

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

GRATIS  
MAGASIN

Juni 2011  
Nummer 89

# Game reactor

Nordens største spillmagasin

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



### 3 MEDARBEIDERE

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



#### Daniel Guanio

Når du leser dette bladet befinner Daniel seg på en solfylt strand i Zanzibar med en parasolldrink i den ene hånden og Nintendo 3DS i den andre. Det går rykter om en spennende ubåtsimulator til den konsollen. Kos deg, Daniel!



#### Morten Bækkelund

Denne klumpen elsker spillmesser. Han elsker de. Derfor har han sittet våken til alle døgnets tider og skrevet nyheter fra E3. Leserne på nettsiden har alltid våknet opp til full rapport fra alt som har foregått. Det kan vi like.



#### Line Fauchald

Linar, Linus, Fauchen... Kjært barn har mange navn. Den ivrige Nintendo-entusiastten satt og klappet under hele pressekonferansen, mens vi andre satt og lurte på hva Nintendo egentlig viste frem. En splitter ny... kontroll?

# LEDER

Gamereactor nummer 89 / juni 2011



## Bevegelsesgalskap!

De tre store har akkurat avholdt sine respektive pressekonferanser på årets viktigste spillmesse, og tendensen er klar: Konsollfremtiden er preget av bevegelsesspilling.

Microsoft på sin side dedikerte sikkert 80 prosent av tiden på å illustrere hvor moro det er å spille med Kinect, der søte små barnevalper sto og veivet med bein og armer, smilte sine bredeste smil og koste seg glugg ihjel. Det eneste problemet er at dette var et like regissert skuespill, som en en ærlig presentasjon av spillet. Ettersom Microsoft har solgt over 10 millioner Kinect-enheter til en kjøpekraftig brukergruppe er det naturlig at de vil vise frem spill til sensoren. Men det som ble vist frem var heller en visjon om hvor gøy man *kan* ha det, enn spill som man faktisk har lyst til å spille. Microsoft sendte ut et positivt signal rent kommersielt, selv om det var få overraskelser å juble over for oss som ventet på nye gode spillopplevelser.

Sony hadde også tungt fokus på å vise frem sin bevegelseskontroll Playstation Move. Alt skal kunne spilles med Move i disse dager. Det virker som Sony på død og liv må finne opp nye måter å bruke bevegelseskontrollen på, uten å stille seg spørsmålet om det egentlig tilfører opplevelsen noe. Et godt eksempel på dette er den klønete demonstrasjonen av NBA 2K12, som nå skal kunne spilles med Move. Det virket som en utrolig tungvint måte å spille det fantastiske basketballspillet på. Jeg begynner å lure på hvordan utviklerne skal kunne forbedre fjorårets spill når det satses mer på å implementere bevegelseskontroller, enn å forbedre de essensielle spillmekanikkene. Er det egentlig dette spillinteresserte ønsker?

Nintendo viste frem en splitter ny konsoll på spillmessen, der en ny kontroll med en 6.2 tommer skjerm sto sentralt. Navnet på den nye maskinvaren endte omsider opp som Wii U, som var noe overraskende ettersom Nintendo tidligere har sagt at Wii-navnet har virket avskrekkende på dedikerte spillere og at de nå ønsker å satse mer på nettopp denne gruppen. Wii-bevegelseskontrollene er stadig med og det virker som om Nintendo nå ønsker å kombinere den nye Wii U-kontrollen med de tradisjonelle Wii-bevegelseskontrollene.

Med tanke på at Nintendo har solgt over 83 millioner Wii-konsoller og Microsoft og Sony ligger på henholdsvis 55 og 50 millioner med 360 og PS3, er det klart at Sony og Microsoft har lært av Nintendo, sett at markedet er stort og vil ha sin del av kaka. Men på tross av et enormt fokus på bevegelsesspilling fra de tre store er det overraskende lite jeg ser frem til på Kinect og Move. Faktisk ingenting...

Kristian Nymoen, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

**Sjefredaktør** Kristian Nymoen  
([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 / Richard Imenes / 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, Platempaniet, 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 forhåndsmtaler. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

#### Testet

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkeksempel til et omtaleeksempel, 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).



# NINTENDO WII U

Vi forteller alt vi vet om konsollen som skal forandre spillbransjen...

**Uten engang å ha prøvd Wii U kan vi konstatere: Nintendo har gjort det igjen. Det vil si, de har våget. Selskapet har enda en gang satt spørsmålsteget ved konvensjonene om hvordan spill skal styres, og leverer et kreativt alternativ.**

Med Wii U er håndkontrollen i form av en tablet, og ifølge visjonen skal det bli et vindu mot mer enn bare det å kontrollere spillene. Tredjepartsutviklere sier seg overveldet av alle de nye mulighetene, og selv om vi har hørt denne begeistringen før, skjønner vi hvorfor. Rent konkret kommer den drøyt seks tommer store platen til å brukes som både håndkontroll og bærbar konsoll. Blir du avbrutt under New Super Mario Bros.-økten av en Paradise Hotel-kåt romkamerat/bror/søster, kan du fortsette å spille selv om vedkommende bytter kanal.

Wii U-kontrollen blir også en del av spillet, for eksempel i form av et skjold mot prosjektiler (holdt opp mot TV-skjermen) eller som et praktisk kart i neste Zelda-spill. Små iPad-liknende spill i stil med backgammon eller sjakk, perfekt for søvnige togreiser, blir tilgjengelig uavhengig av den stasjonære boksen. Berøringsfølsom skjerm, mikrofon, høyttaler, gyro og kamera er her også. Hva man kan se frem til er åpent for tolkning. Er det innovativt eller gimmick-artet? Blir Wii U noe for spillnerdene eller familieselskapene? Hvordan man enn vrir og vender på det er det vanskelig å anklage Nintendo for å være utelukkende fokusert på barne- og familiespill i denne omgang, da spill som Darksiders II, Batman Arkham City, Assassin's Creed: Revelations og Tekken alle er på vei til Wii U. Alt vi ventet på nå er mer informasjon fra Nintendo, samt hvordan Sony og Microsoft vil reagere på dette.



■ **SANN HD-GRAFIKK** Selv om Wii U ikke kommer til å bli noen match for et PC-spill på full grafikk, skal den fortsatt være merkbart kraftigere enn Playstation 3. Nintendo har allerede fortalt at det skal slippes spill som tegnes i 1920x1080p til Wii U.

■ **EKSTRA SKJERM** Det mest bemerkelsesverdige trekket ved Wii U er håndkontrollens trykkløse 6"-skjerm som lar deg spille uten å bruke TV-en, og eksempelvis kan vise menyer og kart i spill som bruker dette. Innebygget gyro og kamera har den også.



■ **SPILL GAMLE SPILL** Alle Wii-spillene dine skal fungere med Wii U, samt alt tilbehøret i form av Wii Motion Plus og Wii Fit-brettet. Gamecube-spill vil derimot ikke funke, og Wii-spillene blir ikke oppskalert.

■ **INGEN BLU-RAY** Noe Blu-ray blir det ikke på Wii U, da Nintendo i stedet har utviklet et helt nytt diskformat med tilsvarende lagringskapasitet. Wii U kommer heller ikke til å ha innebygget harddisk.

■ **ZELDA I HD, TAKK!** Alle tredjepartsutviklere av rang har allerede trukket Wii U til sitt hjerte, og alt fra Batman: Arkham City til Battlefield 3 og Assassin's Creed Revelations er på vei til konsollen. I tillegg til Nintendos egne Zelda og Smash Bros.

# En ny håndholdt er født...

Playstation Vita er en kraftig konsoll med spennende teknologi.

Sony gjorde mye riktig med PSP, som hadde de funksjonene smarttelefonene fikk i 2007 så tidlig som i 2005. Men den hadde ikke sjans mot Nintendo DS, som ble det selvsagte alternativet for portabel spilling. I dag er det annerledes. Den yngre generasjonen spiller helst på mobilen, og i tillegg har Nintendo 3DS fått en treg start. Nettopp dette aspektet vil Sony bruke for alt det er verdt, og for å bygge opp et navn som konge av det portable spillmarkedet bruker de PS Vita.

Enheden kan vise til grafikk på samme nivå som det vi er kjent med fra Playstation 3, med doble analogspaker, 5 tommers trykkfølsom skjerm og innebygd 3G-nettverk. Følelsen man får av å holde PS Vita minner om den vi fikk første gang vi så Iphone 4. Kvalitetsfølelsen er makeløs, og bildet er så skarpt og detaljert at man nesten ikke tror sine egne øyne. Til og med baksiden er trykkfølsom, slik at man slipper å ødelegge skjermen med fingrene mens man spiller. Maskinen ligger mye bedre i hendene enn PSP, da både analogspaker og knapper har blitt utviklet med Dual Shock 3 i tankene. Apple og Nintendo har all grunn til å skjelve i buksene i forkant av Playstation Vita-premieren, for med riktig pris blir denne konsollen en farlig konkurrent.

## 1 960 x 544 piksler

PS Vita har en trykkfølsom skjerm på 5 tommers, som er knivskarp med en oppløsning på 960 x 544.

## 2 Konkave styrespaker

Den nedre skjermen har en oppløsning på 320 x 240 piksler og en størrelse på 3,02 tommers.

## 3 Doble kameraer

Vita er utrustet med doble berøringsfølsomme kameraer, gyro, 3G-modem, GPS, kompass og en mikrofon.

## 4 Spill på kassetter

UMD er en saga blott. PS Vita låner fra Nintendo 3DS, og benytter seg av kassetter på 2-4 gigabyte.

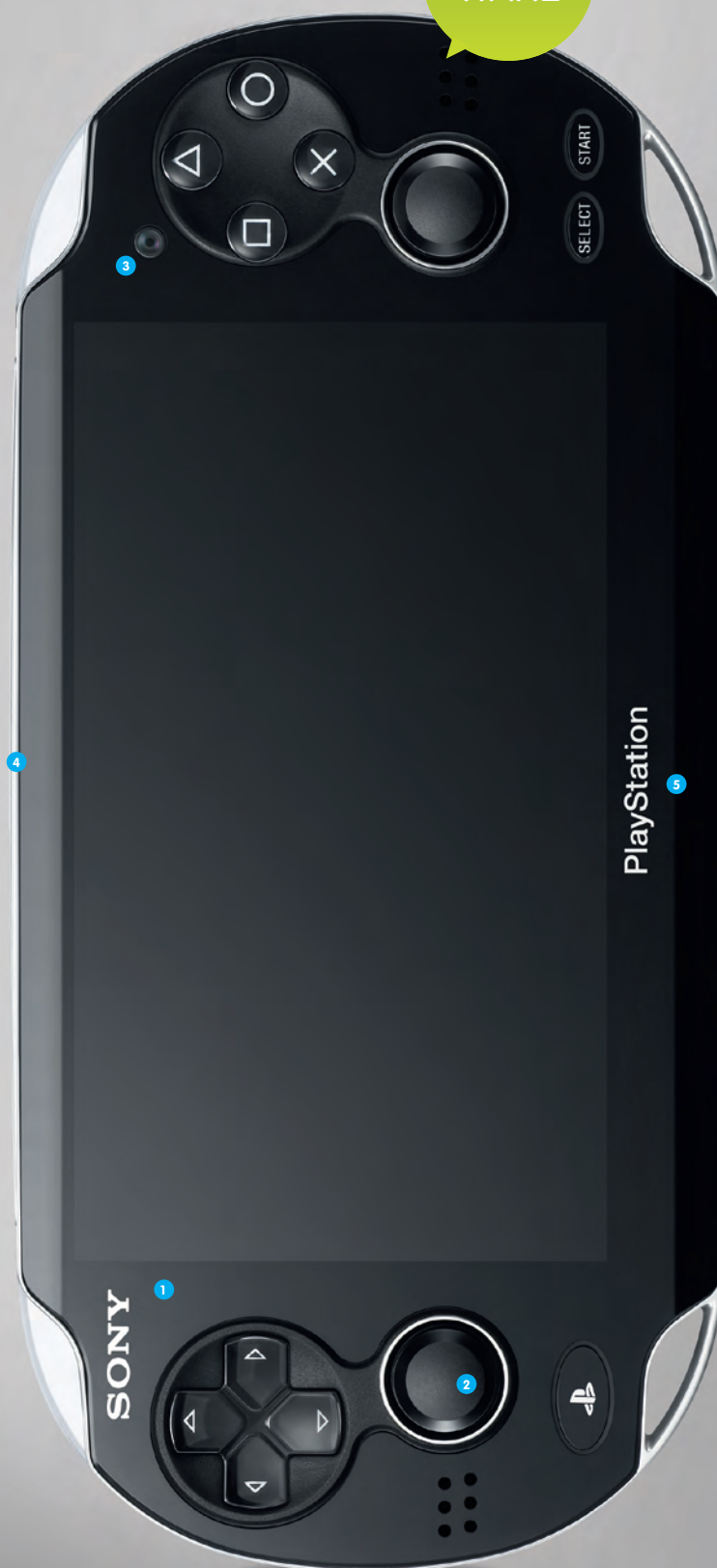
## 5 To forskjellige versjoner

PS Vita vil bli lansert i to versjoner. En av dem har ikke 3G-mulighet, mens den andre alltid er tilkoblet.

**PRODUSENT** Sony **LANSERES** 10. november

**PRIS** 2490 kroner (inkludert ett spill) **BERØRINGSENSOR** RGB-kamera, infrarød dybdesensor **MÅL** 280 x 70 x 60 mm **TILKOBLING** USB 2.0 **SKJERMOPPDATERING** 30 HZ

HARDWARE



# NFS: THE RUN

Vår landsmann Richard dro til Vancouver for å ta en titt på neste kapittel i Need for Speed-serien...



RICHARD IMENES

[Les mer på Gamereactor.no](#)

## VANCOUVER, EA

Opp igjennom tidene har det kommet en rekke NFS-titler og til tross for at EA kan peke på over 115 millioner solgte spill, skal gudene vite at ikke alle spillene var kvalitetsopplevelser. De siste spillene fra Black Box mottok svært lunke anmeldelser. Verken NFS: World eller NFS: Undercover var hva man kan kalle gode underholdningsspill.

Sjefsprodusent i Black Box, Jason DeLong, sier seg ikke uenig i at de siste NFS-titlene kanskje ikke har bydd på den kremopplevelsen som de tidligere var kjent for. Dette forklarer han med at EA presset

simulator-spill isteden for et action-spill. Som mange husker holdt Shift 2: Unleashed samme kaliber som NFS: Hot Pursuit, og det blir derfor spennende å se om Black Box klarer å innfri med sitt historiebaserete NFS: The Run.

– Med NFS: The Run ønsker vi å appellere til enda flere gamere ved å introdusere en skikkelig actionfylt og fengende historie som vil by på flere, store, minneverdige “Hollywood-øyeblikk”, sier en engasjert Jason DeLong. – Vi ønsker ikke å avsløre detaljer om plottet enda, men vi kan si at protagonisten Jack deltar i et illegalt billøp fra San Fransisco til New York. Dette er også første gang i et NFS-spill at vi har en karakter

## En actionfylt historie med flere “Hollywood-øyeblikk”..

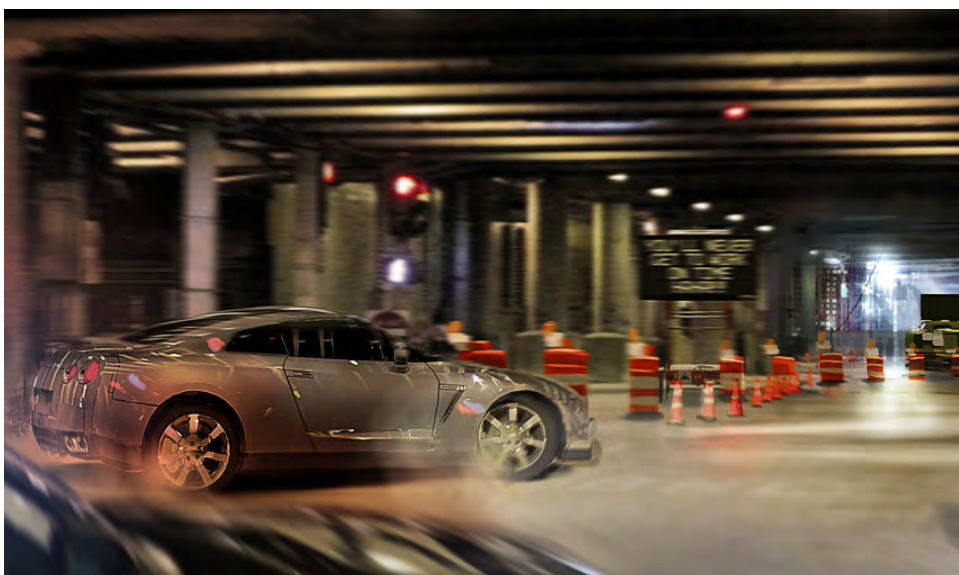
utviklerteamet til å gi ut en NFS-tittel hvert eneste år, flere år på rad.

– Vi hadde ikke lenger nok tid til å følge med på teknologisk utvikling eller tenke nyskapende, forteller DeLong. – Det var derfor godt når EA endelig gav oss mer tid til utvikling ved å la Criterion utvikle det siste NFS-tilskuddet.

