

GRATIS  
MAGASIN  
April 2011  
Nummer 87

# Gamereactor



EKSKLUSIVT

## SAINTS ROW 3

Gamereactor besøkte  
utviklerne bak  
gangsterspillet

### 3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



#### Daniel Guanio

Daniel er populær. Jeg prøver så hardt, så hardt, og gjøre meg like populær blant leserne, men får det ikke til. Han er rett og slett så fordømt sjarmerende. Det hjelper heller ikke at han alltid sjarmerer seg unna oppvasken på kontoret.



#### Line Fauchald

Donkey Kong-fan. Hun elsker å sitte oppe om nettene med den pelskleddeste bestevenne sin. Noe som resulterer i at hun titt og ofte forsover seg. Unnskyldningen: - jammen jeg skal anmelde det jo. Du har anmeldt Donkey Kong, Line.



#### Morten Bækkelund

Denne nyhetsraketten er det ikke lett å slukke. 10 nyheter fyrer han opp hver eneste dag på nettsiden vår, og legger ingenting mellom for "å gjøre tankearbeidet for leserne våre". Det liker vi, Morten Bækkelund.

# LEDER

Gamereactor nummer 87 / april 2011



## 1 år i Gamereactor

Den 1. april 2010 tiltrådte jeg i stillingen som ny sjefredaktør i Gamereactor. Ambisjonene var høye og målsettingen på plass. Gamereactor skulle være det naturlige førstevalget for spillinteresserte i Norge. Oppskriften var enkel: Vi skulle være en dedikert redaksjon med masser av lidenskap for spill, vi skulle dele sterke synspunkter og vi skulle ha haugvis med entusiasme og barnlig spillglede.

Dette engasjementet skulle smitte over på leserne våre. Vi skulle dele gleden ved å bryte forseglingen på et spill man har ventet på i årevis, for så å oppleve at spillet innfrir. Vi skulle dele skuffelsen når det viser seg at utviklernes løfter kanskje var i overkant høytstevende. Vi skulle oppfordre til videre tankegods for det som skjer i spillbransjen. Alt formidlet med en lettlest og munter pennføring som likevel skal gi rom for spillekspertise.

Heldigvis har det blitt med mer enn filosofi og styringsmål, ettersom resultatene også har kommet. Vi har satt nye besøksrekorder på nett og hevet trafikken betraktelig. Vi produserer mer spillstoff i form av anmeldelser, sniktitter, artikler og intervjuer på GRTV enn tidligere, i tillegg til å få med oss det meste av det som skjer i spillbransjen hver dag med 10 daglige nyheter. Magasinet har fått et løft med et mer stilrent design og på toppen av det hele tilbyr vi eksklusive saker på høyde med de største spillmediene i verden. Alt fra et lite redaksjonslokale i en bakgård i Oslo.

Gamereactor er ikke bare et spillmagasin og nettside, selv om dette er kjerneproduktene våre. Vi lager også et lekent og fargerikt familiemagasin på nett kalt GRPlay, der man kan finne spill- og filmnytt skreddersydd for et yngre publikum, men også som veiledning for småbarnsforeldre. Besøk siden på [GRPlay.no](http://GRPlay.no). På nettstedene til flere av de største spill- og elektronikkforhandlerne i landet finner dere også vårt elektroniske magasin ([gamereactor.no/omag](http://gamereactor.no/omag)), en kortfattet guide for alle med et frugg av spillinteresse. Rikt på interaktivt innhold, intervjuer, spilltrailere og bilder, alt i et annerledes og friskt brukergrensesnitt.

Men det stopper så visserlig ikke der. Vi har lansert Norges første spillrelaterte iPad-magasin, en applikasjon som tar i bruk platens egenskaper for å gi dere en mer behagelig leseropplevelse. Jeg benytter også anledningen til å takke for et begivenhetsrikt år i Gamereactor - og ikke minst vil jeg takke dere lesere for følget.

Landets muntreste redaksjon har blitt enda litt muntre!

Kristian Nymo, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

**Sjefredaktør** Kristian Nymo  
([kristian@gamereactor.no](mailto:kristian@gamereactor.no))

**Redaksjonssjef** Daniel Guanio  
([daniel@gamereactor.no](mailto:daniel@gamereactor.no))

**Journalist** Line Fauchald  
([line.fauchald@gamereactor.no](mailto:line.fauchald@gamereactor.no))

**Journalist** Morten Bækkelund  
([morten@gamereactor.no](mailto:morten@gamereactor.no))

**Ansvarlig utgiver** Claus Reichel  
**Layout/Design** Petter Hegevall

**Opplag** 35 000 eksemplarer  
**Antall lesere** 78 000 (MMI 2009)

#### Skribenter

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinsen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Kim Visnes / William Thorstensen Karlsen / Martin Andresen / Robin Høyland

**Adress** Gamereactor Norge  
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo

**Telefon** +47 922 48 299

**Internet** [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

**Abonner** [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

**Utgivelser** 10 per år

**Trykk** StiboGraphics Danmark

**Papir** My Brite Matt, 70g (Svanemerket)

**Distribusjon** Posten Norge

**Annonser** Bernt Erik Sandnes  
([bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto:bernt.sandnes@gamereactor.no))

**Markedssjef** Morten Reichel  
([morten@gamereactor.dk](mailto:morten@gamereactor.dk))

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

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

Gamereactor gis ut av Game Publishing A/S

#### Testet

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

#### Anbefalt aldersgrense

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

#### Kontakt oss

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

Tempo

# SAINTS ROW 3

Volitions sandkasse tar seg selv enda mindre høytidelig i treeren. Vi besøkte utviklerne!



GAMEREACTOR-  
EKSLUSIVITET

[Les mer på Gamereactor.no](http://Les mer på Gamereactor.no)

## FOKUS

Greg Donovan og Scott Phillips, som begge har hovedansvaret for spilldesignet til Saints Row: The Third, sier: «Da vi utviklet Saints Row 2 var vi ikke sikre på hvor langt vi skulle ta den humoristiske overdrivelsen og den useriøse tonen - fordi vi ikke visste hvordan publikum ville motta det»

Men etter mye ros fra kritikere og vel over 3 millioner solgte eksemplarer forsto de at de har klart å skape en ny spillnise som fortjener en oppfølger hvor de utforsker aspektene til Saints

løytanter - Johnny Gat - i en kommende spillefilm. Skuespilleren skal lære hvordan man er en ekte Saint, men han knekker under presset og skaper hendelser som gjør at dere blir tatt til fange og ført med fly til en internasjonal gangstergjeng kalt The Syndicate.

The Syndicate synes The Saints er en ødelagt skygge av deres tidligere selv. De mener The Saints har blitt mindre voldelige og mer opphengt i å selge matbokser og tannbørster enn å være kriminelle mestere.

Steelport er byen til Syndicate og din fremtidige lekeplass. Nivådesignerne Chris

## Du kan pimpe både våpen, biler og lagkamerater...

Row 2 og tar dem til nye høyder.

Saints Row: The Third tar sted flere år etter Saints Row 2. Dette er et tidspunkt hvor du og dine Saints er eneherkere over Stilwater. Dere har klart å transformere byen til en slags fornøylespark fullt av folk som har kommet til Stilwater for å bli banket og ranet av The Saints. De har til og med en egen tegneserie, realityserie og merkevarer.

Men i et bankran går det galt for The Saints. Sammen i bankranet har de med en skuespiller som skal spille en av dine trofaste

Clafin og Frank Marquart sier at Steelport er en industriby grunnlagt på 1930-tallet. Steelport var aldri et paradys på jord, men den hadde potensial til å bli en fin by.

Alt dette ble kastet ut vinduet når Syndicate kom til makten. Som eksempel fikk jeg se konseptkunst av en gammel villa som ble til et bordell.

Steelport har litt mer stil enn Stilwater, og du kan gjøre den stiligere ettersom du tar over byen og dens fiendtlige festninger. Festningene fungerer som hovedkvarter for fiendtlige









gjenger, og hvis du okkuperer dem kan du transformere stygge små industribrikker om til gigantiske skyskrapere.

Dannelsen eller ødeleggelsen av slike skyskrapere ville ifølge Greg Donovan og Scott Phillips føre til nye våpen og andre uventede ting, avhengig av om du bygger den videre eller jevner den med jorden.

Hvert oppdrag i Saints Row: The Third skal ifølge spillets hoveddesignere Greg Donovan og Scott Phillips ha et spesielt øyeblikk som virkelig skiller guttene fra mennene.

For å klare dette har de valgt å lage 75 % av oppdragene spesialbygde, til fordel for vanlige oppdrag hvor du går fra punkt A til punkt B i Steelport og dreper fiender til oppdraget er over. De spesialbygde oppdragene vil ikke ta sted i gatene til Steelport, men heller kanskje i en bygning, eller som oppdrag nummer to i et fly og deretter i fritt fall.

Hovedpoenget er at slike oppdrag ikke tar plass i Steelport, men heller et unikt sted som du

ikke kan besøke etter eller før oppdraget, og jeg applauderer Volition for å ta seg bryet med å lage slike oppdrag. For gud vet at det fort kan bli ensformig å drepe fiender på bestemte steder i den samme store byen du skal utforske i flere titalls timer. Det eneste jeg kan gjøre er å glede meg og krysse fingrene i håp om at oppdragene blir varierte nok.

Jeg ble forsikret om at du i den ferdige versjonen av Saints Row: The Third, kan tilpasse figuren din mer enn det du kunne i Saints Row 2. Og så visserlig, tilpasningsmulighetene har tatt steget videre i treeren. Du kan forandre våpen, biler og til og med lagkameratene dine - men ikke i samme grad som hovedpersonen, naturligvis.

Volition bekreftet også en samarbeidsmodus, men sa at den ikke vil skille seg nevneverdig fra den i Saint's Row 2. Ikke noe poeng å fikse noe som ikke er ødelagt, sier de. Vi har en vinnende formel.

Den siste tingen de snakket om var at du gjennom spillet vil bli stilt overfor ulike valg som vil påvirke hvordan historien utfolder seg, og til og med hvordan historien slutter. Dessverre ga de ingen eksempler på dette, men de forsikret pressen om at dette var et stort fokus for dem.

Utviklerne vet nå at folk elsker de fantastiske tullele actionscenene fra Saints Row 2, og tar med seg denne viten for å gi Saint's Row-serien sin egen identitet - én gang for alle.

**William Thorstensen Karlsen**

## SJANGERENS GIGANTER



### Crackdown 2

I Ruffian Games sandkasse nummer to kan du slå deg sammen med tre kamerater for å rydde opp i byen.



### Grand Theft Auto IV

Skittent og mer realistisk enn tidligere spill, men fortsatt uovertruffen sandkasseaction.



### Just Cause 2

Humoristisk og glansbildepens sydhavsferie fra svenske Avalanche Studios. Noe for enhver stuntmann.



### Red Dead Redemption

En gjennomarbeidet Ville Vesten-fortelling med fargerikt persongalleri og nydelig lydbylde. Rockstar eier.



### Saints Row 2

Volitions toer nådde kanskje ikke GTA IV opp til livet, men bød til gjengjeld på humor og spilleglede.



## Opp og hopp!

Enorm lanseringsfest på Times Square. Pressekorps i unison symfoni. Kjendisene likte det veldig godt, sa de. Kroppskontroll er fremtiden, sa Microsoft. I en enebolig på Sotra satt Ole-Jonny og marinerte i sin egen skepsis - hvorfor i allverden skal han opp av sofaen for å spille? Oppe av sofaen er han hele tiden ellers. På sofaen skal man hvile.

Aylar har fått sin del av kaka, men står den fortsatt i stuen hennes? Har hun fått danset fra seg og fremført nok tilgjorte baggerslag? Ligger Major Nelson paddeflat på stueparketten med et forvilet og forstrukket seteapparat? Ole-Jonny er en skeptiker av natur, men kanskje hadde gutten helt rett.

*Hva skjedde med Kinect?*

Nå, cirka fem måneder etter lansering, står det helt stille på kamerakontrollfronten. Hittil har det blitt sluppet tilnærmet identiske sportsspill, treningsprogram og et par dansespill. Det har ikke akkurat vært noe å rope hurra for. En stille hvikken, på det beste.

Da Nintendo Wii ble sluppet gjaldet det derimot med ivrige hyllester, fuglekvitte og barnelatter. De ivrigste spillerne var fortsatt skeptiske, men faktumet sto klart frem: Bevegelseskontroll var noe nytt og spennende. Enda mer nytt og spennende enn lanseringen av Kinect. Eller Move, for den saks skyld.

*Hva skjedde med Kinect?*

Jeg vet ikke. Kanskje er ikke kroppskontroll like spennende lenger, i kjølvann av Nintendo Wii. Kanskje vi føler at kvoten er fytt. Kanskje Kinect-suksessen har levd sitt liv.

Best sannsynlig ikke.

Gammel vane er vond å vende, sies det. Denne gamle vanen er i vårt tilfelle håndkontrollere. De største spillseriene per i dag består for det meste av skytespill og action. Denne sjangeren gjør seg ikke spesielt godt med bevegelse, det har vi erfart.

Spørsmålet er dermed ikke hva som skjedde med Kinect, men hva som kommer til å skje.

For øyeblikket ligger kameratilbehøret an til å bli en plattform for blodfattige partyspill. En stuekulisse man for noen måneder tilbake skjenket mang en teatralisk forestilling. Fire måneder har gått...

Gimmicktåka har lagt seg. Nå står alt og faller på spillene.



# REDAKSJONEN SPILLER

Vi kan til enhver tid skilte med ivrige og habile skribenter som kaster seg over de nyeste spillene. Her er deres nåværende spilleskapader.

S P E S I A L



Luftens baroner: Etter en voldsom oppsetning på Operahuset i Oslo, var vi i ekstase over å slippe ut. Nå var det duket for mer spill og fanterier på kontoret. Men hvem er det som surrer med splitthoppet? Hint: Venstre.



**Ingar Takanobu Hauge**

**Spesialitet:** Japanske rollespill og PSP.

- Jeg henger fremdeles igjen i spillåret 2010, som tross alt inneholdt usedvanlig mye bra. Akkurat nå er det Mega Man 10 som underholder meg. Et herlig spill i ekte NES-stil med to av barndommens store spillhelter, Mega Man og Proto Man - kan det bli bedre?



**Adrian Berg**

**Spesialitet:** DS og vestlige rollespill.

- Jeg har litt ustabil og variert smak når det kommer til spill. For øyeblikket går det i bygging i Minecraft, prating i Dragon Age 2, dreping i Darkfall Online og monster-samling i Pokemon: Heart Gold. Har sansen for uavhengige utviklere og småspill, og er svoren Bioware-fanboy.



**Ole-Kristian Anfinson**

**Spesialitet:** Strategi og hardware.

- Jeg spiller for tiden to historiefokuserte spillperler på PC: Assassin's Creed: Brotherhood og Shogun 2. Jeg har aldri vært noen særlig flerspillerfan, men AC:B har den mest givende nettdelen jeg har vært borti. Antakelig bare fordi jeg for én gangs skyld hevder meg på resultatlistene.



**Kim Kristiansen**

**Spesialitet:** Sport og Wii.

Som den fotballfanatikeren jeg er, ligger FIFA 11 alltid langt fremme i spillhaugen. Football Manager får selvfølgelig også kjørt seg med jevne mellomrom. Når jeg går trøtt av den moderne spillindustrien erobrer jeg heller verden med Civilization II, eller benytter isfiskespillet ProPilkki som balsam for en stresset sjel.



# GUILD WARS 2

Vi besøkte ArenaNet og fikk en kjøpp omvisning i Guild Wars 2...

Man kan ikke ta feil av den investeringen som er lagt i å utvikle Guild Wars 2, utfordreren til Warcrafts MMO-krone. ArenaNet har vokst til et mannskap på hele 175 ansatte og har blitt for mange til å kunne passe i sine nåværende lokaler. De holder seg stadig til «ferdig når det er ferdig»-replikken når vi spør om lanseringsdato, og etter fire år i utvikling har omkostningene blitt store.

Det foreligger selvfølgelig en intern måldato, men ArenaNet-sjef Michael O'Brien sverger til å ikke utgi spillet for de er overbevist om at det ikke bare er det beste

## Arenanet pønsker på noe fantastisk med Guild Wars 2

nettrollespillet noensinne, men også det beste spillet. Store ord. Etter å ha tilbrakt et par timer med Guild Wars 2 kan vi i det minste bekrefte at ArenaNet pønsker på noe rent fantastisk (hvilket vi i nær fremtid får mulighet til å avsløre på nettsidene våre).

Hva som virker å være en masse gode ideer på papiret, ser enda bedre ut i praksis. Guild Wars 2 har all den dybde som fans av sjangeren krever, men føles fortsatt som en organisk verden man kan tre inn i og nyte et par timer hver uke – hvis man er en mer avslappet spiller. Vi kan nesten ikke vente med å la Guild Wars 2 overta livene våre. På den gode måten.



### Guild Wars 2 i 3D - om du ønsker

En trend i tiden og en del av Guild Wars 2: Det er mulig å spille i stereoskopisk 3D. Effekten fremstiller et dybderikt bilde, men som man kan forestille seg er ikke 3D og nettrollespill en naturlig kombinasjon. Man spiller rett og slett for mye av gangen, noe som gjør det vanskelig å fokusere på verktøylinjen og omgivelsene i det lange løp. Muligheten er der, i hvert fall.



### Slå dere sammen

#### Dynamiske utfordringer:

Jeg fant en landsby hvor en hendelse umiddelbart ble aktivert, byen kom under angrep fra kentaurene og snart var resten av gruppen kommet for å hjelpe beboerne. Kentaurene veltet inn i åtte bølger, og ettersom flere spillere sluttet seg til kampen, steg antallet fiender og folgelig vanskelighetsgraden. Det faktum at alle var motivert til å kjempe sammen mot et felles mål, beviser at Arenanets ideer også fungerer i praksis.



### Et sosialt spill

#### En for alle, alle for en:

Michael O'Brien kaller Guild Wars 2 for det første «ordentlige» samarbeids-MMO. Det lyder umiddelbart som han tar seg munnen for full, men etterhvert får vi førstehåndserfaring med hva han mener. I andre nettrollespill utspilles en konstant kamp om å få tak i et visst bytte for å erverve erfaringspoeng eller plunder. I Guild Wars 2 får enhver som velger å hjelpe sin likemann, samme andel av erfaringspoeng og eventuelt utstyr.



