resterende syv dødstalismanene, gjenstander besatt med fragmenter av Voldemorts sjel. Hans lojale undersåtter, Dødseterne, vrimler og kryr både i det magiske og virkelige univers, på konstant søken etter Den utvalgte, vår bebrillede hovedperson.

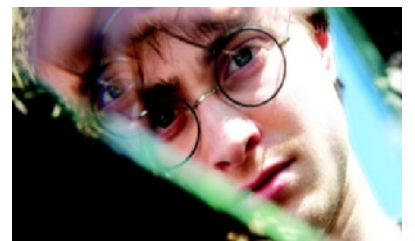
Min tretthet på universet eskalerer, insomniien slår inn, det veksler mellom flere årstider. Deathly Hallows er en annerledes Harry Potter-film, men også en mer kjedelig Harry Potter-film. Her skjener ikke bare regissør (David Yates) og manusforfatter

elegant forbi en rekke essensielle forklaringer som kun hobbymagikere og fans av bøkene har mulighet til å plukke med seg, men tempovekslingen i filmen er like savnet og ikke-eksisterende som Voldemorts tupé. Som om dette ikke var nok har produsenten valgt å lansere Deathly Hallows som del 1 av en serie på to, hvilket betyr at du som seer blir nødt til å ligge langflat på divanen med viten om at denne filmen kommer til å etterlate deg med lite annet enn et stort tomrom og en sleip oppfordring til å forhåndsbestille Part 2-billetten allerede nå. Man blir tårevåt av mindre.

Med det sagt er nok Deathly Hallows langt mer fornøylelig for tilhengere av bokserien, som helt sikkert sitter og godter seg i salen over alle de papirtynne referansene mens de gnir seg i hendene over menigmanns absolutte uvitenhet.

La oss bare håpe at neste film forblir Part 2 og ikke Part 1 of Part 2, for denne serien er definitivt på vei nedover.

3/10



Trollmannen Harry Potter

Vårt første møte med den bebrillede trollmannen var i Harry Potter og De Visers Sten, der vi blir fortalt om hans første møte med mørkets fyrste, altså Lord Voldemort. Foreldrene hans overlevde ikke den mektige forbannelsen til Voldemort, mens Harry slapp unna med et lynformet arr i pannen. Harry visste ikke om sin magiske side før han ble 11 år, da han dro til Hogwarts.

Under sin tid ved skolen møter han Hermine og Ronny, som fremdeles utkjemper storslagne magiske strider mot mørkets fyrste. I Harry Potter og Dødstalismanene må de samle opp biter av Voldemorts sjel for å knuse ham, og siste del av filmatiseringene kommer i 2012.



MACHETE

Sjanger ACTION Ute 30. MARS Tekst LINE FAUCHALD

DANNY TREJO ER MACHETE, en tidligere meksikansk agent som gjemmer seg blant de ulovlige immigrantere på grensen av Texas og Mexico. Det tar ikke lang tid før han avdekker en konspirasjon med en avtrykkerglad senator og en steingal slemming, som rensker grensen som bare ekte desperadoer kan. Heldigvis får Machete hjelp av noen snertne meksikanske snupper og et par forretningsmenn på veien, som gjør elimineringsprosessen litt enklere.

Regissør Robert Rodriguez utnytter hver eneste figur til det fulle, og har til og med prestert å bruke Lindsay Lohan til noe fornuftig. Dessverre gjør de mange personlighetene det vanskelig å skape en historiemessig sammenheng, da det er viktigere å gjøre narr av meksikanere med stor bart og større hatter.

Machete oser av 70-tallsinspirasjon, med hysterisk morsomme actionserier og fargerike personligheter. Hadde det bare vært litt færre av dem.