Kritikerne har nok i stor grad vært enige i den avgjørelsen. NFS: Hot Pursuit var et av de beste NFS-spillene vi hadde sett på en stund. I tillegg har Slightly Mad Studios startet en ny pilar innenfor NFS-serien. Shift-spillene fokuserer mer på hvor sinnssykt det føles å kjøre i halsbrekkende hastigheter ved å være et

som hovedperson som ikke er spilleren selv, nevner Jason i forbifarten.

I tillegg til historien, som for tiden mildt sagt er diffus, har man lagt ned mye krefter i «motion capture»-teknikken. Studioet har benyttet seg av et rom utrustet med et 40-talls høyoppløselige kameraer som fanger opp både kroppsbevegelser og ansiktsuttrykk med høy presisjon. Dessuten benytter man et såkalt virtuelt kamera slik at man kan kontrollere kamerabevegelsen på samme måte som man ville gjort i filmer. Denne teknikken ble blant annet benyttet i filmen Avatar.





I demoen blir vi kastet inn i et billøp i Chicagos mørke gater. Gatelykter og trafikklys speiler seg i våt asfalt mens "mestersjåføren" Richard (meg!) overtar kontrollen. Jeg tar en snarvei opp på fortauet og kjører deretter gjennom et buskskur, før turen stopper brått i en lyktestolpe. Etter denne brutale stoppen, gjennomfører jeg noen pustevøvelser mens jeg tar meg sammen og styrer avgårde etter konkurrentene. Plutselig mister jeg kontrollen over bilen like før et kryss og en personbil fra siden braser inn i bilen min. Alt blir mørkt. – Dette er forresten en scriptet scene, forteller karen bak meg. Ulykken du opplevde henger ikke sammen med dine... noe uortodokse kjøreevner.

Jeg kjenner at jeg rødmer litt. Følelsen av at bilen ikke lenger fulgte mine presise instruksjoner var ikke bra – Black Box bør nok jobbe litt med overgangen mellom interaktive og inaktive scener i spillet.

Plutselig tar intensiteten seg opp noen hakk. Mens jeg hopper mellom bygningene, oppdages Jack av lyskasterne til et politihelikopter som på ingen måte er interessert i hans beste velgående. Helikopteret åpner hissige maskingeværild mot den spurtende skikkelsen mens jeg skriker og trykker frenetisk på X for å få Jack til å løpe så fort beina kan bære ham. Det er ingen tvil om at handlingen er et stort fokus i *Need for Speed: The Run*.

Men det slutter ikke der. Etter å ha landet lettere ubehagelig på en søppelkonteiner klarer han så vidt å unngå å bli oppdaget av en politibil som stopper i smuget han har snublet ned i. Politimennene går ut av bilen, og Jack ser sitt stikk til å banke opp den ene politimannen før han stikker av med kjerra deres. Rapporter om galskapen du har utført runger på politiradioen og tiltrekker oppmerksomheten til en fiende du ikke trenger akkurat nå – det hensynsløse helikopteret. En hinsides biljakt følger der politihelikopteret forfølger deg og lager masse huller i den nyanskaffede politibilen din, dersom du blir fanget i lyskasterne.

Innimellom blir du fratatt kontrollen for å bli vist noen små scener der helikopteret skyter i stykker og sprenger noen sivile biler. Igjen opplever jeg at dette ikke føles bra, rent kontrollmessig.

Etter en intens biljakt der musikken skaper den fantastiske biljaktstemningen som forventes, blir du til slutt overmannet av helikopteret som får en tankbil til å velte og eksplodere foran deg på en trang veistrekning. Dette leder til et formidabelt krasj som får bilen din til å bli parkert opp-ned på togs�kinnene. Alle som har sett traileren som ble sluppet for en tid tilbake vet hva jeg snakker om.

Her blir du sittende fast i bilen og må i beste Heavy Rain-stil finne ut hvordan du skal komme deg løs. Jack sitter fastspent, men etter litt fikling med bilbeltet faller han ned på taket. Toget som er på vei mot deg har oppdaget den noe kreative parkeringen din og tuter gjentatte ganger. Intensiteten øker etter hvert som du hører at toget nærmer seg og hornbruken blir mer frekvent. Febrilsk forsøker jeg å komme meg ut sideruta, men Jack har ikke nok kraft i armene til å klare å knuse vinduet. Frontruta er fortsatt hel, så

## ... et krasj som plasserer bilen din opp-ned på togs�kinnene

den er heller ikke en fungerende nødutgang. Jeg får Jack til å kikke nedover ved beina, og trykker manisk på X for å få han til å sparke ut sidevinduet på passasjersiden. Med noen millimeters margin klarer jeg å smette ut for toget gjør kål på politibilen. Og vips, er demoen over.

Bilene i NFS-serien er jo på mange måter hovedkarakterene i spillet, men Black Box holder likevel kortene tett til brystet.

– Vi ønsker ikke å avsløre listen riktig enda, men vi kan love at de fleste vil like den, smiler Jason DeLong. Han sier likevel at de har forsøkt å velge unike og spennende biler.

– Et eksempel på dette er bilen dere har kjørt i Chicago-nivået nå nettopp. Vi kunne valgt en vanlig Ford Mustang, men vi har valgt å gå for en Ford Mustang Shelby GT500 Super Snake. Slike valg representerer metoden vi har brukt for å velge biler i *NFS: The Run*...



### Frostbite 2.0

Det er flere elementer som skal bidra til at *NFS: The Run* skal bli et knallbra spill. Black Box benytter seg av DICEs Frostbite 2.0-spillmotor, som skal brukes i det kommende spillet *Battlefield 3*. Black Box har videreutviklet spillmotoren i nærmere et år for den kunne brukes til bilspill. Frostbite 2.0 er, i følge Jason DeLong, en svært kraftig og fleksibel spillmotor som gir flere fordeler både med tanke på ytelse og utviklingstid.



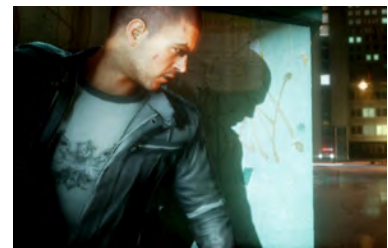
### Skademodell

– Vi har også lagt masse ned arbeid for å skape en realistisk og detaljert skademodellering til bilene. Selv om Frostbite 2.0 inneholder fantastiske verktøy for å simulere destruksjon i omgivelsene – noe vi også kommer til å benytte oss masse av – er det ikke noen god funksjon for å simulere skader på kjøretøyer. Det har vi nå utviklet og lagt til i spillmotoren, slik at alle bilene får realistisk skade når du ikke behandler dem pent.



### 300 km med vei

På spørsmål om det var en utfordring å bruke virkelige lokasjoner istedenfor fiktive områder, svarer teamet at de i utgangspunktet har latt seg inspirere av virkelige steder. Nivåene er ikke nødvendigvis en presis gjengivelse av amerikanske nabolag. Men til gjengjeld blir *NFS: The Run* det største NFS-spillet så langt. Du får bolte deg på nærmere 300 km med vei – til sammenligning byr *NFS: Hot Pursuit* på stusselige 75 km.



### Motion Scan

Utviklerne får nærmest umiddelbar tilbakemelding på hvordan en endring vil oppføre seg og se ut i spillet – og motoren håndterer lett rundt 100 bevegelige "bein" bare i ansiktet på karakterene. Studioet har også restrukturert måten de jobber sammen på, slik at kunst-avdelingen jobber tett med banedesignerne.

# LEVEL UP 2011 DUBAI

Vi dro til Level Up-arrangementet i Dubai for å se nærmere på Unbounded...



Det er 45 grader i skyggen og jeg føler meg mer død enn levende. Sommerheten i Dubai er noe for seg selv.

Namco Bandais årlige Level Up-event tar sted innendørs, der lufteanlegget går på høygir. Etter at Namco Bandais europeiske sjef Olivier Comte hilset en nysgjerrig verdenspresse velkommen og forklarte at anledningen for turen til Dubai staves Ace Combat, drar han igang en videopresentasjon av selskapets høstspill.

De følgende dagene fylles av intervjuer, spilltester, intervjuer, flere presentasjoner og en himla masse vann. Et av spillene som for første gang ble fremvist i spillbar form var finskutviklede Ridge Racer: Unbounded.

Bak spakene sitter folkene bak Flat Out-spillene, og det er i høyeste grad merkbart at de har hentet inspirasjon fra både Burnout og Split Second. Unbounded handler om kompromissløs byracing med alternative ruter, snarveier og voldsomme kollisjoner. Etter en 25 minutter lang demonstrasjon har vi mer peiling på hva vi kan forvente oss av Unbounded. Detaljene finner du til høyre.



## RIDGE RACER UNBOUNDED

■ **TUT OG KJØR** Glem de gamle Ridge Racer-spillene der bilene bare stusset mot hverandre. I Unbounded handler det om å knuse motstanderen sønder og sammen, slik at de enten eksploderer eller brenner opp – akkurat som i Burnout. Kollisjonene ser faktisk pinlig like ut som de i Burnout, foruten å seile inn i samme type sakte kino-effekt.

■ **SKYGGEBUKTA** Byen i Unbounded heter Shadow Bay, og er ifølge Bug Bear en blanding av de «mest ikoniske stedene» i New York og Chicago. Under Level Up-arrangementet ble det også hintet om andre områder.

## NAMCO BANDAIS ACTIONFOKUS

Level Up 2011 gikk i actionspillenes tegn, og til tross for at flere av dem bare ble vist frem i form av korte videosnutter, var det tydelig at Namco vil stille enda sterkere med spill som inneholder slagsmål, bredsverd, enorme automatvåpen og raketttutstyrte angreps-helikoptre. I forkant av arrangementet ryktes det at Namco skulle vise Soul Calibur V. Noe som bare delvis stemte. Project Soul var på plass og snakket bittelitt om spillet, men viste verken bilder eller bilder i bevegelse fra den etterlengtede femmeren. Det vi derimot vet er at Soul Calibur V utspiller seg 20 år etter forgjengeren og at spillmekanikkene har blitt laget på nytt fra bunnen av. Det loves hurtigere slåssing med mindre og lettere våpen. Blant annet



### TEKKEN BLOOD VENGEANCE

Tekken: Blood Vengeance er ikke et nytt Tekken-spill. Dessverre. Det er istedet en animert langfilm basert på historien fra seks av Tekken-spillene. Spillseriens pappa, Katsuhiro Harada, var på plass i Dubai for å fortelle litt om prosjekt. Blood Vengeance blir produsert av samme studio som blant annet står bak Resident Evil: Degeneration. Filmens manus er skrevet av selveste Dai Sato (Ghost in the Shell, og regisseres av Youichi Sato, mannen som har sittet i regissørstolen for mellomseksensene i de siste tre spillene. Premiere i høst.



### INVERSION

Det var vanskelig å bli imponert av Inversion under Level Up 2011, ettersom Saber Interactives (Timeshift) nye actionspill virker som et stusselig oppkok av flere andre, allerede etablerte utgivelsler i samme sjanger. Saber har nemlig blandet dekningsystemet, våpnene og de kontekstsensitive funksjonene fra Gears of War-spillene med et design liknende Activisions forbigåtte Fracture. Velkjent historie om en forbannet konstabel, kombinert med trist fiendedesign, hjalp ikke på entusiasmen. Vi dro fra Dubai med stor skepsis overfor Inversion.



### DARK SOUL'S

Ingen hadde trodd at fjorårssuksessen Demon's Souls skulle bli en såpass stor hit som det faktisk ble. Ikke engang utviklerne selv, som de gladelig erkjente under Level Up 2011. Demon Soul's var et actionrollespill av den gamle skolen, men på samme tid nytenkende. Det var vanskelig, brutalt vanskelig, men også svært belønnende. Oppfølgeren skal ifølge From Software bli dobbelt så vanskelig med flere og sterkere fiender, samt bli større i areal. Dark Soul's slippes til PS3 og Xbox 360 i oktober.



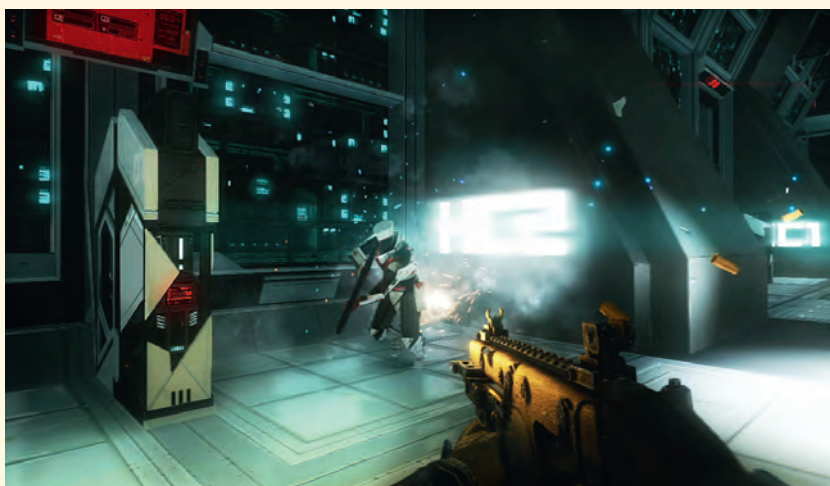
■ **UNBOUNDED** Historien kretser rundt den lovløse gatebilgjengen The Unbounded. For å få innpass i denne gjengen blir man nødt til å kjøre som en villmann og rasere gatene i Shadow Bay. Bug Bear sier at mye av spillet handler om å «bruke byen» til sin fordel.

LEVEL UP 2011



## ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Den fremste grunnen til at Namco Bandai valgte å legge Level Up 2011 til Dubai var det faktum at Ace Combat: Assault Horizon skal utspille seg i luftrommet over den arabiske luksusbym. Foruten at samtlige av omgivelsene skal være basert på virkelige steder rundt om i verden, har Namco hatt vett nok til å inkludere helikopteroppdrag i denne omgang. Blandingen mellom lynrask, nesten epileptisk pilotaction ombord i en F15 og mer rolig, strategisk tilmålt krigføring bak spakene på et Apache-helikopter, legger opp til en herlig variert opplevelse.



# BODYCOUNT

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Sjanger Action Lanseres 2012

**Codemasters lader om i anledning spillet som gikk under prosjektnavnet Black 2**

**Stuart Black har forlatt gjengen han selv samlet en gang i tiden.**

Når vi spør hvorfor, får vi ikke noe oppklarende svar. Codemasters unngår spørsmålet ved å kort forklare at Stuart ønsket å gjøre noe annet. Bodycount lever likevel videre, hvilket betyr at arven etter Stuart Black sin actionperle, Black, er ivaretatt.

Bodycount føles umiddelbart som en vellykket blanding av Black og Bizarre Creations poengbaserte skytefest The Club. Det handler om poeng, og å drepe med stil. Dermed minner det også litt Bulletstorm, bare betraktelig mindre bannskap, laserpisker og underbuksehumor.

Bodycount er bygget på en oppgradert versjon av den samme grafikkmotoren som ble brukt i Dirt 2 og Dirt 3, nemlig Ego Engine. Gjengen bak Bodycount har også lånt væreffektene fra F1 2010 og lagt til dynamisk destruksjon i tillegg til en mengde mindre godbiter. Det ser bra ut. Bodycount er pent. Spilldesignet har høye kontrastverdier og eksplosjonene virker autentiske. Flammene slikker oss om føttene der vi løper

omkring og feller lakeier i fargesterke kjeleadresser. Spillet er svøpt i et grønnlig fargefilter, og det er tydelig at Codemasters ikke ønsker å havne i bås med spill som Call of Duty og Medal of Honor. - Det viktigste i Bodycount er våpen, hevder Codemasters. Alt handler om følelsen man får av å avfyre et våpen. En annen viktig forskjell er kontrasten mellom et solrikt Afrika og en høyteknologisk, speilblank sci-fi-verden hvor spillets fiendestykker The Target holder hus.

Hvis vi ser bort fra et litt tåpelig bonussystem, så virker Bodycount lovende. Skulle det vise seg at det kun blir halvparten så bra som Black, så er vi i redaksjonen likevel tilfreds.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO





# HORDE 2.0

**Flerspillermodusen** Horde har fått en saftig oppgradering i nummer tre...

Spillmodusen Horde ble umåtelig populær i Gears of War 2, til utvikler Epic Games' store overraskelse. De hadde undervurdert kjernen av opplevelsen – samspillet mellom lagmedlemmene. Man tenkte aldri på hvor mye bedre det kunne bli, men det har de heldigvis gjort i forbindelse med Gears of War 3. Nå vil studioet ta Horde til neste nivå uten å skremme bort de som allerede har brukt store deler av livet sitt på det. Å kunne føre lagånd inne i selve spillet ble en prioritet, og Epic har derfor laget baseområder der alle i gruppen kan utfylle sin individuelle rolle. En annen nyhet er den personlige utviklingen som nå forgyller spillmodusen, slik at det aldri føles som å starte en ny match fra scratch. Uansett hva du finner på i Horde, vil det tjene deg

erfarpingspoeng som siden gir deg tilgang til mer utstyr å bruke i baseområdet. Det er et morsomt system som belønner lagspill og individuelle ferdigheter. Det var derimot noe annet som gjorde sterkest inntrykk på oss. Glem vanlige fiender – hvert tiende utsyke i nye Horde er i form av en sjefsfiende. Hva sier du til å få besøk av en fire etasjer høy Brumak som trumper ihjel alt den ser? For å beseire disse kreves en del offer, en unik taktikk og i mange tilfeller: lagarbeide. De nye sjefsfiendene kombinert med den fantastiske fiendevariasjonen kommer til å holde Horde-spillerne konstant på tå hev. Det finnes i tillegg tilfeller der gruppen blir

stilt overfor ulike oppdrag underveis i kampen.