### Tidens tann har gnaget

#### 250 år senere skal dragene beseires:

Det har gått 250 år siden begivenhetene i det første Guild Wars og de påfølgende utvidelsene. Verden har gått igjennom mange forandringer siden sist vi så den. Historien i Guild Wars 2 tar utgangspunkt i at alle rasene slår seg sammen for å beseire den nye trusselen – de monstrose dragene – og denne overordnede historien vil danne grunnlag for din figurs personlige fortelling.

# INNKOMMENDE!

2011 blir et fantastisk spillår. Her er det heteste av det heteste som for øyeblikket pryder trappene.



LES MER PÅ [GAMEREACTOR.NO](http://GAMEREACTOR.NO)

## Starfox 64 3D

Nintendo 3DS / 2011

Når Starfox ble introdusert på Super Nintendo, fikk vi oppleve banebrytende 3D takket være FX-chippen. I den kommende nyversjonen til 3DS vil vi få se et tilsvarende skifte i perspektiv, takket være dybdeeffekten. Ellers er det meste som før: Vi skal fly gjennom ringer, unngå lasere, finne svake punkter hos sjefsiendene og nyte skravling fra Fox' skvadronkamerater.



## Nascar: The Game 2011

PS3, Xbox 360 / Aldri

Electronic Arts' Nascar-spill var bare skrap, men det stoppet dem ikke fra å slippe spillet i Europa. Når Activision tok over lisensen med det begavede britiske utviklerstudioet Eutechnys i spiss, tok vi det for gitt at det skulle nå hit. Nå sier derimot Activision at de ikke kommer til å slippe Nascar: The Game 2011 hos oss, men heller at de gjør den amerikanske versjonen regionsfri. Slik kan alle Nascar-fanatikere importere spillet.

## Transformers: Dark of the Moon

PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS / Juni

På samme tid som den tredje Transformers-filmen, kommer et lisensspill med samme navn. Vi får håpe det ikke blir det samme havariet som i flere av forgjengerene, ettersom det er utviklerne High Moon Studios som står bak roret. De gjorde jo tross alt suksess med Transformers: War for Cybertron.

TALL

#### ■ 68% uinteresse

Vi holder en avstemning på Gamereactor.no hver uke, og forleden spurte vi våre lesere om hvem som hadde kjøpt eller planla å kjøpe 3DS. 68 prosent var ikke interessert i produktet, noe som vil si at 32 prosent er sugne på Nintendos håndholdte. Det er en større andel enn de som var interessert i DS i samme undersøkelse for seks år siden.

#### ■ 4945 dagers utvikling

Duke Nukem Forever vil bli det spillet med verdens lengste utviklingstid når det lander i butikkene den 10. juni. Da har 3D Realms og deretter Gearbox jobbet med evighetsprosjektet i 4945 dager til sammen. Planen var å lansere det i år 2000, men etter et utall forsinkelser ble de enige om at år 2001 passet best. De bommet tydeligvis med 10 år.

#### ■ 133 333 om dagen

Kinect ble en skikkelig suksess. I løpet av de første 60 dagene solgte selskapet åtte millioner enheter, noe som vil si svimlende 133 333 Kinect om dagen. Det sikret Kinect en plass i Guinness Rekordbok som raskest solgte tekniske produkt noensinne.

#### ■ 1 277 500 kroner

Ville det ikke vært stilig å eie en egen bar? Det syntes i alle fall John Jacobs, som kjøpte den virtuelle baren Neverdie i det svenske nettrollespillet Entropia Universe for den nette sum av 100 000 dollar i 2005. Men det viste seg å være en god investering, for i november i fjor solgte han baren videre til John Koma Falun for 335 000 dollar. Det vil si 1 277 500 kroner, som er det meste noen har betalt for en virtuell bedrift.

#### ■ 200 millioner pokémons

De fleste vet at det ligger mye penger i Pokémon-serien, men ikke alle er klare over at Nintendo har passert 200 millioner solgte spill på verdensbasis. Til sammenligning har Fifa- og Grand Theft Auto-spillene solgt 100 millioner hver, mens Halo ligger på 40 millioner. Street Fighter-serien har solgt om lag 30 millioner.

#### ■ Hver tjuende amerikaner

På under fire måneder har Call of Duty: Black Ops rukket å selge 14 millioner spill i USA. Det var nok til å bli landets mest solgte spill noen sinne, som vil si at hver 20. amerikaner eier et eksemplar av Black Ops.



## BATMAN ARKHAM CITY

DC Comics fingernemme flaggermus står overfor en diger og seig karamell i form av bydelen Arkham City.

#### ■ En joker i ermet

Jokeren er ikke død, til tross for hendelsene i Arkham Asylum. Tvert imot er han drivkraften i Arkham City, ondskapsfull, utpekulert og like stygg som alltid. Hark Hamill kommer igjen til å spille den skumle skøyeren, men sier at dette blir hans siste Joker-tolkning noensinne.

#### ■ Kappekleddede oktober

Arkham City slippes først i oktober, men Rocksteady sier at det allerede er ferdig og mulig å spille igjennom fra start til slutt. Tiden frem mot lansering har man planlagt å bruke til finpolering, bugtesting og generelt passe på at Arkham City blir så perfekt som mulig.

#### ■ Ingen flerspiller

Rocksteady Studios hadde lenge planer om å innføre en form for flerspiller i Batman-universet. Nå har de derimot bestemt seg for å forkaste disse ideene – enkelt og greit fordi man anser all energien som ville gått med på flerspiller som mer nytteverdig i enkeltspillerdelen.

#### ■ Fem ganger større

Arkham Asylum var en stor sandkasse med mye frihet. Til tross for dette sier Rocksteady at Arkham City blir hele fem ganger større.

### Kung Fu Panda 2

PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS / Mai

Neste måned er Po tilbake med sine kung fu-kyndige dyrekompiser for å redde både Kina og kung fu-kunsten, samt å smekke den ekle påfuglen Lord Shen. Det første Kung Fu Panda var et utmerket lisensspill, og oppfølgeren lover godt med påkostet grafikk og masse å gjøre. THQ lover at man skal kunne dra nytte av hvert formats ulike styrker med kule 3D-effekter til Nintendo 3DS og Kinect-støtte til Xbox 360.

### Guild Wars 2

PC / 2011

250 år etter det siste eventyret i Guild Wars' verden er det nok engang på tide å sette seg ned med rollespill igjen. Denne gangen kretser handlingen rundt fem nyvåkne og hissige drager som sprer skrekk i landet Tyria. I Guild Wars 2 venter nydelig grafikk og et nytt Player vs Player-system. De hittil avslørte yrkene er Elementalist, Warrior, Ranger, Necromancer, Guardian og Thief.

### Red Faction: Armageddon

PC, PS3, Xbox 360 / 3.juni

Når den velkjente Red Faction-serien følges opp, tar Volition bataljene mellom kolonister og marsboere under jorden. Denne gang vil den ødeleggelsesrettede spillmotoren ha mer å si enn tidligere. Grafikkmotoren Geo-Mod er trimmet og vi skal også kunne reparere det som er ødelagt. Glem ikke ny hovedperson, en forbedret Magnet Gun og samarbeidsdelen.



# SPAWN-SKAPER JOBBER MED ROLLESPILLET KINGDOMS OF AMALUR

**En av nøkkelpersonene bak The Elder Scrolls IV: Oblivion** jobber med et nytt epos. Vi titter på det kommende Kingdoms of Amalur og oppdager et lovende rollespill...

## ■ Todd MacFarlane hjelper til

Todd McFarlane, skaperen av tegneseriefiguren Spawn, kommer til å bistå med konseptkunst til Kingdoms of Amalur. McFarlanes stil er passende bombastisk og det bulende designet er å spore i alt fra våpen til figurer. Dette i en spillverden som allerede ser ekstremt pen ut.

## ■ Rutinerte skapere

Det finnes lassevis med rutine og renommé bak Kingdoms of Amalur. Ett av geniene er Ken Rolston, mannen som designet både TES III: Morrowind og oppfølgeren Oblivion. Utviklingen er signert 38 Studios og spillet slippes til PC, Playstation 3 og Xbox 360 i begynnelsen av 2012.

## ■ En ny sjanse

Helten din våkner opp i en haug med lik og oppdager at han har gjenoppstått fra de døde. I spillets intro blir du ikke bedt om å velge klasse, men får istedet plassere ferdigheitspoeng i et tresystem underveis i eventyret. Dette åpner i neste omgang opp «Destinies», klasselignende kategorier å jobbe etter. Blir du magiker, kriger eller noe derimellom?

## ■ God of War-inspirert

38 Studios sier at de ønsker å slå sammen God of War med Oblivion, et giftemål vi ikke stiller oss skeptiske til. Påvirkningen fra Kratos er åpenbar i kampsituasjonene, mens Oblivion-vibbene kommer mest til syne i omgivelser, setting og rollespillelementene.

## ■ Kriger og magiker

Spiller du som magiker i Kingdoms of Amalur får du gjøre annet enn å bare slenge ildkuler fra trygg avstand. Trollmannen din svinger villig med staven, bruker teleport til å smette rundt på slagmarken og kaster skiveformede distansevåpen i form av chakra.

## Rfactor 2

PC / 17. august

For øyeblikket dominerer Iracing simulatorsjangeren med sin imponerende bilfysikk og sitt smarte oppsett. Med Rfactor 2 håper imidlertid Image Space at de kan bli med på dansen og utfordre titler som Iracing, Gran Turismo 5, Forza Motorsport 3 og Shift 2: Unleashed. I Rfactor 2 er vi blitt lovet mer vikelighetstro dekkfysikk, og mange flere bilmodeller enn i forgjengeren.

## Dead or Alive: Dimensions

Nintendo 3DS / Juni

Dead or Alive: Dimensions kan by på det beste av innholdet fra de tidligere spillene. I tillegg har selvsagt Kasumi, Hayabusa og resten av gjengen lært seg et og annet nytt triks, og vi får servert totalt 16 nye arenaer. En annen nyhet som utvikler Temco er stolte av, kalles Chronicle. Dette er en historiedel som visstnok skal ta over fem timer å spille igjennom.



## Thor: God of Thunder

DS, PS3, Wii, Xbox 360 / 2011

Husker du din norrøne mytologi? Det håper i hvert fall Sega. I spillet Thor: God of Thunder venter et actionfylt eventyr som finner sted i Marvels verden, med en spillstruktur ikke helt ulik God of War-serien. Ditt oppdrag er å ta rotta på en rekke gigantiske bosser ved hjelp av din magiske hammer. Med litt innsats kan dette konseptet gjøre seg godt i spillform, men foreløpig forholder vi oss skeptiske til spillmatiseringen av filmen.



# RETROACTION SIGNERT AVALANCHE

**Gamereactor avla det svenskættede**

Avalanche et besøk for å prøvespille Renegade Ops, en retroflørt som tar utgangspunkt i Just Cause 2-teknologien.

## ■ Retro som inspirasjon

Renegade Ops er en arkadeduftende hyllest til 80-tallet, A-Team og løp-og-skyt-spill som Jackal. Du redder krigsfanger i jeep-en din, oppgraderer kjøretøyet og går løs på alt fra små infanterister til gigantiske stridsvogner. Det er også mulig å sette seg inn i cockpiten på et helikopter (samt flere kjøretøy).

## ■ Kjent fra Just Cause 2

Renegade Ops ble til i slutten av Just Cause 2-utviklingen, da Avalanche lekte med spilllets kamera og innså at fugleperspektiv kunne utgjøre konseptet for et helt spill. Brettet vi testet minnet om Panaus jungellandskap, men Avalanche lover ulike omgivelser i den ferdige versjonen.

## ■ Serieruteformidling

Handlingen og oppdragene i Renegade Ops fortelles gjennom tegneserieruter i hjørnet av skjermen, hvilket både er en stilig og smart løsning for et spill av denne typen. Handlingen er langt ifra de seige mellomsekvensene i Just Cause 2 og noe som integreres i spillopplevelsen uten å avbryte den.

## ■ Morsomt kaos

Skjermen rommer en helsemåler, poengtavle, oppgraderinger, store sjefsfiender og en remse av siffer som indikerer skademengde i hvert skudd du avfyrer. Det råder ingen tvil om at man spiller et spill - det snarere understrekes - en klar tanke fra utviklerens side.

# Spill deg til kunnskap

Ingvar ser nærmere på spill som læringsmedium, og setter lys på en litt annen side av aldersmerkingen.



Sivilisert: I Civilization skal man administrere samfunn opp gjennom tidene. Her stikker røttene for de historiske og politiske aspektene dypt ned i virkeligheten.

Ukeavisa Morgenbladet hadde i uke 12 en artikkel som trolig fanget mange spillinteresserte øyne: Med et stort bilde fra Assassin's Creed: Brotherhood som blikkfang skrev artikkelforfatteren om hvordan han sammen med sin 11 år gamle sønn lærte om Roma på 1500-tallet gjennom å spille

Playstation. Med overskriften Snikmord og læring skriver artikkelforfatteren: «Playstation har overtatt for Asterix og Jan E. Hansen som kilde til kunnskap om Roma.» At artikkelen stod under kategorien Kultur og Dannelse er heller ikke meg imot. Noen faktafeil i forholdet til spillet til tross, så var artikkelen inne på et interessant spor. Far og sønn seg ned

med et spill for sammen å lære om kultur, historie og arkitektur. Formålet med å spille et 18-årgrensespill var dermed ikke først og fremst å kverke tempelriddere i hytt og fleng, men hvor dette snarere var et middel på vei mot noe større. Senere har far og sønn også dratt til Roma for å besøke stedene man opplever i spillet, og her blir

lærdommen testet ut i praksis og etterprøvd. At populærkulturelle medier kan benyttes som alternative læringskilder er noe jeg selv har erfart, og når noen spør hvordan i all verden jeg kan svare på obskure hendelser og spørsmål er svaret fremdeles som regel:

«Det har jeg lært av å lese tegneserier.» Takket være Donald kan jeg alle navnene og rekkefølgen på hinduguden Vishnu si avatarer, Fantomet lærte meg om kosakkoppøret i Russland i 1770-årene, og latinske fraser fra Asterix sitter som støpt. Kunnskaper om gamle sivilisasjoner, myter og mytologi er også som regel hentet fra tegneseriens eller litteraturens rike verden, men også tv-serier og filmer har vært nyttige pedagoger (f.eks. sørget Matrix-trilogien for at filosofistudiet gikk som en lek). Den læremessige funksjonen i populærkultur har omsider blitt åpenbar for flere deler av samfunnet, og på King's College i Pennsylvania har man endog begynt å bruke Batman og Spider-Man som inngangsporter til filosofihistorie.

Fokuset på problemer som følger med spilling har det lenge vært fokus på i Norge. Kanskje er det på

tide at vi begynner å se på fordelene som følger med spill? Jeg taler ikke bare om forbedrede engelskkunnskaper, som ofte er en naturlig følge av å bruke tid på spill. Hva med at spillere ofte viser kreativitet innenfor tegning, form og farge? Hva med at spillere fordyper seg i spillmusikken? Og som Morgenbladet viser: Hva med å vise at spill har en pedagogisk funksjon som kan trigge interessen for bl.a. historie?

For omtrent ti år siden kom professor James Paul Gee ved Universitetet i Wisconsin ut med boka What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Med utgangspunkt i spill som f.eks. Civilization-serien poengterte han hvordan dette kunne fungere som alternative læringsmetoder overfor umotiverte elever. Hvordan ville historien utfoldet seg dersom aztekerne hadde hatt tilgang til hester? Hvorfor er forbrenningsmotoren nødvendig for effektiv romforskning? Spørsmålene har i senere tid forblitt aktuelle bl.a. gjennom boka Reality is Broken av Jane McGonigal.

Den største fallgruben ved denne formen for læring er imidlertid kvalitetssikringen. Et medium har en kraftig overbevisningsevne til å "lure" brukeren til å tro at den presenterte versjonen av historien er den korrekte, og folk vil gjerne kjøpe historien slik de får den presentert. Dette til tross for at fortellingene ofte er fortalt fra en konkret vinkling eller med et bestemt mål. Historien i Assassin's Creed er eksempelvis konspiratorisk anlagt, og historiske fakta blir dermed vridd til å støtte opp om snikmordernes fortelling.

Nettopp derfor er høy aldersgrense på slike spill ofte forsvarlig, og samspill mellom forelder og barn anbefalt. Med økt alder kommer økt innsikt og refleksjonsevne, og man er istand til å oppfatte detaljer og skjelne mellom fiksjon og fakta på en annen måte enn når man var bare et par år yngre.

Ingvar Takanobu Hauge

## Man har begynt å bruke Batman og Spider-Man som inngangsporter til filosofihistorie...



[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

### Sniklæring

Assassin's Creed foregår i Roma på 1500-tallet. Oppfølgeren beveger seg videre til renessansen, hvor en av hovedpersonene er ingen ringere enn Leonardo DaVinci.

### I Link, Therefore I Am - en filosofisk eskapade med utgangspunkt i Zelda

Boka The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am (heretter bare omtalt som Zelda and Philosophy) er en bok som består av 20 mindre artikler og avhandlinger skrevet av minst like mange forfattere. De fleste skribentene har enten utdanningsgrader fra IT eller filosofi, men fellesnevneren for dem alle er at de ser noe mer ved Zelda-serien enn bare spill. Her tas det opp mange filosofiske tema, og enhver med sans for filosofi burde finne noe av interesse her. Tema som det strefes innom er feminisme, virkelighetsoppfatning, hvorfor vi som spillere knytter bånd til fiksjonelle karakterer, Zelda som forskningsfelt blant fanskaren (først og fremst i forbindelse med tidslinje-problematikken) og semantikk. Ja, selv teologer kan få noen godbiter i denne boka, ikke minst når det ondes problem blir diskutert i Zelda-kontekst. For dem som også vil ha alternative læringsmetoder på induksjon og deduksjon, er det et svært fornøylig kapittel som lærer deg dette - selvsagt ved bruk av Zelda-premisser. Zelda and Philosophy er på knappe 250 sider, og består av 20 kapitler, hvorav de fleste ligger på 9-11 sider (omtrentlig som en 3000-ordsoppgave på universitetet). Til eksempel er innføringskapittelet en avhandling om hvordan Hyrule, sett ut ifra The Legend of Zelda: The Minish Cap, er så nært Platons utopiske statsdannelse (slik vi finner den i Staten) som man kan komme.