7/10



THE OTHER GUYS

Sjanger KOMEDIE Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

WILL FERRELL er en svært morsom fyr. Joda, mannen spiller som regel den snodige og selvsikre klovn med null selvinnsikt overhodet (Jackie Moon i Semi Pro, Ron Burgundy i Anchor Man) men til tross for den noe enfoldige rolleformidlingen, har han sin helt særegne humor å skilte med.

I The Other Guys spiller Ferrell politimannen Allen Gamble, en kjedelig, hypernormal fyr som med et smil tar sine kollegers papirarbeid. Sammen med Terry Hoitz (Mark Wahlberg) blir han kastet inn i skoene på to nylig avdøde politihelter (Samuel L. Jackson, The Rock) og et noe unormalt vennskap blomstrer frem. Wahlbergs gjennomgående steinansikt og skepsis spiller i hysterisk morsom symfoni med Ferrells avmålt nerdete og pysete syn på livet, der slipset sitter løst allerede fra første småkrangel dem imellom.

The Other Guys er kort og godt en glanskomedie av en buddycop-film med glitrende prestasjon fra humorgeniet Will Ferrell. Se den.

8/10



- It's game time! Scott Pilgrim vs The World er spekket med glorete spesialeffekter.

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD

Regissør EDGAR WRIGHT Sjanger ACTION Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

SCOTT PILGRIM ER EN usikker og pinlig anlagt ung mann. Han er kul nok til å være den kuleste i frikervennegjengen sin, men sitter igjen som klassens utskudd i den store sammenheng. Like fullt er han tilstrekkelig sjarmende, søt og beskjeden til å gi publikum noe å bli glad i. Til en slik rollebeskrivelse er det ingen tvil om at Michael Cera er mannen, den samme Michael Cera som har spilt i filmer som Juno og Superbad. Typecasting, noen? Men selv om vi begynner å bli rimelig lei av Cera i samme rolle om og om igjen, endrer det ikke det faktum at Scott Pilgrim vs The World har noe for seg. Filmen er først og fremst 100 prosent dedikert til popkulturelle referanser. Hele prosjektet er som en reklameplakat for Arkaden i Karl Johan, spekket med hippe spark i retning retrospill og kule pikselrelaterte ting, liksom (hovedpersonen selv spiller for eksempel elektrisk bråkegitar i tøysebandet Sex Bob-Omb).

Handlingen er ikke akkurat mindre TV-spillpreget, der Scott Pilgrim gjør den feil å forelske seg i det rocka skadebarnet Ramona, en jente hvis

syv eks-kjæresten viser seg å stå i veien for kjærligheten deres. Bokstavelig talt, altså - Scott blir nødt til å bekjempe disse i heseblesende og fargerike dueller med klart japansk slåssespillpreg. Det er ikke vanskelig å se at Scott Pilgrim vs The World er en tegneserieadaptasjon, for å si det slik.

Likevel føler jeg til tider at filmen prøver for hardt. Den prøver for hardt å være kul, den prøver for hardt å være aktuell, den prøver å være litt for INDIE, liksom, på en måte, hva vil du. Men alvorlig talt, alle innslagene av referanser til gamle TV-spill og alle de oppblåste anime-effektene blir slitsomme i lengden, selv om ideen er god nok. Selv om Michael Cera er søt, spillstrukturen i historien er original og effektene sitter som et skudd, synes jeg likevel dette er en tegneserie som burde holdt seg til formatet sitt. Scott Pilgrim vs The World er en søt, men dårlig pastisj. En film som balanserer mellom å være kjedelig og hysterisk morsom. Og det med sjarmtrollen Michael Cera i hovedrollen.

6/10

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



Sleepers

Utgiver WARNER BROS.
Regissør BARRY LEVINSON
Sjanger DRAMA
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

I SLEEPERS MØTER VI bestevennene Shakes, Tommy, Michael og John, som mistet kontakten etter et opphold på Wilkinson reformasjonsskole. Der havnet de etter å nesten ha drept innehaveren av en pølsebod, som viser seg å ha fatale konsekvenser for deres vennskap.