Det kan handle om å drepe et visst antall fiender med motorsag eller beseire hele hurven på en viss tid. Alt

dette sikrer at den ene Horde-matchen ikke blir den andre lik. Her finnes til og med godt med rom for eksperimentering, da det ikke umiddelbart er klart hvordan man bør spille for

å tjene mest poeng. Det kommer derimot ikke til å ta lang tid for dere å innse at Horde-modusen i Gears of War 2 kun var starten på et konsept med enormt potensiale. Det vi har sett tilsier at Horde har vokst seg til noe meget ambisiøst: en genuin spillopplevelse som imponerer i dybde.

## GAMEREACTOR.NO

Horde føles ikke lenger som en separat spillmodus, men mer et separat spill. Surf innom våre nettsider og les hele artikkelen for flere detaljer rundt Horde 2.0.

## TROIKA ELLER STRØM?

I Horde 2.0 finnes det baser som kan beleires, men disse må rustes opp med såkalte forskansninger for å komme til nytte. Med dine opptjente poeng kan du bygge utstyr som lokkemat, automatiske Troika-mitraljøser og barrierer. Disse kan man deretter oppgradere og reparere under kampens hete. Det første lokkemat-hjelpemiddelet er en life-sized pappfigur av Cole, til stor forargelse for fiendene dine. De vil rett og slett gå amok på pappfiguren, lettlyrte beist. Den tåler til gjengjeld ikke spesielt mye, men kan oppgraderes videre: ved fjere nivå er den panserkledd og utstyrt med eksplosiver. Den hovedsakelige byggesteinen er derimot barrierer. Du kan sette ut spikermatter som siden kan oppgraderes til piggråd, hvorpå elektriske felt og lasestråler er neste forbedring på lista.





# MARCUS FENIX KRIGER VIDERE

**Gamereactor tok turen til Raleigh** for å prøvekjøre flerspillerdelen i Gears of War 3...

Tekst: Mathias Holmberg

Mengden nye funksjoner i Gears of War 3 er ikke helt ueffen. Her finnes blant annet Beast, en spillmodus der man får spille som noen av spillseriens mer ukjente fiendetyper. Det ser akkurat passe lovende ut, og kommer, akkurat som Horde, til å bli ett stykk hjernetomt tidsfordriv. Om kampanjedelen av spillet har det dog vært lang stillhet. Det eneste vi vet er at Gears of War 3 er det avsluttende kapittelet i Marcus Fenixs desperate kamp mot Locust, og at ingen av medlemmene i Delta Squad skal føle seg trygge. Vi vet også at antall fiendetyper skal fordobles i forhold til forgjengeren. Mer eller mindre alle Locust-tropper har en lambent-infisert motvekt som må bekjempes med helt andre midler og strategier. De store fiendene kan dessuten forvandle seg.

Denne gangen har Epic tilleggssvis fylt på med mer krutt hva omspilling angår. Om du ikke er engasjert nok til å hoppe inn i enspillerdelen på nytt, gjør det heller med fire venner. Dette samtidig som dere kjemper mot hverandre om hvem som kan få flest poeng gjennom å slakte locust-undersåtter. Og hvorfor ikke aktivere noen Mutators, når dere først er igang? Mutasjonene kan endre spillets regler på mange måter. Noen gjør det lettere for deg, andre gjør det vanskeligere og noen er rett og slett spinnville. Man kan for eksempel aktivere Flower Blood dersom man ønsker at blodet som vanligvis spruter ut av fiendene skal bli erstattet av vakre blomster. Flerspillerdelen gjør en bedre jobb med å holde på oppmerksomheten denne gangen.

Erfaringspoeng skal samles inn, rangeringsnivåer skal oppnås og nye spillbare karakterer skal låses opp. En del heldige spillere har allerede fått en smakebit på flerspilleren gjennom betan som ble avsluttet forrige måned. Epic har lyttet oppmerksomt på tilbakemeldingene fra de drøyt 1,29 millioner betatesterne, og nå gjenstår bare et par måneder med videre finpussing og justeringer før spillet er klart for butikkhyllene. Mange var skuffet da Microsoft utsatt spillet til høsten, men Gears of War 3 er et bevis på at noen ekstra måneders utviklingstid kan gjøre underverker når alt kommer til alt.



# BATTLEFIELD 3

**Electronic Arts** har avholdt sin pressekonferanse, og viste ikke overraskende mer fra et av årets største krigspill...

6. juni entret Electronic Arts scenen, et par timer etter at Microsoft hadde sparket igang E3-messen med en konferanse som mer eller mindre utartet seg som antiklimakser flest. Karl Magnus Troedsson, sjefsprodusent i Dice, introduserte seg selv og serien, før han ga stafettpinnen videre til sin kollega på gulvet. "Det dere skal få se nå, er en live-demo av Battlefield 3..." Visningen var med andre ord 100 prosent i sanntid og tok utgangspunkt i et tanks-basert oppdrag fra en støvete ørken i Midt-Østen.

Fra hovedpersonens synsvinkel sitter vi på utsiden av kjøretøyet bak spakene på en mitraljøse med fullt utsyn mot det krigsherjede, golve landskapet. Det knitrer og prates fortløpende over mikrofonen, og kommunikasjonen øker i intensitet idet en gruppe fiendtlige tanks tilkjennegir seg på horisonten. Hovedpersonen dukker ned i kahytten, tar kontroll over kjøretøyet og fyrer av kanonene mot trusselen. Lagkameratene våre gjør det samme, men ikke uten å rose spilleren for sin treffsikkerhet.

Skuddvekslingen eskalerer, lyden fra kanonene drønner og etter kort tid står det kun igjen fem rykende skrog i ødemarka.

Bataljonen ruller videre, men all røyken fra ødeleggelsen og alt støvet som har virvlet opp under kampens hete gjør det umulig å identifisere den neste gruppen med fiendtlige tanks. Spilleren veksler til nattsyn for å få en idé om hvor de befinner seg, før nok

en runde med stridshoder forlater munningen i retning de grøntglødende krigsmaskinene i det fjerne. Tunge, skurrete riff spiller i bakgrunnen for å heve stressnivået, og hele skjermen går i oppløsning hver gang spilleren blir truffet av kryssilden. Vår bataljon går heldigvis seirende ut av konfrontasjonen og produsenten som sitter ved spakene og spiller puster helt sikkert lettet ut. Han nærmer seg målet, en mindre base rundt en antiluftskytsbatteri, men er fortsatt for langt unna til å spore plasseringen. Det veksles fra førsteperspektiv i sjåførsetet til et satelittbasert oversiktsbilde, hvorpå vi blir gitt beskjed om å merke batteriet. "Kjør på!", bjeffer lagkameratene. Tilskuerne i salen glaner innbitt på skjermen.

Hva kan man si? Battlefield 3 ser helt nydelig ut. Den fylldige, blødende solen som steker ihjel ørkenen, sandstøvet som danser dramatisk i kjølvann av hvert avfyrte skudd, synet av et stridshode som forlater munningen og braker inn i motstanderens tanks. Pressekonferansen har nådd et høydepunkt. Vi gleder oss til oktober...



■ **BATTLE LOG** EA har annonsert Battle Log, der man blant annet kan samle troppen, organisere vennelister, bruke stemmechat og se statistikker i sanntid.

■ **FIFA-TEKNOLOGI** Battlefield 3 bruker animasjonsteknologien ANT, som tidligere er brukt i Fifa-serien. Dette bidrar til å skape mer realistiske soldater, med troverdige animasjoner.

■ **DATO ER SPIKRET** EAs storsatsing har endelig fått dato etter flere måneder med spekulasjon. Den åpne flerspillerbetæen starter i september, mens Battlefield 3 utgis den 25. oktober.



E3 2011



# HALO 4

Microsoft avsluttet konferansen ved å avsløre det første spillet i "en ny trilogi"

Datoen er 6. juni og Microsoft fikk ansvar for å sparke igang årets E3-messe med en timelang konferanse hvor fokus lå på Kinect, spill til Kinect og velkjente franchisebidrag i form av Ghost Recon: Future Soldier, Gears of War 3 og Tomb Raider. Ja, også Halo 4 da. Alle verdens nerder tygget dovent på brødpinnen sin etter en helpinlig visning av Kinect Sports Season 2 og tenkte i sitt stille sinn at det nå bare lønte seg å sette en strek for showet, la det dø ut med lovnadene om golf og slalom og andre aktiviteter myntet på kamerakontroll og tidlige vorspiel. For Microsoft satt punktum kjørte de heldigvis

igang en teaser-trailer fra Halo 4, oppfølgeren til - dette har dere kanskje allerede gjettest - Halo 3. Foruten å påpeke det åpenbare kan vi i tillegg meddele at denne såkalte teaser-traileren viste absolutt niks, zip og nada. Ikke at vi klager, slik er det alltid med denne type trailere - det ligger i ordet. Det vi fikk se var innsiden av kroppen til Master Chief, adrenalinet som bygget seg opp og en kort sekvens hvor han suser ut av en farkost i forfall ved hjelp av to små raketter på ryggen. Etter å ha navigert seg gjennom rubbel og løsøre, skutt hull i en vegg og tatt seg tid til å posere mot det

store intet, faser Halo 4-logoen inn på skjermen. Til å følge opp får vi ordene "Holiday 2012". Det mest interessante ved denne annonseringen var imidlertid introduksjonen til konferansieren, Phil Spencer, som hevdet at dette er "starten på en ny trilogi til Xbox 360". Vi har i forkant spådd at Halo 4 ville bli en flaggskiptittel for Microsofts eventuelt nye konsoll, men her sier altså Phil Spencer at ikke bare Halo 4 blir forbeholdt Xbox 360, men også Halo 5 og 6. Her er det noe som skurrer. Vi minner for øvrig alle på at Halo-seriens skapere, Bungie, ikke vil stå bak de kommende kapitlene.



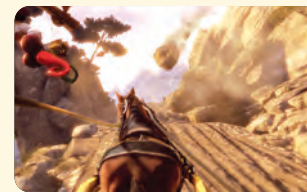
## SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER

Tim Schäfer så riktignok litt malplassert ut på scenen der han snakket om sitt kommende barnespill (husk at dette er mannen bak klassiske eventyrspill som Monkey Island) men Sesam Stasjon-temaet virket derimot veldig passende i et Kinect-spill. Nøyaktig hva som skjedde i alt det fargesprakende fyrverket er vi ikke 100 prosent sikre på, men det er i hvert fall sikkert at Elmo, Kakemonsteret, Bernt, Erling og flere velkjente Sesam Stasjon-figurer vil stå ansvarlig for sine respektive minispill. Som en interaktiv reise gjennom Sesam Stasjon-universet later dette til å bli solid underholdning for barna.



## KINECT SPORTS SEASON 2

Den kanskje minst spennende avsløringen under Microsofts konferanse var Kinect Sports Season 2, oppfølgeren til lanseringsspeillet Kinect Sports, som ble solgt sammen med Kinect-kontrolleren. For alle som enten har spilt forgjengeren eller har kjennskap til Wii Sports, burde det ikke være noen tvil om hva Kinect Sports Season 3 handler om: her skal det spilles golf, stås slalom og gjøres harde taklinger i amerikansk fotball. Alt ble selvfølgelig demonstrert av ivrige og forhåpentligvis godt betalte testpersoner på scenen: to store karer sto for eksempel og brølte side om side mens de spurte på stedet - amerikansk fotball i et natteskill.



## FABLE: THE JOURNEY

Peter Molyneux er glad i rampelyset, og jammen gjorde han ikke en opptreden på Microsofts pressekonferanse. Anledningen var et nytt Fable-spill til Kinect, et førstepersons skyte- og hesteridnings-spill på skinner, tilsynelatende. På scenen ble spillet demonstrert i sanntid, der en mann sto rett opp og ned i fullt fokus mens han veivet med armene og gjorde bevegelser tilsvarende magiangrep på lerretet. Med armene over hodet og kastebevegelser som en treåring tok han knekken på en hel gruppe med fiender ved å manifestere kuler av ild. Begge hender på reima måtte til for å ri hest.



# KINECT STAR WARS

**Kraften var svak** med Kinect på årets E3-messe...

I en galakse langt, langt borte, nærmere bestemt Los Angeles og E3-messen 2011. Microsoft har nettopp satt startskuddet for arrangementet med en konferanse myntet på "oss som ikke spiller" og alle andre som er kåte på bevegelseskontroller.

Blant spillene vi har sett frem til i Kinect-lineupen er Star Wars Kinect, som ble vist frem i form av en forhåndslaget teaser-trailer under fjorårets E3. I år ble det omsider demonstrert i levende live av en svært engasjert mann på scenen, nesten litt for engasjert tør vi å påstå.

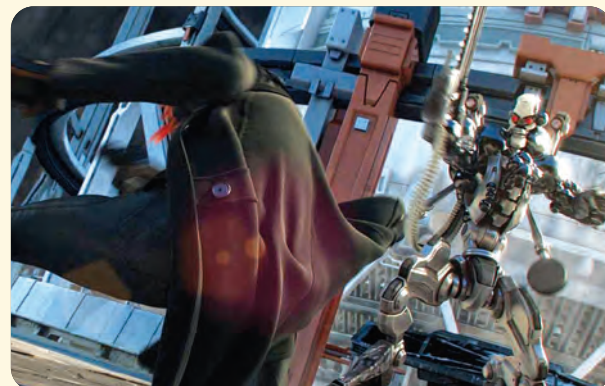
Til tross for at spillfiguren veivet med lyssabelen, løftet armene for å skyve fiender unna med Kraften og gjorde små saltoer i luften, virket det hele veldig stivt. Og dette med demonstratørens enorme innlevelse i spillet endte bare opp med å motvirke hensikten: å bevise at Kinect er presis nok til å fungere i et helafrens actionspill. Det er kanskje surmaget å si, men det hele virket mer som et skuespill enn en troverdig demonstrasjon.

Flere av de teatraliske bevegelsene hans samsvarte ikke med det som foregikk på skjermen, og hastigheten på spillfigurens bevegelser var tilsynelatende senket for å maskere responstiden i Kinect. Kult var det imidlertid å se muligheten til å reflektere

laserpistolskudd med lyssabelen ved å tømme hvert sveip slik en ekte Jedi ville ha gjort. Rent spillmekanisk er dette et tredjepersons actionspill på skinner, hvor alle angrepsbevegelser er spillerens ansvar, mens spillfiguren går automatisk videre. Noe annet ville vært vanskelig å gjøre i et dedikert Kinect-spill. Som et dedikert Kinect-spill er forøvrig Star Wars Kinect det peneste vi har sett til kamerakontrollen hittil, der både kampdroider og X-Wings ser ut som de ville gjort i filmene.

Selve hovedpersonen selv er dessverre, og som sagt, like stiv som en og annen stakk, og her viser Kinect definitivt sine begrensninger. Bedre så det ut i de korte glimtene vi fikk av podracing og X-Wing-manøvrering, selv om vi er usikre på hvordan det blir å navigere farkostene på såpass høy hastighet.

Når det nede på bakken i ganghastighet viser seg å oppstå forsinkelser i kommunikasjonen mellom kameraet og avatarens bevegelser, hvordan skal det da være mulig å gjøre hurtige hårnålssvinger med en podracer i 700 km/t? Vi har lyst til å glede oss til Star Wars Kinect, men etter den første demonstrasjonen virker det som kamerateknologien heller setter griller i spillopplevelsen enn å fjerne dem.



## OVERSTRIKE

Det var ikke flust av splitter nye og originale franchiser i år, men fra Insomniac dukket det opp noe som potensielt kan bli starten på en ny historie. Vi fikk ikke se noe mer enn en forhåndslaget, Pixar-liknende trailer med mål om å introdusere oss for de fire spillbare figurene, men våger likevel å påstå at Overstrike er et lovende prosjekt. Guttene og jentene i Insomniac har vist seg verdige med både Resistance- og Ratchet & Clank-serien, og et uhyøydelig, humoristisk actioneventyr med fokus på samarbeid mellom fire spillere høres uansett bra ut på papiret.



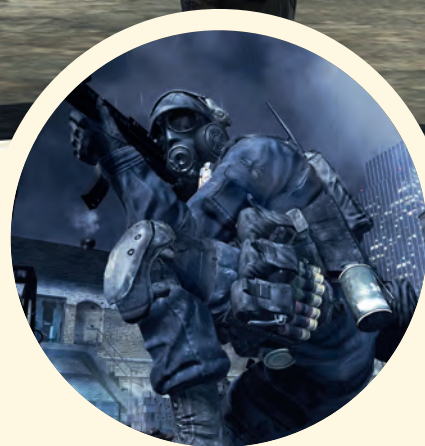
## UNCHARTED 3

Med Uncharted 3 mener Naughty Dog de har overgått seg selv nok en gang. Grafikken har fått en overhaling, og selskapet har fokusert på å tilby massevis av innhold både for én og flere spillere. Over nett loves vi en unik opplevelse der de filmatiske sekvensene serien er blitt så kjent for er tatt med over til flerspilleren. Om opplevelsen blir like god som lovet finner vi i tillegg snart ut av, en flerspillerbeta ruller nemlig igang den 28. juni. Vi lot oss imponere over det som ble vist frem av Uncharted 3 - spillet som etter sigende skal sette en ny standard for 3D-spilling på konsoll.