#### DESPERASJONSLAND

40K-universet er et grått og tristest sted, hvor det har lite å si hvor mange påfunn og taktikker menneskeheten pønsker ut – krigen er allerede tapt. Om vi vinner et slag er irrelevant, neste hær av orker er allerede på vei, tidobbelt så mange som sist. Det beste vi kan håpe på er å utsette dommedag så lenge som mulig.

#### KAOS ELLER ORDEN

Marinesoldatene må kjempe mot både sine indre og ytre demoner, og dilemmaet om å følge pliktens vei eller gj etter for sine mer menneskelige sider, er konstant. I Warhammer 40K-universet står ikke nåde overst på listen over prioriteter...

**SKADEDYRUTRYDDELSE**  
Spillet er utslørt voldelig, med den ene blodkaskaden større enn den andre. I et av oppdragene var det noe som sa klikk i bakhodet, bølge på bølge med drapskåte orker stormet frem for å legge meg i bakken og jeg ble lullet inn i en suggererende slaktemodus av nærmest meditativ art. Her er det bønn gass og full rulle i kampene.



SOMMER

## Space Marine

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvikler Relic Entertainment  
Utgiver THQ Sjanger Action

**MOTORSAGSVERDET DITT SKJÆRER** gjennom luften med et perverst hves. Det treffer en av orkene i nær omkrets, beistets oredøvende krigsrop stilner brått, de roterende klingene kverner gjennom dens indre organer, bakken males i rødt. I samme bevegelse hever du Bolt-pistolen i hånd nummer to og plasserer et presist skudd i

pannebrasken på en annen, ikke fullt så heldig, ork. Dette er Warhammer 40K: Space Marine. I en grusom og mørk fremtid eksisterer intet annet enn krig, lyder overskriften.

Med Dawn of War-serien har Relic presentert Warhammer 40K-universet fra fugleperspektiv, der de små fargerike soldatene løp frem og tilbake på slagmarken ved ethvert klikk med musen. I Space Marine er RTS-formelen lagt til siden og vi får ta del i de brutale kampene på bakkenivå. Strategi er erstattet med gørr og glede, musen er erstattet med håndkontroll. Du vil være unnskyldt hvis den tidligere omtalte motorsagen

ledet tankene hen til Erics Gears of War-serie, siden likheten mellom disse to er uomtvistelig.

Begge spill har massive menn i hovedrollene, begge spill har massive menn med enda større våpen i hovedrollene og begge menn med enda større våpen i hovedrollene er sett i tredjeperson. Spillets produsent Raphael Van Lierop understreker likevel at Space Marine slettes ikke bare er «Gears of Warhammer».

Relic overveide tidlig om de skulle ha et dekningsystem i spillet, men kom frem til at det ikke passet til marinesoldatens holdning og kampstil. «Det stemte simpelthen ikke overens med hva en Space



#### MASSEØDELEGGELSE

Hvert skudd og slag fyller opp din såkalte Fury. Når måleren er full kan du bruke denne energien på to måter: Enten setter du igang en Max Payne-liknende saktekinoeffekt som lar deg øke presisjon og skademengde, eller du kan velge å utføre et masseødeleggende nærkampgrep.

#### TUNG OFFENSIV

Du kjemper sjeldent mot en ork om gangen. Vanligvis kommer de stormende mot deg i grupper med brølende kjæft, men heldigvis er spillerens våpen minst like brølende. Hvert avfyrt skudd kan sammenlignes med å fyre av rekke på rekke med kampesteiner.

Marine er. De gjemmer seg ikke – de stormer fryktløst mot fienden» sier Raphael i en presentasjon av spillet.

Den pubertale og testosteronspekke tilnærmingen i Gears of War er også langt ifra Warhammer 40Ks melankolske preg. I den korte smakebiten jeg fikk av spillet var det helt klart at Relic ønsker å gi spillet sitt helt eget særpreg i en stadig mer overbefolket sjanger. Dette særpreget går kort sagt ut på at du som Space Marine skal ta i bruk knyttnevne like mye som avtrekkerfingeren.

Man skyter som ellers, med sikteknappen på venstre skulder av kontrollen og skyteknapp på høyresiden. Til

enhver tid kan du trykke på X for å legge vekk våpenet og hamre løs på et fiendtlig utske med never av stål. Det fungerer godt, og vekslingen mellom to kampstiler er sømløs. I kampsystemet får vi også tilgang på et aldri så lite kombosystem, hvor man kan velge mellom sterke og svake slag.

Enda mer interessant er det faktum at Relics fokus på å ikke drepe fra avstand, før de i det hele tatt kan legge en finger på deg (som man normalt gjør i sjangeren), gjør at det er irrelevant om man er nærme eller langt fra, noe som videre fører til at Space Marine blir et spill med særskilt tempo. Til forskjell fra andre skytespill er dette

en krig hvor man tar rennart inn i skuddvekslingene, trosser kulestormen og kaster vilt om seg med deng. Nei, la meg omformulere: du tar ikke rennart inn i kampen – du *er* kampen.

Som en vandrende definisjon på rundjuling brøyter du vei med motorsagsverd, armer og ben, nagler og kuler. Relic har Space Marine-opplevelsen spikret. Hvorvidt vår smakfulle snikopplevelse av spillet kan forlenges til et konkurransedyktig storspill, får vi svaret på i sommer...

Lasse Borg



# RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

## BARE I GAMEREACTOR

Etter at Left 4 Dead dukket opp innså naturligvis Capcom at nettopp de burde har vært den første tilbyderen av zombiespekket samarbeidsfest. Bedre sent enn aldri, sies det. Nå forvandles spillbransjens mest klassiske skrekkserie til et lagbasert actionspill med tunge våpen og nye hovedroller...

Plattform PS3 / X360 Sjanger ACTION Utvikler SLANT SIX Utgiver CAPCOM Lanseres 2011 Antall spillere 1-12

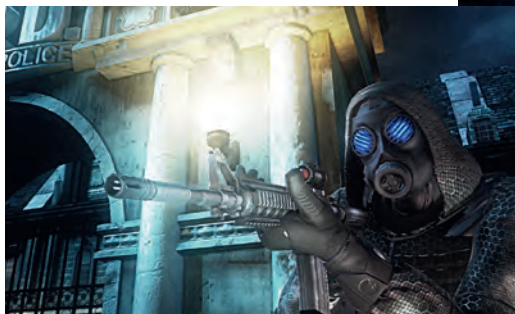
**Etter utflukter til både den spanske landsbygda såvel som Afrikas steppe-landskap**, er det endelig på tide at den kjente og kjære serien vender snuten mot hjemtrakter. Det kommende Resident Evil: Operation Raccoon City er en avstikker som tar utgangspunkt i kjente landemerker og figurer, men som også utforsker nytt terreng. Som tittelen antyder er handlingen lagt til det som har vært sentrum for mye av seriens rike historie. Vi kommer til å ta del i en kampanjedel som løper parallellt med hendelsene i Resident Evil 2 og 3, spekket med både nye perspektiv på tidligere omstendigheter og nye situasjoner med potensial til å endre historiens gang. Det kan derimot bli mindre fokus på historie enn hva vi er vant til.

Operation Raccoon City er nemlig ikke noe tradisjonelt Resident Evil, men et samarbeidsrettet actionspill i tredjeperson. Settingen blir interessant, men ikke skremmende. Tempoet er langt høyere enn i de mange enspillerfokuserte forgjengerne.

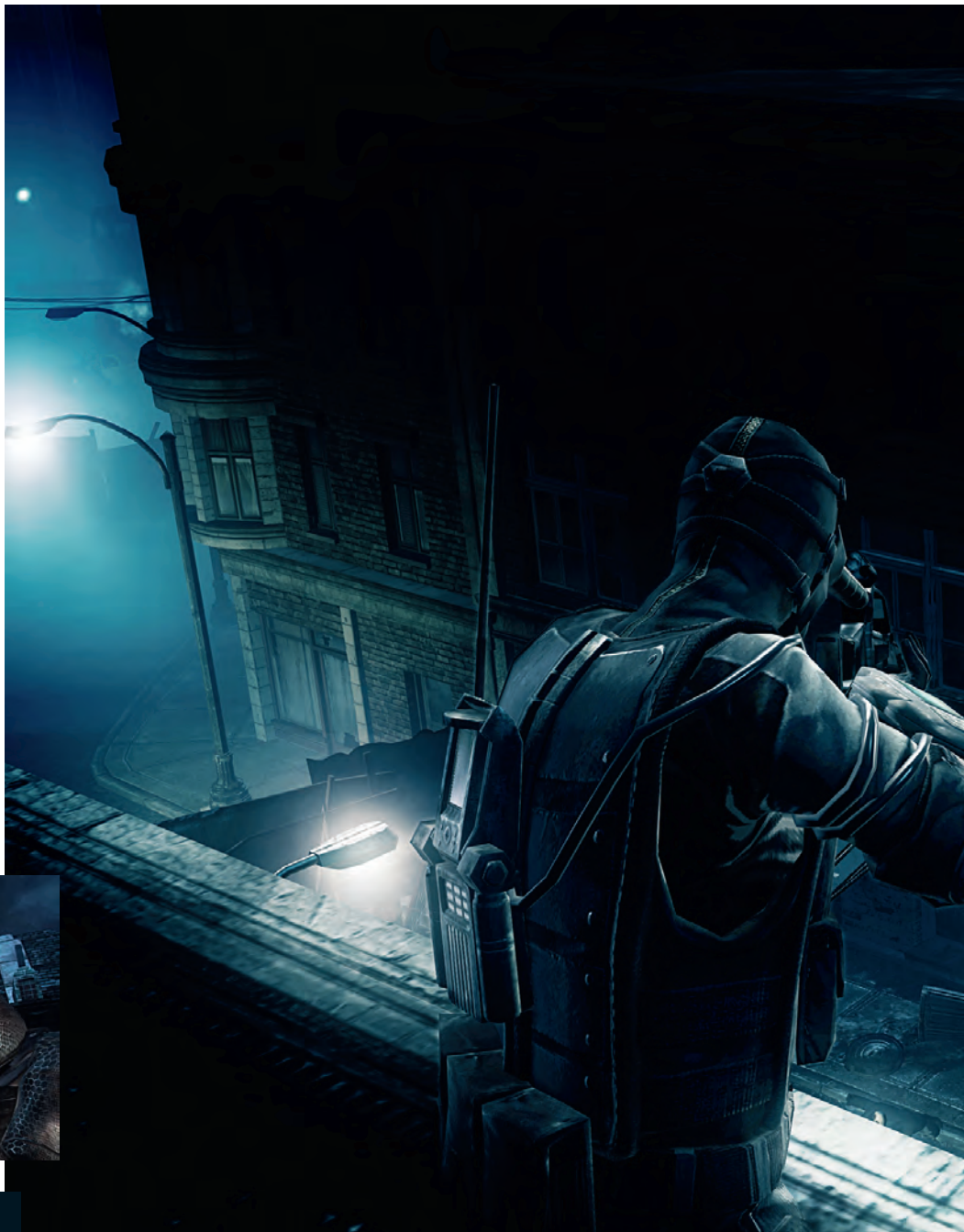
## SPILLOPPSETTET HAR LIKHETER MED BÅDE LEFT 4 DEAD OG BAD COMPANY-SERIEN

Spillmessig er det her flere likheter med Left 4 Dead eller Battlefield: Bad Company, så vel som produsent Masachika Kawatas favorittspill, Call of Duty: Modern Warfare. Handlingen kretser rundt tre forskjellige grupper: Umbrella Security Service, de biologiske beistene BOW (Bio-Organic Weapons) samt elitesoldatene i form av Spec Ops. Når vi som eneste nordiske spillmedie satte oss på flyet til Vancouver for presentasjoner og intervjuer med utvikleren Slant Six, fikk vi vite at USS er det eneste laget som for øyeblikket er bekreftet til bruk i historiedelen. Dette vil innebære en ganske dramatisk forskjell fra å styre Chris, Jill og andre gamlehelte, som tilhører Spec Ops.

Uoffisielt antydes det likevel at det til syvende og sist kommer til å foreligge minst en kampanjedel utover den til Umbrella-soldatene. Dette er selvfølgelig noe vi også håper på, da flere perspektiver på handlingen gjennom separate historier er en fin og etablert Resident Evil-tradisjon. Iløpet av demonstrasjonen vår fikk vi se hvordan en gruppe på fire USS-soldater brøytet seg frem i kvartaler fylt til randen med skadelidende T-virusofre. Tanken er at hver lille tropp skal bestå av individer med

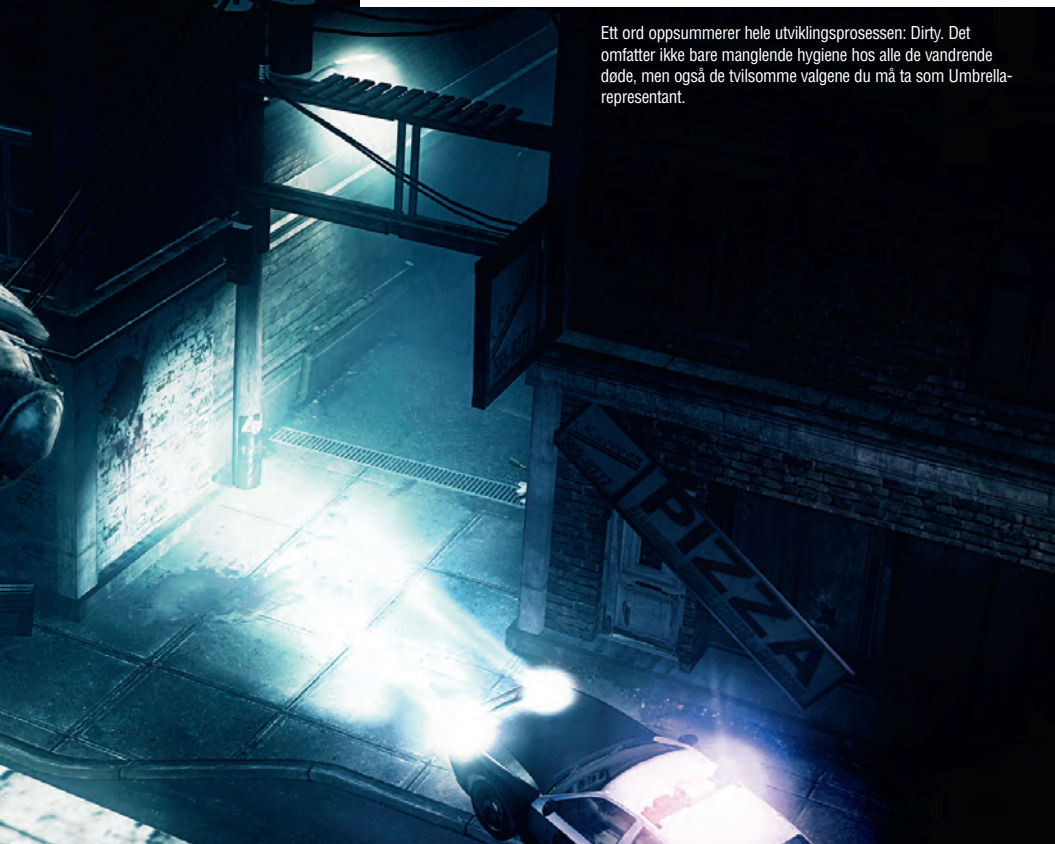


Rekk opp hånda om du noensinne har spilt Resident Evil og forarget deg over kravet om å være sparsommelig med avtrykkerfingeren. I rollen som velutstyrt Umbrella-soldat.





Ukjent soldat er ikke dette lenger noe problem. I Raccoon City finnes det plutselig tusentalls magasin proppet med kuler – og det trengs.



Ett ord oppsummerer hele utviklingsprosessen: Dirty. Det omfatter ikke bare manglende hygiene hos alle de vandrende døde, men også de tvilsomme valgene du må ta som Umbrella-representant.

## ZOMBIE-HISTORIKK

RESIDENT EVIL GJENNOM TIDENE



### RESIDENT EVIL

PLAYSTATION 1996

Som del av en styrke med spesialpoliti kastes vi ut i ukjent terreng - nærmere bestemt Raccoon City. Gruppen vår tvinges til å søke dekning i en mystisk herregård som viser seg å være stappet med zombier og skummelt stemmeskuespill. Chris eller Jill, avhengig av hvem vi valgte, fikk ta del i et velregissert «survival horror»-mysterium.



### RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION 1998

Historien om hvordan produsent Shinji Mikami bestemmer seg for å skrinlegge en nesten ferdig oppfølger, er klassisk. Det samarbeidede Resident Evil 2 ble pent, fengslende og foregikk i mer åpne og hverdagslige omgivelser enn eneren. Vi fikk stifte bekjentskap med to nye hovedroller, Leon og Claire.



### RESIDENT EVIL NEMESIS

PLAYSTATION 1999

I et univers bygget opp av monstrose vesen fremstår Nemesis som den minst sympatiske Umbrella-skapningen. I rollen som Jill Valentine fikk vi nye perspektiv på hendelser som tidligere hadde skjedd, med trusselen konstant i ryggen. Kampen for å overleve ble hele tiden farget av redselen for et besøk fra Nemesis.



### RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

DREAMCAST 2000

Debuten på Dreamcast bar tydelige spor av både gammelt og nytt. Code Veronica var svært pent for sin tid, og kunne skryte av bakgrunner tegnet i sanntid. Samtidig var kameraet fortsatt statisk og spillmekanikkene forble uforandret.



Å ta i bruk både zombier og terreng til din egen fordel er vesentlig for å overleve. Denne typen taktiske krav står i passende kontrast til det ellers så høye tempoet.



utpregede personligheter og spesialutstyr. De unike fordelene kan for eksempel være nye våpen

## SPILLEREN BELØNNES MED NYE VÅPEN OG EVNER, SOM Å GJØRE SEG SELV USYNLIG

eller evner (som å gjøre seg selv usynlig), og disse åpnes når spesifikke mål blir oppnådd. Ambisjonen er derimot ikke bare å lage ulike personer med tanke på oppførelse og spesialevner, men også utseendet på gruppe medlemmene tas i

betraktning. Dette er den viktigste grunnen til at spillet ikke foregår i førstepersonsperspektiv, sier Masachika Kawata.