Iløpet av sin tid på guttehemmet blir de mishandlet og voldtatt av vaktene, og etter 14 år samles de i en velregissert rettssak for å ta igjen sine tapte barndomsår.

Den nesten tre timer lange filmen viser guttene før, under og etter tiden hos Wilkinsons guttehem. Under rettssaken bevitner vi falske vitne-

forklaringer og mafiakonspirasjoner, som balanserer hårfint på de morale tangentene. Kevin Bacon leverer en solid tolkning av den sleipe vaktten Nokes, mens Dustin Hoffman og Robert DeNiro glitrer som prest og advokat. Godt arbeid gjøres også av hovedkvarterten, som viser voksne menn med redsel, mot og hevnlyst.

Problemet er rett og slett at den er for lang. Når temaet er så tungt kunne de med fordel ha skjært ned litt, og holdt seg unna moralske pekepinner som ikke hører hjemme noe sted.

7/10



LED eller LCD?

Hvilken av TVene leverer best grafikk når du spiller med en Playstation 3 og bruker HDMI-kabel?
/Guitargamer

La meg først ta et forbehold om at jeg ikke er noen ekspert på dette. Når det er sagt tror jeg LED er en videreutvikling av LCD teknologien der skjermbildet lyses opp av en rekke små LED lamper. Dette gjør det mulig å lage TV-apparatene mye slankere, og enkelte mener at LED teknologien gir et klarere eller skarpere bilde. Her tror jeg imidlertid prislappen vil ha like stort utslag, man får som regel det bildet man betaler for.

Når det gjelder oppløsningen gjennom HDMI-kabelen vil den være den samme på LCD og LED. Her er det begrensningene til konsollen (eller evt. TVen) som gjør utslaget. PS3 har som kjent støtte for en maksoppløsning på 1080p eller "full HD".

Designspørsmål

Hvilke fonter bruker dere i bladet?
/lordsonny

De vanlige fontene vi bruker er Helvetica 55 Roman i hovedteksten, LubalinGraphITCTT-Demi i overskriftene og Helvetica 65 Medium på hvilke konsoller spillet kommer ut på/utgivelsesdatoer/utvikler og utgiver. Skriftene på forsiden er som regel Helvetica Neue.

Ellers varierer det litt utfra hvilket design vi blir gitt fra vår grafiske designer i Sverige.

Hjertesukk

Hei! Jeg har Medal of Honor hjemme, og liker både en- og flerspillerdelen. Men det store problemet era jeg ikke kan spille ekte servere, fordi det står at jeg ikke har installert Punkbuster. Det er bare tull, for jeg har installert det. Hva må jeg gjøre for å fikse dette?
/Creteck

Dette høstes merkelig ut, ja. Hvis andre spill gjenkjenner Punkbuster må jo det bety at det er

installert og kjører. Mine forslag lyder som følger:

- Installerte du Punkbuster på nytt da du la inn Medal of Honor? Hvis ikke kan det tenkes at du må oppdatere det, siden spillet er relativt nytt.

- Hvis jeg husker riktig består Punkbuster av en A- og B-service. Kanskje Medal of Honor benytter seg av en annen service enn de andre spillene? Kjører begge servicene i oppgavebehandleren?

Ellers vil jeg anbefale deg å google etter andre som har samme problemet, eller forhøre deg på forumet.

KRISE!!!

Jeg har akkurat vært gjennom noe av det aller verste som kan skje med en Playstation 3-eier. Planen var å spille litt på maskinen, men den ville ikke starte og viste bare et gult lys. Yellow Light of Death!