## FAR CRY 3

Ubisoft har hørt på fansen under utviklingen av Far Cry 3, og har fokusert på å forenkle reisingen med såkalt "Fast Travel". Vi spiller som Jason Brody, en ung og arrogant utforsker som må rømme fra en vakker, fryktingytende øy med et utall gale innbyggere. Konspirasjoner skal avdekkes og øya skal utforskes, og for å unnsnippe må man virkelig vurdere hvem man kan stole på og ikke. Grafisk har de oppdatert det friske jungelmiljøet til det ugjenkjennelige, med et frodig landskap og imponerende effekter. Det etterlengtede gjensynet med serien ser ut til å bli både hektisk og actionfylt, og har flere nye knivangrep og skytevåpen. Spillet kommer til neste år på PC, PS3 og 360.



# MODERN WARFARE 3

Call of Duty sørget for å skru opp tempoet på konferansen til Microsoft...

Mye er likt som tidligere. Lineære nivåer, skyhøyt tempo og en grafikk som til tross for strøkne 60 bilder i sekundet kommer det ikke til å revolusjonere noe. Fortsatt ingen fare – forgjengeren Modern Warfare 2 ble anerkjent som et fantastisk spill, og nummer tre vil neppe drukne som én i mengden. Det virkelige spørsmålet er: kan restene som idag utgjør Infinity Ward, med hjelp fra Sledgehammer Games overraske og overvelde oss på samme måte som sist?

I Call of Duty: Modern Warfare 3 er hele den vestlige verden okkupert. Den russiske krigsmaskinen har igangsatt en så omfattende invasjon at vår tids verdenskrig er et faktum. Frost, en soldat i det

amerikanske Delta Force dukker hvinende kuler utenfor børsen på Wall Street på Manhattan. Kampen flytter seg fra gaten, inn i bygget og opp på taket der en knitrende Blackhawk kommer til unnsetning. Scenen toppes til slutt i en karakteristisk flysekvens med Frost bak helikopterets fastmonterte maskingevær.

Så over på den andre siden av Atlanteren, hvor en tropp med SAS-soldater kriger seg gjennom Londons t-banenettverk.

I Modern Warfare 3 finner store deler av krigen sted i de viktigste av verdens metropoler. Uten videre omtanke blir de alle lagt øde. Kampanjedelen kan kort og godt beskrives som verdensomspennende. Den nærmest epilepsifremkallende miljøvariasjonen fra Modern Warfare 2 og Black Ops består. Berlin, Paris, New York og Himalaya – her går det slag i slag.

Anslagsvis er det en altså en variert kampanjedel. Esset i ermet er dog flerspillerdelen, et område hvor Call of Duty-spillene urokkelig topper listene. Når utviklerne selv får uttale seg, beskriver de nivået på nettdelen som best. Jeg er villig til å stole på dem. Special Ops gjør blant annet comeback med både oppdrags- og

overlevelsesbaserte scenario for samarbeid spillerne imellom, hvilket jeg tror vil bli uanstendig populært.

Dere har sikkert sett den høyeksplosive debuttraileren hvor man presenterer spilllets krigsarenaer som Franc3 og G3rmany. Selv om dette sjelden vitner om god smak, kan man ikke nekte for at mengden av actioninnhold er svimlende høy. Det gjenstår bare å se om det holder. Én ting er ihvertfall sikkert – Call of Duty: Modern Warfare 3 kommer til å få sin vanskeligste kamp noensinne mot Battlefield 3.

Med sine voldsomme forhåndsvisninger har de gitt en hel spillverden vann i munnen, og det skal være liten tvil - i høst blir det krig.

Ekstra

## UTDRAG FRA VÅR LIVE- BLOG...

Her har vi samlet et helt tilfeldig utvalg av sitater fra live-bloggingen vår på nettsiden, tatt det ut av kontekst og gjort det til en aldri så liten lek - hvilke sitater handler om hva?

Morten Bækkelund:

- Ødeleggelser av New York ser ut til å være i vinden om dagen!

Kristian Nym oen:

- Modern Warfare 3 blir nesten litt som Ecco the Dolphin. Bare med våpen.

Daniel Guanio:

- Dette har vi ikke sett før! Eller vent. Jo, det har vi.

Morten Bækkelund:

- Stakkars Lara får hard medfart...

Kristian Nym oen:

- Xbox, how are you?

Daniel Guanio:

- Vekk med glattbarberte legger og silikon, dette er en god dose virkelighet to y'all!

Morten Bækkelund:

- Barnearbeid!

Kristian Nym oen:

- Nei, dette begynner å bli kjedelig. Er det mulig å få litt mer Kinect, please?

Daniel Guanio:

- Endelig kan jeg scanne inn kosedyrene mine og... gjøre noe. Med det.

Morten Bækkelund:

- Moralene er: dataspill blir bedre med et orkester i stua.

Kristian Nym oen:

- Nå må de vise noe nytt og spennende til 3DS, etter de forferdelig dårlige lanseringsspillene.

Daniel Guanio:

- "The Wii name immediately made perfect sense". Jadda!

Morten Bækkelund:

- Skulle de ikke henvende seg til alle!?

Kristian Nym oen:

- Pimp your kart!

Daniel Guanio:

- Er det Zac Efron som stemmelegger Pit?



# TOMB RAIDER

**Fenomenet Lara Croft utvides** når Crystal Dynamics tar oss med inn i eventyrerskens herjede fortid...

**På Microsofts pressekonferanse fikk vi et lite innblikk i det nye Tomb Raider-spillet. Det var lekkert. Det vi så var en demonstrasjon i sanntid, og - vi sier det igjen - det var et vakkert skue.**

Handlingen er lagt tilbake i tid, og vi møter en pur ung Lara Croft. Hun har blitt 21 år, og skal til å møte sin første virkelige utfordring. Dette er første gang at hennes utseende blir forandret, men de har selvfølgelig beholdt den sjamerende britiske aksenten.

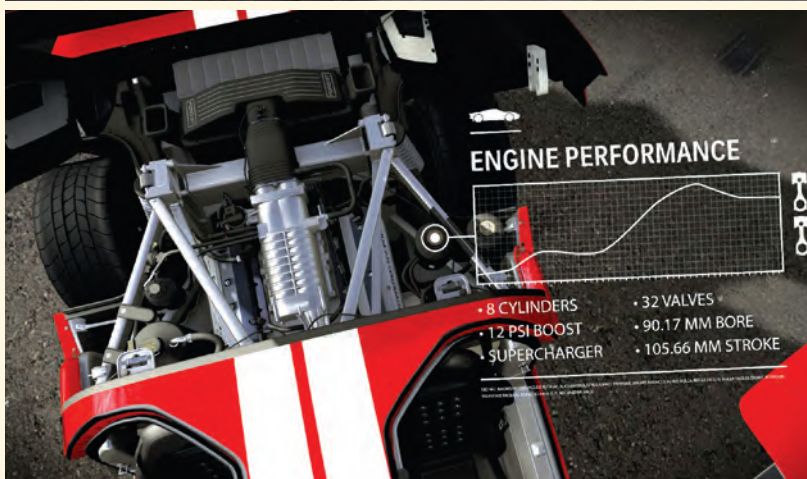
Spillet tar oss med tilbake til starten av Lara Crofts karriere som gravplyndrer. Vi får tydelig et inntrykk av at Lara er usikker og redd, hvilket setter en troverdig stemning. Hun starter selvfølgelig ikke med helt blanke ark, og er heldigvis ikke

fremmed for å risikere en halsbrekkende manøver for å redde seg selv. Vi lar oss engasjere når hun leter etter en utvei.

Grafikken er nydelig der hun henger opp ned, suret inn i noen gamle filler, og må bruke sine overlevelsesinstinkter for å komme ut av knipen. Fremdriften er veldig filmatisk, og minner om Uncharted i måten historien folder seg ut mens man løper for livet.

Uten å sammenligne for mye med tidligere nevnt spill, er det godt å vite at utviklerne har tatt lærdom fra andre suksesser. Dette later til å bli et handlingsrikt eventyr. Jeg gleder meg til å vokse og lære sammen med Lara når vi skal utforske denne fjerntliggende øya. Kanskje blir vi også nødt til å løse en gåte eller fem.

Det nye Tomb Raider ser rett og slett avsigndig pent ut. De har valgt en filmatisk måte å ta oss gjennom spillet på, og utifra det lille vi har sett, ble forventningene skyhøye - til tross for at vi egentlig bør holde en objektiv og profesjonell avstand til alt som vises...



## FORZA 4

**Turn 10 later til å forbigå** all konkurranse med det fjerde tilskuddet i Forza-serien...

Microsoft har overgått Gran Turismo for lengst med sin strålende Forza-serie. Nå er det på tide å vise frem det fjerde spillet. Med det sagt må Forza-utvikler Turn 10 ha tatt en kikk på Gran Turismo 5.

Hvorfor vet vi ikke, siden Forza Motorsport 3 var bedre enn Gran Turismo 5 på alt bortsett fra grafikk. Kanskje de fremdeles lider av et lillebrorkompleks, siden Sony fikk et stort forsprang med sin klassiske racingserie. Men det er ikke tilfellet lengre. Vinden har snudd.

En ny tid har kommet. For mens Gran Turismo og utviklingen av Polyphony's konsept har stagnert, har Microsoft fylt Forza-spillene med nytenkende ideer, smart spilldesign og fantastisk racing. Forza Motorsport 4 ser ut til å bli det beste spillet hittil, og lover en bråte spennende nyheter. TV-suksessen Top Gear har over 350 millioner seere på verdensbasis.

Det er utvilsomt verdens største TV-program om biler, racing og motorsport. Sony visste det, og inkluderte derfor Jeremy Clarksom, Richard Hammond, James May

og The Stig i Gran Turismo 5. Turn 10 har gjort akkurat det samme, og forteller oss at programleder Jeremy Clarkson vil snakke om spillets 400 bilmodeller. Dette skjer via Kinect-modusen, der man kan undersøke bilene ved å bruke kroppen.

En annen nyhet er Rival Mode, som ligner på Autolog-funksjonen i Need for Speed: Hot Pursuit og Shift 2. Her kan spillerne kjempe mot sine nettkompiser ved hjelp av et enkelt knappetrykk. Du kan utfordre de beste rundetidene til vennene dine, og se dem prøve i realtid.

Dette, kombinert med en ny grafikkmotor, åtte nye baner basert på ekte modeller og head tracking-funksjonalitet (via Kinect) fortsetter å øke forventningene til Forza 4. I tillegg samarbeider Turn 10 med Pirelli for å utarbeide den mest detaljerte dekkfysikken noensinne i et racingspill til konsoll.

Om det ikke er nok til å ytre et gledesrop, vet ikke vi. Verdt å nevne er for øvrig at Forza 4 skal tilby drypp av Kinect-funksjonalitet i form av stemmekontroll og sidesyn. Hva førstnevnte innebærer vet vi ikke, men sistnevnte skal la deg titte ut av vinduet ved å snu hodet til enten høyre og venstre når du spiller. Kanskje funker det, men husk å holde øynene på skjermen...



A character in a dark, tactical suit with a patch on the sleeve is shown in profile, looking upwards. The background is a dark, industrial interior with large fans and posters. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

# HITMAN ABSOLUTION

KUN I GAMEREACTOR

Det har vært irriterende stille rundt den skallede snikmorderserien Hitman, danske spillutvikleres flaggskip, i snart fem år. Vi har alle forventet at en oppfølger var på vei, men IO Interactives munn har vært lukket med syv segl. Inntil nå...

Plattform PC / PS3 / X360 Sjanger ACTION Utvikler IO INTERACTIVE Utgiver SQUARE ENIX Lanseres 2012 Antall spillere 1

Vi sitter i et møtelokale hos IO Interactive i sentrum av København, kun få dager etter den første teaseren og spillets tittel ble annonsert.

På det store lerretet står ordene Hitman: Absolution, og bak dem hamrer regndråper mot et vindu med utsikt til en enorm og imponerende horisont. Flere av utviklerne er på plass i lokalet, og entusiasmen stråler. Det er ingen tvil om at de er stolte over det de skal vise frem. Tittelen faser ut, og Hitman gjør en ukarakteristisk støyende entré ved å knuse gjennom ruten. Han er iført sin ikoniske dress og sitt røde slips, men ser vesentlig bedre ut enn jeg husker ham.

Stedet er Chicago, nærmere bestemt et nedlagt og falleferdig bibliotek. Presenninger dekker noen av reolene, deler av gulvet er preget av skitt, gelendere og rekkverk på balkongene mangler flere steder, det er sorte hull i gulvet og det meste av lyset har gått. Et dempet nødlys over en dobbeltdør i den motsatte enden av salen viser at her, her er utgangen. For å komme dit må Hitman passere utenom eller gjennom rundt 10-15 politimenn, alle på utkikk etter

## ABSOLUTION KJØRER ISTEDET PÅ GLACIER 2, EN NYUTVIKLET SPILLMOTOR...

nettopp Agent 47.

Det vi får se er en av de tidlige brettene i spillet, forklarer Tore Blystad, Game Director for Hitman: Absolution. Politiet har innledet en større menneskejakt på Hitman, som av den grunn er strippet for sine sedvanlige duppeditter, våpen og verktøy. Men han er fortsatt farlig. Det er dog ikke farlig å nevne at IO Interactives Glacier-spillmotor etterhvert har begynt å vise en del aldringstegn. Kane and Lynch 2 skjulte det til dels med sin skurrende mobilkamera-estetikk, men det kunne ikke skjule alle de grå hårene. Glacier har teknologiske røtter som strekker seg helt tilbake til det første Hitman-spillet som ble sluppet for 10 år siden, og tidens tann har gnaget. IO har derfor slept Glacier ned i en mørk hulegang og avlivet den med et hurtig og lydempet nakkeskudd. Hitman: Absolution kjører istedet på Glacier 2, en nyutviklet og moderne spillmotor som skal danne grunnlag for los spill mange år inn i fremtiden.

Og når man ser demoen av spillet står det straks klart for dagen at utviklerne har tatt den rette avgjørelsen. Hitman: Absolution ser bra ut. Riktig bra. Lys, skygger, partikkeleffekter og detaljgrad på både omgivelser og figurer, animasjoner, det hele. Spillet er på alle måter en



Undervveis i demoen ser vi flere klassiske Hitman-mekanikker. Lik kan samles opp og bæres i skjul, på samme tid som man kan snike seg inn på intetanende folk og





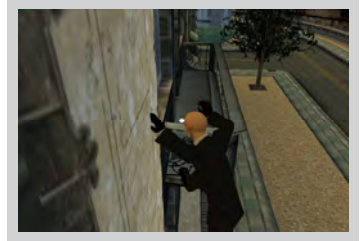
og bruke dem som menneskelig skjold.



Senere stjeler Hitman en annen betjents uniform for å bruke den som forklædning. Han sniker seg gjennom leiligheten til en flokk med hasjdyrkende hippier mens politiet er i full gang med å gå gjennom alle de andre leilighetene i bygningen.

## EN DØDELIG ISSE

HISTORIEN OM AGENT 47 I SPILLFORM



### HITMAN: CODENAME 47

PC 2000

Det første Hitman-spillet satte Danmark på spillutviklingens verdenskart. For mange ble spillet det første møtet med snikskyttersjangeren, og det var urekkelig interessant å kunne gjøre et oppdrag uten å drepe andre enn hovedmålet. Bæringen og skjulingen av likene du etterla deg og utkleddingene man bar for å lure fienden ga spillerne en helt ny opplevelse.



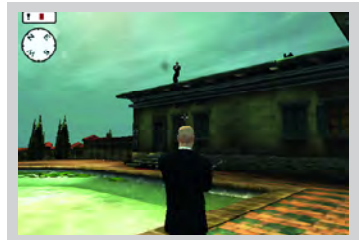
Den teknologiske utviklingen gikk fremover med storm, men Hitman var likevel blant de grafisk beste på markedet. Bruken av modellerte filledukker, som hang og slang med armer og ben idet de falt, gjorde stort inntrykk. Likevel var spillet langt fra feilfritt, og man ble fort frustrert av mangelen på lagringsmuligheter midt i oppdragene. Man falt nemlig langt, langt tilbake om man døde, eller hvis fienden oppdaget deg underveis.



### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

PC, PS2, XBOX, GAMECUBE 2002

IO fikk mer pengestøtte etter suksessen med Hitman, og kunne derfor satse hardere på oppfølgeren. Hitman 2 ble også det første spillet i serien som kom på konsoll. Silent Assassin bød på flere forbedringer, da for eksempel Threat-måleren viste hvor mange vakter og andre fiender som la merke til Hitman.



Ferdighetene dine ble målt mot slutten av hvert oppdrag, alt ettersom hvor mange du drepte. Skalaen gikk fra Mass Murderer til Silent Assassin. Utvikleren lyttet virkelig til kritikken de fikk på sitt første spill, og åpnet blant annet opp for lagring midt i oppdragene. Det gjorde Hitman 2 til en vesentlig mer behagelig opplevelse, da man slapp å starte helt på nytt om man var uheldig underveis.



De tidligere Hitman-spillene avhenger i stor grad av prøving og feiling, og tvang spilleren til å gå igjennom den samme situasjonen flere ganger for å finne den rette løsningen. Dette skal det bli langt mindre av i Absolution, hvilket er tanken bak Instinct-funksjonen.



tittel som hører hjemme på moderne konsoller. IO er tilbake i den grafiske superliga.

## ... INSTINCT ER BARE EN AV FUNKSJONENE VI HAR DESIGNET FOR Å HJELPE SPILLEREN

Mens Hitman sitter i skjul bak en reol, dempes plutselig fargene i omgivelsene. Samtidig lyskes vaktene opp slik at du kan se dem gjennom både vegger og andre hindringer. En lysende linje i gulvet viser ruten den nærmeste vakt følger – og

den har kurs rett mot Hitman. Vår stille snikmorder smyger til siden og lar den intetanende vakt passere.

Straks han står med ryggen til plukker Hitman opp en skjoteledning fra et nærliggende bord og bruker den til å kvele den uheldige vakt. Denne nye evnen til å se gjennom veggene har fått navnet Instinct, og er en del av IOs målsetning om å forbedre de utdaterte spillmekanikkene i serien. "De gamle Hitman-spillene er kule, og de har sin plass i spillverdenen, men det er veldig vanskelig og bygger mye på prøve-og-feile-metoden", forklarer Blystad. Denne gangen vil det være lettere å se alle mulighetene ettersom gjenstander og personer "lyses opp".

Elvedam forteller: "Noen ganger i de tidligere spillene fikk man følelsen av å ha enormt mange

valgmuligheter, men man forstår ikke nødvendigvis konsekvensene av de forskjellige valgene. Noe du gjorde ett sted kunne få store ringvirkninger senere, og vi ønsket at disse konsekvensene skulle komme tydeligere frem. Instinct er bare en av funksjonene vi har designet for å hjelpe spilleren med å forutse hvordan fiendene tenker, slik at man kan ta kloke valg".

Instinct skal integreres med alle kjernemekanikkene i Hitman, og vi ser flere eksempler på dette underveis. Men det er ikke slik at denne evnen kan brukes i tide og utide. Den må tjenes inn ved å foreta stille drap og andre klassiske Hitman-manøvrer. Hvor raskt du tjener inn evnen avhenger av vanskelighetsgraden, og på det tøffeste nivået kalt Purist-mode, vurderer IO å droppe funksjonen helt og holdent.



## HJERNENE BAK

IO Interactive er et dansk spillutviklerfirma med hovedsete i København som står bak alle spillene i Hitman-serien, samt actionspillet Freedom Fighters.

I løpet av demoen fikk vi se flere klassiske Hitman-mekanikker. Lik kan plukkes opp og gjemmes bort, og man kan snike seg opp til intetanende fiender for å bruke de som menneskelige skjold. Vi ser Hitman sabotere en sikringsboks og deretter "låne" klærne til vaktene som kommer for å undersøke problemet.

Med en diskret håndbevegelse skjuler Hitman ansiktet sitt samtidig som han hilser på et par forbigående vakter, som tar han for å være en kollega. "Ble ikke inntrengeren stoppet?" spør vaktene hverandre mens de rusler ut av syne. Selv om Hitman: Absolution vil være lettere enn de forrige spillene vil man likevel få en utfordring ved å satse på en "ren" og musestille gjennomspilling. I tillegg lover utviklerne at store folkemengder vil

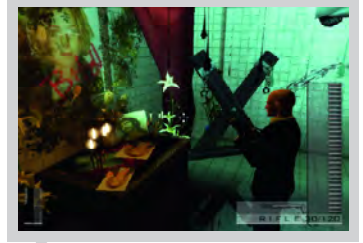
spille en viktig rolle senere i spille. Det har vært en krevende jobb å optimalisere spillmotoren, men nå er den i stand til å vise over tusen figurer på én gang. Det hele styres av den imponerende kunstige intelligensen, som har tatt omkring fire år å utvikle.

Hvordan disse situasjonene kommer til å utspille seg i praksis vil ikke IO si noe om foreløpig, men de presiserer at de ikke ønsker å etterlikne spill som Assassin's Creed. Hitman skal være Hitman, og spillmekanikkene virker også mer moderne enn hos de andre kjenningene i sjangeren. At Absolution betyr syndsforlatelse er riktig så passende, Agent 47 skal nok kompensere for ventetiden.

**Rasmus Lund-Hansen**

## EN DØDELIG ISSE

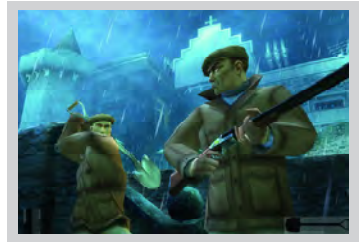
HISTORIEN OM AGENT 47 I SPILLFORM



### HITMAN CONTRACTS

PC, PS2, XBOX 2004

Det tredje Hitman-spillet er kjent som seriens sorte får. Ikke fordi det var eksepsjonelt dårlig, men fordi mottagelsen var kjøligere enn tidligere. Vanskelighetsgraden steg vesentlig, og i flere situasjoner var spillet nådeløst utfordrende. Det hjalp ikke på saken at de resirkulerte fire av oppdragene fra det første spillet.



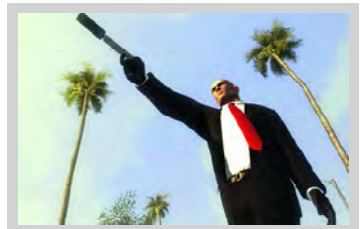
Logikken var der. De som spilte på konsoll hadde aldri fått muligheten til å prøve oppdragene, og i så måte var det en praktisk avgjørelse. Likevel var det vanskelig å unnsnippe gjenbruksfølelsen. Det var få nyheter, og Contracts fremstod mest som en forfining av noe vi allerede hadde sett. Historien var mørk og dystert, fortalt som en serie av tilbakeblikk, mens Hitman blødde ihjel på et hotellværelse. Spenstig!



### HITMAN BLOOD MONEY

PC, PS2, XBOX, XBOX 360 2006

Forgjengeren hadde kanskje få nyheter, men det hele endret seg med Blood Money. Spillet var det første i serien til å utgis på Xbox 360, og konsollens overlegne krefter bidro virkelig til å forbedre grafikken. Likevel var det spillmekanikkene som hadde fått den største overhalingen. Hitman kunne krabbe over hindre, slå seg løs med nevene og velge flere våpen enn før.



Det var nesten for mye av det gode. Etter noen oppgraderinger gikk Baller-pistolen alle de andre våpnene en høy gang. Ved hver oppdragsslutt fikk man en avisforside med dynamisk generert tekst, som viste hvor flink du hadde vært i detalj. Denne funksjonen krevde dog så mye arbeid, og da spesielt med tanke på oversettelser, at den ikke vender tilbake i Absolution. I tillegg var det få som leste tekstene.

Anmeldt



# DUKE NUKEM FOREVER

360 PS3 PC

Sjanger ACTION Utvikler GEARBOX SOFTWARE / 3D REALMS Utgiver 2K GAMES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. alder 18+

Duke Nukem er tilbake, men det er ikke dette vi har ventet 14 år på...

Duke legger sine gigantiske hender på et par silikonpupper av størrelse XL. Like etterpå innfinder han seg på strippebulas fasiliteter hvor han kikker seg i speilet og utbryter: - Damn, I look goood. Duke urinerer på gulvet, plukker så opp en kabel som ikke har latt seg spyle ned og klasker den i flisveggen. - I've got balls of steel!

Det er femten år siden sist jeg tilbragte tid med verdens mest pubertale hertug. Da var han kul, rappkjefet og en muskuløs blanding av Clint Eastwood og Arnold Schwarzenegger. Idag, femten år senere, er han en kjedelig antikvitert uten særlig trykk i de vanlige onelinene. Duke har hatt det vanskelig siden midten av nittitallet, og han har dessverre ikke tålt tidens tann.

Forever har vært under utvikling i fjorten år og fem måneder. Jeg husker godt den utrolig imponerende presentasjonen av spillet på E3-messen i 1998. Artikkelen min den gangen fløt over av superlativer for å beskrive inntrykkene etter George Broussards presentasjon. Dette skulle bli den ultimate oppfølgeren til et av de viktigste actionspillene på hele nittitallet, og det skulle slippes i 1999.

Tiden forløp og alt gikk galt. Når Forever nå endelig ankommer er det Borderlands-studioet Gearbox som har fullført prosjektet. Hele spillet er en trist suppe kokt sammen av gamle og nye spilløyeblikk fra actionsjangerens siste femten år. Resultatet blir så diffust at selv ikke



## 1 BARNSLIG HUMOR

Selv ikke Hertugens mannsjåvinistiske tunge og prompeshumor kan redde Duke Nukem Forever fra å være årets flopp.

## 2 SMÅLIG

I flere av spillets sekvenser blir man krympet til musestørrelse og må forsere hindringer i omgivelsene som ellers ikke ville ha vært noen utfordring. Tro derimot ikke at spillet blir noe morsommere av den grunn - bare verre.

hertugens eplekjekke krigsrop kan sjule det faktum at Duke Nukem ikke lenger vet hvilket ben han skal stå på.

Spillet starter med at romskurkene fra Duke Nukem 3D nok en gang invaderer jorden. Kvinnene ligger igjen ille til, og da rykker Duke såklart ut. Det begynner i et polygonfattig kasino, før man finner veien ut i Las Vegas sine gater. Derfra bærer det ut i Nevadas ødemark og videre til katakombene under Hoover Dam.

## STYGT ER DET OGSÅ. SKIKKELIG STYGT...

Dette er i grunn et retroflortende førstepersons actionspill uten nymotens finurligheter som Call of Duty-lagingspunkt eller Halo-kompass. Man er nødt til å lete litt før man finner riktig retning, og selvfølgelig hvilken dør man skal sparke inn. Dette kan jeg absolutt like.

Det faktum at Gearbox har utvist så dårlig smak at de implementerte oppladbar helsemeter og våpenprioriteringssystemet fra Halo-serien får meg til å undre. Det passer ikke i det hele tatt, og

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



### 3 MINI-RACING

Når Duke krymper kan han innta førersetet på en radiostyrt bil. Klonete kontroll, dårlig bretttdesign og svak kjørefysikk er nøkkeldordene her.

### 4 OPPSTYKKET

Duke Nukem Forever er en oppvisning i oppstykket spilldesign, og tilbyr opp til flere ganger stillestående, monotone partier bak fastmonterte mitraljøser og kanoner. Hail to the king, baby.

det ødelegger en stor del av den grunnleggende personligheten som Duke Nukem 3D hadde. Videre må det nevnes at nivådesignet for det meste er veldig dårlig. Den labyrintaktige strukturen som forgjengeren var basert på glimter til med jevne mellomrom, men stor sett er det lineært og ofte dårlig planlagt.

Fiendene er uintelligente, og ofte av ustabil vanskelighetsgrad. Våpnene føles puslete og fram til spillets siste halvdel er de ekstremt triste. Det som gjorde Duke Nukem 3D så utrolig bra i sin tid, var smart nivådesign og en fantastisk atmosfære. Dessverre savner Forever begge deler. Haugevis av ulike idéer har blitt brukt for å skape den ultimate actionopplevelsen. Her lukter det plagiat fra andre sjangervinner som Half-Life, Halo og Deus Ex.

Når alt kommer til alt, og til forskjell fra evighetsprosjektet Prey, lykkes ikke Duke Nukem Forever å gjøre idéene til sine egne. Sluttproduktet blir bare en grøt

**5**

Stygt er det også. Skikkelig stygt.

Petter Hegevall



## CARNIVAL GAMES: IN ACTION

### XBOX 360 / KINECT

Sjanger SOSIALT Utvikler CAT DADDY GAMES  
Utgiver 2K PLAY Lanseres UTE NÅ  
Antall spillere 1-4 Anb. alder 3+

Kinect solgte i bøtter og spann da det ble sluppet, og sementerte raskt sin posisjon som den raskest selgende elektronikkvaren noensinne. Etter det ble det musestille på Kinect-fronten, men nå har 2K Play kommet med sitt bidrag til den voksende bunken med shovelware merket "Kinect".

Og gud, så dårlig det er. Carnival Games: In Action er en samling minispill som blir spilt av din avatar, som du inntar skikkelsen til i spillet. Med deg har du en fantastisk irriterende tivolivert som på banalt vis forklarer deg reglene til hvert av spillene, som forøvrig

## KINECT SØRGER FOR AT CARNIVAL GAMES NÆRMEST BLIR USPILLBART...

varierer lite kvalitetsmessig. I det første minispillet skulle man sitte i en vogn i en berg-og-dal-bane og styre avatarens hender til å fange mynter samtidig som man unngår å fange røde stjerner.

Konseptet er greit nok, men avataren verken løftet eller tok ned hendene når den skulle. Dette responsproblemet var en gjenganger i nesten alle minispillene, og tatt i betraktning at spillet kun kan spilles med en Kinect-sensor gjør at spillet står og faller på måten sensoren og spillet kommuniserer på.

Det første virkelig frustrerende øyeblikket i Carnival Games: In Action kom så snart det fjerde minispillet startet. Her skulle man både starte og styre en rakettklutt til værs. Det var i det minste ideen. I praksis funket det utrolig dårlig. Spillet krevde at man gikk ned på kne og hoppet for å starte raketten, for og deretter holde armene utover og styre flyet.

Carnival Games: In Action kunne med andre ord ha vært et middelmådig spill for smårollingene, men dessverre sørger problemene med Kinect-sensoren for at Carnival Games nærmest blir uspillbart.

Det er fortsatt mulig for ikke-spillere å skvise ut et par minutter med moro hvis man legger godviljen til, men et par minutter med

**3** moro kan man få ut av hva som helst.

Mohammed Warsame



# INFAMOUS 2

**PS3** Sjanger ACTION / EVENTYR Utvikler SUCKER PUNCH Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16+

## Infamous 2 er spillet for deg som vil gå amok med superkrefter i hopetall!

I min omgangskrets har det vært delt oppfattelse om Infamous. Det var alltid moro å låse opp nye superheltkrefter som et insentiv og til å fortsette spillingen. Men likevel stoppet flertallet opp før de nådde slutten. Spillet tapte seg rett og slett etterhvert, med uengasjerende og repeterende oppdrag i det store sandkasseuniverset.

Jeg har derfor vært spent på å se hvordan utviklerne skulle bringe serien videre og hvordan de skulle klare å holde på engasjementet gjennom hele oppfølgeren.

La meg si med en gang at flere av de samme småkranglete oppdragene fortsatt klamrer seg fast i oppfølgeren. Det å klatre rundt på bygninger for å lete etter bomber var aldri det originale spillets sterkeste kort, men heldigvis er det langt færre slike oppdrag i oppfølgeren. Istedenfor å fullføre haugvis med sideoppdrag gikk jeg aktivt inn for å forfølge historiedelen i Infamous 2, og det ga meg en langt bedre spillopplevelse.

For når Infamous 2 skinner, så skinner det virkelig.

Med bruken av de nye overdrevne superheltkreftene blir det noen fantastisk høyspente kamper hvor sekvensene utspiller seg som en actionballett fylt til randen av effekter, eksplosjoner, biler som svever gjennom luften, lyktestolper og stillaser som raser rundt i et heseblesende inferno av action, med deg og superheltkreftene stående i



### 1 STORESLEM

Vi får kjempe mot noen enorme beist i løpet av spilllets gang i bataljer som minner mye om sjefsfiende-kamper.

### 2 TEKNISK BRA

Det er mye som foregår på skjermen til en og samme tid, og under de mest hektiske periodene får vi virkelig sett hva PS3 er god for. Utviklerne har gjort en teknisk bragd med Infamous 2.

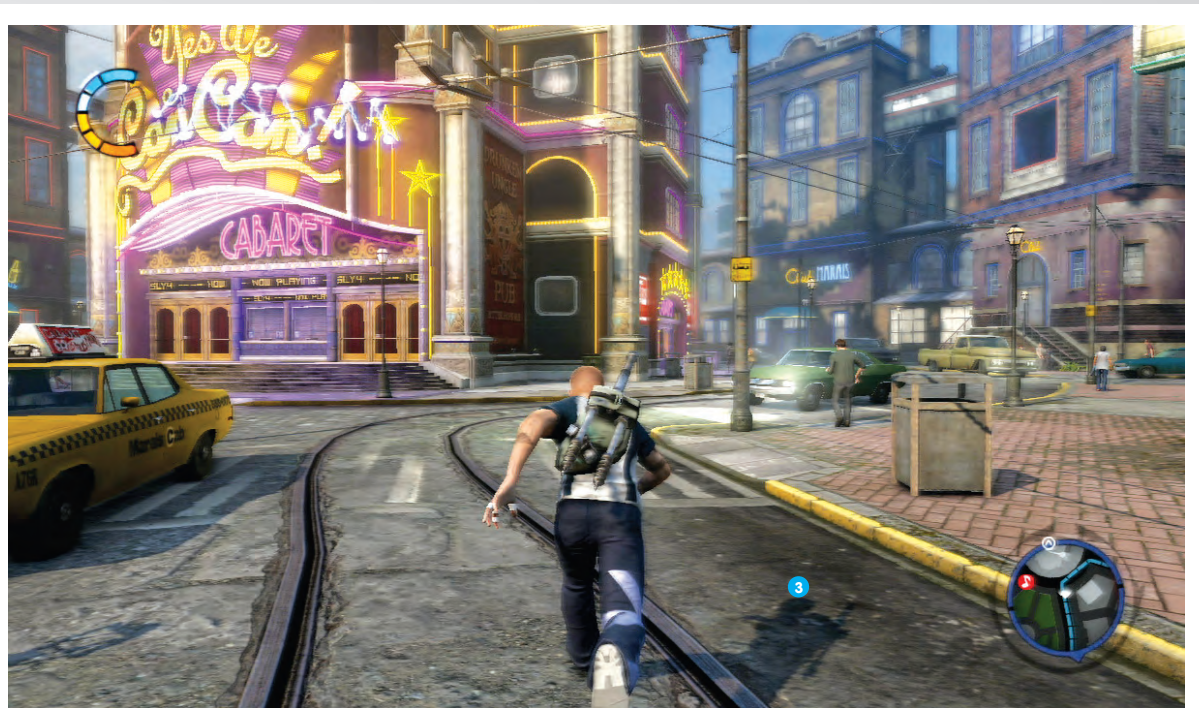
sentrum. Helt elektrisk.

Nærkampangrepene er forbedret med skønne saktefilmeffekter som overlater lite til fantasien, og gjør Infamous 2 enda mer høyoktant enn forgjengeren. Den visuelle biten er slående vakker på sitt beste, når hundre tusen ting skjer rundt deg i de enorme kampene. Men det koster. For muligheten til å kjøre all den tunge fysikken, effektene og eksplosjonene gjør også at spillet kan virke både grått og kjedelig i de

## ACTIONSEKVENSENE FUNGERER SØMLØST...

mer rolige partiene. Jeg ofrer likevel denne biten til fordel for at actionsekvensene fungerer sømløst og ser fantastisk ut, for nettopp dette er jo tross alt fundamentet i spillet.

Historien i Infamous 2 er ganske triviell. Den blir fortalt både gjennom tegnede striper med en slags Ken Burns-effekt og filmatiske snutter fra spillmotoren. Tegneserietema er gjennomgående i hele spillet, og handlingen er ikke mye tyngre enn i en alminnelig superheltorientert tegneserie.



### 3 STRAM REGI

Det er ikke særlig spennende å utforske byen i spillet på tross av sideopdragene. De beste øyeblikkene kommer når man følger kampanjen slavisk.

### 4 HOPP OG SPRETT

Det å benytte seg av Coles elektriske evner kommer godt med når man skal forflytte seg fra sted til sted. Plattformelementene i spillet fungerer for det meste som løst.

Det er likevel noen lyspunkter når serien tar for seg vennskapet mellom Cole MacGrath og bestekompisen Zack, som sitter i en håpløs situasjon og deler en øl sammen. De trenger ikke å si så mye til hverandre. Stillheten sier mer enn tusen ord, før maktgale politikere og kjempebeist på nytt drar historien videre.

Det hele fungerer som en grei bakgrunnshistorie, men ikke mye mer enn det. I løpet av spillet's gang kan man velge å følge den gode eller onde stien. Jeg synes ikke dette tilfører opplevelsen noe ekstra, og for meg kunne utviklerne like gjerne fulgt en stram regi gjennom hele spillet, enn å la oss ta del i valg som utgangspunktet ikke er veldig engasjerende.

Likevel har disse valgene konsekvenser for spillbarheten ettersom de gir tilgang på ulike superheltekrefter. Følger man den godes side er det elektrisitet og is som blir essensen i superkreftene, velger man derimot den mørke stien snakker vi flammer. Jeg hadde planer om å spille som ond denne gangen, men etter jeg hadde henrettet en rekke uskyldige mennesker, tok samvittigheten

overhånd. Jeg gjorde en helomvending.

Da jeg først hadde tatt en beslutning om å følge den gode stien, hadde ikke valget mellom godt og ondt så mye å si for spillet lenger. Likevel kan jeg se at dette kan være et insentiv for å spille gjennom spillet en gang til, ettersom superkreftene er helt annerledes etter hvilke valg man tar.

Det kan øke spillet's levetid, men jeg ble riktignok mettet etter den middels lange gjennomspillingstiden.

Man møter på mer varierte fiender i Infamous 2 enn originalen. Noen av disse er også noen enorme beist som virkelig kler superhelte-settingen godt.

Jeg er usikker på hvor lang tid jeg brukte på Infamous 2, men jeg fullførte i det minste. Det er noe jeg ikke orket med forgjengeren, så det er tydelig at utviklerne har vært mer selektive på hvilke oppdrag

de har valgt å inkludere i oppfølgeren. Og det har virkelig lønt seg.

**8** Kristian Nymoen

# NO MORE HEROES: HEROES PARADISE

**PS3** Sjanger ACTION Utvikler FEELPLUS Utgiver RISING STAR GAMES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16+



Tre år har gått siden vi stiftet bekjentskap med nerden og katana-fantasten Travis Touchdown. Vi saumfarte Santa Destroys gater for å bli byens beste leiemorder, og så ham sløye 11 motstandere i kampen om førsteplassen.

I fjor kom No More Heroes 2, da vi gikk gjennom prosessen for andre gang på Wii. Siden den gang har Grasshopper Manufactures jobbet natt og dag for å gjenutgi det første spillet til Playstation 3, som hovedsakelig har blitt markedsført som en HD-port av No More Heroes.

Men det er nødvendigvis flere forbedringer som har blitt gjort. Blant nyhetene er muligheten til å se videosekvenser flere ganger, slik at du ikke går glipp av noe om du velger å hoppe over noe før en kamp. I tillegg til Trophies får vi Move-



#### 1 MOVE IT

Avslutningsangrep utføres ved å tilte stikkene/Move-kontrolleren i bestemte retninger, mens bryteangrep gjøres ved å holde inne R2 og trykke firkant.

#### 2 PERSONLIGHET

Sjelen i Heroes' Paradise ligger i de vanskelige, og ikke minst kreative, sjefsfiendekampene. Leiemorder-spekteret er stort, fargerikt og troverdig, mye takket være det gode stemmeskuespillet og de originale personlighetene.



i Heroes Paradise sitter det som støpt.

I sentrum av Santa Destroy er Travis' reise til førsteplassen. Som nevnt må du eliminere 11 sjefsfiender for å manifestere deg på tronen, og det gjøres ved å infiltrere deres tilholdssteder og fiendeflokker. Det er en tidkrevende affære, og siden oppsettet på stedene og mengden fiender er det samme fra nivå til nivå blir det noe ensformig.

Det må også nevnes at Wii-spillene bar en visuell særegenhet som gjør seg bedre på Playstation 3. Det er ingen tvil om at det ligger mye arbeid bak konverteringen, da alle figurer, animasjoner og farger glir sylskarpt inn i hverandre. Heroes Paradise er faktisk en mye, mye bedre opplevelse på disse konsollene, nettopp fordi den grafiske stilen kommer bedre frem. Spillet kommer neppe til å vinne noen pris for å være et teknologimonster, men designmessig er det lite som når opp til det mørke universet Suda51 har levert.

**8**

- It's game time!  
Line Fauchald

**WII-SPILLENE HADDE ET VISUELT SÆRPREG SOM GJØR SEG BEDRE PÅ PLAYSTATION 3...**

støtte, og for en gangs skyld fungerer det svært godt. Etter å ha lansert serien til Wii er det ikke overraskende at Grasshopper Manufactures har forstått seg på hvordan man lager et spill beregnet for bevegelsesfølsomme kontrollere, og

# CHILD OF EDEN

X360 KINECT

Sjanger MUSIKK / ARKADE Utvikler Q ENTERTAINMENT Utgiver UBISOFT  
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3+



**Musikk, fargelek og tunge trommer. Child of Eden er tro mot forgjengeren Rez i både stil og mekanikk, da vi skal redde Lumi – det første mennesket som ble født i verdensrommet.**

Alle hennes minner og tanker om jorden lagres i Eden, et eget datalagringsystem som trues av et virusangrep. Det setter stemningen for ferden gjennom dataarkivene, som utvilsomt vil bli en av Kinects viktigste salgstitler.

Likevel ligger Child of Edens styrke i det visuelle. Miljøene er både varierte og detaljerte, og strekker seg fra havinspirerte omgivelser til geometrisk formede neonlys. Det er aldri kjedelig

**DET FØRSTE SPILLET SOM BRUKER KINECT FOR DET DEN ER VERDT...**

å utforske universet i Child of Eden, simpelthen fordi hvert eneste aspekt av det er så utrolig vakkert. Det er skarpt og fargesprakende, og man får virkelig følelsen av å være i de forskjellige elementene. Lydsporet er med på å forsterke og bevare inntrykkene, og med stemmen til Lumi som ledestjerne er det umulig å ikke bli dratt inn i fargefesten.

Det er enkelt å bli bergtatt av det visuelle, da til og med skudd fra fiendene er så detaljerte at de er verdt å ta i nærmere øyesyn. Dessverre er det så mange av dem at det ofte er vanskelig å få med seg alt som skjer rundt. Fiendene i seg selv er både særegne og flerfoldige, og det er synd at man blir mer fokusert på å skyte ned



#### 1 STILSIKKERT

Matrix, Evolution, Beauty, Passion og Journey. Dette er navnene på de fem nivåene i Child of Eden, som alle er svært inspirert av sine respektive navn.

#### 2 GENKI ROCKETS

Musikken i spillet er laget av Genki Rockets, som er bandet til skaper Tetsuya Mizuguchi. Bandet har brukt Lumi som ansikt siden de begynte i 2006, og i Child of Eden tar figuren enda mer plass.

skudd fremfor å la dem snakke for seg. Det kan man imidlertid justere på i modusen Feel Eden, som lar deg gjøre de forskjellige nivåene uten dødsrisiko.

Child of Eden er, i likhet med spill som Sin and Punishment, et eneste stort poengjag. Man får poeng for hvor mange virus man klarer å fjerne, og dette blir oppregnet og belønnet i form av stjerner mot slutten av hvert nivå. Disse stjernene må spares opp for å kunne låse opp neste brett, og har du ikke nok må du spille et annet nivå om igjen. Det blir monotont i lengden, siden utfordringene og fiendene er akkurat de samme. I og med at det bare er fem verdener blir derfor Child of Eden en altfor kort opplevelse, som med fordel kunne vært lengre.

Child of Eden har som nevnt Kinect-støtte, og for første gang siden lansering kan jeg si at jeg virkelig forstår hvordan Microsoft vil at man skal bruke Kinect. Det beriker opplevelsen fremfor å rote det til, og fremstår som et helt naturlig valg. Kinect passer

utmerket til formatet, og gjør Child of Eden til en rytmisk opplevelse.

**7** Line Fauchald



## WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

### PLAYSTATION 3

Sjanger ROLLESPILL Utvikler LEVEL-5 Utgiver SCE JAPAN Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16+

White Knight Chronicles var en god idé men ikke stort mer. Det skortet på spillbarheten og det ble fort traurig og monotont. Nå er Level-5 tilbake med oppfølgeren men det er dessverre ingen grunn til å juble særlig høyt denne gangen heller.

Ganske enkelt kunne jeg godt spart meg for det første spillet i denne serien. Det var seig kontroll, til tider vanskelig å manøvrere figurene i kamper og pinlig stemmeskuespill. Spillet hadde derimot én forløsende kvalitet: det prøvde noe nytt, og det ble ikke helt skivebom heller. Level-5 hadde en frisk og ny tilnærming til det stoiske "JRPG"-kampsystemet der man på forhånd kunne velge opptil flere angrep og kombos å

**WHITE KNIGHT CHRONICLES 2 BYR I ESSENS PÅ MER AV DET SAMME...**

benytte seg av i kamp. Resultatet var mer interaktivitet i kampene og en minskende følelse av rundebasert slossing, hvilket er flott for alle RPG-elskere som syns turbasert slossing blir for langtekkelig.

White Knight Chronicles 2 byr i essens på mer av det samme, men noen av vanskelighetene har blitt slipt vekk, og kampsystemet er mer behagelig enn det var hos forgjengeren. Som navnet på spillet tilsier er det riddere med i dette spillet, men ikke på noe som helst tradisjonelt vis. Hovedpersonen Leonard har fra førstespillet fått fatt på et uvurdelig, sterkt våpen som blir kalt White Knight.

Dette går ut på at han kan endre form og gjøre seg om til en massiv ridder som kan banke større og kraftigere rompe. Menyene som følger med kampsysemet er intuitive og greie å få tak på; muligheten til å kombinere angrep for mer effekt er et friskt pust, og hindrer at slossingen blir stillestående. Den spake historien sammen med det ofte trettende kampsystemet reduserer dessverre White Knight Chronicles 2 til et spill for få. Noe

**5** for kun den mest hardbarkede JRPG-fanatiker. Kristina Wiik



# RED FACTION: ARMAGEDDON

**PS3 X360 PC** Sjanger ACTION Utvikler VOLITION Utgiver THQ / SYFY GAMES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 18

Hvis noen av dere aner hvem Superkidzen er, aner dere også hvem dette spillet passer best for. Hvis noen av dere ikke aner hvem Superkidzen er, la det være liten tvil: Her skal det sprenge!

Red Faction: Armageddon er oppfølgeren til fjorårets Red Faction: Guerrilla, spillet som fulgte Skjetsjemannens tips om å «zoooooome ut» og dermed gjorde en relativt veletablert skytespillserie om til et tredjepersons sandkassespill. Med Armageddon kan man begynne å få inntrykk av at Volition, utvikleren, ikke har helt føring på hva de vil og hvordan.

Denne gangen er nemlig spillstrukturen låst til under bakken, fullstendig lineær, og årsaken er ifølge spillet The Terraformer – et våpen som forpestet hele Mars' overflate og dermed tvang menneskene ned i gruver og katakomber. Noe Volition derimot *ikke* har mistet føringen på, er ødeleggelsen. Det skal være spillets varemerke, har de bestemt seg for, og jammen er den ikke tatt enda et steg videre i Armageddon. Ruiner, forlatte bygninger, forskningskomplekser og alt annet rubbel som befinner seg under overflaten kan bombes sønder og sammen med en rekke oppfinnsomme våpen. Handlingen tar sted 50 år etter hendelsene i Guerrilla, og i hovedrollen finner vi Alec Masons sønnesønn, den pur skallede Darius Mason (som om vi ikke hadde fått nok av grovrøstede, anonyme spillhelter med mangel på hår). Om historien



## 1 EKSTRA KREFTER

I motsetning til Alec Mason er Darius utstyrt med et slags armbånd som lar ham kaste sjokkbølger og fryse fiendene midlertidig i luften. Når så fienden ligger der og svever forsvarslost kan man benytte sjansen til å pumpe stakkaren full av bly, laser, plasma og så videre.

## 2 BYGGMESTER BOB

Med tanke på at Armageddon er langt mer lineært og innesperret enn forgjengeren, kan man nå reparere falne strukturer og istykker-smadrede objekter ved ett enkelt knappetrykk. Tenker man smart blir denne også brukt til å reparere vegger og skape dekningsmuligheter.

kan jeg ikke si annet enn «gjesp», noe som var tilfellet forrige gang også.

Det som imidlertid gjør Armageddon til et spill verdt å vurdere, er ødeleggelsen, som jeg jo har nevnt står i absolutt fokus. Med våpen som Vortex kan du mane frem mindre sorte hull som suger til seg alt i nær omkrets, med Magnet Gun kan du magnetisere to punkter med positiv og negativ pol for massivt kaos, og fra tid til annen får man mulighet til å sette seg inn i krigsroboter som legger bygninger i grus kun ved å løpe inn i dem. Det er også mulig å oppgradere alt det sprø utstyret for enda større effekt – hva sier du til å plukke fra hverandre et flere etasjer høyt tårn med én eneste salve fra

## ... DEN MEST REALISTISKE OG OMFATTENDE ØDELEGGELSEN I ET SPILL NOENSINNE

plasmageværet? Bygningene faller fra hverandre bit for bit, og jeg overdriver ikke når jeg sier at Armageddon byr på den mest realistiske og omfattende ødeleggelsen i et spill noensinne.

Når fiendene, våpnene, løsøret og lysblaffene blandes sammen i en herlig cocktail som aldri viser tegn til å gå utover bildeoppdateringsfrekvensen, er Red Faction: Armageddon et herlig skue. Dessverre går det ikke lang tid før man innser at spillet ikke har så mye mer enn dette å by på, at man gjør det samme om og om igjen, og at dette er rimelig synd. Har du ikke noe imot konstant action av det mest eksplosive kaliberet bør Armageddon risses inn på ønskelisten umiddelbart, men er man ute etter noe mer enn en lineær rivningssimulator bør en tenke seg om to-tre ganger før grunkene forlater

**6**

portemonéen.  
Pluss for den Horde-liknende flerspillermodusen Infestation!  
**Daniel Guanio**



# 127 timer

Noen ganger må man gå drastisk til verks for å frigjøre seg.



Skuespillere **James Franco, Amber Tamblyn, Clémence Poésy, Kate Mara**

Utgivere **FOX SEARCH-LIGHT PICTURES**  
Regi **DANNY BOYLE**  
Sjanger **DRAMA**  
Lanseres **15. JUNI**  
Kodeks **MPEG-4**  
Lyd **DTS-HD 5.1**  
Ratio **1.85:1**

**SELV DEN BESTE KAN GJØRE FEIL**, sies det. Være det seg å glemme å hente barna fra skolen eller blakke seg på kontoen før husleia er betalt. Alle gjør feil. En av Aron Ralstons (James Franco) største feil ble begått da han lot lommeknivene bli igjen hjemme før han dro til Grand Canyon for åtte år siden. Før hånden hans lå begravet under en gigantisk sten. Etter 127 timer med hakking, tauslenging og lemavskjæring krabbet han ut i sikkerhet, og overlevde timene i kløfta. Hans kompanjonger? Kameraet og videoapparatet, som filmer og fotograferer hans opphold under stenen.

Ralston begir seg velvillig ned i den dype kløften, mens han forsikrer seg om at alle stener og grener er pålitelige. Han setter en fot på venstre fjellvegg, og slenger hånden frem. Ett skritt frem, to steg bak. Og enda ett. I løpet av to tilsynelatende evigvarende sekundene ser vi Ralston og den gigantiske stenen falle i skremmende tempo mot hverandre, før vi endelig hører lydene vi alle gjenkjenner, men som ingen vil høre. Stenen manifesterer seg på hånden hans, mens lyden av knokler og ben som moses under den forlenges og forsterkes til det uendelige. Nå

sitter han fast. Ups.

Og så kommer spørsmålet. Hva kan man gjøre? Hvordan jobber du deg ut når det eneste reelle hjelpemidlet du eier er en sløv kniv? Jeg liker å tro at avgjørelsen om å kutte sitt eget lem ville vært mulig for alle, men etter å ha sett hvordan det er i praksis sitter jeg igjen med en lammende følelse av tvil. Jeg vet ikke hva jeg ville gjort. Og det gjør ikke Ralston heller. Så han prøver alt han kan. Han slenger tau, hakker løs på stenen og dytter og sparker til den store gullmedalje. Men det hjelper ikke. Ingen hører ham.

Filmen viser akkurat hvor mye en regissør kan gjøre så lenge man har kreativiteten. Her får vi storslåtte bilder av Utah og Grand Canyon, mens de samtidig fanger Ralstons lille hule med klaustrofobiske og detaljerte bilder. Det er aldri noen tvil om hvem som er sterkst der nede.

127 Hours er en øvelse i overlevelsesinstinkt. Det er en film om en helt som ikke egentlig er en helt - det er en helt vanlig mann. En helt vanlig mann, med en sløv kniv og et beinhardt overlevelsesinstinkt.



**Line Fauchald**



## Aron Ralston

Den amerikanske fjellklatreren Aron Ralston ble et kjent navn for omverdenen i 2003, da han havnet i en klatreulykke i Grand Canyon. Under klatreturen var han kun bevæpnet med en sløv kniv, og så seg nødt til å amputere sin høyre arm med verktøyet.

Ralston hadde ikke kontaktet noen i forkant av turen, og ingen visste hvor han befant seg. Etter fem dager i kløften og flere tapte forsøk på å frigjøre seg måtte han skjære av armen, og ble reddet av en helikopterpatrulje. Ralston er fremdeles en aktiv klatrer, og i etterkant slapp han boken *Between a Rock and a Hard Place*.



## Kongens Tale

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

**PRINS ALBERTS TALE, WEMBLEY STADION, 1925.** Her begynner historien om den stammende prinsen "Bertie" (Colin Firth), som må gjøre alt for å kvitte seg med talefeilen etter den oppskakende talen ved Wembley. Bertie og hustruen Elizabeth (Helena Bonham Carter) har nesten gitt opp når de finner stammepedagogen Lionel Logue (Geoffrey Rush) - en vennlig mann som må tvinge prinsen ut av sitt kongelige vesen for å gjøre bot med problemene. Og for første gang ser det ut til å virke - stammingen avtar, og et livslangt vennskap knyttes.

Heldigvis er Kongens Tale langt fra så kjedelig som den høres ut. Snarere tvert imot - det er en av fjorårets beste filmer. Firth glitrer som den sårbare prinsen, og mister aldri troverdigheten. Men filmens grunnpilar ligger i samspillet mellom Firth og Rush, som gir en nødvendig dynamikk til en historie som fort kunne blitt stillegående.

I 1939 erklærte Prins Albert krig mot Tyskland, og denne scenen spilles til gull. Det fungerer virkelig - jeg var like nervøs som England var i 1939.

9

Line Fauchald



## Black Swan

Sjanger THRILLER Lanseres UTE NÅ Ratio 2.35:1 Lyd DTS-HD 5.1

**KNEKKENDE BEN OG BLODIGE TÆR** er hverdagskost for Nina (Natalie Portman), en hardtarbeidende ballerina i håp om å huke tak i den krevende dobbeltrollen som Svanedronningen. Hele livet hennes formes i ballettskoene, og ved første øyekast ser det ut til å nytte. Nina får rollen, og danser med bravør som den hvite svanen. Dessverre er hun ikke lidenskapelig nok for den sorte svanen. Inn kommer den løsslupne danseren Lily (Mila Kunis), som blir starten på Ninas rivaliserende mareritt.

Lovord har blitt kastet frem og tilbake rundt opptredene i Black Swan, og det er absolutt fortjent. Portman og Kunis danser med både sjel og teknikk, og fungerer utmerket som naturlige motpoler.

Hadde bare Aronofsky klart å begrense seg. Til tider fungerer hallusinasjonene godt som illustrasjon for Ninas ukontrollerte sinn, men altfor ofte forvirrer de fremfor å fremme historien. Det er som de sier: Det er

7

medisin for galskap, men ingen for tåpelighet.

Line Fauchald



## True Grit - Et Ekte Mannfolk

Sjanger DRAMA / WESTERN Lanseres 29. JUNI Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

**TRUE GRIT ER EN REINSPIKKA** cowboy-film med alt som hører til: Svette skjeggstubber, forslitte hatter, høy flaskeføring, grove hestehover og revolvere i solsteika. Den norske ettertittelen "Et ekte mannfolk" burde gi visse assosiasjoner til hva man får servert her, men slutt med det. Rens sinnet, innta skredderstilling og fri deg fra fordommer. True Grit er nemlig ikke en macho actionfilm for bredskuldrede herrer med Die Hard-tatovering på skaftet, men et forholdsvis rolig innblikk i en fortsatt like fascinerende periode i amerikansk historie.

Vi følger den hardnakkede, knivskarpe og replikksterke småjenta Mattie (Hailee Steinfeld) på jakt etter sin fars morder, koste hva det koste vil. Til å hjelpe seg oppsøker hun den alkoholisererte, avdankede et-eller-anneten Rooster Cogburn (Jeff Bridges). Cogburn er fyren man kontakter hvis noen skal finnes og drepes. Eller bare finnes. På samme oppdrag har møkkabyen Texas satt en Texas Ranger ved navn LaBouef (Matt Damon) på saken, som skaper uheldige forviklinger i den allerede hodeløse menneskejakten.

Og dette er True Grit: en liten jente med bein i

nesa, to beinharde blekansikter av forskjellig kaliber og deres reise gjennom amerikansk ødeland og indiansk territorium på jakt etter et utskudd av en spyttklyse. Og det funker. Jeff Bridges er akkurat passe barnslig, tøff og dødtrukken nok til å være sjarmerende, i konstant krangel med superstreite Matt Damon, på samme tid som dialogene deres er såpass velskrevne (og tilsynelatende tidsriktige) at man lar seg fange i ånden.

Spesielt underholdende er det å overvære Matties kamp om å gjøre seg forstått og tjene respekt på tross av sin lave alder og sitt svake kjønn, noe hun haler i land med lynende intelligente motsvar, pareringer og flere meter med retorisk ryggrad. Man kommer langt med list og vidd i et samfunn hvor slikt er mangelvare, selv om seksløperen fortsatt snakker høyest. Det er derimot langt mellom skuddvekslingene og høytemposcenene, men med nok tobakkstinkende tøff-i-trynet-holdning tviholder True Grit på

premisset helt til veis ende. Helt sheriff.

8 Daniel Guanio

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



### Født 4. juli

Sjanger KRIGSDRAMA Lanseres 20. JULI Ratio 2.20:1 Lyd DTS-HD 5.1

**I FØDT 4. JULI MØTER VI** Ron Kovic - en ekte patriot som raskt verver seg til Vietnam-krigen. Han blir lam fra brystet og ned, og etter å ha vendt tilbake til USA ender han opp i motstandsbevegelsen. Filmen er basert på selvbiografien til Ronald Kovic, som ble nominert til åtte Oscar og vant to.

Tom Cruise gjør sitt livs rolle, da hans rollefigur kjemper mot forvirring, lammelse, traumer og indre demoner. Det er rystende å være med på alle utfordringene han møter fra skoletidens naivitet til han endelig innser hvor korrupt hele USAs

regjering faktisk er. Flere av Oliver Stones favorittkuespillere er med, men det er Tom Cruise som bærer filmen på sine unge skuldre. Han er svært troverdig i rollen, og ble også nominert til en Oscar.

Stone er en mester i drama, og filmen utforsker alle følelsene Ron opplever før, under og etter krigen. Den ser også nærmere på alle nyansene som fører til splittelsen i landet. Født 4. juli er en bra film, og leverer et helhetlig bilde av den

problematiske Vietnamkrigen.

7 Tor Erik Dahl



Online

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

### Konsolleksklusiver

Spill som God of War, Metal Gear Solid, Ratchet & Clank, Siren Blood Curse, Killzone, Grand Turismo, Little Big Planet, Resistance, Motorstorm, Heavy Rain, Infamous og Uncharted utgis kun til Playstation 3.

Hva er årsaken? Utnytter de kapasiteten bedre når den er utviklet til en enkelt konsoll, eller er det for å skreddersy spillet best mulig?  
/gut310

**Du svarer mye på ditt eget spørsmål her. Når et spill lages kun for én konsoll skyldes det ofte at Sony eller Microsoft eier rettighetene til spillet. Men i tillegg får man mer ut av maskinvaren til spill som kun er laget for å kjøre på én bestemt hardware. Da kan man tune spillet i større grad, og man vil ikke kjøre en så kalt portering av spillet for å flytte det til andre plattformer.**

### Age of Conan

Hei! Ifølge informasjonssiden i den nyeste nyhetsartikkelen om Age of Conan (gratisversjonen) står det at spillet er til PC og Xbox 360. Har det noen gang vært snakk om en konsollversjon? Er det under utvikling, eller var det bare en feil?  
/Mirel

**De snakket om en konsollversjon iløpet av utviklingen og en kort stund etter spillet ble lansert, men vi har ikke hørt noe mer på et snaut år. Med tanke på brukerflukten etter spillets første halvår, utskiftningene og arbeidet med The Secret World, tviler jeg på at vi noen gang får se Age of Conan på Xbox 360.**

### New Vegas-fiks

Heisann. Jeg leste for et par dager siden at man ikke måtte laste ned den nyeste oppdateringen til Fallout: New Vegas til Xbox 360, men at vi heller skulle vente til den neste fiksen kom ut. Fikk inntrykk av at denne var rett rundt hjørnet, så jeg bare lurte på om den har kommet? Kan jeg laste den ned trygt uten å ofre livet til mitt kjære spill?

Ellers må dere fortsette det flottet arbeidet dere gjør! Utrolig kjekt å kunne gå inn på nettsiden for viktige

nyheter, gode anmeldelser og de siste spillvideoene.  
/Zidmeyer

**Den er tilgjengelig nå, du kan trygt starte opp spillet uten å støte på enda flere problemer enn tidligere.**

Og tusen takk for ros!

### Infamous 2

Er det Cole som også er med i oppfølgeren? Da jeg så en teaser fra Infamous 2 i fjor hadde hovedfiguren langt hår, men på de siste bildene er han skallet - som Cole.  
/bab84

**Jepp, det er fortsatt Cole. Utviklerne valgte opprinnelig å gi ham et nytt utseende i oppfølgeren men bukket under for tilbakemeldinger fra publikum. Nå er han mer lik seg selv.**

### Playstation 3-problem

Noe er galt med leseren på maskinen min. Den klikker, slik at jeg ikke får opp spillikonet du trykker på for å komme inn på et spill. Jeg tror den er ødelagt, og garantien vår har gått ut. Vil helst slippe å betale for en ny, så er det noe jeg får gjort?  
/Sommerstad97

**Ta med deg maskinen tilbake til butikken og hør hva de kan gjøre for deg. Ifølge kjøpsloven skal du ha 5 års reklamasjonsrett på maskinvaren din.**

### Gamereactor-applikasjon

Jeg så på nettsiden at dere har fått egen Gamereactor-applikasjon til Iphone og Ipad. Hvorfor ikke gi ut en applikasjon til Android, siden det er den største plattformen for mobil OS i landet?  
/Kålroten

**Vi ser hele tiden på muligheter til å utvide rekkevidden vår, og hittil har vi valgt Iphone og Ipad som første steg. Hvorvidt en Android-applikasjon dukker opp i fremtiden skal ikke utelukkes.**

MÅNEDENS BREV

## BRUKEROMTALER

**Marlboro Red** synes medlemsanmeldelsene har feil innfallsvinkel...

Jeg har merket meg at det hersker en oppfatning av at det finnes en slags «fasit» på hvordan en medlemsanmeldelse skal se ut blant brukerne på Gamereactor. Her kommer heftige uttalelser om hvordan man kan få det som skrives til å ligne mest mulig på slik dere i redaksjonen skriver.

Hvis jeg sjekker ut en medlemsanmeldelse på et spill er det for å få en annen mening på et spill som det knyttes store forventninger til, eller som det har vært andre kontroverser rundt. Om en engasjert spiller skriver en anmeldelse teller andre kriterier enn for redaksjonsmedlemmene, og da er mye morsommere å lese en subjektiv og donn ærlig slakt/hyllest fremfor lange, detaljerte tekster. Det er det jo dere i redaksjonen som gjør. Redaksjonelt stoff er ikke det samme som en brukeranmeldelse. Det bør og skal selvfølgelig være grundig, og da gjerne godt skrevet.

Er redaksjonen som oppmuntrer til dette, eller har det blitt en uvane helt av seg selv?  
/Marlboro Red

**Det er nok ikke vår fortjeneste, nei. Vi er helt enig med deg i at medlemsanmeldelser godt kan være annerledes enn redaksjonelle anmeldelser, selv om vi selvsagt også ser etter gode anmeldere å trekke frem.**

**Det er få krav til medlemsanmeldelsene. Det eneste som er skrevet i stein er at de ikke skal være ekstremt korte eller inneholde ren spam. Utover det står man fritt til å velge sin egen skrivestil og formidle sine subjektive meninger, noe vi også vil oppfordre til.**



## REAKSJONER

### Deres tanker om L.A. Noire

Blir nok et kjøp etter hvert, men haster ikke akkurat. Om jeg skal tro det jeg har lest høres det ut som at spillet faller gjennom med en del tekniske problemer, en til dels uferdig og begrenset spillmekanikk og en historie som kanskje ikke er fullt så unik som den gir seg ut for å være.  
/fanzypanz

Det er gøy, men ikke verdt 500 kroner. Jeg vurderer å levere det tilbake for å kjøpe Bioshock 1 og 2. Savner å skyte uskyldige

mennesker som i Grand Theft Auto 4 og Red Dead Redemption.

/tirer10

Fantastisk spill. Eneste minus er at det er lite å gjøre i byen utenom hovedoppdragene.

/LOL HERP DERP

Rockstar skuffer aldri!

/P-dude

Ser utrolig fett ut! Men akkurat nå prioriterer jeg spill som The Witcher 2.

/DoGRoG

Jeg ble ganske imponert. Spillet har solide kontrollere, mens grafikken er klassisk og realistisk. Lyden er i toppklasse. Det som imponerte meg mest er at spillet tvinger deg til å gjette.

/shogunhr

Har spilt dette i rundt fem timer. So far so good. Det tar seg veldig opp etter hvert.

/VikingJoar

Har prøvd spillet selv, og personlig synes jeg det var temmelig kjedelig. Har ikke ADHD eller noe, men jeg ble temmelig rastløs av det.

Samtalesystemet irriterte meg også, siden du aldri visste hva hovedfiguren skulle si. Ellers er ansiktsteknologien ganske bra, mens resten ser veldig... kjedelig ut.

/Pepperoniman

Dette spillet skal nytes med stil.

/Andy-pandy

Dette ser grisekjedelig ut, og har ingen gjenspillingsverdi.

/tvaksvik



## ACHIEVEMENT UNLOCKED

Left the house

# 100 000 GS... HVA NÅ?

Tommy Kvaernerud har nådd en milepæl!

Da var omsider det store målet nådd. Etter å ha samlet nesten 4000 poeng på en uke har jeg passert 100.000 poeng. Jeg prøvde å finne ut når jeg lagde brukeren for å se hvor lang tid jeg brukte, og det er snakk om cirka tre år. Tre år med altfor mye fritid og et evig sløseri med penger på spill med enkle poeng. Men for hva? Poengene har jo ingen betydning, og man kan ikke bruke dem til noe annet enn å skryte av summen. Men hva er det egentlig man skryter av? At man er skikkelig nerd og bruker all ledig tid på å jakte etter Achievements?

Jeg er ikke en som skryter, så for meg er tallene meningsløse. Men likevel har det vært kult å se hvor fort jeg har nådd de forskjellige målene og når jeg har passert andre jegere.

Men nå har jeg nådd 100K, og føler meg ferdig med Achievements for en stund. Fra nå av blir det spilling kun for å ha det gøy.

Jeg er ferdig med å kjøpe spill for enkle poeng, siden jeg har i overkant av 270 spill til konsollen. De er riktignok kjøpt på tilbud til en gjennomsnittspris på 70 kroner, men det blir likevel en stygg sum om man legger sammen alt. Så fra nå av blir det bare de spillene jeg virkelig har lyst på som blir kjøpt.

Jeg har også bestemt meg for å trappe betydelig ned på spillingen, for å gjøre mer fornuftige ting. Sommeren er her, og da kan man nesten ikke sitte inne hele dagen. Jeg har en lang liste over ting jeg har lyst til å gjøre nå som jeg begynner å få taket på fobiene mine. Men akkurat hva de tingene er, har jeg ikke planer om å snakke om enda. Uansett er en gamerscore på 100.000 i boks. Neste mål blir 111.111 og deretter 123.456, men da har jeg ingen tidsfrist. Om jeg noen gang runder 200K vet jeg ikke, men jeg kommer ikke til å jakte like aktivt som jeg har gjort til nå.

/Tommy Kvaernerud



## LOST: VIA DOMUS

Sjanger **EVENTYR** Utviklere **UBISOFT**  
MONTREAL Utgivere **UBISOFT** Lanseres **UTE**  
NÅ Antall spillere **1** Anb. alder **16**

Over 200 personer sitter på et fly fra Sydney til Los Angeles. De vet det ikke ennå, men blant dem er en håndfull mennesker som er bundet sammen av tidligere hendelser og begivenheter som fremdeles ligger forut. I møte med kraftig turbulens splittes flykroppen i tre deler, som styrter mot havet og en tilsynelatende øde øy. Det er spillerens oppgave å få tilbake Elliots hukommelse og finne veien hjem, som også er betydningen av spillets undertittel, Via Domus.

Lost: Via Domus' presentasjon spriker derimot alvorlig fra opphavsmaterialet på flere områder, og hvordan utviklerne har klart å lage dette grafiske makkverket er et stort mysterium. Figurene ser ut som dårlige parodier på hovedpersonene fra serien, med forvirrede kroppsfasonger og elendig ansiktsanimasjon. Leppe-synkroniseringen er helt på jordet, og stort sett er det umulig å tyde figurenes livløse ansikter. Stemmen er ikke engang lest inn av skuespillerne fra serien.

Lost-serien handler stort sett om eventyr, utforskning, gode figurer og filosofiske tanker. Selv om det ikke er mye av de sistnevnte i spillversjonen er det nok eventyr og utforskning til å gjøre opp for dette. Lost: Via Domus er i første omgang et eventyrspill, der man flytter seg fra sted til sted for å fullføre diverse oppgaver.

Jeg skulle virkelig ønske at utviklerne hadde gjort seg mer flid med materialet, men den gang ei. Lost: Via Domus ender opp som et kort eventyr, som i all hovedsak er for fans av serien eller de som bare ønsker seg spillopplevelse utenom det vanlige.

Spillet mislykkes totalt med sine referanser til TV-serien, men de har i det minste sørget for originalitet innenfor historien og figurene. I lengden er det dette, i tillegg til spillets realistiske design, varierte spillmekanikker og morsomme nikk til opphavsmaterialet, som redder det fra å

floppe like hardt som andre spill basert på TV-serier og filmer.

**6**

/Soraki



JAN-ERIK SVENNING

Alder 20  
Yrke Arbeidsledig  
Brukernavn NewAge

### Hva er ditt største spillminne?

Første gang jeg prøvde Skate-demoen. Det var den lengste skoledagen i mitt liv, og jeg kunne ikke vente med å komme hjem.

### Hva er ditt yndlingsspill?

Som mange andre blir jeg nødt til å sette Ocarina of Time øverst. Du skal lete lenge for å finne et bedre spill.

### Hva med det verste?

Driv3r. Jeg har aldri vært borti et spill med så mange tekniske problemer for.

### Hvilket spill gleder du deg mest til?

Helt klart Mirrors Edge 2! Det første spillet var bortimot perfekt.

### Hva med det verste?

Det varierer, men minst én time om dagen.

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

Dere har det beste nettsamfunnet jeg har vært borti, pluss et fantastisk blad. Det er umulig å holde seg borte!

# 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.



Sony's 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,-

Sony's 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. Sony's 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>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	<b>Mortal Kombat Fighting</b> En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	<b>Crysis 2</b> Vakkert grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10

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

### ANBEFALT

#### NO MORE HEROES: HEROES PARADISE

GRASSHOPPER MANUFACTURES / RISING STAR GAMES

**Hva skjer?** Den unge og überkule leiemorderen Travis Touchdown prøver å bli verdens beste leiemorder ved å eliminere sine konkurrenter. Det er duket for en surrealistisk blanding av slåssespill, filosofi og absurd action. No More Heroes er et fantasifulle spill laget med tøff-i-trynet holdning, og ligner ikke på noe annet. **Beste øyeblikk:** Første møte med hver av de 11 sjefsfiendene. De er alle herlig forskruffed! **Til deg som:** Vil ha et unikt actionspill. No More Heroes står alene i actionlandskapet.



### ANBEFALT

#### VANQUISH

PLATINUM GAMES / SEGA

**Hva skjer?** I en nær fremtid kriger USA med Russland og dets eksentriske og livsfarlige diktator. Her får vi lynrask skyteaction, med et utall heftige skuddvekslinger. De hyperaktive robotene går kappgang for å massakrere deg og den hvite rustningen din, og nervene står i helspenn fra første sekund. **Beste øyeblikk:** Når du redder deg selv fra en saftig gjennompepring ved å skli langs gulvet mens skoene dine spytter ut kuler. **Til deg som:** Er ute etter et japansk spill med samme, om ikke høyere, tempoføring som Gears of War.



### ANBEFALT

#### LITTLE BIG PLANET 2

MEDIA MOLECULE / SONY

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



### STYR UNNA!

#### CLASH OF THE TITANS

GAME REPUBLIC / NAMCO BANDAI

**Hva skjer?** Vi introduseres for fiskeren Persevs, som mister familien sin i et byangrep fra Hades. Innbyggerne må ofre prinsessen, men det vil ikke Persevs ha noe av. Dette markerer starten for det klundrete spillet, som preges av labert design, dårlig historiefortelling og kjedelige lydeffekter. **Verste øyeblikk:** Idet du begynner å oppgradere våpnene dine. Det fremstår som meningsløst, siden det er vanskelig å se kraften i oppgraderingene. **Velg heller:** God of War, som er spekket med gode spillmekanikker og skumle monstre.





## 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	Loco Roco	9/10
4	Patapon 3	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 netjtjenesten 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 lekeklass 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. Fortsett 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>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	<b>Crysis 2</b> Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
10	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
11	<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
12	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
13	<b>Mortal Kombat</b> En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapert og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

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

### ANBEFALT

## DIRT 3

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Hva skjer?** Codemasters vender tilbake med et av de vakreste bilspillene vi har sett på lenge, der lekre effekter og en god kjørefølelse legger tonen for den ene heftige rallysekvensen etter den andre. Blant nyhetene er snø- og nattekjøring, akkompagnert av et forbedret menysystem.  
**Beste øyeblikk:** Når du kjører inn i din første solnedgang. Lyseffektene er simpelthen uslåelige, være det seg i vill snøstorm eller i et glødende solbad.  
**Til deg som:** Vil ha et rallyspill med knivskarp styring og lekre effekter.



### ANBEFALT

## L.A. NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

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

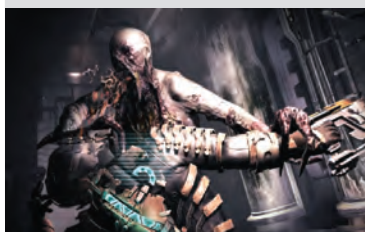


### ANBEFALT

## DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

**Hva skjer?** Isaac Clarke har våknet fra komaet på romstasjonen Sprawl. Dessverre skorter det på sote sykepleiersker, da vi må henrette og partere horder av Necromorpher i stedet. Grip plasmapistolen - skrekkesnene er rett rundt hjørnet.  
**Beste øyeblikk:** Besoket 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.



### STYR UNNA!

## CARNIVAL GAMES: IN ACTION

CAT DADDY GAMES / 2K PLAY

**Hva skjer?** Carnival Games: In Action er en samling minispill som blir spilt av din avatar, som du inntar skikkelsen til i spillet. Et greit konsept, men dessverre preges opplevelsen av dårlig respons og kronglete kontrollere. Det hjelper heller ikke at minispillene er så godt som identiske.  
**Verste øyeblikk:** Det første minispillet, da man innser at det er så godt som umulig å få sensoren til å følge deg.  
**Velg heller:** Kinect Sports eller Dance Central. Morsomme spill med god respons.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMASJON

**Utvikler** Nintendo  
**Lansert** 11. mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vekt** 245 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

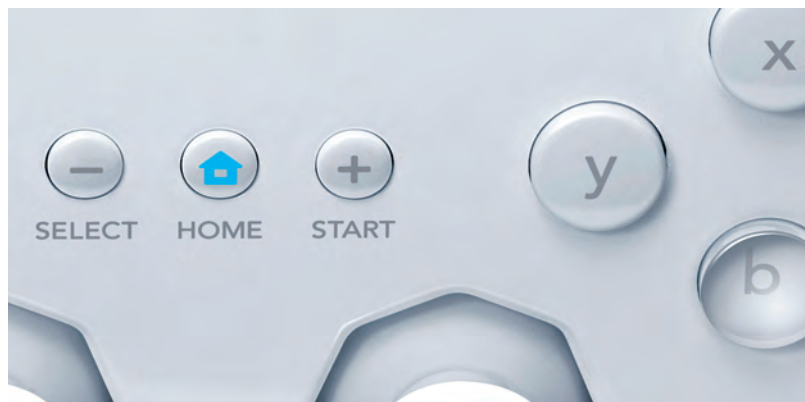
Nintendos revolusjonerer konsollverdenen igjen!

## NINTENDO WII

### INFORMASJON

**Utvikler** NINTENDO  
**Lansert** 7. DES 06  
**Media** DVD  
**Signal** KOMPLEMENT  
**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.	Spiltittel	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 klikkeeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	<b>Kirby's Epic Yarn</b> Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøste garn til forsvar, og fortryllyr oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	<b>De Blob</b> Fargekattten Blob maler om en fargeløs 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

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).

### ANBEFALT

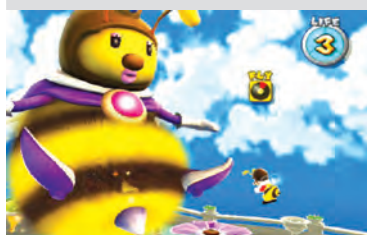
## SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

**Hva skjer?** Verdens beste rorlegger må nok en gang redde prinsessen, og denne gangen går ferden ut i universet i ett av de mest kreative, fantasifulle og eventyrlige plattformspill noensinne.

**Beste øyeblikk:** Når man lander på en ny planet og nok en gang blir overrasket over alle idéene, påfunnene og oppgavene som gjemmer seg rundt hvert eneste hjørne.

**Til deg som:** Er ute etter det ultimate innen plattformspill, en magisk spillopplevelse som neppe blir overgått med det aller første. Et sikkert kjøp.



### ANBEFALT

## BATTALION WARS 2

KUJU ENTERTAINMENT / NINTENDO

**Hva skjer?** Krig er ikke moro, men når Nintendo lager krig blir det både søtt og uskyldig. Vi snakker karikerte tegnefilmfigurer som plaffer løs på hverandre i en blanding av action og strategi. Styr alt du vil av kjøretøy og soldater, del ut ordre og delta selv i store slag.

**Beste øyeblikk:** Når du oppdager hvor perfekt Wii-kontrollen er til spill som blander action og strategi.

**Til deg som:** Vil ha et spill som utfordrer både hjernebarken og skytefingeren. En god balanse av to sjangere.



### ANBEFALT

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Hva skjer?** Vår yndlingsprimat Donkey Kong gjør et comeback av dimensjoner med kompanen Diddy i et fantastisk plattformspill. Det vanker masse nostalgi 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 silhuettbaner venter i fabrikkmiljøer. Det er en fryd å leke med Donkey Kong.

**Til deg som:** Vil finne din eldre ape.



### STYR UNNA!

## SKATE IT!

BLACK BOX / EA

**Hva skjer?** Skate revolusjonerte sjangeren på Xbox 360 og PS3, men Wii-versjonen er ikke noe særlig å snakke om. Upreis styring og et litt tomt og kjedelig spill gjør at dette føles som en skygge av storebror på de mer kraftige konsollene.

**Verste øyeblikk:** Når du tar deg selv i å savne en normal håndkontroll etter håndleddet begynner å verke fordi du har vippt og vendt på Wiimoten i en times tid.

**Velg heller:** Shaun White er hakket bedre som ekstremsportsspill, men vi savner full oppløsning på Wii!





## 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	Superbrothers: Sword & Sworcery	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> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
03	<b>NY! The Witcher 2</b> Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.	Rollespill	Namco Bandai	10/10
04	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Blizzard har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdert ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
05	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b> Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.	Nettrollspill	Blizzard	9/10
06	<b>Total War: Shogun 2</b> Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.	Strategi	Sega	9/10
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>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
09	<b>Crysis 2</b> Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
10	<b>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
11	<b>Civilization V</b> Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravn med historie- og krigsinteresse.	Strategi	2K Games	9/10
12	<b>Mafia II</b> Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
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>The Sims 3</b> Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator, som har forbedret seg på alle punkter.	Simulator	EA	9/10
15	<b>Splinter Cell: Conviction</b> Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft	9/10

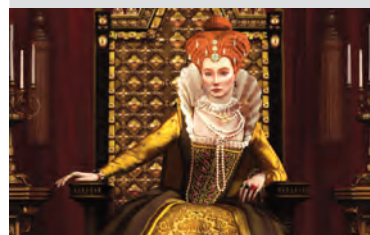
Gamereactors kjøpsguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## CIVILIZATION V

FIRAXIS / 2K GAMES

**Hva skjer?** Strategikongen Sid Meier er tilbake i Civilization V-universet, og sørger nok en gang for vidåpne glugger i de sene nattekvalder. Som kjent skal du erobre verden fra steinalder til moderne tid, og blant de nye tilleggene er det sekskantede kartet og økt kulturbetydning. Civilization V forenkler strategiforingsen uten å gå på bekostning av dybden.  
**Beste øyeblikk:** Når du finner den perfekte balansen å styre og forhandle på.  
**Til deg som:** Trenger et lett tilgjengelig strategispill med flere lag.

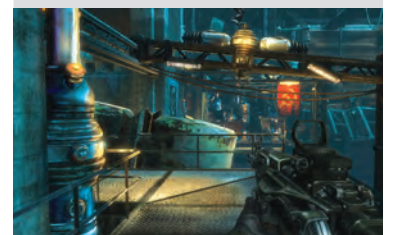


### ANBEFALT

## SINGULARITY

RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION BLIZZARD

**Hva skjer?** I kamp mot fiendtlige russiske kampstyrker blir vi plassert på den mustiske øya Katgora-12, der en rekke eksperimenter i 1955 resulterte i det kraftige, dog ustabile, stoffet E99. Tidsperspektivet skifter fra 1955 til 2010, og i lekker drakt får vi et knirkfritt spill med en innovativ spillmekanikk og en knallsterk historie.  
**Beste øyeblikk:** Når du oppgraderer våpenarsenalet - til dine fienders store forskrekkelse.  
**Til deg som:** Letar etter et dystert og atmosfærisk actionspill.

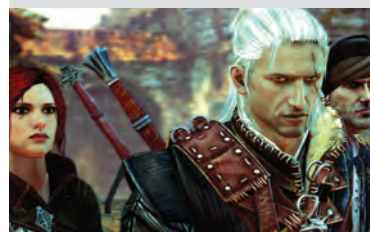


### ANBEFALT

## THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO BANDAI

**Hva skjer?** Geralt fra Rivia er tilbake, like bitter og beinhard som før. Hver eneste kamp er utfordrende og engasjerende, med et variert system som lar deg styre Geralt akkurat som du selv vil. En svært velfortalt historie står i sentrum, der man virkelig må involvere seg for å skjønne hva som foregår.  
**Beste øyeblikk:** Når du virkelig får brukt kampkunnskapene dine for å slå den motstående siden. Fantastisk spennende.  
**Til deg som:** Vil ha et rollespill med nydelig grafikk og utfordrende kampsystem.



### STYR UNNA!

## STORMRISE

THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

**Hva skjer?** I en veldig fjern fremtid skal du med et like fjern kontrollsystem kjempe i en krig om jordens siste ressurser, eller noe slikt. Grått og trist strategispill som prøver å kompensere for mangelen av mus og tastatur med en overkomplisert kontrollmekanikk.  
**Verste øyeblikk:** Når du endelig får lov til å delta selv i slaget, og fort finner ut at du ikke har peiling på hva som skjer, hvorfor eller hvordan.  
**Velg heller:** Command & Conquer: Red Alert 3 fungerer helt flott i konsollversjon, og har i tillegg både humor og sjarm.