De små gruppene sømmer seg selvsagt også som hånd i hanske for lagspill, så kampanjedelens støtte for samarbeid er både gledelig og naturlig. Hva konkurransebasert flerspiller angår, er ingenting demonstrert for øyeblikket, men opplegget vil unektelig gjøre seg godt med mann mot mann.

Det som derimot er så smått urovekkende, er Slant Six' magre merittliste. Siden oppstarten i 2005 har utviklerne utelukkende sluppet spill til laber mottakelse. Mest kjent er de trolig for Socom: Confrontation fra 2009, en ujevn spillopplevelse med lassevis av tekniske feil. 5/10 her hos oss snakker for seg selv, og en solid

oppstramming vil kreves for å leve opp til Resident Evil-seriens gode navn og rykte. Betyggende er det likevel at Kawata og andre Resident Evil-veteraner har en japansk finger med i spillet.

Forhåpentligvis tyder den japanske gjengens tillit til Adam Bullied og resten av hurven i Slant Six på god magefølelse. Det finnes nemlig aspekter av spillet som kan bli ordentlig gode hvis de holder like høy kvalitet som utviklerens fyldige ambisjoner. Et slikt aspekt er interaksjonen med Raccoon Citys mange vandøde.

«Zombier kan være nøkkelen til fremgang, men de er på samme tid et tveegget sverd. De kan også utgjøre en alvorlig trussel» som Kawata uttrykker det. Byens mange zombier kan nemlig ved hjelp av litt klopperhet brukes til spillerens fordel, med tanke på at de oppfører seg veldig



## OM TEAMET

Slant Six Games er mest kjent for utviklingen av Sonys middelmådige Socom-serie. Teamet består av hele 110 mann og ble grunnlagt i 2005.

forutsigbart. Begynner du å blø kan du for eksempel få en flokk hjernesultne typer i skjortene på deg, hvilket i neste omgang tiltrekker mer intellektuelt anlagte fiender. Men hva skjer om den rette spilleren (med de rette evnene) begynner å blø på riktig tidspunkt, eller om det plutselig begynner å oppstå støy i fiendenes rekker? Med rett bruk kan de mange zombiene være et kraftig våpen.

I rollen som Umbrella-soldat er derimot ikke våpenproblematikken fra tidligere spill spesielt merkelig. Slant Six' Andrew Santos forklarer det med ordene: «Ammunisjon er ikke et stort problem for disse folkene». Kreativ sjef Adam Bullied skyter inn: «Vi gir deg ikke et kult våpen uten å gi deg ammo, det hadde ikke vært rettferdig.» Å spille som en del av den onde bedriften medfører også andre hittil ukjente innslag.

Hovedopdraget er for eksempel å slette alle spor som

kan knytte Umbrella til katastrofen, uansett om disse sporene er levende og uskyldige. En nøkkelsetning i utviklingen er faktisk «Kill Leon», hvilket høres ut som et rimelig mål for den mildt sagt uetiske organisasjonen.

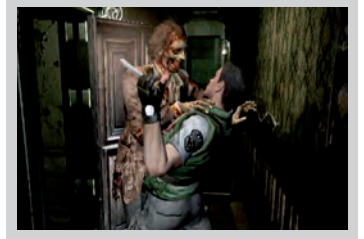
Det er helt klart at Leon S. Kennedy later til å få det hett om ørene til vinteren. Nøyaktig hvordan Operation Raccoon City i sin helhet blir værende, er vanskelig å si per nå, men fokus virker å ligge på en fungerende samarbeidsopplevelse. Alt annet tar utgangspunkt derfra.

Alle de kjente landemerkene og referansene til eldre spill i serien kan kanskje virke som et billig triks for å håve inn en verden av nostalgikere, men dette universet er på samme tid høyt elsket. Borte bra, men hjemme best? Det endelige resultatet kan vi bare spekulere i.

**Christofer Olsson**

## ZOMBIE-HISTORIKK

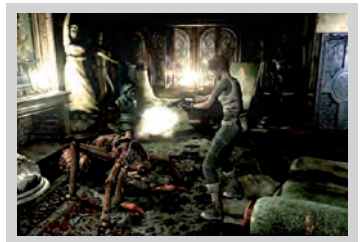
RESIDENT EVIL GJENNOM TIDENE



### RESIDENT EVIL RE-MAKE

GAMECUBE 2002

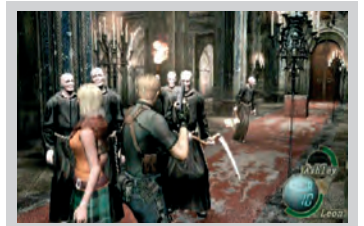
Det var en særdeles vennlig gest, ja nærmest en velsignelse. Capcom pusset opp den gamle skrekkperlen fra bunnen av og tok oss med på heisatur nummer to. Helt enkelt perfekt for den som gikk glipp av originalen, eller for oss som nettopp hadde kommet oss over seks år med frykt, klare til dyst.



### RESIDENT EVIL ZERO

GAMECUBE 2003

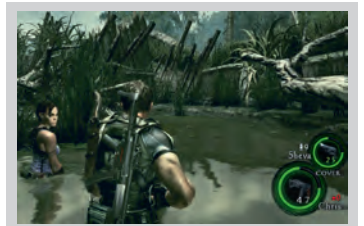
Som navnet tilsier er Zero en såkalt prolog. Vi fikk følge Rebecca og den drapsdomte røveren Billy gjennom hendelser som foregikk i forkant av det første spillet. Dessverre sto både kontrollsystemet og de statiske bakgrunnene fast på nittitallets nå aldrende klippe. Konseptet hadde begynt å ruste.



### RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE 2005

Om enn hvor mye vi elsket forgjengerne, steget til del fire var av symlilsorten. Å skyte fungerte smidigere enn noensinne, og kameraet kunne styres fritt rundt i det nydelige 3D-landskapet. Visst var USA byttet ut med Europa, visst var zombiene erstattet med besatte, høygaffelsvingende bønder, men følelsen oste like fullt av Resident Evil.



### RESIDENT EVIL 5

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 2009

Skrekken hadde blitt tonet ned enda et par hakk og spillkontrollen var nok en gang foreldet. Redningen for kapitell fem var istedet kyndig regisserte actionsekvenser. Chris og Sheva hjalp hverandre gjennom forskjellige Afrikanske scener i jakt på uroboboviruset. Aller best ble spillet med en samarbeidskompis i sofaen.



# STREET FIGHTER IV 3D

**NINTENDO 3DS**

Sjanger **FIGHTING** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM** Lanseres **UTE NÅ** Antall spillere **1-2** Anb. alder **3+**

## Solide slagsmål i stereoskopisk lommeformat. Gjør plass i gatene!

Muligens var den lange pausen for Street Fighter-serien på drøye 10 år bra for både sjangeren og Capcom. De todimensjonale slåssespillene var i rekordfart på vei til å bli såpass avanserte at det ikke lenger var mulig å nyte dem som en glad amatør.

Men med Street Fighter IV falt alt på plass. Det var akkurat dette vi hadde ventet på. Et lettspilt slåssespill med et herlig persongalleri som likevel boret seg dypt ned hos de harbarkede spillerne med den geniale Focus-funksjonen.

At det også var grisepent gjorde ikke saken noe verre, og når man deretter lanserte det superpolerte Super Street Fighter IV i fjor, var saken biff. Capcom hadde på nytt skrevet slåsspillhistorie med et av de beste spillene i sjangeren, noensinne. Street Fighter IV har siden blitt konvertert til Iphone med varierende resultat, mens Wii har blitt utelatt. Kraften finnes ikke her, var den offisielle beskjeden. Men hvordan ligger det da an med Nintendo 3DS, som grovt sett er like kraftig som Wii?

Aldeles utmerket, takk som spør. Capcom har klemt til med alle 35 figurer og gjort dem uforskammet pene i stereoskopisk 3D. Det mest merkbare offeret er kulissene, som nå bare er statiske fremfor i bevegelse. Det kan se litt komisk ut med bakgrunner hvor det befinner seg mye folk, men er ellers ikke noe stort tap.

Det handler jo tross alt om slagsmål, slagsmål og atter slagsmål. Når



### EN ANNEN RUTE

Den nederste skjermen deles opp i fire felt. I Lite-modusen kan man tildele superangrep i disse, mens Pro-oppsettet kun tillater snarveier til vanlige komboer.

### SLÅSSGALLERI

Alle 35 figurer er tilgjengelig fra starten av. Her ser vi Balrog dele ut en saftig smekk til Juki, en av nykommerne i serien.

alt kommer til alt er det spillkontroll og presisjon som betyr noe. Og det sier seg selv at Nintendo 3DS ikke er en fullverdig arkadeplate med svindyre komponenter for millimeterpresisjon, men dette har Capcom løst ved å la spilleren velge mellom Lite eller Pro: to kontrolloppsett tilrettelagt etter hvilket nivå man ligger på.

For meg er dette et tegn på at slåssspillsjangeren fortsatt sliter med dårlig selvtillit. Capcom tror enkelt og greit ikke at

## CAPCOM HAR KLEMT TIL MED ALLE 35 FIGURER...

menigmann er villig til å investere tid i et slåssspill. Overfør denne tankegangen til andre spill, og du ser umiddelbart hvor bisart det er. Hva med et fotballspill der man med ett enkelt knappetrykk kan plassere de beste skuddene i krysset, på ren automatikk? Eller et bilspill der de vanskeligste hårnålsvingene håndteres ved å skru på en autopilot som enkelt skrenser gjennom kurven uten videre innblanding fra din side?

En annen nyhet som Capcom ikke har latt være å snakke om,

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



### 3 3D-MODUS

I Super Street Fighter IV 3D Edition finnes det en egen modus skreddersydd for bruk av 3D. Her legges kameraet bak skulderen på figurene. Det ser bra ut, men blir ubalansert for proffspillere.

### 4 VINNERFORMEL

Med Street Fighter IV falt alt på plass. Det var akkurat dette vi hadde ventet på. Et lettspillt slåssespill med et herlig persongalleri som likevel boret seg dypt ned hos de harbarkedde spillerne med Focus-funksjonen.

er muligheten til å spille Super Street Fighter IV 3D Edition med en helt annen synsvinkel enn den pannekakeflate varianten vi er vant til. Istedenfor havner kameraet like bak skulderen på spillfiguren. Tenk Punch-Out møter Shenmue. Samtidig som det er kult rent visuelt, godt egnet til 3D-effektene og en spennende variasjon, er det mer eller mindre uspillbart. Spesielt brytere som El Fuerte føles handikappede.

Over nett blir som regel kampene beinharde. Jeg har smekket pung med billige amatører, men like mye blitt rundjult av splitter pine gale japanere med kombinasjonene vevet inn i DNA-et sitt. En erstatning for konsollversjonene er dette ikke, men likevel et fullverdig supplement.

Kanskje er det mer enn som så for de som ikke er ute etter perfekt flyt og maksimal reaksjonshastighet hele tiden. Super Street Fighter IV 3D Edition er det beste lanseringsspelet til 3DS - til tross for at spillet nytes best med 3D-effekten avslått.

8

Jonas Mäki



## POKEMON: BLACK

### NINTENDO DS

Sjanger ROLLESPILL Utvikler GAME FREAK Utgiver NINTENDO Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3

Det er snart tretti år siden Pokemon-hysteriet begynte. Siden den gang har spillere over hele verden blitt trollbundet hver eneste gang GameFreak skviser ut enda et spill i serien. Fram til nå har spillene stort sett basert seg på det samme gamle, og store forandringer er det fortsatt ikke mye av. Jeg vil starte med å si at dette uten tvil er det desidert beste Pokemon siden Gold og Silver, som av mange blir sett på som de beste spillene i serien. Det er jo vel og bra, men det er likevel ikke mye nytt å bryne seg på her. Du har åtte gymledere som skal gruses og et hundretalls skapninger å

## MER INTERESSANT BLIR DET DA Å SAMLE DE OVER 150 NYE DYRENE...

fange og trene.

Mer interessant blir det da å samle de over 150 nye dyrene, siden du slipper å se enda en Oddish hver andre kamp. En av de største forandringene er derimot de nye kameravinklene. Til tider vil spillerens perspektiv forandre seg, slik at visse detaljer blir presentert på en bedre måte. Dette gjelder både i og utenfor kamper, men det er utendørs disse endringene virkelig viser sin styrke.

Til tider minner Black og White litt mer om Pokemon Colosseum på Gamecube, og selv om det kanskje ikke høres ut som en god ting, med tanke på at Colosseum ikke egentlig var et veldig godt spill, fungerer det her veldig bra.

Her har du et spill som på den ene siden slår alt annet Game Freak har sluppet de siste årene, men som også holder veldig godt fast i den tradisjonelle - eller skal vi si eldgamle - formelen.

Strengt talt var det vel ingen som forventet stort mye mer av Black og White, men etter 16 spill ville det vært feil å si at det ikke begynner å fremstå som gammelt. Det gjorde det allerede med Ruby og Sapphire. Likevel er det nok nytt innhold her til å mette fansen, og like vanedannende som før.

7

Robin Høyland



# SHIFT 2: UNLEASHED

PC PS3 X360

Sjanger RACING Utvikler SLIGHTLY MAD STUDIOS Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-12 Anb. alder 3+

Need for Speed er tilbake med barsk, voldsom og realistisk baneracing. Bånn gass!

Det er så godt som umulig å se på profesjonell motorsport uten at halvnakne modeller, Colgate-smil og Armani-jakker figurerer på sidelinjen. Store merker som Ferrari, Mercedes, Renault, Toyota og Audi bruker avskrekkinge mye penger på sporten, noe som vil si at sjåførene som sitter igjen med sponsorpengene kan konkurrere med lønsslippen til de best betalte atletene i verden.

Eliten innenfor motorsport har blitt fremstilt som glamorøs og moderne gjennom medias linse, der kjendisene soler seg i glansen av blitzregnet. En diametrisk motsetning av selve sporten, altså.

Du kan se det for deg. Det å sitte i et følsomt kjøretøy der hver eneste lille skrue er målt, vektbalansert og testet over flere måneder for å sørge for at de takler en fart på 300 km/t. Forestill deg hvor mye arbeidskraft og penger som har blitt brukt på bilen du befinner deg i, for så å se for deg å kjøre 70 runder på de mest utfordrende racingbanene i verden uten en eneste glipp. Det kan nemlig koste deg livet. I sjåførens øyne finnes det ikke noe glamorøst ved motorsport. Det er livsfarlig, og en sport som kun er egnet for de beste i verden. Det er et poeng flere spill har valgt å ignorere.

Det farlige, kaotiske og uforutsigbare ved racing var en av aspektene Need for Speed: Shift virkelig klarte å formidle. Sjelden har følelsen av å være buret inne i en racerbil følt så ekte, der



#### 1 AUTOLOG

Autolog-funksjonen som vi først fikk se i Hot Pursuit er tilbake i Shift 2. Alle rekordtidene dine - blant annet - blir automatisk delt med konkurrerende venner.

#### 2 GLAMSPORT

Det er så godt som umulig å se på profesjonell motorsport uten at halvnakne modeller og Armani-jakker figurerer på sidelinjen. Sjåførene som sitter igjen med sponsorpengene kan konkurrere med lønsslippen til de best betalte atletene i verden.

motorlyden og din evne som ledsager hadde alt å si. Derfor føltes det også litt skuffende å tre inn i en Nissan GT-R i oppfølgeren, for deretter å bli sendt tilbake til amatørklassen med små Seats og Volkswagen som eneste alternativ.

Amatørklassene fungerer naturligvis som en oppvarming til resten av spillet. Her blir jeg kjent med bilfysikken, oppgraderings-systemet og de forskjellige løpene. Skulle dette gå deg hus forbi

## DET HAR SKJEDD UNDRE MED BILFYSIKKEN ...

vil den bollekinnede amerikaneren Vaught Gittin Jr. understreke det for deg. Med status som Drift-mester, deltager i den amerikanske Formula D-klassen og arrogant holdning utgjør Gittin Jr. den absolutt verste verten for et slikt spill. Det skal jo være en simulator.

Selv om man starter med biler som har problemer med å nå 150 km/t føler jeg meg mer velkommen som spiller i Shift 2. Du kan kjøre løp selv om lommeboka er tom, og det tar ikke lang tid

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



### 3 PES PÅ PC

PC-versjonen vår var latterlig dårlig, siden programmeringen er så forferdelig at selv den kraftigste maskinvare har problemer med å takle spillet.

### 4 HELMET-CAM

Et av de nyeste tilleggene går under navnet Helmet-cam, Utvikleren har valgt å simulere løpet fra kjørerens øyne i stedet for å plassere et kamera inne i bilen, noe som vil si at man svaier mot siden i svingene og trykkes tilbake i setet når man akselererer.

før du blir tilbudt en Alfa Romeo Giulietta eller en Mazda RX8 for å se hvordan det føles å treffe 250 km/t. Personlig synes jeg de kunne tatt en kikk på menysystemet til Forza 3, for de er både slurvete og uoversiktlige i Shift 2.

Den største tilføyelsen, og den absolutt største forbedringen, merkes med en gang du klemmer gassen i bønn. Det har skjedd undre med bilfysikken siden sist. I det første spillet føltes det ofte som at bilene levde sitt eget liv, mens asfalten like greit kunne vært smurt i olje. Denne gang får vi en bedre forståelse av hvordan dekkets gummi jobber med asfalten.

Jo da, bilene har fremdeles en tendens til å bli understyrt selv om du justerer balansen, men det går ikke på bekostning av spillbarheten. Opplevelsen heves av en avsidig lekker grafikk, som overbeviser med glitrende lyseffekter. Byløp har sjelden sett bedre ut enn i Miamis tette gater, da vi kan kjøre med både oransje solnedgang og bekmørk natt. Jeg kunne dog ha ofret litt av detaljnivået såfremt spillet ble utviklet med 60 bilder i

sekundet, for fartsfølelsen lider til tider under den sløve bildeoppdateringen. Lyden er nesten på høyde med grafikken, og utvikleren har først og fremst satset på god motorlyd. Det gjør opplevelsen i cockpiten til en fornøyelse.

Man trenger ikke gå langt tilbake for å se hvor kritiske folk stilte seg til EA. De ble beskyldt for å lage lite kreative kopiprodukter, selv om titlene var finpolert og pusset i alle ledd. Shift 2 følger motsatt tankegang, siden flere av områdene ser ut til å bli holdt sammen av gaffatape. Karrieremodusen er kjedelig, Vaught Gittin Jr. er irriterende og menyene er tungvinte.

De fleste problemene forundster heldigvis når banen og bilen er valgt. Idet du klemmer gassen i bønn og øyner nærmeste sving viskes alle komplikasjoner vekk i nattens mulm og mørke. Shift 2: Unleashed egner seg ikke for alle, men om du har nok

8 tålmodighet venter en vanvittig fartsopplevelse med løp som lever opp til sjangerens beste.

**Thomas Blichfeldt**

# LEGO STAR WARS III

PS3 X360 WII

Sjanger PLATFORM Utvikler TT GAMES Utgiver LUCASARTS  
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 3+



Destroy all the enemy buildings!

For et par år tilbake satt jeg meg ned med Lego Star Wars på Playstation 2. En spesielt stor fan av den meget kjente romoperaen hadde jeg nå aldri vært, men kjøpet var gjort, og allerede ved slutten av første brett var det klart at dette var et spill jeg ville forelske meg i.

Lego Star Wars III: The Clone Wars er nyeste utgivelse i Traveler's Tales klossete serie, og det første en vil legge merke til er uten tvil den oppdaterte grafikken. Utvikleren har skapt en helt ny grafikkmotor, og spillet ser veldig flott ut. Nye lys- og skyggeeffekter er med på å gi deg en meget pen visuell

## LANGT OVER HUNDRE FIENDER KAN VISES PÅ SLAGMARKEN SAMTIDIG...

opplevelse. Langt over hundre fiender kan vises på slagmarken samtidig uten at spillet viser noen antydning til problemer som treg bildeoppdatering, og det føles virkelig som en stor stjernekrig.

En av de største nyhetene i spillet er følgelig de store slagmarkene. Flere av brettene er svære åpne områder, med masser av plass å boltre seg på. Utover slagmarken er det plassert flere "baser", og spilleren begynner som oftest med en eller to av disse. Målet er å overta fiendens baser, noe som er lettere sagt enn gjort, spesielt om en velger å foreta seg denne oppgaven til fots. Ved hver base kan det bygges tre stasjoner. Disse kan for



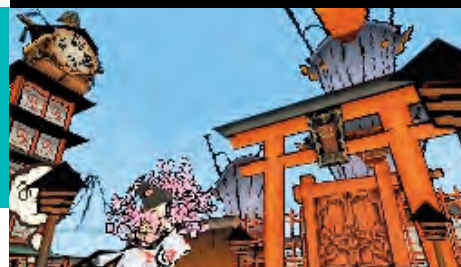
**1 SAMMEN ER VI TO**  
Du har også muligheten til å spille med en venn. Av og til hender det at spillerne blir adskilt, og blir nødt til å jobbe sammen på to forskjellige steder samtidig.

**2 LEGO PÅ EKTE**  
Beveger du kameraet nært nok er det til og med mulig å se Lego-logoen på brikkene, og selv om du må ha en relativt stor skjerm for å i det hele tatt kunne legge merke til dette er det en artig liten detalj.

eksempel være store kanoner som skyter mot fiendens hær, brakker som skaper klonetropper, eller skjoldgeneratorer som skaper et skjold rundt basen. Spillet er som vanlig en relativt enkel affære for oss litt eldre, og det gjør ikke så mye, men når spillet først blir vanskelig skyldes det ofte heller tullede design enn utfordrende oppgaver. Et eksempel på dette er dårlige kameravinkler som til tider gjør det vanskelig å beregne hopp. Dette har vært et problem siden første spill i serien, og det er skuffende at TT Games enda ikke har funnet en god løsning på dette.

Lego Star Wars III: The Clone Wars er likevel et veldig godt spill, som passer til både stor og liten. Det har sine problemer, og en skal ikke se bort ifra at det kommer et og annet ord på voksenspråket når man bommer på en plattform for tiende gang, men den totale pakken er utvilsomt artig og underholdende. Masser av ekstramateriell er det også.

**7** Robin Høyland



## OKAMIDEN

### NINTENDO DS

Sjanger EVENTYR Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM  
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3+

Jeg skal ikke stikke det under en stol, Okami forhekset meg. Det hadde absolutt alle ingrediensene for å skape et vellykket eventyrspill: mystikk, en velskrevet historie, oppfinnsomme grotter, et stemningsfullt lydspor og et helt unikt design. Spillet var proppet til randen med spennende figurer og sideoppdrag, og etter over hundre timer med den hvite ulven Amaterasu, også kjent som Solguden, måtte jeg vemodig legge fra meg spillet. Snufs.

Iløpet av fem minutter får vi et gjensyn med de forhatte demonene vi kvittet oss med i Okami. Men denne gang er det ikke Amaterasu og Issun som utkjemper kampene - det er hennes sønn, Chibiterasu, og unggutten Kuni som er satt til dyst. Kuni kan

## DE HAR SØRGET FOR Å VIDEREFØRE DEN MAGISKE FØLELSEN FRA OKAMI...

settes av ved et enkelt knappetrykk, noe som åpner for flere interessante oppgaveløsninger. Siden dere er to kan Kuni eksempelvis distrahere fiendene mens du åpner en port, eller kjempe ved din side fremfor å sitte på ryggen din. Svært befriende - om jeg fikk et spill til med en pratmaker av Issuns kaliber ville jeg kastet hele DSi-uten en av vinduet.

Sett bort fra det er det ikke mye som har forandret seg. Landskapet, byene og personlighetene er av stor grad de samme, mens malekunstene læres på likt vis som i Okami.

Siden jeg har spilt forgjengeren kjenner jeg meg dessverre altfor godt igjen i miljøene og menneskene på en måte som gjør det vanskelig å finne glede i en kiste gjernt på samme sted som før. Utvikleren har på samme tid sørget for å videreføre den magiske følelsen fra Okami, som gjør at oppdageren i deg ikke kan unngå å fortsette fremover.

Jeg ble kanskje ikke like forhekset av Okamiden, men vet dere hva? Det er jammen ikke langt unna. Ingenting er som å dra på

**8** eventyr i et levende, japansk rismaleri.  
Line Fauchald



# HOMEFRONT

PS3 X360 PC Sjanger ACTION Utvikler KAOS STUDIOS Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-32 Anb. alder 18

Det er ikke lenge siden Nord-Korea var en snakkis på diverse nyhetskanaler over hele verden etter angrep mot landet i sør. For øyeblikket har det blitt stille på den fronten, men vi har nok neppe hørt det siste fra landets maktglade ledere. Kaos Studios har latt seg inspirere av denne dramatiske situasjonen og skapt et førstpersons skytespill som virkelig prøver hardt å gi deg en virkelighetsbasert spillopplevelse.

Å si at spillet har et godt utgangspunkt ville vært en underdrivelse, for historien i Homefront begynner forferdelig bra. Rundt to timer inn i enspillerdelen mister derimot spillet mye av atmosfæren og føles mer og mer som et erketyrisk skytespill. Det skal godt gjøres å ikke fullføre kampanjen i løpet av fire eller fem timer, så det er ikke så altfor langt heller.

Ikke nok med det, her er også en flora av mindre problemer som ender opp med å senke totalinntrykket. Lagkameratene dine spaserer rundt i en slags boble hvor spilleren ikke kan bevege på seg. Er du nødt til å hoppe vekk fra en granat mens en av lagkameratene står i veien, står du bom fast og møter skjebnen på urettferdig vis. Dette opplevde jeg opptil flere ganger iløpet av min tid med Homefront, og det endte faktisk opp med å være den mest vanlige dødsårsaken gjennom hele enspillerdelen.



## 1 A.I., A.I., A.I...

Det kunstige intelligensen i Homefront er ikke noe å skrive hjem om. Stokk dumme soldater formelig skriker etter å bli henrettet. På bildet ser vi en fiende som gjør en grov feilvurdering.

## 2 I BAKGÅRDEN

Kaos Studios har truffet spikeren på hodet når det gjelder atmosfære og omgivelser. Det er umulig å ikke få inntrykk av at denne okkupasjonen kom som lyn fra klar himmel. Kampene foregår i drabantbyer og forsteder og på åpne gater. I et intervju vi gjorde med utvikleren i februar, ble det også sagt at de var ekstremt merkebevisst, for eksempel i form av skilt fra virkelige restauranterkjeder.

Den visuelle delen av grafikken er solid. Det kan på ingen måte måle seg med Crysis 2, men det kjører glatt og fint. En og annen dårlig teksturoppløsning vil du dog komme over, og det hender at objekter forsvinner helt. Flerspillerdelen er akkurat det en forventer. Du har et titalls kart av relativt stor størrelse, to lag og et våpen i dine hender. Din oppgave er å skyte fienden, og stort mer blir det ikke. Ikke misforstå meg, Homefronts flerspiller er artig, og til tider til og med spennende. Her er også et fåtall innovasjoner, som Battlepoints-systemet.

Når du skyter en motstander får du poeng. Disse poengene kan brukes til å

## DET SKAL GODT GJØRES Å IKKE FULLFØRE KAMPANJEN ILØPET AV FIRE ELLER FEM TIMER...

anskaffe nye hjelpemidler som ekstra helse, nye våpen og attpåtil bakke og luftkjøretøy. Det er en stilig idé, og systemet fungerer.

Det legges opp til seks forskjellige klasser som enhver veteran av skytespillsjangeren vil kjenne igjen: Assault, SMG, Heavy, Sniper, Tactical og Explosive. I tillegg til disse har også enhver spiller muligheten til å begynne i et valgfritt kjøretøy, så lenge en har nok Battlepoints.

Når alt kommer til alt kan vi ikke si at Homefront er et direkte dårlig spill - langt ifra. Det er bare plaget av forferdelig typiske spillmekanikker og en altfor kort enspiller som slutter veldig brått. Potensialet er absolutt tilstede, og om utvikleren tar seg sammen og bygger et litt mer unikt spill neste gang, så kan dette bli en veldig interessant og spennende serie i fremtiden. Innen nå har det også blitt

sluppet oppdateringer til både PC og konsoll for å få bukt med de verste tekniske feilene i spillet.

**6**

Robin Høyland



# NINTENDOGS + CATS

**NINTENDO 3DS** Sjanger DYREPASS Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Lanseres UTE NÅ Antal spillere 1 Anb. alder 3+

Rekken av lanseringsspill til 3DS er kanskje ikke uhyre spennende for de mest hardbarkede spillerne, men til gjengjeld bør både lillesøstre og småkusiner brøle av glede. Nintendogs + Cats er det samme spillet som ble sluppet til Nintendo DS for seks år siden (du verden, som tiden flyr!), men med det unntak at valpene kan nytes i forbedret grafikk og stereoskopisk 3D.

Videre leveres spillet med en annen nyhet som tydeligvis er så avgjørende at den har gjort seg fortjent til en plass i tittelen. Der vi tidligere var begrenset til å stryke og pludre med hundevalper, har også kattunger entret scenen. Små, søte kattunger som tumler og ruller rundt på parketten mens de maler og mjauer og generelt oppfører seg som en dyreelskers våte drøm. De blir ikke mindre uimotståelige av 3D-effekten, selv om jeg til nød og neppe vil beskrive teknologien som fremtiden for dyrepasserspill.

Spillets premisser er ikke allverdens å brette opp ermene for. Som Nintendogs på Nintendos forrige håndholdte, dreier dette seg i hovedsak om å passe på og leke med hundevalper av forskjellige slag. For den 9 år gamle allergikeren Sunniva er dette en perfekt erstatning for en ekte valp, minus den ubetingede



## 1 TRIKS OG MIKS

Både hund og katt kan læres opp til å gjøre forskjellige triks ved hjelp av mikrofonen. Neste ut er dressurkonkurranser.

## 2 SHOPOHOLIKER

Blant leketøy er det en hel masse å velge mellom: radiostyrte helikoptre, ballonger, tennisballer, spilledåser og frisbees.

kjærligheten og røyteperioden.

I Nintendogs er hundene evigunge, fanget i en endeløs tilstand som snublende

**SMÅ, SØTE KATTUNGER SOM TUMLER RUNDT PÅ PARKETTEN MENS DE MALER, MJAUER OG GENERELT OPPFØRER SEG SOM EN DYREELSKERS VÅTE DRØM...**

sjarmbomber, og det samme gjelder kattene. Nintendogs + Cats kan likevel knapt nok kalles et nytt spill. Det gjøres mer levende i stereoskopisk 3D, men de andre nyhetene gjør absolutt ingenting for å rettferdiggjøre en nylansering. Katter som dyr er mer reserverte enn hunder, noe som gjør dem enda mindre ideelle i et spill enn de er i det virkelige liv.

Har man aldri eid en DS, er mellom 7-14 år gammel og drømmer om kjæledyr i søvne, er Nintendogs + Cats spillet for deg. For alle andre er dette et nødvendig tilskudd i rekken av lanseringsspill til 3DS, og mest av alt en utvidet

**6** teknologidemonstrasjon. Pluss for ansiktsgjenkjenning med det innebygde kameraet.

Daniel Guanio



## PRO EVOLUTION SOCCER 3D

**NINTENDO 3DS** (Skrevet av Kristian Nymoen)

På gressmatten er det meste velkjent, og Pro Evolution Soccer 2011 3D en fornøylig affære. Med en god spillmotor til grunne kan du se frem til mange spennende kamper og høydepunkter. 3D-effekten haler riktignok med seg noen utfordringer, men også nok positivt i form av den spennende nye visuelle stilen. Det er ganske enkelt utrolig kult å spille fotball i 3D. Tippeliggaen har akkurat

barket igang, så er du på utkikk etter et fotballspill å ta med deg på farten, finner du ikke et bedre alternativ.

**7**



## PILOTWINGS RESORT

**NINTENDO 3DS** (Skrevet av Daniel Guanio)

Når man setter igang Pilotwings Resort for første gang, står det ganske klart frem for en hva slags spill dette er snakk om. Det er et flyspill i en avslappende setting, nærmere bestemt en «resort». Samme «resort» som i Wii Sports Resort, viser det seg, den lille øya Wuhu Island, hvor alt er fryd og gammen i stekende sol. Spillet er et godt testament på at 3D-funksjonen i 3DS er kommet for å bli, men ikke et spill som varer på

langt nær lenge nok til å fortjene hederlig omtale.

**5**

Gøy så lenge det varer.



## RIDGE RACER 3D

**NINTENDO 3DS** (Skrevet av Jonas Måki)

Simulatorspill å la Gran Turismo 5 er ikke min greie, det blir for tidkrevende. Ridge Racer 3D lykkes derimot i å leve opp til praktisk alle forhåpningene jeg hadde, minus nettdelen. Det er fortsatt hysterisk underholdende og, takket være sin tilgjengelighet, raskt og smidig nok til å være et perfekt spill å plukke opp for å ta seg en kort runde i svingene. Ridge Racer var det perfekte

lanseringsspill til Playstation, og faktum er at det fortsatt er like klokkerent til Nintendo 3DS, 16 år senere.

**8**

Blu-ray

For flere blu-ray-anmeldelser:  
[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



# Due Date

Det er ikke hver dag man blir nødt til å haike med Zach Galifianakis.



Skuespillere **Zach Galifianakis, Robert Downey Jr., Danny McBride, Michelle Monaghan, Juliette Lewis, Jamie Foxx**  
Utgivere **WARNER BROS.**  
Regi **TODD PHILLIPS**  
Sjanger **KOMEDIE**  
Lanseres **4. MAI**  
Kodeks **MPEG-4 VC-1**  
Lyd **DTS-HD 5.1**  
Skjermformat **2.35:1**

**ZACH GALIFIANAKIS** ER en ekstremt morsom mann. Kanskje den morsomste mannen som for øyeblikket figurerer på lerretet. Som mange andre filmkomikere startet han karrieren sin innen dårlig betalt stand-up på labre undergrunnsklubber, men latterbrølene var ikke til å ta feil av. I *Due Date* spiller han mot storsjarmøren Robert Downey Jr., en gjennomført kul type som står i perfekt kontrast til Galifianakis' sære vesen. Filmen bygger på enkle premisser: Peter (Downey Jr.) er en vordende far, oppknytt av stress, som blir tvunget til å slå følge med Ethan (Galifianakis) for å rekke konas fødsel. Underveis viser det seg derimot at Ethan mangler alt som heter sosiale antenner, noe som bare gjør Peter mer og mer rasende. Her finner man samme type forhold mellom hovedpersonene som det man så i innertieren *The Other Guys*, der Peter gradvis begynner å se Ethans positive sider. I *Due Date* fører dessverre dette til at nærmere siste halvpart av filmen blir mindre morsom, i og med at også seeren utvikler en forståelse for Ethans oppførselsmønster. Det er heller ikke like morsomt å se Robert Downey Jr når han ikke lider av plutselige raseriutbrudd, ei heller spennende når

det begynner å bli åpenbart at heisaturen nærmer seg veis ende. Noe av grunnen til dette er nok også at Galifianakis' rolle forblir uforandret gjennom hele filmen, på samme tid som Downey Juniors rolletrakk trappes ned til pappfigurnivå, bit for bit. Filmens desidert beste scene viser Ethan drikke kaffe brygget på asken fra sin egen far. Før han innser dette, setter han væsken i halsen og tar en ny slurk for å skylle ned restene av det forrige.

Det er med andre ord ikke en latterbombe vi har å gjøre med her. Hittil har Galifianakis gjort seg best som biroller i andre filmer, og det er forståelig. Her blir det rett og slett litt for mye av det gode, på samme måte som det hadde blitt for mye Ron Burgundy i *Anchor Man* hvis filmen ikke opererte med så mange bifigurer. På latterskalaen ender *Due Date* opp med å være en vellykket småhumring, men uten de helt store latterkrampene. Pluss for scenen med *Eastbound & Down*-stjernen Danny McBride, der sistnevnte sitter i rullestol og hevder at det ikke finnes noe lurere her i verden enn å reservere bord på en fast food-restaurant.

**7**

**Daniel Guanio**



## Zach Galifianakis

Den greskættede og smålubne komikeren Zach Galifianakis er best kjent fra rollen som den pussige stebroren i *Hangover*, hvor han også fikk sitt gjennombrudd. Karrieren hans begynte i bakrommet på en hamburgersjappe, men gikk gradvis videre til små scener i diverse Comedy Clubs. Han fremfører også på flere universiteter, og spiller en av hovedrollene i TV-serien *Bored to Death*. Men for internettvandrere er nok intervjuerien *Between Two Ferns* mannens største latterbidrag, hvor han fører pinlige samtaler med andre Hollywood-stjerner.



## Legend of the Guardians The Owls of Ga'Hoole

Sjanger EVENTYR Lanseres UTE NÅ Skjermformat 2.35:1 Lyd DTS-HD 5.1

**HER ER DET DEFINITIVT UGLER I MOSEN.** Legend of the Guardians er nemlig en film som slettes ikke fortjener å bli uglesett, på tross av lunken mottakelse og lave besøkstall. Det er nesten så jeg stuper ned fra redet mitt og sluker alle rottene som klager på den «forutsigbare handlingen». Sa vi ikke det samme om Dragetreneren?

Det er ingen hemmelighet at de fleste animasjonsfilmer følger en viss oppskrift når det gjelder persongalleri og format. Det som derimot veier tyngst er utførelsen, animasjonene, replikkene og stemmeskuespillet. Noe som uten tvil er på plass i Legend of Guardians. Det skal sies at det nok har vært en stor utfordring å animere ansiktsuttrykk på såpass distinkte fugler som ugler, men som en selverklært uglefanatiker kan jeg uttrykke min glede over at de ikke har mistet den praktfulle fremtoningen som virkelige

ugler kan skryte av. Dette er en vakker og engasjerende film.

7

Daniel Guanio



## Howl

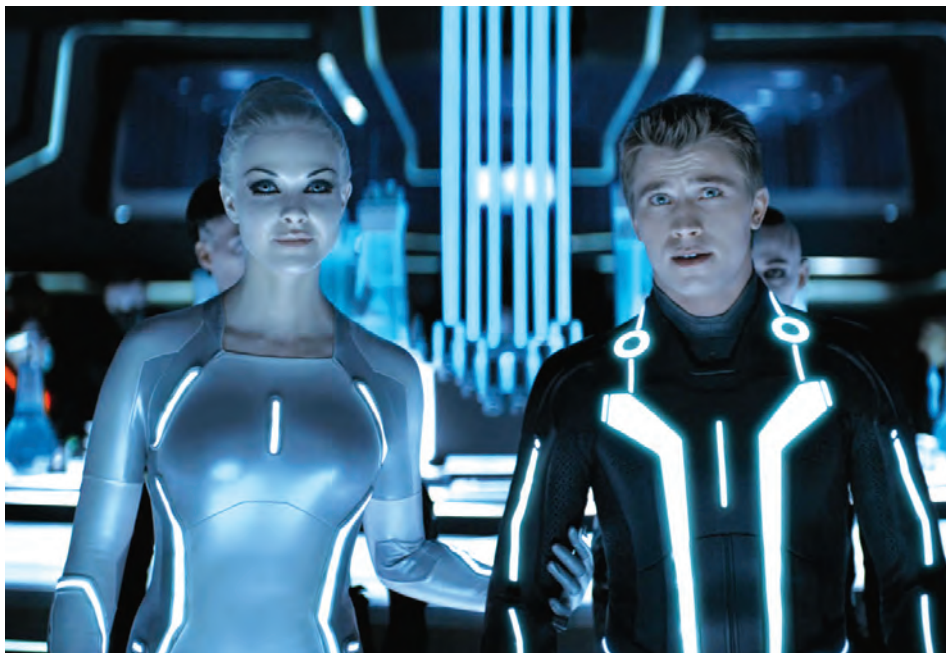
Sjanger DRAMA Lanseres UTE NÅ Skjermformat 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

**JAMES FRANCO HAR ET SÆREGENT TALENT** for å gjengi virkelige personer. Han strålte som kjæresten til Sean Penn i Milk, og sørget for at fulle kinosaler bet seg i leppa da han skar av seg armen som Aron Ralston i 127 Hours. Nå er han tilbake i Howl, som tar for seg livet, og ikke minst diktet, til forfatteren Allen Ginsberg.

Howl er en film uten et klart utgangspunkt. Filmen opererer for det meste på tre steder, klippet sammen på forskjellige tidspunkt. Vi er i rettssalen, der Ginsberg ble saksøkt for diktets innhold, i et intervju i leiligheten hans og på en klubb der Franco leser opp diktet på samme vis som Ginsberg. Forfatteren fikk mye oppmerksomhet for diktet, og dette fremvises godt. Franco gir et sobert portrett av Ginsbergs forhold til livet, hans partnere og skrivekunsten, og fungerer som limet i en film som til tider tar seg vann over hodet. Scenene på de tre stedene ødelegges av usammenhengende animasjoner og forstyrrende musikk, som gjør det vanskelig å forstå seg på filmens egentlige budskap.

6

Line Fauchald



## Tron: Legacy

Sjanger SCIENCE-FICTION Lanseres 13. APRIL Kodeks AVC Lyd DTS-HD 7.1 Skjermformat 2.35:1

**FANSEN TIL KULTKLASSIKEREN TRON** måtte vente i nærmere 20 år for oppfølgeren skulle bli et faktum. På den tid fikk Tron veldig mye skryt for det visuelle, som var strålende på den tiden (1982). Likevel ble de kritisert for den noe middelmådige historien. Denne gangen har Disney gravd i lommene og satsset betydelig hardere med både budsjett og markedsføring, men vil filmen bli noe bedre av den grunn?

Tron: Legacy utspiller seg tyve år etter originalen. Faren til Sam har vært forsvunnet i alle disse årene, men plutselig legger han igjen spor etter seg. Dermed er det hele i gang. En historie som er veldig tro mot Tron-universet, som skjer inne i en datamaskin. Likevel gjøres det ikke veldig mye nytt. Man trenger ikke akkurat være spåkone for å spå de fleste hendelsene, men du vil du nok få deg en overraskelse eller to iløpet av den drøyt to timer lange filmen. Skuespillet er dessverre så som så. Evgunge Jeff Bridges gjør dog en ny solid rolle som Kevin Flynn og den onde klonen CLU, slik han gjorde i originalen.

Foruten dette stråler Tron: Legacy stort når det

kommer til det visuelle, med nydelige spesialeffekter. Atmosfæren når de er inne i datamaskinen er som en digital opplevelse fra Disney-land. Man smiler fra øre til øre over hvor stemningsfullt det er. Den legger seg rett og slett høyt oppe på min liste over de vakreste filmene jeg har sett. Når også den meget populære franske musikkduoen Daft Punk, som opptrer i filmen som MP3-programmer, legger sine kraftfulle elektroniske toner over det hele er det bare å lene seg tilbake og nyte. Musikken er nemlig så knakende bra at det er min personlige favoritt for årets filmalbum i 2010.

Tron: Legacy kunne vært noe veldig stort, men ender opp med å bli en opplevelse litt over det middelmådige. Hadde det ikke vært for den spektakulære atmosfæren, som Legacy osrer av gjennom hele filmen, så kunne dette fort blitt flaut. Legacy skuffer nok ikke fansen av den originale Tron-filmene, og har også mange likhetstrekk i både positive og negative fortegn. Ikke en film for

historiebøkene, men det forventet jeg ikke heller.

Martin Andresen

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



### Stand By Me

Sjanger DRAMA Lanseres UTE NÅ Skjermformat 1.81:1 Lyd DTS-HD 5.1

**PÅ ET TIDSPUNKT HAR ALLE** tenkt at det finnes en enkel løsning på et problem. I Stand By Me gjelder dette Gordie, Chris, Teddy og Vern, som begir seg ut på en reise langs togsjennene i søken etter et lik. Gjennom sumper og over høye broer hører vi dem fable om hvor berømte de vil bli etter funnet, og behandler reisen som en prolog til det enkle og fantastiske livet de har i vente.

Så enkelt er det selvfølgelig ikke. Hver av guttene sliter med sine egne problemer på hjemmebane, og blir tett etterfulgt av den knivbærende sjefsmobberer Gordie. Sammen

utgjør de en sjarmerende kvartett, som bruker dagene langs skinnene på å skremme hverandre med skumle historier eller å fundere over livets store mysterier. Puberteten, altså.

Stand By Me har holdt seg godt, og på blu-ray får spesielt de lysere scenene skinne. Men det er ikke her gulroten ligger. Den finner vi i samtalen, øyeblikkene og reaksjonene vi ser i de fire guttene. Majoriteten har nemlig sagt, gjort og reagert på samme måte. Stand By Me er en film man kjenner seg igjen i - på godt og vondt.

9

Line Fauchald

**At internett har stått for det meste av spilldekningen** de siste 5 årene er ingen overdrivelse. Likevel er jeg overrasket over at så mange spillblader har blitt redusert fra norske utsalgssteder, ettersom spill som medie har vokst seg større, på samme tidspunkt som bransjen har satset bredere. Titter jeg i Narvesen-kiosker er det få spillblader å skue, men heller lpad-magasiner, Linux, film, 3D, Blu-ray og generelle datablader. Kort sagt er det større interesse for ny teknologi på trykk, enn det er for spill.

Jeg tok kontakt med en tidligere redaktør av et norsk spillblad (SuperPlay) og nåværende kulturjournalist i Aftenposten, Joachim Lund, for å diskutere saken. Han mener at veien til internett er kort for den yngre garde, og det er fortsatt flest unge som virkelig brenner for spill. Disse finner som regel informasjonen på nettet, ettersom det er såpass bred dekning med snutter, drossevis av bilder og ikke minst diskusjon. La oss heller ikke glemme prisen. Et magasin ligger på hundre kroner og oppover, en betydelig sum for spillinfo man får servert gratis på nett.

Nysgjerrigheten stoppet ikke der. Jeg ville høre hva bladspesialisten Narvesen mente. Om de hadde foretatt seg noen analyser av markedet eller hva folk er ute etter. Etter utallige telefonsamtaler med presseansvarlige endte jeg opp hos Gunnar Farstad, kategoriens ansvarlig hos Interpress Norge. Interpress tar for seg import og distribusjon av blader for blant annet Narvesen-kioskene.

Farstad forklarer at de ikke har hatt kapasitet til å gjøre noen omfattende analyse av trendene i markedet. Likevel har han gjort sine observasjoner i forhold til spillblader i kioskhyllene. Han forklarer at det er lenge siden PC Gamer var en kioskvelder. Utsalgsstedene har økonomiske hensyn å ta, og det er vanskelig å konkurrere mot den brede spilldekningen som eksisterer på nett.

Likevel finnes det et spillblad som lever i beste velgående. Det spillbladet du holder i hånden nå. Takket



være en reklamefinansiert modell, trofaste lesere, skriveglade og kyndige skribenter, kan vi skilte med å være Norges eneste spillmagasin per dags dato. Mye av dette har grobunn i vårt etablerte nettsamfunn, noe som gjør at vi kan ha et fint samspill mellom internett og papir. Vi er også stolt over å kunne tilby eksklusive saker på høyde med de største spillmediene i verden. Det er et privilegium å kunne levere godt spillstoff til over 80.000 norske lesere i måneden. Helt gratis.

## Onsdag 09/3

Jeg satt meg på morgenflyet til København for å møte våre danske eiere. Vi skulle drøfte tingenes tilstand og legge en fremdriftsplan for den norske redaksjonen. Vi har en voldsomt høy arbeidsmengde i Gamereactor Norge og noe måtte gjøres. Jeg ville ha mindre arbeidsoppgaver og mer bemanning. Et ønske som svært sjeldent faller i god jord hos en arbeidsgiver. Men våre danske venner var lydhøre. Resultatet var en mer effektiv arbeidsfordeling og mer arbeidskraft. Gratulerer med ny 50-prosentstilling. Morten Bækkelund.



## Torsdag 10/3

Gårsdagens intense diskusjoner, kombinert med lite søvn og flyturen hjem gjorde sitt. Jeg var sengeliggende med feber. Det var også dagen hvor Nintendo 3DS fant veien til kontoret, en konsoll som pirret nysgjerrigheten min med sin brillefrie 3D. Daniel gjorde virkelig sitt for at det var ekstra stusselig å være sengeliggende den dagen, med hyppige oppdateringer fra kontoret om hvor morsom og imponerende den nye konsollen var.

## Onsdag 16/3

Det var duket for Nintendo 3DS-arrangement på Hard Rock Café i Oslo. I samarbeid med Bergsala plukket vi ut 10 heldige Gamereactor-lesere fra nettsiden, som skulle få muligheten til å prøvespille den nye konsollen for alle andre. Flere av leserne som var invitert skrev om inntrykkene sine på nettsiden, og noen tok også

skrittet enda litt lenger med å lage en helt egen videoreportasje.

## Torsdag 17/3

Rasmus (Gamereactor Danmark) landet i København etter å ha spandert en uke i Seattle sammen Valve og det kommende Portal 2. Dessverre lar ikke Valve oss publisere anmeldelsen i dette nummeret, noe vi opplever som ytterst merkelig. I stedet for oppfordrer vi dere om å surfe inn på Gamereactor.no den 19. april for å lese anmeldelsen der.

## Fredag 18/3

Vår hardwareskribent Ole-Kristian var invitert på pressefrokost i regi av Sony Ericsson, for å ta den nye spilletelefonen Xperia Play i nærmere øyesyn. Ifølge Ole-Kristian ble det servert fortryllende egg og bacon, en frokost som kunne forføre selv den mest kresne gane. Deretter kom han slentrende inn på kontoret med en ny telefon under armkroken. Men tror dere han hadde rasket med seg frokost til sultne kolleger? Niks. Senere samme kveld fikk jeg en mms fra Daniel. Han hadde avbildet middagen sin. Det var egg og bacon.

## Tirsdag 22/3

I forrige måned reiste vår skribent William Thorstensen til Champaign, en by like utenfor Chicago, i forbindelse med avdukningen av Saints Row the Third. I løpet av turen lot William seg imponere av en pizza med nevestore kjøttboller, fant ut at matretten french dip er 6 kvalmende centimeter med roastbiff plassert mellom to brødkiver og lot seg berga av en fantastisk vakker stjernehimmel. I dag har vi trimmet teksten til bruk i magasinet, og sett oss nødt til å fjerne en del av innholdet. Les den fulle teksten i all sin prakt på Gamereactor.no

## Torsdag 24/3

I det solfylte vårværet bestemte vi oss for å ta en rask photosession. Bildene skulle brukes til en redesignet redaksjonsside, som du sikkert har lagt merke til. Det ble en fornøylig affære, og jeg fikk med det samme den gode gamle følelsen av å være på skoleekskursjon. Spesielt merket jeg at Line syntes det var herlig med et lite avbrekk i det redaksjonelle arbeidet. Det var umulig å stoppe skravl på Fauchen. Det gikk som vanlig i Donkey Kong og The Blob. - Er det mulig å snakke litt om Crisis 2 også, prøvde jeg å skyte inn. Et spill som bare er 3.000.000 ganger kulere. Men til tross for tapre forsøk på å vende samtalen, fortsatte praten i samme spor, nemlig om Lines pelskleddestevenn. Eller det

## RYKTER & SLADDER

Morten Bækkelund rapporterer ryktene som pågår i spillbransjen akkurat nå...

### ■ Metal Gear Solid 5 på E3?

Ifølge rykter skal Hideo Kojima, mannen bak den kritikerroste Metal Gear Solid-serien, avsløre to storspill under årets E3-messe. Med hele tre år siden det siste Metal Gear-spillet kom ut på Playstation 3 går alles tanker mot en avsløring av Solid Snakes femte eventyr på stasjonær konsoll. Kojima selv holder dog kortene tett til brystet.

### ■ Warhawk 2 på vei?

I mars skal Sony Computer Entertainment America ha avholdt et lukket arrangement der et hemmelig spill ble avslørt. Skal man tro ryktene er det snakk om en oppfølger til PS3-klassikeren Warhawk. Tidligere har vi hørt rykter om et liknende prosjekt kalt Starhawk. Om dette er det samme spillet eller noe helt nytt, gjenstår å se.

### ■ Wii 2 allerede på E3?

Skal vi tro på Arvind Bhatia fra analysefirmaet Sterne Agee kan den neste stasjonære konsollen fra Nintendo bli avslørt allerede under årets E3-messe. Ifølge Bhatia må dette til for at Nintendo skal overleve blant de stasjonære konsollene. Wii har solgt langt mindre etter Kinect og Playstation Move kom ut på markedet.

### ■ Nytt GTA V på vei?

Det kan se ut som Rockstar er godt i gang med det neste kapittelet i Grand Theft Auto-serien. Ryktene startet da en stuntmann røpet at han hadde gjort en stemme til GTA V. Han trakk siden dette tilbake og forklarte at det var en skrivefeil, men i ettertid har flere andre skuespillere kommet med liknende meldinger.

### ■ Dato og pris på NGP?

Med 3DS ute i butikken retter tihengere av bærbare konsoller oppmerksomheten sin mot Sony. Next Generation Portable, oppfølgeren til PSP, skal ifølge ryktene være klar til lansering den 11. november. Når det gjelder pris er ingenting bekreftet, men jungeltelegrafener mener prisen ligger et sted mellom 3000 og 4000 kroner.

og les mer om livet i redaksjonen,  
les mer på Gamereactor.no

vil si helt til jeg fortalte at jeg fikk vondt i øynene av den lavoppløselige grafikken. Da var det brått slutt på samtalen.



### Mandag 28/3

Hver måned har vi haugevis av anmeldelser, sniktitter og artikler som vi ønsker å få plass til i magasinet. Noe som resulterer i at vi titt og ofte må velge bort innhold. For å få plass til mer spillstoff i bladet, designet vi en forenklet utgave av community, kun bestående av leserbrev. Illsinte kjernelesere satt energidrikken i halsen og tok tastaturet fatt. Leserstormen førte til at jeg skrev en blogg om situasjonen og luftet interessen for mer community. Ved over 100 kommentarer på bloggen skulle vi redesigne en utvidet communityseksjon. I løpet av et par timer hadde vi langt over 100 kommentarer. Vi gjorde en helomvending, og communityseksjonen finner dere på neste side.

### Tirsdag 29/3

Apple inviterte meg til et lite møte på et hotellrom i Oslo sentrum, for en lynpresentasjon av Ipad 2. Idet jeg entret rommet var alt som det skulle være. Fantastisk utsikt over Oslo by, frisk frukt, iskald farris og kaffe ble tilbudt. Jeg takket pent nei. Var tross alt mer interessert i å slå kloa i det nye nettbrettet. Etter en halvtime med skryt fra en PR-representant, forsvant jeg med en lekker Apple-pose øremerket Nymoen. Inntrykkene lar vente på seg grunnet deadline, men jeg har allerede forelsket meg i det nye smartcoveret, og i løpet av helgen skal det testes og surfes.

### Torsdag 31/3

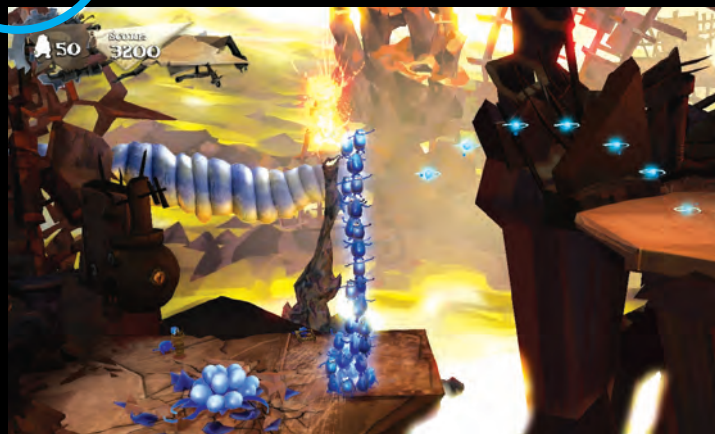
Vi jobber nå med den siste finpussen på bladet, før vi sender det avgårde til trykkeriet i kveld. Det har vært en god og hektisk måned for oss i redaksjonen. Takk for følget, og husk å ta turen innom gamereactor.no.

### Halo Wars 2 ikke umulig

I Halo Wars forlot man Master Chiefs komfortable støvler og fikk sjansen til å gå løs på Covenant-rasen fra en ny vinkel. Strategispillet ble en stor suksess både blant fans og pressen, og skal man tro på Frank O'Connor fra 343 Industries kan en oppfølger så absolutt være aktuell. I tillegg flørter han med tanken om å lage noe til Kinect. Men hva mener vi egentlig om å veive foran bevegelsessensoren til Microsoft i denne sammenhengen? Kom deg opp av sofaen og ut på internett, så tar vi diskusjonen på Gamereactor.no.

Nedlastet

For ytterligere anmeldelser av nedlastbare spill, besøk Norges beste spillside [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



## Swarm

Plattform PSN/XBLA Sjanger PLATTFORM Antall spillere 1 Pris 120 KR Tekst TOR ERIK DAHL

Ron Gilbert, mannen som har jobbet med flere klassikere som Monkey Island-spillene, er nå den kreative kraften i utviklerstudioet Hothead Games. De har nylig sluppet det nedlastbare spillet Swarm, en salig blanding av tegneserievold og plattformspill. Det handler om 50 blå puddinger som skal overkomme hindre og komme seg helskinnet fra begynnelse til slutt. Eller det vil si: Kun én trenger å komme seg helskinnet til mål, mens de andre blå klumpene kan ofres - på bestialsk vis. Forestill deg at du styrer en fiskestim, hvor det er én for alle og ikke nødvendigvis alle for én. De små puddingene setter livet på spill i dumdristige manøvre for å sanke poeng, og det er tidvis både vanedannende og underholdende. Spillet ser pent ut med lekent design, sjarmerende vesener og det hele utspiller seg i en fargerik tegneserieverden. Spillet er kun for én person, men passer likevel å spilles sammen med flere. Det har et glimt i øyet og humor som er skapt for å deles. Det er jo tross alt ikke like moro å le alene... Eller er det?



## Patapon 3

Plattform PSN Sjanger MUSIKK/STRATEGI Antall spillere 1-8 Pris 120 KR Tekst LINE FAUCHALD

De rytme glade krigerne fra Sonys populære Patapon-serie har danset seg inn i flere PSP-hjertes. Oppfølgeren går i samme spor som sine forgjengere, da en bråte tromme glade soldater skal beseire syv onde ånder med et knippe primitive våpen. Kampsystemet er også nokså likt, da hver knapp representerer en ny kommando. Befalingen kommer i form av en rytme, som stokkes om i forskjellige kombinasjoner for å eksempelvis angripe eller gå fremover. Men selv om det er mye likt er det absolutt ikke snakk om en kjedelig ferd. Flerspillermodusen har nemlig fått større plass, der du kan spille hvert nivå sammen med og mot andre spillere. Her tjener man seg også opp erfaringspoeng, som du kan bruke til å forbedre din Patapon. Med sitt tredje tilskudd har serien fått en større dybde, der spesielt det grafiske fremstår som mørkere og skumlere enn tidligere. Patapon 3 er morsommere og dypere enn noen gang, og får selv en urytmisk anmelder til å nikke anerkjennende i takt med de lekne strofene. Pata-pata-pata-pon!



Online

Sjekk hva som har skjedd iløpet av måneden på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

### Xbox Live Indie Games

Hei. Jeg har undersøkt litt på nettet, og der står det at det kun er Australia som ikke har Xbox Live Indie Games. Men hver gang jeg skal laste ned demoer av slike spill står det at tjenesten ikke er tilgjengelig i min region. Vet dere noe mer om dette? Skulle gjerne testet Jump'n Bounce.

/Glenvorn

Ifølge App Hub (Microsofts kundeservice for utviklere til Xbox 360 og Windows 7-telefonen) er Xbox Live Indie Games for øyeblikket tilgjengelig i følgende land: USA, Canada, Frankrike, Italia, Tyskland, Japan, Sverige, Singapore og Spania.

Ikke i Norge ennå, dessverre, men det jobbes angivelig med å utvide tjenesten til flere land.

### Playstation 3-problemer

Dagen har endelig kommet. Etter to år med hardcore-spilling har min Playstation 3 sluttet å lese disker. Jeg visste at det ville skje en dag, men jeg har likevel noen spørsmål om hendelsen. Greit nok at jeg må levere den inn der jeg kjøpte den, men det jeg er bekymret for er om jeg vil miste Playstation Network-profilen, Trophies, utvidelser og lignende. Jeg finner ingen god måte å lagre det på.

Det hadde vært fint hvis dere kunne fortalt meg hvordan jeg lagrer informasjonen, så to år med spinning ikke går i vasken. På forhånd takk!

/Assassin Altair

Slik jeg har forstått det synkroniseres profil- og Trophy-informasjon med en ekstern server. Hvis du får tilbake en ny Playstation 3 vil du derfor få tilgang til informasjonen hvis du logger deg på den nye konsollen med den gamle kontoen din.

Når det gjelder utvidelser og elektroniske spill du har kjøpt kan disse lastes ned gratis fra listen over kjøpshistorikken til din konto. Den finner du i Playstation Store.

Legg imidlertid merke til at Sony kun lar deg laste ned dine spill til 5 forskjellige konsoller for å hindre at man sprer alt man kjøper med alle vennene sine. Men vi får jo ikke håpe at den nye maskinen tar kvelden så

fort.

Jeg vil anbefale deg å kopiere lagringsfilene dine over til en ekstern harddisk, minnepinne eller lignende før du sender inn konsollen, ettersom disse ikke synkroniseres med serverne.

### Xbox eller Playstation 3?

Bør jeg velge Xbox 360 eller Playstation 3? Ikke kom med dumme svar som for eksempel "velg det du liker best" - jeg vil vite hva jeg bør kjøpe!

/thenoisyassassin

Når vi skriver at du bør kjøpe maskinen du liker best er ikke det for å være dumme. Det er fordi vi ikke har forutsetninger for å gjøre et subjektivt valg for deg.

Begge konsollene har fordeler og ulemper. Playstation 3 har litt mer maskinkraft og flere eksklusive titler (i alle fall i år), støtte for Playstation Move og gratis nettspilling. Xbox 360 har en bedre og mer utbygd nettdel som koster penger, et større spillbibliotek og Kinect-støtte.

Det du må finne ut er hvilke av disse tingene som betyr mest for deg. Hvis du har noen venner med Playstation 3 eller Xbox 360 kan du kanskje besøke dem eller låne med deg konsollen, så får du et inntrykk av hvordan de forskjellige maskinene fungerer.

### Playstation-oppdatering

I dag hørte jeg at Sony har laget en oppdatering som gjør det umulig å spille blu-ray-disker. Er dette sant? Håper dere svarer kjapt. Jeg er i full panikk!

/Creteck

Jeg tror ikke det, nei. Skulle det skje vil Sony få enda flere problemer med tanke på at man ikke kan installere eget OS på Playstation 3.

### Postkode

Jeg har kjøpt Microsoft-poeng, og måtte fylle inn postkode. Nummeret er 7026, men da jeg fylte det inn fikk jeg beskjed om at det var ugyldig. Hva er galt? /ad0132

Høres merkelig ut. Vi foreslår at du slår inn nærmeste postkode til 7026, og ser om det fungerer.

MÅNEDENS BREV

## HUMØRSYK PC

DarkAngel12 har problemer med diskleseren på PC-en.

Hei. Jeg skulle sette meg ned for å spille det svært etterlangte Dragon age 2, men det gikk ikke helt som planlagt. PCen min vil ikke lese eller anerkjenne at det er en disk i leseren. Jeg prøvde med en ekstern diskavspiller, og det funket heller ikke.

Jeg har en Dell XPS, og garantien på tre år har akkurat gått ut. Er det noe jeg kan gjøre? Hvis ikke, bør jeg få meg en ny PC eller bruke masse penger på reparasjoner? Kan jeg bruke reklamasjonsretten?

/DarkAngel12

Hvis diskene ikke blir gjenkjent med den eksterne stasjonen tipper jeg det kan være noe galt med kontrolleren for optiske stasjoner på hovedkortet.

Hvis du ikke allerede har gjort det ville jeg dobbeltsjekket både den innebygde og den eksterne stasjonen med et par andre disker for å slå fast om det gjelder alle disker. En driveroppdatering er også verdt et forsøk.

Når det gjelder reklamasjon tror jeg datamaskiner går under forbrukerelektronikk, som bare har reklamasjonsrett de to første årene. Siden garantien er utløpt er jeg redd maskinen må repareres eller byttes. Jeg er ikke 100 prosent sikker, så forhør deg der du kjøpte maskinen.

Hva som er billigst av reparasjon og ny data er vanskelig å si. Med det sagt har nok utviklingen på PC-fronten kommet et stykke lenger på tre år også, så en ny maskin kan være å vurdere.



## FORUMSNAKK

### E3 2011 - Hva forventer dere?

Som alltid skal jeg krysse fingrene for et nytt Banjo-Kazooie-spill. Og da tenker jeg i retning de to første spillene. Vet at det er mange som ønsker seg det, men Rare er nok for opptatt med Kinect-prosjektet sitt.

/Caveman

Tviler på det blir noe 3D fra Microsoft sin side. Det har kanskje vært knapt med Kinect-spill, men siden Microsoft har sett de enorme salgstallene til kameraet vil de fokusere på det. /Zyrocz

Gleder meg til å høre mer om Mass Effect 3, Fable-serien, Battlefield 3 og Skyrim. 2011 blir et sabla bra spillår!

/HaXorZ

I år håper jeg vi får noe nytt om Agent, Max Payne 3, samt det neste Grand Theft Auto og Half-Life.

/fantomena

Hvis det ikke kommer en gameplay-video av Dead Island griner jeg. Ellers vil jeg gjerne se mer av Metal Gear: Rising og Skyward Sword.

Jeg drømmer også om et nytt Starfox-spill. <3 /Dump Truck

Håper på å se noe fra Star Wars: The Old Republic. Hvis det ikke lanseres før messen da, noe jeg tviler på.

/Warwigan1

Venter fortsatt på Ghost Recon: Future Soldier, har vært stille lenge nå.

/JoEy\_Odd

Håper Batman: Arkham City blir vist frem. Arkham Asylum var briljant, og jeg har stor tro

på oppfølgeren. En gameplay-demo av Skyrim og offisiell annonsering av Grand Theft Auto V hadde også vært noe.

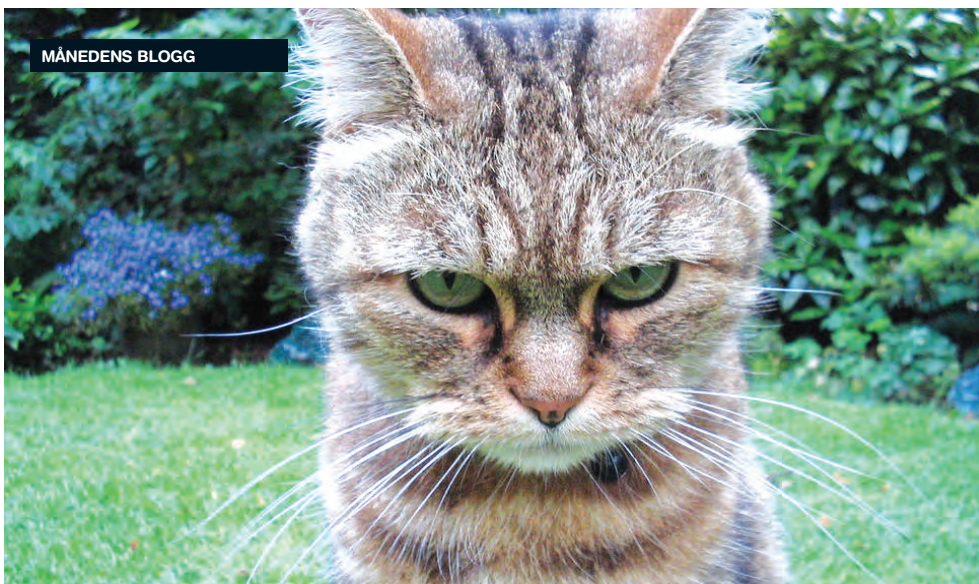
/Brightside

Håper vi får se mer av Ghost Recon: Future Soldier, Battlefield 3 og Uncharted 3. Og for Guds skyld, Dice og EA: GI OSS MIRROR'S EDGE 2!

/blyantkvesser

Informasjon og lanseringsdato på PSP 2?

/draxi



## GAMEREACTION SUGER!

Strife\_Cloud er misfornøyd...

Overskriften er muligens litt i overkant, men jeg tror vi alle har tenkt tanken. Februar-nummeret 2011 er et godt eksempel på hva som er galt med dagens blad. Når man har lest bladet, hva sitter man igjen med? Ingenting. Det er for det første altfor mange store bilder, og tekstene mangler særpreget. Før forstod man hvem som skrev før man leste navnet på slutten. Nå? Hvem vet hvem som har skrevet hva uten å se navnet?

Det ble viet mange sider til Skyrim i dette nummeret. Jeg visste nada om spillet, og gledet meg til å lese mer om det. Nå har jeg lest artikkelen flere ganger, og husker likevel ikke hva den handler om. Men spør du meg om Oblivion-sniiktitten, som kom ut i februar 2006, husker jeg fremdeles enkelte sitater. Jeg glemmer aldri setningen om raslende lenker. Og at skribenten ble anbefalt å lagre

ofte, som førte til at jeg også gjorde det.

I mars-nummeret var det et innlegg der dere røpte slutten på et knippe spill. Hva skjer med det? Og hva med Cliffy Bs Twitter-spådommer? Tøysete moro?

For mange av oss er Gamereactor månedens høydepunkt når det kommer til litteratur. Og da er det for galt at vi bare får tildelt store bilder med noe tekst ispedd tomrommene. På tide å bringe tilbake kronikkene. De lange artiklene om populære spillserier som Silent Hill og Grand Theft Auto. Debattene om spill kan klassifiseres som kunst. Retroanmeldelsene. En versusserie mellom redaktør og nestkommanderende. Intervju med spillindustri-personligheter. Historier om forskjellige spillsekskaper. Rykter. Lister.

Hilsen en gammel leser som fortsatt husker at han bestemte seg for å kjøpe Shadow of the Colossus på grunn av én enkel setning i en sniktitt: «Allikevel er Shadow of the Colossus utvilsomt et av de mest tiltrekkende eventyrene siden Clouds uforglemmelige reise i Final Fantasy VII.»

/Strife\_Cloud



## TORCHLIGHT

Sjanger ROLLESPILL Utviklere Runic Games  
Utgivere Perfect Worlds Lanseres Ute nå  
Antall spillere 1 Anb. alder 13

Jeg så virkelig frem til Torchlight. Et spill som trakk klare referanser til Diablo II, der kamper med sinte gjørmemonstre og leting etter bortgjemte skatter kreves for å bli universets mektigste kriger. Og førsteinntrykket er godt. Den fine grafikken etterfølges av mange formler, et annerledes brukergrensesnitt og en kjæledegge som løper etter deg. Men deretter kommer skuffelsene i kø.

Du kan velge mellom Kriger, Trollmann og Jeger, mens ledsageren din kommer i form av Ulv, Gaupe og... noe sært. Etter å ha valgt figuren setter du vanskelighetsgraden. Jeg ville anbefalt vante rollespillfantaster å prøve på Very Hard, siden gradene er svært ubalanserte.

Jeg bestemte meg for å være Magimann under min første tur gjennom eventyret i landsbyen Torchlight. Tettstedet er under angrep, og det er din oppgave å drive styggedommen ut av byen. Jeg endte opp med å slå fiender med staven min, siden den gjorde mer skade enn mine magiske krefter. Og der stod jeg, uten mana. I en perfekt verden ville kompanjongen min reddet meg fra døden, men min krabat vil bare løpe etter meg.

Du finner flere objekter i spillet. Hvert objekt har tre forskjellige egenskaper (styrke, magi og behendighet), og et drøss med andre faktorer. Det gjør det veldig vanskelig å velge utstyr, siden hvert objekt har et utall forskjellige kvaliteter.

Det merkeligste var hvordan de sammenlignet nytt utstyr med hvor mye verdi rustningen din steg med om du bestemte deg for å ta den med. Et naturlig valg ville vært å sammenligne den med egenskapene i rustningen du allerede har. Jeg finner heller ikke et vindu som setter de mot hverandre i brukergrensesnittet.

Lyden og grafikken bidrar til å skape en god atmosfære mens du utforsker de skumle hulene, men Torchlight får ikke mer enn godkjent fra meg. Det er et spill som duger i noen timer om du setter godviljen til, men det er dessverre alt.

**6** /Noral

## MÅNEDENS LESER



JOHANNES  
HOLMBERG WIKE

Alder 15  
Yrke Skoleelev  
Brukernavn Predator

### Hva er din største spillopplevelse?

The Elder Scrolls IV: Oblivion, på min brors Xbox 360 i 2006. Med en gang jeg gikk ut av kloakken og så det episke landskapet som strålte av god grafikk og uendelig frihet visste jeg at en unik spillopplevelse lå foran meg.

### Hva er din verste spillopplevelse?

Tja. De fem-seks timene jeg hadde med Alpha Protocol var nok de verste timene i mitt liv.

### Hvilket spill gleder du deg mest til?

The Elder Scrolls V: Skyrim.

Oppfølgeren til mitt favorittspill noensinne er bare noen måneder unna!

### Hvor ofte spiller du?

I gjennomsnitt fire timer om dagen i helger og ferier, aldri midt i uka.

### Hva liker du best med Gamereactor.no?

Å lese nye innlegg og blogger, og rapportere om filmene jeg har sett. Det er mange koselige medlemmer her også, som er et stort pluss.

# Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

[www.gamereactor.no](http://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** DVD  
**Signal** HDMI  
**Vekt** 2,9 - 5 KG  
**Mål** 325x98x274  
**Pris** 2499,-

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



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
02	<b>Little Big Planet</b> 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
03	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	<b>Rock Band 3</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
05	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
06	<b>Uncharted 2</b> Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
07	<b>Killzone 3</b> Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
08	<b>Heavy Rain</b> Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gang som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	<b>Infamous</b> En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
12	<b>NY! Crysis 2</b> Vakkert grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
13	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	<b>Bayonetta</b> En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10

Gamereactors kjøpeguide er utalukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

#### YAKUZA 4

SEGA / SEGA

**Hva skjer?** Japans yndlingsmafioso Kazuma Kiryu er tilbake i en skikkelig dengefest. Med seg på laget har han tre yakuzae, som alle har sine problemer å løse i byen Kamarucho. Historiene presenteres i forskjellige kapitler, der hver person har sine egne kampstiler og angrepssystemer.

**Beste øyeblikk:** Første gang du moser en aggressiv yakuzae mot veggen med et gigantisk skrivebord. Du tuller ikke med disse gutta!

**Til deg som:** Vil ha et spill med gode personligheter og kreative angrep.



### ANBEFALT

#### DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

**Hva skjer?** Isaac Clarke har våknet fra komaet på romstasjonen Sprawl. Dessverre skorter det på søte sykepleiersker, da vi må henrette og partere horder av Necromorpher i stedet. Grip plasmapiستolen - skrekkesvener er rett rundt hjørnet.

**Beste øyeblikk:** Besøket i Unitology-kirken. De lydene, altså... Det er utvilsomt snakk om Necromorphs, men vi ser ingenting. Det er bekmørkt. Pulsen øker drastisk mens urovekkende lyder rommer den store hallen. Den totale skrekken er et faktum.

**Til deg som:** Trenger et skikkelig skrekkspill.



### ANBEFALT

#### INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SONY

**Hva skjer?** Med nyvunne superkrefter forsøker du å finne din plass i en terrorrammet by. Du kan få innbyggerne til å elske eller hate deg mens du prøver å nøste opp trådene bak den mystiske bombeeksplosjonen i sentrum av byen.

**Beste øyeblikk:** Når du oppdager hvor lekende lett du kan manøvrere opp og ned vegger og fra tak til tak takket være et hjelpsomt kontrollsystem.

**Til deg som:** Vil ha et sjarmende og variert actionspill på Playstation 3. Infamous er laget med glimt i øyet.



### STYR UNNA!

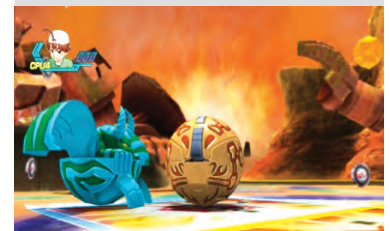
#### BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

NOW PRODUCTION / ACTIVISION BLIZZARD

**Hva skjer?** Activision tjener penger på en gjennomført dårlig Pokémon-kclone ved å utnytte barnas kjærlighet til en tegnet TV-serie. Spillet handler om å samle meningsløse duppeditter, gjespe og dytte kjedelige monstre på hverandre.

**Verste øyeblikk:** Lav tempoføring og elendig spilldesign gjør Bakugan Battle Brawlers til en hårreisende labor affære. Sjelden har timene gått så sakte.

**Velg heller:** Super Street Fighter IV. Her får man ingen monstre, men bra slåssing.





## SONY PSP

### INFORMASJON

**Utvikler** SONY  
**Lansert** 1. SEP 2005  
**Media** UMD/MS/DLC  
**Vekt** 189 G  
**Mål** 170x74x19  
**Pris** 1399,-

PSP har noen år på baken, men også et spillbibliotek som huser flere klassikere. Spillene ligger på UMD-disker, et format som det til og med lages langfilmer til. PSP Slim & Lite og Go er de seneste modellene. PSP har også en nettleser, samt Wi-Fi når du spiller på Playstation Network.

### Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Final Fantasy VII: Crisis Core	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	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** 2,9 KG  
**Mål** 270x75x264  
**Pris** 2090,-

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



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>Halo: Reach</b> Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
03	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
05	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	<b>Rock Band 3</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
08	<b>Crysis 2</b> Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
09	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
10	<b>Gears of War 2</b> Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
11	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
12	<b>Street Fighter IV</b> En revitalisering av det klassiske slåssespiellet. Hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
13	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
14	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
15	<b>Fable III</b> Albion har blitt eldre med stil, og briljører med en god hovedhistorie, flere muligheter og et større univers.	Rollespill	Microsoft	9/10

Gamereactors kjøpsguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ROCKSTEADY / EIDOS

**Hva skjer?** Jokeren og hans voldelige kumpaner har tatt over Gotham's største sinnsykehus. Og Batman er fanget midt oppi det hele, og må som vanlig bruke klokt og knyttneve for å rydde opp i galehuset.  
**Beste øyeblikk:** Når du etter noen timer begynner å betvile din egen forstand. Batman: Arkham Asylum er nervepirrende og voldsomt atmosfærisk.  
**Til deg som:** Digger de nye Batman-filmene og drømmer om et actionspill som tar figuren like seriøst.

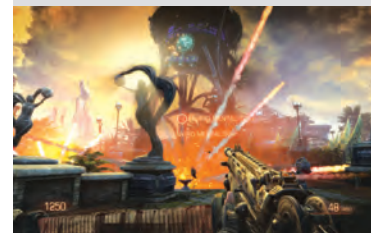


### ANBEFALT

## BULLETSTORM

PEOPLE CAN FLY / EA

**Hva skjer?** Herlig overdreven action, som er fri for selvsensur og stillegående partier. Polititoffingen Grayson Hunt skyter, sparker og haler inn mutanter med lasso, og ditt mål er å drepe dem på en så variert måte som mulig for å samle inn Skillshot-poeng.  
**Beste øyeblikk:** Idet dødshjulet Grindwheel løsner fra en dam, og ruller mot oss i en hylende fart. Vi hopper på en jernbanevogn, og peprer ned både kjøretøy og helikoptre i fantastisk vakre actionscener. Perfekt regissert.  
**Til deg som:** Vil sparke mutanter i ansiktet.



### ANBEFALT

## FIGHT NIGHT CHAMPION

EA / EA

**Hva skjer?** Nevekamp med bokselegender som Muhammad Ali, George Foreman og Joe Frazier står i almanakken om du vil bli ringens hersker. Spillet byr på mer blod, svette og ømme brystvorter enn noensinne, som gjør at denne sportsopplevelsen er like egnet for data som sofaspilling.  
**Beste øyeblikk:** Det nye kampsystemet er overraskende intuitivt. Man denger til på motstanderne ved hjelp av enkle bevegelser med den analoge spaken, som er både enkelt og smart.  
**Til deg som:** Vil ha et smidig boksespill.

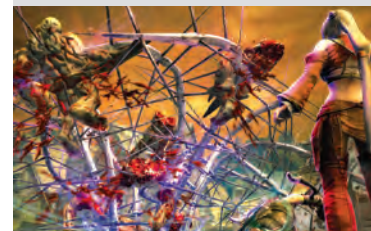


### STYR UNNA!

## KNIGHTS CONTRACT

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

**Hva skjer?** Etter å ha halshugget en ung heks blir skarpskytteren Heinrich rammet av en forbannelse som gir han evig liv. Men når hele riket trues tvinges den gjenoppståtte heksen og Heinrich inn i en uhellig allianse. I praksis handler det bare om å trykke på X-knappen.  
**Verste øyeblikk:** At man må dra med seg heksen, som har en forkjærlighet for å kaste seg mot fiendene, gjennom hele spillet. Der hun, dør du. Og hun dør ofte. Dette er en eneste stor frustrasjonsfest.  
**Velg heller:** Bayonetta. En heks med tæl.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMASJON

**Utvikler** Nintendo  
**Lansert** 11. mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vekt** 235 G  
**Mål** 149,85x29  
**Pris** 1399,-

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.	Speltittel	Karakter
1	Chrono Trigger	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Professor Layton and the Curious Village	9/10
4	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
5	Okamiden	8/10

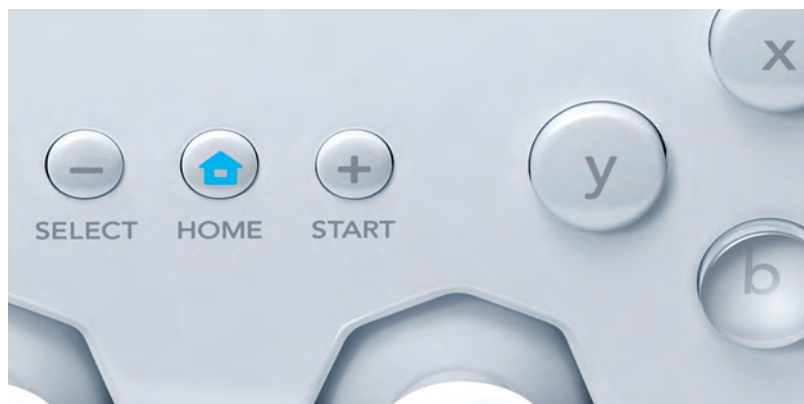
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

## NINTENDO WII

### INFORMASJON

**Utvikler** NINTENDO  
**Lansert** 7. DES 06  
**Media** DVD  
**Signal** COMPONENT  
**Vekt** 1,2 KG  
**Mål** 55,4x44x225  
**Pris** 1599,-

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



## Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
03	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
04	<b>Okami</b> Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
05	<b>Little King's Story</b> Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
06	<b>Metroid Prime Trilogy</b> En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
07	<b>No More Heroes</b> Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
08	<b>Epic Mickey</b> Disneys favorittmus maler og fortyner en fortapt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
09	<b>Donkey Kong Country Returns</b> Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
10	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b> Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	<b>Kirby's Epic Yarn</b> Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøst garn til forsvar, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	<b>De Blob</b> Fargeklatten Blob maler om en fargelos verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
13	<b>Sin &amp; Punishment: Successor of the Skies</b> Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
14	<b>Ivy the Kiwi?</b> Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabasene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10
15	<b>Tiger Woods PGA Tour 11</b> EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

### ANBEFALT

#### KIRBY'S EPIC YARN

HAL LABORATORY / NINTENDO

**Hva skjer?** Nintendos rosafargede spillfigur er tullet inn i et magisk rike ved navn Patch Land, et sted skapt av tekstiler, tråd og gidelås. Kirby har fått garnkropp, som lar han bruke forskjellige trådkrefter for å komme seg gjennom de søte plattformbrettene.  
**Beste øyeblikk:** Å gjøre kål på den garnsprutende dragesjefsfienden med en kompis i samarbeidsmodus. Det er intet annet enn fantastisk å se Kirby rykke i dragens trådtunge mens beistet eksploderer blant snører og paljetter.  
**Til deg som:** Liker digitale syverksteder.



### ANBEFALT

#### DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Hva skjer?** Vår yndlingsprimat Donkey Kong gjør et comeback av dimensjoner med kumpanen Diddy i et fantastisk plattformspill. Stor nostalgi er på vei om du knyttet nære bånd til Donkey Kong Country på Super Nintendo, da spillet flommer over av referanser og godlyder.  
**Beste øyeblikk:** Når du kommer til den sjuende verdenen, der urvake silhuetbaner venter i fabrikkmiljøer. Det er en fryd å leke med Donkey Kong.  
**Til deg som:** Vil finne din indre ape.



### ANBEFALT

#### EPIC MICKEY

JUNCTION POINT SOFTWARE / DISNEY INTERACTIVE

**Hva skjer?** Disneys yndlingsmus er tilbake i full vigør, og denne gang er han rustet med malepensel og fortyner. Kjente og kjære Disney-figurer venter i Cartoon Wasteland, som har blitt overtatt av skumlingen Shadow Blot. Det er opp til Mikke å rydde opp i rotet, og for å gjøre det må han forsone seg med kaninen Oswald og beseire Shadow Blot.  
**Beste øyeblikk:** Hver gang du får lekt deg i et svart/hvitt-brett, som er gjenskap fra klassiske Disney-filmer. Magisk!  
**Til deg som:** Ønsker deg et eventyrspill med gode figurer og plattformelementer.



### STYR UNNA!

#### FLING SMASH

ARTOON / NINTENDO

**Hva skjer?** Zip er en irriterende, gul ball. Med rød hatt. Man vil skade han. Heldigvis er målet i Fling Smash å kaste Zip i en steinblokk, mot at han samler ting som kirsebær og gullmynter. Dessverre er resten av spillet en eneste gjespefest, en fornærmelse mot vår eksistens og en kontrollmessig smørje.  
**Verste øyeblikk:** Når vi tvinges til å treffe nummererte steinblokker i tur og orden - da låser det seg helt. Vi mislykkes konstant, og vil mest av alt flingsmashe oss selv.  
**Velg heller:** Steven Spielbergs Boom Blox.



Gamereactors kjøpsguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).



## APPLE IPHONE / IPAD

### INFORMASJON

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

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

### Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

## PC WINDOWS

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b>	Action	EA	10/10
	En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.			
02	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Rollespill	2K Games	10/10
	Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.			
03	<b>Crysis 2</b>	Action	EA	9/10
	Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.			
04	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b>	Strategi	Activision	9/10
	Blizzard Entertainment har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdert ventetiden.			
05	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b>	Nettrollspill	Blizzard	9/10
	Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.			
06	<b>Napoleon: Total War</b>	Strategi	Paradox	9/10
	En frittstående tilleggspakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.			
07	<b>Mass Effect 2</b>	Rollespill	EA	9/10
	Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.			
08	<b>Bioshock 2</b>	Action	Take 2	9/10
	Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.			
09	<b>Dragon Age: Origins</b>	Rollespill	EA	9/10
	Baldur's Gate-serien er tilbake i et rollespill fra veteranene i Bioware. Spennende fra start til slutt!			
10	<b>Mafia II</b>	Action	2K Czech	9/10
	Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.			
11	<b>Civilization V</b>	Strategi	2K Games	9/10
	Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravnere med historie- og krigsinteresse.			
12	<b>Total War: Shogun 2</b>	Strategi	Sega	9/10
	Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.			
13	<b>Call of Duty: Black Ops</b>	Action	Activision	9/10
	Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!			
14	<b>The Sims 3</b>	Simulator	EA	9/10
	Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator, som har forbedret seg på alle punkter.			
15	<b>Splinter Cell: Conviction</b>	Action	Ubisoft	9/10
	Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.			

Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

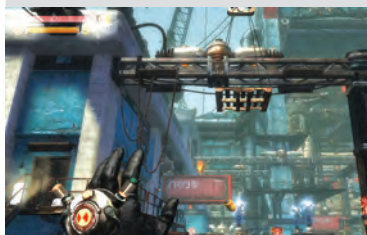
## SINGULARITY

RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION BLIZZARD

**Hva skjer?** I kamp mot fiendtlige russiske kampstyrker blir vi plassert på den mustiske oya Katorga-12, der en rekke eksperimenter i 1955 resulterte i det kraftige, dog ustabile, stoffet E99. Tidsperspektivet skifter fra 1955 til 2010, og i lekkert drakt får vi et knirkefritt spill med en innovativ spillmekanikk og en knallsterk historie.

**Beste øyeblikk:** Når du oppgraderer våpensarsenale - til dine fienders store forskrekkelse.

**Til deg som:** Trenger et dystert og atmosfærisk actionspill.



### ANBEFALT

## TOTAL WAR: SHOGUN 2

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

**Hva skjer?** 1500-tallets Japan er i kaos, og du inntar rollen som krigsherren. Din ambisjon? Å knuse alle andre fraksjoner. Nok et knallspill fra den turbaserte realtidsstrategiserien.

**Beste øyeblikk:** Å se over 65 000 (urlekkert animerte) kjempende enheter på skjermen samtidig er intet annet enn storslått. Piler plover fra skytterne på slottsmuren, skip fra havet blir sakte inn og de stridende infanteristene myldrer rundt som en skokk skrekkslagne maur.

**Til deg som:** Vil leke krigsherren i Øst.



### ANBEFALT

## CRYSIS 2

CRYTEK / EA

**Hva skjer?** Massiv og brutal action signert grafikongene fra Crytek. Romvesnene har slått seg ned i et dystopisk New York, og det er opp til deg og din superrustning å rense opp. Crysis 2 har også en fenomenal flerspillerdel.

**Beste øyeblikk:** Kapittelet som starter ved å skue over Wall Street, mens romfiendene patruljerer langs bankene. Idet du skirer ned med Icaros-oppgaderingen er det tid for deng, og du bør absolutt ikke spare på kruttet...

**Til deg som:** Liker bombastisk action.



### STYR UNNA!

## DUNGEONS

REALMFORGE / KALYPSO MEDIA

**Hva skjer?** Som underjordens hersker designer du grotter for å lure inn æreslutne helter med skinnende sverd. Du deler ut skatter, bøker og kamplystne fiender til helten er vel inne i ditt lune reir. Kul idé, men dessverre er det ikke kjedelig som å være fanget i en fengselscelle.

**Verste øyeblikk:** Banene er langtekkelige, og dine anstrengelser for å bryte ned heltenes energi minner mer om en øvelse i gymnastikk. Nivåoppgraderingene fremstår som en jobb fremfor et spill.

**Velg heller:** The Sims eller Starcraft II.