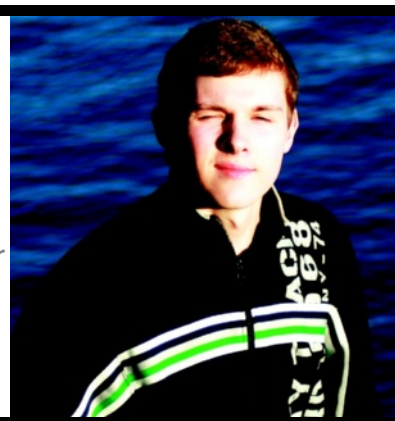
Er det noe jeg kan gjøre, eller må jeg bare skaffe meg en ny Playstation 3? Og ligger fortsatt filene trygt på harddisken?
/Killjoy_94

Et gult lys er som regel en indikasjon på en intern feil på konsollen, som følge av overoppheting. Det første jeg ville gjort er å ringe eller sende en mail til Sonys

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned!

Hva heter du? Marius Aarskog Hvor gammel er du? 19 Hva er brukernavnet ditt på Gamereactor.no? dark samus nemesis Hva er yndlingsspillet ditt? Metal Gear Solid 3 Hva er ditt beste spillminne? Første gang jeg vandret på Hyrules sletter i Ocarina of Time Tanker om Gamereactor? Fantastisk community!



kundeservice og høre hva de kan si om problemet, og deretter dra til stedet du kjøpte maskinen for å sende den inn på reparasjon.

Så vidt jeg vet må du også ha en gyldig kvittering for å benytte deg av 3-årsreklamasjonen uten ekstra omkostninger.

Rock Band 3-instrumenter

Hei! Jeg er en av mange Rock Band-fans som vil ha nye instrumenter å rocke løs med i stua. Jeg har vært innom både Gamestop og Spaceworld uten å ha fått noe svar på når de nyeste instrumentene kommer til Norge. Jeg mener å huske at det samme skjedde med Rock Band 2.

Har noen av dere peiling på når disse instrumentene vil komme til Norge? Jeg ønsker meg det til bursdagen min!
/Pinch12

De fleste butikkene i Norge har valgt å ikke ta dem inn, såvidt jeg har forstått. Det har ikke blitt bestemt noen dato for når de eventuelt vil komme til norske butikker, så det lureste er nok å sjekke litt rundt på nettet.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Må man kjøpe The Elder Scrolls IV: Oblivion før man går til anskaffelse av Skyrim?
/albaga

Nei. Du er ikke nødt til det. Du vil kanskje gå glipp av noe av historiesammenhengen, men de er frittstående spill og ikke avhengig av hverandre for å spilles.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Får dere tilsendt bilder fra spillprodusentene når dere lager forsiden til magasinet, eller får dere tak i dem på annet vis?
/famouskenneth

Opphavsrett på bilder har veldig strenge regler, så vi har naturligvis våre kilder til bildene vi publiserer. Både på nett og i magasinet.

The Elder Scrolls V: Skyrim

Blir dere i redaksjonen noen gang lei av å spille, eller er det alltid gøy å anmelde dem?
/Dala

Nja. Det er ingen av oss som kaster seg over de kjedelige spillene vi får inn på kontoret, men vi kan ikke klage av den grunn. Vi jobber med hobbyen vår, og det kan vel ikke bli stort bedre enn det?

WE'RE NOT IN AZEROTH ANYMORE



BUY NOW! RIFTGAME.COM

TRION WORLDS IS NOT RELATED TO OR AFFILIATED WITH BLIZZARD ENTERTAINMENT OR AZEROTH





MORTAL KOMBAT™

UNLEASH
SUB-ZERO'S KILLER INSTINCT
NOW
ON YOUR IPHONE

WATCH THE VIDEO BY PLACING
YOUR IPHONE HERE AND GOING TO:



WWW.MKSUBZERO.COM/IPHONE

ON APRIL 20TH

THE RESURRECTED SUB-ZERO



Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

THEMORTALKOMBAT.COM

iphone is a trademark of Apple inc. registered in U.S. and other countries. Apple is not a participant in or a sponsor of this promotion.

FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT