

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

GRATIS
MAGASIN
August 2011
Nummer 90

Game reactor

www.gamereactor.no

100

Vi har kåret tidenes
100 definitivt
beste spill!



F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



www.formula1-game.com



© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



GAME

FIRST PLACE FOR GAMES

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Tor Erik vurderte om han skulle dra til Lisboa, Sicilia eller en tur til Afrika. Han var på utkikk etter et eksotisk reisemål. Valget falt tilslutt på Gjøvik, hvor han etter sigende skal ha hatt en strøken tur med kofferten full av gode minner. Sikkert.



Morten Bækkelund

Nyhetsmagningen har vært på Sørlandet i sommer, nærmere bestemt Lillesand, der har han slumret på svabergene, spist reker og endt opp som en solbrent hummer. Det ble med andre ord mye skalldyr på den turen...



Line Fauchald

Line dro til Danmark i sommer, der hun også fikk muligheten til å klatre på sandbankene. Skal vi tro Line selv var dette en episk opplevelse på nivå med Prince of Persia. Vi har bedt Line roe ned på spillingen.

LEDER

Gamereactor nummer 90 / august 2011



Tonet ned...

I denne utgaven av Gamereactor har vi valgt å tone ned på skytespillene av hensyn til det meningsløse terrorangrepet på regjeringskvartalet og Utøya. Jeg vil understreke at valget bak å eksponerer mindre skytespill i denne anledningen ikke har noe med å anerkjenne at spill kan være en medvirkende faktor til en så umenneskelig handling som vi har vært vitne til, til tross for at noen medier ønsker å fyre opp debatten, men heller å gi våre lesere et pusterom fra vold og våpen i denne perioden.

Vi er alle berørt av hendelsen på en eller annen måte. En av personene som mistet livet på Utøya var Torjus Blattman, en fast bruker på nettsiden. Torjus var svært godt likt, en viktig del av vårt nettmiljø og hadde alltid en finurlig kommentar på lur - noe som gjør denne månedens communityseksjon helt spesiell. Våre tanker går til hans nærmeste familie og venner.

Ser man bort ifra den ekstreme hendelsen som har preget både folket og nyhetsbildet gjennom sommeren, har det vært en rolig periode for spillnytt. Bransjen har stått mer eller mindre stille i løpet av sommertiden, noe som har gitt oss anledning til å fullføre vår omfattende liste over tidenes 100 beste spill. Vi har jobbet i månedsvis med prosjektet og det er en lettelse å endelig kunne publisere 16 sider med pur nostalgi og spillhistorie. Vi er naturligvis spent på mottagelsen av kåringen og ser frem til å høre deres synspunkter på nettsiden, samt gi dere muligheten til å stemme frem deres egne favoritter på gamereactor.no når vi publiserer listen der.

Den rolige sommertiden har også satt sitt preg på månedens anmeldelser. Det har vært lite å juble over og like lite å anbefale. Det er riktignok et spill vi gjerne skulle anmeldt i dette magasinet som mangler, nemlig Deus Ex: Human Revolution.

Vi kunne ha anmeldt det, ønsket å gjøre det, men valgte tilslutt å la være. Grunnen er enkel: Utgiverne stilte krav som vi ikke kunne akseptere. Jeg skulle mer enn gjerne tilbudt dere en Deus Ex-anmeldelse i dette nummeret, men vi vil aldri la press fra utgivere få diktere våre synspunkter.

Kristian Nymoen, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)

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

Journalist Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)

Journalist Morten Bækkelund
(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 / Daniel Guanio / Richard Imenes / Martin Andresen / Robin Hoyland

Adress Gamereactor Norge
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo
Telefon +47 922 48 299

Internet www.gamereactor.no

Abonner 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)

Markedssjef Morten Reichel
(morten@gamereactor.dk)

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

Gamereactor er et Nordisk gratismagasin som produseres av fire uavhengige redaksjoner i Norge, Sverige, Finland og Danmark. Gamereactor er å finne i mer enn 600 butikker i Norge, inkludert Gamestop, Elkjøp, Expert, Spaceworld, Platekompaniet, Gamestop og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via www.gamereactor.no, magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsamtaler. 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 butikkeksemplar til et omtaleeksemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

Anbefalt aldersgrense

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

Kontakt oss

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

WILDSTAR



EKSKLUSIVT I
GAMEREACTOR

Les mer på Gamereactor.no

En ny World of Warcraft-utfordrer har dukket opp på radaren. Vi dro til California for å sjekke ut Wildstar!

ANNONSERT

Hva er det egentlig som skal til for å lage det neste store nettrollespillet? Nettopp dette spørsmålet har utallige firmaer forsøkt å besvare i årevis. Flere har prøvd og feilet, mens andre fremdeles jobber med sine prosjekter i håp om at deres enorme budsjetter vil resultere i et kvalitetsspill.

Bioware og EA har nedlagt så mange penger i sitt Star Wars: The Old Republic at man blir svimmel av mindre, mens ArenaNet prøver å gjenopprette deler av nettrollespillsjangeren med Guild Wars 2. Det neste store nettrollespillet er fremdeles der ute, og svaret på ligningen ligger hemmelig bevart hos en uvitende utvikler.

Idet vi møter produsent Jeremy Gaffney i California forteller han om hvilke aspekter som vil få Wildstar til topps. Det er en fascinerende blanding av det ville vesten, steampunk og fantasy – Joss Whedons kultserie Firefly blandet med World of Warcraft.

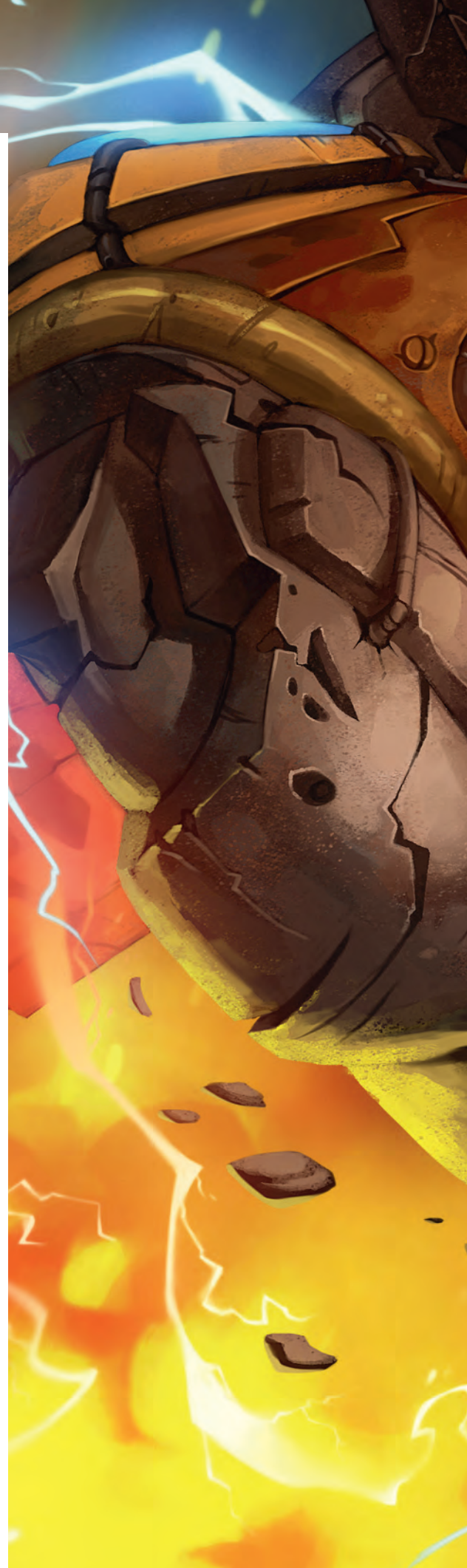
Carbine har vektlagt tre områder for å få sikre suksessen til Wildstar. Det første og mest åpenlyse aspektet ligger på spilllets utseende. Studioet har jobbet hardt for å skape en unik

visuell stil – bare se på skissene og bildene. Det er slik Wildstars verden, den mystiske planeten Nexus, ser ut.

Deretter kommer stedsvalget. Nexus er en planet full av mysterier. Den pleide å fungere som et hjem for den mektige rasen Eldan, som plutselig forsvant og etterlot en verden av teknologi og magi bak seg. Hva enn som forårsaket den katastrofale begivenheten vites ikke ennå, og det er opp til spillerne å finne ut hva som skjedde.

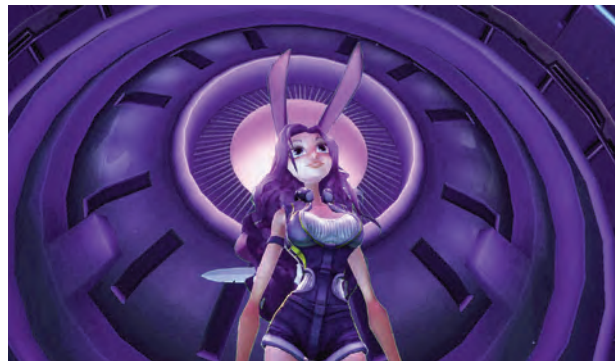
Og så har vi nytenkingen til slutt, da. Og her blir det rotete, for på mange måter er Wildstar et spill som føles kjent. Om du har spilt et nettrollespill eller rollespill før tar det ikke mange minuttene før du fyrer av formler og spesialangrep som en proff. Men det er ikke nødvendigvis noe galt i det.

Utover å velge rase og klasse, som i ethvert annet nettrollespill, bestemmer man også hvilken "vei" ens figur skal gå. Og vi kan begynne med soldaten, som har fokus på eksplosiver. Han kan starte offentlige oppdrag, hvor horder av fiender svermer rundt et gitt sted på kartet. Utforskeren blir belønnet for å finne skjulte steder og skatter – hun vil se utsikter ingen andre kan se og finne ruter ingen









på fem minutter. Velger du å prøve deg, eller overser du det? Du kan velge mellom å få flere belønninger eller fokusere på historien og hovedoppdrag.

Kampsekvensene fungerer på samme måte, der du kan velge mellom å bare sikte på standardbelønningen eller variere for å få en erfaringsbonus. Carbine kaller formelen "gjenkjenn, reager, belønning". Om du vil kan du stå helt stille og overse den store røde sirkelen på kratet. Men hvis du føler deg truet kan du bare hoppe til siden for å kjempe, og tjene inn noen erfaringspoeng som lønn for strevet.

Er Wildstar det neste store nettrollespillet? Jeg vet ikke enda. Men faktum er at Wildstar har flere gode ideer, som virkelig kan resultere i et morsomt nettrollespill. Utseendet og universet er utrolig sjarmende, og jeg venter spent på flere detaljer.

Likevel føles og fremstår Wildstar som et tradisjonelt nettrollespill. Det er tydelig at det fremdeles er under utvikling, og det er flere ting som ennå skal bli lagt til, justert og endret.

– Å bli det neste store nettrollespillet betyr enten at man skal selge et enormt antall eksemplarer, eller tiltrekke brukere med tiden. Hvis vi skulle valgt mellom en gigantisk lansering eller å tiltrekke spillere med tiden fordi det er morsomt... da velger vi nok begge deler, ler Gaffney.

Petter Mårtensson

Wildstar slippes til PC til høsten 2012.

andre kan bruke. Og til slutt har vi nybyggeren, som fokuserer mer på de sosiale aspektene. De kan også bygge leire, som gir bonuser til både ham selv om andre spillere.

Veien du velger vil forme din opplevelse på Nexus. Som utforsker gjorde spillet meg svært oppmerksom på steder jeg kunne klatre høyt over jorden for å plassere en radioantenne. Som soldat aktiverte jeg maskiner som tiltrakk bølger av fiender, som ikke ville slutte før jeg hadde drept en iskjempe. Senere skulle jeg beskytte uskyldige sivile fra å bli drept av monstre i et offentlig oppdrag ingen andre kan aktivere. Planen er å tilføye så mye gjenspillingsverdi som mulig uten å ødelegge spillet – det kan jo tross alt bli for mye av det gode.

Utviklerne prøver å legge så mange lag som mulig uten å forvirre spilleren, så om du er ute på et oppdrag kan du plutselig få en utfordring. La oss si at du er på et oppdrag der du skal drepe jungelkatter, og at en utfordring plutselig popper opp. Den spør om du klarer å drepe ti jungeldyr



SJANGERGIGANTENE



World of Warcraft

Den udiskutable seiersherren med flere fremgangsrike utvidelser og over 11 millioner spillere.



Star Wars: The Old Republic

George Lucas' sci-fi-verden er på vei i EAs superhypede storsatsing, som på alvor kan true World of Warcraft.



Guild Wars 2

Arena Nets nettrollespill er gratis, og skal la oss påvirke historien og spillverdenen.



Champions Online

Et actionrikt superheltspill der du slåss mot byens skurker og din egendesignede nemesis.



Aion

Kritikerrost utfordrer i et velkjent fantasymiljø, som på mange måter er det peneste i sin sjanger.

Nyheter

Max Payne er tilbake

Det skulle ha blitt utgitt i 2009, men ble forsinket et utall ganger for det plutselig forsvant. Men for litt siden utsendte Rockstar en gledesbeskjed via Twitter: Max Payne 3 er endelig på vei. Det har skjedd mye i løpet av de to årene de bestemte seg for å slippe eventyret, og Max Payne 3 minner derfor enda mer om sine to briljante forgjengere.

Battlefield 3 blir 12 timer langt

Er du lei av actionspill som Medal of Honor og Call of Duty, som bare varer i fire timer? Da har Dice gode nyheter til deg. Battlefield 3 kommer nemlig til å ha en kampanje på hele 12 timer. På den måten håper Dice at ikke bare kjernespillere skal oppdage serien – da vil til og med de som vanligvis ikke er innom sjangeren gjøre det også.

Nintendo 3DS for \$100

Firmaet Isupply, som har spesialisert seg på elektronikkanalyser, har demontert en 3DS og regnet ut hvor mye den koster å lage. Svaret er 671 kroner, som er et godt stykke unna de 2000 man må betale i butikken.

F1 2011 i full anmarsj

Codemasters har endelig avslørt at det blir mer F1-racing til høsten. Den 23. september slippes nemlig F1 2011 til PC, Playstation 3 og Xbox 360. F1 2011 kommer dessuten til å bli lansert til de nye formatene 3DS og Playstation Portable 2.

Halo 4 blir annerledes

Bungie kommer som kjent ikke til å være innblandet i det neste Halo-spillet. Det blir utviklet av 343 Industries. Nå sier deres talsperson Frank O'Connor at det vil bli flere store forandringer i deres første spill, som altså er Halo 4.

God of War 4 i utvikling

Motion Logic Studios har tidligere avslørt at de jobber med et skikkelig stort spill, uten å si hvilket. Men nå har en animator hos firmaet gått ut med at det store prosjektet er intet mindre enn God of War 4. Spillet skal antageligvis bli oppvist under E3-messen i Los Angeles 2012.

Resident Evil 4 i HD-grafikk

Det blir mye Resident Evil for alle Playstation 3- og Xbox 360-eiere fremover. Med unntak av Resident Evil: Operation Raccoon City kommer både klassikerne Resident Evil: Code Veronica og Resident Evil 4 til å slippes på nedlastbare plattformer – komplett med krystallklar HD-grafikk.



INNKOMMENDE!

De kommende månedene er sprenghulle av store spill. Her er noen av de vi gleder oss mest til!



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

The Elder Scrolls V: Skyrim

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 11. november

Det er vanskelig å ikke sitre av forventninger når vi tenker på The Elder Scrolls V: Skyrim, rollespillet som er tilgjengelig for alle med et snev av interesse for eventyr, samtidig som det byr på en enorm frihet og flust av valgmuligheter. Den norrøne naturen, festningene, høye tinder og mørke grotter. Vi klarer nesten ikke å vente med å få utforske miljøene og samtidig nedlegge en drage eller to. Om det er mulig å si.



Legend of Zelda: Skyward Sword

Wii / 4. kvartal 2011

Det stilles skyhøye krav til Links nye eventyr Skyward Sword. Spillet fungerer som en forløper til Ocarina of Time, og utspiller seg mellom Skyloft og rivalenes ukjente land under dem. Vi kan forvente et fargerikt design og et avbrett fra Ganondorf for denne gang, da demonen Lord Ghirahim har innstilt seg på å kidnappe Links barndomsvenn Zelda. Spillet utgis til Wii, og er spillbart med Wii Motion Plus.

Dark Souls

Playstation 3, Xbox 360 / 7. oktober

Demon's Souls pinte oss til bristepunktet med sin vanvittige vanskelighetsgrad, som fikk selv den mest erfarne rollespillfantast til å bukke under for presset. I Dark Souls ligger fokuset på grotteutforsking, mens selve spillet tar sted i en sandkasseverden. Spilleren må bruke forskjellige strategier, mens vi er armert med flere nye formler, våpen og figurvalg. Vil du vite en hemmelighet? Det blir enda vanskeligere enn før.

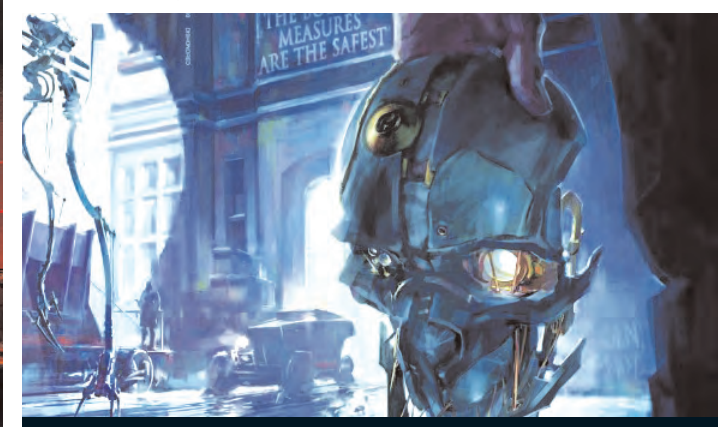
Dishonored

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 2012

Arkane Studios' Viktor Antonov, mannen bak City 17, har endelig et nytt spill på tapetet. Vi snakker om Dishonored – et spill som utforsker byen Dunwall anno 1666- På dette tidspunktet, mellom renessansen og industrialismen, fungerte den engelske hovedstaden som en verdensmetropol. Men den ble også hardt rammet av pesten. De spiller på den dramatiske stemningen som smitten bærer på, og krydrer den med overnaturlige innslag og sin helt egne tolkning av den industrielle revolusjon.

Spillet hovedperson er en leiemorder, som har falt i unåde etter anklager om å ha myrdet keiserinnen han ble ansatt for å bevokte. Som en skikkelse i samfunnets utkant er det naturlig at sniking får rikelig med plass i spillet. Heldigvis er verdenen vi befinner oss i et mørkt sted, stappet til randen med skygger og andre gjemmesteder.

Likevel skal ingen føle seg tvunget til å snike seg gjennom eventyret. Tvert imot har utvikleren vektlagt spillerens frihet mest av alt. Vår figur har alle de redskapene som skal til for å angripe en større samling fiender i skyggene, men ved hjelp av overnaturlige evner som å fryse tiden og telekinese kan han begi seg ut på mer direkte konfrontasjoner. De mer sofistikerte arbeidsmetodene inkluderer å manipulere de mange apparatene som fyller bybildet.



Poenget er at det ikke skal være en rett eller gal måte å håndtere en situasjon på. Det er tydelig at hele verket preges av en svært gjennomtenkt filosofi. Alle innslagene har en grunn, og fungerer som en bakgrunnshistorie til det vi ser på skjermen. Spillet sender oss hele tiden i en bestemt retning, men det er vår oppgave å finne ut hvordan vi vil komme oss dit. Det store spørsmålet er altså hvor lenge vi må vente på Dishonored. Utvikleren vil ikke diskutere noen dato, men ifølge ryktene er det snakk om sent i 2012.

Uncharted 3: Drake's Deception

Playstation 3 / 1. november

Til høsten er Naughty Dog klare med et nytt eventyr i Uncharted-serien, og som alltid er forventningene skyhøye. Ved siden av nye filmatiske actionsekvenser og nye bortjemte skatter, skal ringreven Nathan Drake denne gangen gjøre sin debut i full 3D-grafikk. Alle som har testet spillet så langt har latt seg imponere av de lekre 3D-effektene, og utroper spillet som det beste 3D-spillet vi har sett noensinne.

Batman: Arkham City

PC, PS3, Xbox 360 / 21. oktober

Batman: Arkham Asylum overrasket oss med sitt stramme kampsystem og imponerende persongalleri ved lansering. I andre omgang tas kampen til selveste Arkham City, der man for første gang kan spille som både Batman og Catwoman. Sistnevnte vil til og med få sin egen historie, med et kampsystem som er mer akrobatisk anlagt. Fiendene inkluderer både Funhouse, Penguin og Two-Face, mens Riddler vil bli enda mer sentral.



KOMMENTAR

HVA GJØR ET SPILL TIDLØST?

Det virker kanskje ikke sånn til å begynne med, men dette er et enormt omfattende spørsmål. Og ikke bare omfattende, men også vanskelig å svare på. Det omhandler den uåndgripelige kvaliteten som driver oss til å fortsatt spille Super Mario Bros. når vi har liggende Grand Theft Auto IV i samme rom. Det trenger ikke engang ha noe med nostalgi å gjøre, plukk en helt tilfeldig person - plukk en som ikke spiller, for den saks skyld - og vedkommende vil mest sannsynlig ha det moro med Super Mario Bros. Eller Contra. Eller 1942. Eller Space Invaders. Tetris er selvfølgelig vanskelig å holde utenfor. Suksessen hadde definitivt ikke vært like garantert hvis man satt ned den samme personen med Killzone 3 eller Portal.

Ikke fordi noen av dem går for å være dårlige spill, men fordi de mangler nettopp denne kvaliteten. Og hvis dere har begynt å tenke allerede, tenker dere nok noe i retning "spillbarhet". Disse gamle spillene, i hvert fall de spillene jeg har nevnt, er alle enkle å få has på, enkle å forstå. De er så vitterlig ikke enkle å mestre, men Space Invaders virker likevel som om det er laget for alle. En sidebemerkning her er at bransjen kanskje har gått i ring, at bevegelseskontroller og "spill for alle" er en gammel tanke som ble forkastet da teknologien tok sitt velkjente kvantesprang? Det er en annen diskusjon. Men javel, la oss se på spillbarhet. Det enkleste svaret er kanskje det mest riktige. Contra var og er lett å sette seg inn i, lett å forstå og bygger på enkle mekanikker. Løp og skyt og hopp. Hopp med den ene knappen, skyt med den andre. I fare for å gjenta meg selv: alle kan spille Contra, men det er likevel mökkvanskelig å komme seg videre. Noe av grunnen til at vi anser disse spillene som tidløse tror jeg i første omgang beror på teknologien.

De forelå langt større begrensninger for hva man kunne lage for 3D-grafikk kom inn i bildet, noe som "tvang" utviklere til å forenkle ideene og visjonene sine ned til det vi velger å kalle fundamental spillbarhet. Hvis man for eksempel skal modernisere Pong vil ikke dette innebære noe annet enn å oppdatere grafikken, kanskje legge til noen nye spillelementer. Hvordan moderniserer man spillbarhet? Vi kan like godt si at det mest primitive av det primitive, brettspill, fortsatt spilles den dag i dag, og dermed understreker poenget vel så godt.

Hvis vi snur på flisa og ser frem i tid istedenfor bakover, kan man spørre seg om hva vi vil spille om ytterligere 20 år. Half-Life 2 anses som en moderne klassiker. Vil en 16-åring i 2031 sette seg ned med Half-Life 2, til tross for at teknologien på dette tidspunktet er langt bedre og de revolusjonerende ideene som spillet introduserte ikke lenger er aktuelle? Vil den samme 16-åringen sette seg ned med Gears of War? Har Gears of War et tidløst preg over seg i det hele tatt?

Hovedårsaken til at Alexander forelsket seg i et 17 år gammelt Final Fantasy-spill har nemlig ingenting med det visuelle eller spillmekaniske å gjøre, men det fortellertekniske. Ekte kunst er tidløs, sies det, og historiefortelling er for meg den største kunsten et spill kan presentere (det visuelle henger selvfølgelig høyt, men bildesiden jobber ideelt sett for å underbygge atmosfæren i historien). Noe Final Fantasy-skaperne mestrer til fingerspissene er i tillegg å sette universene sine i en udefinert, men likevel vagt gjenkjennelig periode, samt å spille på det mest universelle av universelle i figurene sine: følelser.

Da jeg skrev eksamensoppgaven min om tidløshet i litterære verker som Heart of Darkness og The Road (klassisk og moderne) gikk en del av besvarelsen ut på den dyptpoyende observasjonen av det menneskelige sinn, og - ikke for å legge mer i stoffet enn finnes - er det ikke nettopp menneskeligheten ved Final Fantasy 6 som gir det en evig kvalitet, i bunn og grunn? Det samme med Half-Life, spillet som gjorde den stumme heltens populære, spillet der hele handlingen ble fortalt gjennom interaksjon med andre personer i universet og aldri brøt opp opplevelsen med filmklipp. Av tidløse elementer i et spill har jeg dermed satt fingeren på historiefortelling og universell tematikk, samt den fundamentale spillbarheten og tilgjengeligheten. Hva mener dere?

/Daniel Guanio



DETTE VET VI OM MASS EFFECT 3

2012 innvies av det intergalaktiske smellet Mass Effect 3. Commander Shepard vender tilbake klar til dyst, da skjebnen til galaksen skal avgjøres en gang for alle.

■ Historien så langt

Etter oppdagelsen av et avansert utenomjordisk transportsystem sluttet menneskeheten seg raskt til et enormt intergalaktisk samfunn. I det første Mass Effect-spillet reddet Commander Shepard dette samfunnet fra å bli utslettet av den uhyggelige Reaper-rasen, mens Mass Effect 2 bygde opp stemningen mot en gigantisk invasjon som skal finne sted i det tredje spillet.

■ Flere ferdighetsmuligheter

Ferdighetstreet gjør et comeback i Mass Effect 3. Her loves det muligheten til å skreddersy din helt egen utgave av Commander Shepard, med et vell av forskjellige spesialkrefter og utstyr. Foruten å kunne bruke dine opptjente erfaringspoeng til skaffe deg nye krefter, vil du kunne gå inn i hver enkelt ferdighet og tilpasse den akkurat som du vil.

■ Introduksjon til håndgranatene

I det første Mass Effect ble vi kjent med de diskoslignende Mark 14-granatene. I Mass Effect 2 ble de erstattet av granatkasteren. I Mass Effect 3 får vi se den klassiske håndgranaten - en liten og velkommen nyhet. Om våpenarsenalet fortsetter å bedres på denne måten ser det ut til at kampene i Mass Effect 3 vil gjennomgå en like stor forbedring som sine forgjengere.

■ Flere våpen til disposisjon

Våpnene høres og føles tyngre ut. Men bak de kampmessige oppgraderingene skjules det en desto mer bevegelsesfri protagonist. Shepard føles raskere, kan unngå vanskelige angrep og har lært seg et nytt snikangrep. I tillegg har han et Omni Blade - et gigantisk sverd med et taktill hologram som blir nyttig i nærkamp.

■ Ønsk Kinect velkommen

Dialogsystemet kommer til å støtte Kinect. Stemmegjenkjenningen gjør at du kan avlevere en kort versjon av dialogen du ser på skjermen fremfor å trykke på den. Beskjeder til troppmedlemmene leveres på samme måte. Dette har tidligere blitt gjort med styrekorset, men ut fra det vi har sett ser det ut til å passe naturlig inn.

LES MER PÅ GAMEREACTION.NO

Star Fox 64 3D

Nintendo 3DS / 9. september 2011

Star Fox 64 3D er som navnet antyder en relansering av det klassiske Star Fox-spillet til Nintendo 64. Spillet er allerede ute på det japanske markedet, mens vi her i Europa må vente til september. I Star Fox 64 3D gir utviklerne deg valget mellom 64-modus og 3D-modus. Mens 64-modus forløper seg på samme måte om origianversjonen, styres 3D-modus ved hjelp av 3DS-konsollens innebygde gyroscope-funksjon.

Luigi's Mansion 2

Nintendo 3DS / 2012

Luigi's Mansion 2 var trolig den mest overraskende 3DS-annonseringen på årets E3. På samme måte som i forgjengeren er Marios bror Luigi på plass med støvsugeren, klar for å finkjemme en rekke hjemsoekte herregårder etter spøkelser og andre mystiske skapninger. Ved siden av støvsugingen loves gåteløsning og plattformelementer, i tillegg til et gjensyn med King Boo.



Super Mario 3D Land

Nintendo 3DS / November

Ingen Nintendo-konsoll er den samme uten et besøk fra vår kjære italienske rørlegger, og 3DS-konsollen er intet unntak. I Super Mario 3D Land kombineres spillmekanikkene fra de klassiske todimensjonale Mario-spillene, med elementene fra de mer moderne tredimensjonale titlene. Selve nivåene i Super Mario 3D Land er imidlertid flunkende nye, og kommer med full støtte for konsollens 3D-funksjon.

**REGLENE ER SKREVET OM...
NÅ KAN TIL OG MED JOMFRUER DØ!**



EN FILM AV WES CRAVEN

SKRIK 4

DAVID
ARQUETTE

NEVE
CAMPBELL

COURTENEY
COX

EMMA
ROBERTS

HAYDEN
PANETTIERE



I SALG PÅ BLU-RAY OG DVD 17. AUGUST



GameStop
power to the players™

PRE-ORDER AND GET AN
EXCLUSIVE GUIDE TO THE
ROOTS AND INSPIRATIONS OF
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

18
www.pegi.info

eidos
MONTREAL

SQUARE ENIX.

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



PS3
PlayStation 3



XBOX 360.

XBOX LIVE

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.



THE TRUTH WILL CHANGE YOU

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM

N O R G E S S T Ø R S T E P R E S E N T E R E

GAME REACTOR TOP 100

TIDENES BESTE SPILL

Det har ikke vært lett. Å bare velge 100 har vært en prøvelse av uante proposjoner. Det tok oss tre måneder å bare velge ut de 100 som skulle være med på listen. Da gjensto det bare å rangere dem, noe som tok ytterligere to måneder. Endelig er listen ferdig, og vi er stolte over å presentere Gamereactors liste over de 100 beste spillene som noensinne har blitt sluppet. På Gamereactor.no finner du listen i interaktiv form. Der kan du også stemme på dine 100 personlige favoritter.

R D E N D E F I N I T I V E L I S T E N



100 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC

Vi hadde til slutt fått nok. Man kan bare gjenoppleve 2. verdenskrig så mange ganger. Førstepersonssjangeren gjorde det utmerket, men livsblodet og spillgleden som rant i årene dens hadde for lengst tyknet. Takk og lov da for at Call of Duty 4: Modern Warfare ga hele sjangeren en real vitamininnsprøytning. Anslaget var moderne, spillmekanikkene superstramme og flerspillerdelen uendelig dyp og fantastisk variert.

097 MORTAL KOMBAT II

SNES / MEGA DRIVE / AMIGA / GAME GEAR (1994)

Innen Midways oppfølger slo ned i arkadehallene var ikke gjenspillingsverdi noe man snakket om. Mortal Kombat II var derimot pakket med påskeegg, hemmelige figurer og smågale innslag som «Babalities». Det var et spill som belønnet den som tok seg tid til å utforske og til å mestre det. Vi kunne heller ikke gå lei av å gjøre kål på venner med groteske og blodige Fatalities, for ikke å nevne den millimeterpresise kontrollen.

093 BRAID

XBOX 360 (2008)

Det nedlastbare spillmarkedet har gjort smalere og mer kunstneriske spillprosjekter mulige, og ingen andre spill stadfester dette bedre enn Braid. Akvarellbakgrunnene, musikken og de vemodige bøkene om helten Tims møter var imponerende nok i seg selv. Grunnen til at vi forelsket oss fullstendig var likevel tidsmanipulasjonen og de intrikate tankenøttene. Braid var og er et unikt spill som fikk oss til å ta nedlastbart innhold på alvor.

089 BATMAN: ARKHAM ASYLUM

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC (2009)

Batman: Arkham Asylum tok oss på senga. Ingen hadde trodd at det skulle bli så bra. Men Arkhams galehus hadde alt man kan ønske seg av et actionspill: Groteske figurer, utsøkt nivådesign, et spennende kampsystem og en velsmurt historie. Vi husker fremdeles de mange minuttene vi brukte på Riddler-gåtene, og hvordan vi kaldsvettet for hver eneste bosskamp. Mørkets ridder har aldri vært, følt eller sett bedre ut.

099 DONKEY KONG COUNTRY

SUPER NINTENDO (1994)

I over et tiår hadde Donkey Kong glimret med sitt fravær. Mens eks-rivalen Mario skjøt fart på sin karriere, ble primaten etterlatt i stovskyen. Han hadde nok en del apestreker i tankene for Rare smalt til med det lekreste plattformspillet vi noensinne hadde sett. Donkey Kong Contry var vakkert, hadde et fantastisk lydspor, og var krydret med masser av variasjon. Jungelens konge var endelig tilbake.

096 UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

PLAYSTATION 3 (2009)

Uncharted 2 sammenlignes ofte med en pent regissert blockbusterfilm. Produksjonen var uovertruffen, tvers igjennom. Man skal lete lenge for å finne bristepunkter i spillbarheten også. Skuddvekslingene rant på som sildrende, krystallklart kildevann og plattformdelene fremkalte kjøresyke og høydeskrekk - på den gode måten. I Naughty Dogs kritikerroste oppfølger ble superhunken Nathan Drake den sanne tronarvingen til Indiana Jones.

092 PARAPPA THE RAPPER

PLAYSTATION (1996)

Når progrockeren Masaya Matsuura kastet seg inn i spillbransjen var det såklart med ambisjonen om å tilby en ny type musikkbasert spillopplevelse som skulle forandre alt. Parappa var ikke bare det mest sjarmende Sony-spillet vi har vært borti, men også spillet som sparket av for sjangeren i sin helhet. Treffsikker humor, fantastisk musikk, snurrige karakterer og et originalt design gjorde Parappa til en vinner.

088 COMPANY OF HEROES

DREAMCAST (1999)

Et sannhetsstrategispill satt til perioden rundt kampen om Normandie under andre verdenskrig. Det handlet om å bygge en taktisk riktig styrke, lede troppene sine gjennom forskjellige slag og kontrollere punkter på kartet. Spillet har vunnet flere priser for sin velbalanserte og solide spillbarhet, og det skadet heller ikke at det var blant de peneste spillene på sin tid. Et klart valg for krigshissige strategifreaks.

085 FINAL FIGHT

AMIGA / SNES / MEGA DRIVE (1990)

Streets of Rage, Double Dragon, Burning Fight, Battletoads, Captain Commando, Kung-Fu... det finnes mer enn nok minneverdige, sideskrollende slåssespill. Men ingen var så viktig som Capcoms sjangerdefinerende superslagsmål. Final Fight er like morsomt nå som det var for 21 år siden. Bastant spillmekanikk, fantastiske figurer og en vidunderlig stemning gjorde Akira Yasudas fargesterke dengefest til en uodøelig superklassiker.



098 DEVIL MAY CRY

PLAYSTATION 2 (2001)

Det var ikke før Capcom innså at en tidlig versjon av Resident Evil 4 hadde vokst til noe helt annet at arkadeaction fant seg til rette i tre dimensjoner. Devil May Cry tok vare på sjangerens utfordrende natur og dets høye tempo, og spillet lykkes med å glorifisere gladvold gjennom å presentere det gjennom elegans. Vi forelsket oss raskt i den hvithårede Dantes dødsdans. Man må ikke glemme hvor sjangeren fikk nytt liv.

095 KILLZONE 2

PLAYSTATION 3 (2008)

Guerrilla Games vegrer seg for kompromisser. Deres hissig fremtidskrig skulle verken inneholde glede, sollys eller muntre figurer. Krigen på Helghan var alltid tiltenkt å være den mest møkkete, brutale og deprimerende TV-spillkrig noensinne, noe Killzone 2 lyktes langt på vei med. Heftig design, strålende tempo, smarte fiender og skamlekker grafikk hjalp ikke så rent lite det heller.

091 CRYSIS

PC (2007)

Cryteks grafikkmonster var forut sin tid, og ble det spillet som fikk verden til å oppgradere PC-ene sine i 2007. Crysis skulle imidlertid vise seg å være langt mer enn en grafisk prestasjon. Med friheten til et sandkassespill, spillteknisk valgfrihet som revolusjonerte actionsjangeren, makeløst lydbilde og et våpengalleri som ville fått Chuck Norris til å rødme av skam kunne vi ikke gjøre annet enn å belønne Crysis med Gameractors toppkarakter.

087 DOOM

PC (1993)

Doom etterlot seg en stor arv etter lansering, og det eneste du trenger å vite for å forstå det er at første-personsskytere i flere år ble kalt Doom-kloner. Nøkkelen til dets storhet var tekniske nyvinninger, som blant annet muliggjorde mer realistiske brett. Men fremfor alt kom selvfølgelig revolusjonen Deathmatch. Den nye spillformen fikk oss til å le, svette og skrike som aldri før, og det er helt umulig å se for seg en spillverden uten den i dag.

084 COMMAND & CONQUER: RED ALERT

PC / PLAYSTATION (1996)

Red Alert var elskbart av én enkel grunn: det fikk oss til å svette. Kraftig. Det spilte ingen rolle om vi sjosatte et angrep mot basen til en nettkompis eller om vi jobbet stumpen av oss i en av kampanjeoppdragene. Presset var alltid høyt, tempoet var perfekt og kampene var kaotiske og intense. Historien om et alternativt 40-tall var dessuten svært fascinerende, og det var utrolig morsomt å jobbe seg gjennom Europa-kartet.

094 COLIN MCRAE RALLY 04

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX (2003)

Med Colin-serien skrev ikke bare Codemasters om reglene for hele racingsjangeren, de fortryllet også en hel generasjon med sin patenterte og perfekte fysikk der skitten rallyrealisme blandet seg inn med herlig arkadepastisj. Tolkningen av skogsrally forbedret seg for hvert nye spill i serien, og kulminerte til slutt i det overlegne Colin McRae Rally 04 - et av tidenes absolutt beste racingspill.

090 POKÉMON: RED & BLUE

GAME BOY (1999)

Etter Tetris skulle det ta noen år før Nintendo fikk en skikkelig slager til Game Boy. Rettene sagt 1996, da Pokémon ble lansert og forandret spillverdenen for alltid. Ordtaket "fang alle sammen" er en perfekt sammenfatning av eventyret, da det virkelig var umulig å legge fra seg enheten før nettopp dette ble gjort. 15 år senere raser fremdeles Pokémon-berberen for fullt, som er nok et vitne om hvor vanedannende Pokémon er.

086 ATHLETE KINGS

SEGA SATURN (1995)

Av en eller annen grunn har det ikke blitt laget et eneste godt friidrettspill siden... ja, siden 1996. Året da Athlete Kings ble sluppet til Sega Saturn. Det eneste alternativet var tikamp, men til gjengjeld var hver eneste gren finslipt til perfektjon. De var lette å lære seg, men vanskelige å mestre. Det var bare å invitere kompisene på besøk og starte rekordjakten. Athlete Kings var morsomt, vanedannende og latterlig underholdende, og en klokkeren unnskyldning for å kjøpe Sega Saturn.

083 PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

PC / PS3 / XBOX 360 (2007)

Som regel pleier bærbare spill å bli definert av at de kan nytes i små doser. Og jo da - gåtene i Professor Laytons Nintendo DS-eventyr kom i passe store munnfuller, men innrammingen kom i form av en engasjerende historie. I stedet for å servere gåter på høykant fikk vi følge med på en tvers gjennom sjarmende utflykt med professoren for å utforske en kurios by så søt at vi ville melde flytting.



082 PREY

PC / XBOX 360 (2006)

Ni år før Portal var i tenkeboksen startet 3D Realms med utviklingen av et actionspill med en ganske vill idé, som inkluderte bruk av portaler. Året var 1996, og firmaet hadde nylig tjent over 250 millioner kroner på Duke Nukem 3D. Prey skulle bli studioets neste storhit, basert på en superversjon av den spillmotoren som lå bak Hertugens hyllede 3D-debut.

Men i likhet med Duke Nukem Forever gikk det langt fra så bra som 3D Realms hadde tenkt. Tom Hall (før hans tid hos Id Software) hadde nemlig en visjon av Prey som 3D Realms ikke var helt fornøyde med. I 1997 forlot Hall studioet for å grunnlegge Icon Storm med sin gamle kollega John Romero. Utviklingen av Prey stanset. Til tross for utallige forsøk på å gjenopplive prosjektet forble

Prey et ambisiøst konsept som ennå hadde til gode å bli realisert. Det skulle ta fire lange år før 3D Realms bestemte seg for å gjenopplive Prey, og denne gang stod Rune-studioet Human Head ved roret. Da spillet nådde butikkhyllene hadde det vært under utvikling i drøye ni år. Prey hadde bygd opp forventningene, tullet det til, begynt utviklingen på nytt og forandret det så mange ganger at det i 2002 gikk under navnet Prey Forever av et utall spilljournalister.

I juli 2006 ramlet et anmeldelseseksemplar av Prey inn på kontoret vårt. Og vi skal ikke lyve – ingen av oss trodde det skulle bli et bra spill. Vi var sikre på at det skulle mislykkes. På det tidspunktet hadde 3D Realms rykte på seg for å ha blitt rammet av stormannsgalskap, hvis hovedprosjekt (Duke

Nukem Forever) ennå ikke var ferdig etter ti år i utvikling. Men Prey var alt annet enn dårlig. Det var et strålende actionspill, proppet til randen av spennende, nytenkende ideer blandet med retrosjarm, nostalgi og 3D Realms' patenterte machoholdingning.

Som indianerkongen Tommy klatret vi gjennom portaler, trosset tyngdekraften, brukte urgamle indianertriks for å oppleve utenomjordiske ferder forbi fiendens velbevoktede land og kjempet mot flere av spillverdens kuleste sjefsfiender. Prey var like rikt designet som det var teknisk imponerende. Tempovariasjonen var blant det beste som noensinne hadde funnet sted i actionsjangeren, og våpenutvalget var like fantastisk som det var effektivt.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

SLEMME
ALIENS



081 STREET FIGHTER II:

SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE (1992)

Visst fantes det slåssespill før Street Fighter II - ihvertfall på papiret. Selv om International Karate og Yie Ar Kung-Fu teknisk sett er gode slåssespill, så har de absolutt ingenting å hente i en sammenligning med Street Fighter II – spillet som ble startskuddet for den moderne slåssesjangeren, og utgjorde målestokken for slåssing over et helt tiår. Capcom hadde overgått alle tidligere forsøk, på absolutt alle områder, i en total revolusjon hvor perfekt spillkontroll, god spillbarhet og uovertruffen grafikk fikk hedersplassen.

Det var likevel ett år senere, i 1992 hvor alt skulle klaffe i Street Fighter II: Hyper Fighting. Capcom hadde absorbert tilbakemeldingene, og ordnet opp i de feilene som var, lagt til noen angrep og justert opp tempoet og intensiteten i kampene.

CAPCOM HADDE TATT TIL SEG FEEDBACKEN DE FIKK ETTER STREET FIGHTER II

Suksessen lot ikke vente på seg, og det overlegent mest populære slåssespillet gjennom tidene var et faktum.

Spilldybden var så stort at det var først etter ti år man fikk se spillet bli forbigått. Gjennom årene har topplistene over beste figure vært under konstant forandring. Mens verdenseliten har funnet nye finesser som har sendt favorittfigurene til skammekroken, har bortviste kjemper som Balrog klatret til topps istedet. Selvfølgelig kom det en bølge av mer eller mindre seriøse Street Fihgter-kopier, men i syv lange år var serien det absolutt beste man kunne spille i denne sammenheng. Selv her på kontoret blir det tårevått når redaksjonens mest ivrige slåsskjempere mimrer om kamper der minste mulige margin avgjorde en kamp i vår favor. Ah, som tiden raser avgårde mens vi diskuterer Guiles frekke frisyre, E. Hondas stupende hodeangrep og de pikselperfekte bakgrunnene. Vi lukker øynene og nyter den klassiske musikken og runder av med å starte opp Hyper Fighting for litt digital håndgemeng. Street Fighter II er vaskeekte, elektronisk kjærlighet av sorten som aldri ruster.



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

080 THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

PC / XBOX (2004)

Sammen med Golden Eye 007 er det våre svenske stoltheter Starbreeze som står bak verdens beste lisensspill. Escape From Butcher Bay blandet med stor suksess flere ulike spillsjangre til en velkomponert helhet som luktet stramt av brutal vold, atmosfærisk utforskning og skarpt stål. Uskikkelig pent var det også.

079 SSX TRICKY

PLAYSTATION 2 (2001)

Den som spilte SSX Tricky da det kom, glemmer det ikke. Bare lukk øynene. Foran deg ser du ville 600-metershopp mens du trikser på et vis som ville fått enhver elitegymnast til å bryte ut i gråt, dette mens frekk partymuzak pumpes for fullt ut av høyttalerne. SSX Tricky handlet om holdning og om perfekt spillkontroll. Det var kult, hurtig og det var vanedannende - men fremfor alt morsomt på de gamle, gode premissene.

078 ISS DELUXE

MEGA DRIVE / PLAYSTATION / SNES (1996)

Fifa og Sensible Soccer i all ære, men når det kommer til å rulle virtuell ball er International Superstar Soccer Deluxe fortsatt kongen på haugen. Dette var puristens fotballspill, samtidig som tilgjengeligheten lot hvem som helst sette kula i krysset. Vi valgte strategi, lagoppsett og not en spillkontroll med uant dybde. Animasjonene var i tillegg briljante, og man kan med all rett beskrive det som alle fotballspillenes far.

077 SUPER PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO (1992)

Nådeløst. Sjelden har beskrivelsen passet bedre enn for Super Probotector, som var fylt til bredden med sinnssyke utfordringer. Her fikk vi servert blytung musikk og bossar så store at de knapt fikk plass i bilderuten. At man deretter kunne spille igjennom med en kompis var prikken over i-en, og faktum er at det er like underholdende i dag som det var i 1992.

076 SHENMUE

DREAMCAST (1999)

Tanken var at svindyr spill som Shenmue skulle bli spillet som snudde hellet for Dreamcast. Slik ble det ikke, og Shenmue ble istedet dens svanesang. Dog – hvilken sang. Ryos eventyr var lett å sette seg inn i, følelsene spillet fremkalte var ekte, og for første gang fikk man en hel tredimensjonal verden å boltre seg i. Shenmue hadde sine mangler, men var likevel et mesterverk på flere måter som ikke overgår den dag i dag.

075 PHANTASY STAR IV

MEGA DRIVE (1995)

Når den (så langt) siste sagaen om solsystemet Algol nådde landet, hadde spillere blitt tatt med inn i en ny, tredimensjonell æra med lanseringen av Sonys Playstation. Phantasy Star IV ble på mange måter derfor et farvel til en epoke for oss som fortsatt levde i grenselandet mellom to verdener. Takket være vidunderlig pikselkunst og spilltekniske innslag som kombinasjoner og makroer, ble Rieko Kodamas magiske rollespill et perfekt startskudd for fremtiden.



074 VIRTUA TENNIS

DREAMCAST (2000)

Tennis er kanskje den perfekte spillporten. Kampene kan gjøres korte eller lange etter smak og behag, og opptil fire spillere kan konkurrere samtidig uten at det føles trangt. Selv om vi allerede har hatt noen gyldne øyeblikk på centercourten, så ble disse knust av Segas mesterverk, Virtua Tennis. Aldri før hadde sportens essens, nemlig å ta beslutninger som gir motstanderne mindre tid til å fatte egne beslutninger, blitt fanget opp med slik nøyaktighet.

073 RIDGE RACER

PLAYSTATION (1996)

Da Namcos uhyre perfekte Playstation-konvertering av arkadesuksessen Ridge Racer skrenset inn på butikkhyllene rundt om i verden, var det forholdsvis få som forventet seg det enorme avtrykket som spillet skulle sette i hele racingsjangeren. Ridge Racer var ikke bare enestående velkonstruert og skummelt vanedannende. Det var voldsomt underholdende, ekstremt pent, nyskapende og proppet av herlige finesser.

072 AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

PC (1999)

I en ellers Ganske upersonlig sjanger, skilte Age of Empires II seg ut. Spilletts historiske form, hvor vi blant annet dro ut i krigen med Djenghis Khan, sørget for å holde oss interesserte gjennom hele kampanjen. Det var likevel de utallige LAN-sammenkomstene som gjorde spillet uoddelig. Der løftet vi våre steinalderstammer opp til å bli høykulturelle krigsstater, og deltok i noen av de beste slagene noensinne.

071 KING OF FIGHTERS '98

NEO GEO / DREAMCAST (1998)

I 1998 droppet SNK tidslinje, historie, og hvilke som måtte være døde eller borte fra King of Fighters-serien. Istedet lesset de på med alle favorittfigurene i det som skulle bli seriens virkelige høydepunkt. Vi husker knalltøffe kamper mellom Andy og Terry Bogard, Robert Garcias treffsikre spark, og billedskjønne Kyo Kusanagis nådeløse knyttnever. Dette var spillet som motiverte oss til innkjøp av Neo Geo.

070 SYNDICATE

AMIGA / MEGA DRIVE / SUPER NINTENDO (1993)

Syndicate viste oss at alle cyberpunk-historier burde utspille seg fra en isometrisk synsvinkel. Nei, stryk det. Alle spill burde utspille seg fra en isometrisk synsvinkel. Syndicate var modent, farlig, mørkt og så spennende at vi ble sittende å tygge neglstumper. Å si at det var forut for sin tid, blir som å beskrive produsenten, Peter Molyneux som ydmyk. Dog, når det kommer til Syndicate skal vi nok la han få bestemme.

069 LEMMINGS

AMIGA / PC (1991)

Idéen var like enkel som den var genial. En flokk hjernedøde, små, grønne krabater med spasertrang trengte spillerens hjelp for å ikke falle i døden. Selvfølgelig ble det en del død, og det var sikkert millioner som måtte ofres. Etter mye eksplosjoner og fordervelse, begynte det sakte å vokse frem et ønske om å gjøre noe mer konstruktivt. Vi rettet istedet oppmerksomheten mot de mange og vanskelige labyrinthene, og dermed fant vi frem til Lemmings virkelige storhet.

068 ROME: TOTAL WAR

PC (2004)

Creative Assembly hadde tatt oss med storm noen år tidligere, da Total War-serien ble sjosatt i det føydale Japan. Stormen fortsatte å herje over Medieval, og traff til slutt det antikke Roma med orkan styrke. Vi elsket politikken i familien, intrigene og planleggingen, men det var på slagmarken hvor bitene skulle falle på plass. Tusenvis av soldater kjempet, døde og fryktet elefanter – alt sammen til en og samme tid.

067 UNREAL TOURNAMENT

DREAMCAST / PC / PS2 (1999)

Den gang kamper på liv og død var siste skrik, valgte Epic å gjøre det motsatte av alle andre utviklere – de fokuserte på lagspill. Med en helt ny måte å spille på, perfekt balanse, og fantastisk brett-design ble Unreal Tournament fort et spill som etterlot konkurrentene gispende av skrekk. Det enorme arsenalet sørget for at vi aldri manglet verktøyet som tilintetgjorde fienden. Unreal Tournament bød på mange timer med nydelig multimed.



066 PORTAL 2

PC / PS3 / XBOX 360 (2011)

Få spill har så treffsikkert lyktes i å treffe både hjerte og hjerne, som Portal 2 gjorde. Når den kultforklarte appetittvekkeren fra 2007 endelig ble servert som hovedrett, lo vi høyt av Glados, Wheatley og Cave Johnson, og hjernecellene fikk jobbe overtid. Aha-opplevelsen vi fikk når vi løste de vanskeligste testkammerne var suveren, og Valve hadde virkelig gjort hver lille utfordring til et mesterverk. Allerede nå er både hjernen og hjertet sultne på en nummer tre.

065 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

PC / PS3 / XBOX 360 (2006)

Vil jeg leve som profesjonell gaffeltv i Imperial City, bli stor og sterk og vinne i arenaen, eller jakte rådyr ute i villmarken? I Bethesdas fjerde tok utforskning og variasjon over, og plasserte hovedhistorien i andre rekke. Med uslåelig spillbarhet og en sanseløs sandkasseutforming, tok Oblivion hele rollespillsjangeren til nye høyder. Da man kunne løfte og flytte på absolutt alt man så, ja da fantes det ingen begrensninger.

064 SILENT HILL 2

PC / PS2 / XBOX (2001)

Det er ikke mange spill som har maktet å lokke frem like mye angst og ubehag som Silent Hill 2. James Sunderlands døde kone sendte ham et postkort og lokket ham til Silent Hill. Resten ble en odysse i fortvilelse, kjærlighet og angst. Skikkelig lydarbeid forsterket følelsen i den dunkle byen, og riktig lyd på feil sted kunne få oss til å kaste kontrollen i veggen av frykt. Silent Hill 2 spilte på hele følelsesregisteret, og ingen ble sittende uberørt igjen.

063 DUKE NUKEM 3D

PC / SATURN / NINTENDO 64 / PLAYSTATION (1996)

Like subtil som en støvel i trynet, sparket Duke Nukem 3D seg inn i spillhyllene når det ble sluppet i 1996. Her kunne vi ta den helt ut. Vi kunne dra på fylla, tipse lett-kledde damer, sparke i stykker innredningen og virkelig være bajas. Brett-designet overrasket ofte, og vi fikk krype rundt i luftteanlegg, fly med jetpack og slakte monstre i hopetall. Dette var stilsikker action med et tvers igjennom imponerende detaljarbeid.

062 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PLAYSTATION / SATURN (1997)

Alucard var sin fars strake motsetning. Han var nobel, heltemodig og fremfor alt utstyrt med bedre klessmak. I 1997 bega han seg inn i slottet Castlevania, der han skulle trosse sin far og systemet en gang for alle. Det ble startskuddet for et episk eventyr med utrolig musikk. Verken før eller senere har Castlevania-serien kommet i nærheten av Symphony of the Nights fantastiske nivåer.

061 CHRONO TRIGGER

PLAYSTATION / SUPER NINTENDO (1995)

Chrono Trigger hadde en velskrevet historie, pikselperfekt grafikk, treffsikker musikk, søte figurer, alternative slutter og et spillsystem kraftig påvirket av Final Fantasy. Problemet? Det kom aldri ut i Europa. Men det stoppet imidlertid ikke dedikerte rollespillfanatikere i å importere konsoller for å spille Chrono Trigger. I dette tilfellet var det faktisk verdt det. Senere fikk vi også spille det på Nintendo DS, som holdt minst like høy standard som den første utgaven.

060 X-COM: UFO ENEMY UNKNOWN

AMIGA / PC / PLAYSTATION (1994)

Som leder for X-Com var vi involvert i hvert eneste ledd av kampen. Vi luket ut fiendtlige fartoy, skjøt dem ned med våre jaktfly og brukte all teknologi vi kunne finne fra vraket. Ved hjelp av forskerne forvandlet vi fiendene til uvurderlige verktøy i kampen om overlevelse. Omfanget var til å bli svimmel av, og det siste utenomjordiske dødsstøket satte punktum for noe av det heftigste vi har opplevd.

056 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

PC / XBOX (2003)

Å distansere seg fra Star Wars-filmene ved å legge handlingen i Knights of the Old Republic til fire tusen år tidligere, er nok det smarteste trekket Bioware kunne utføre. Med fritt spillerom skapte man nemlig ett av de beste rollespillene i historien. Med atmosfære i ekte Star Wars-ånd, gripende historie og fantastisk dialog bød Bioware på en tidløs rollespillperle.

052 HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

PC / PS3 / XBOX 360 (2007)

Ved første øyekast ser man kanskje bare et rotete fantasyspill. Et langsomt, flaksbasert spektakel i en serieos Tolkien-inspirert verden. Under overflaten skjuler det seg likvel en av de mest vanedannende og tilfredsstillende strategispillene noensinne. Det hele var toppet med omfattende spillmekanikker, en stemningsfull audiovisuell stil, og en flerspillerdel ingen kunne mislike.

049 WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

MASTER SYSTEM (1989)

Etter ti minutter med Wonderboy III hadde vi allerede kommet oss gjennom det demoniske sluttpartiet i forgjengeren, blitt forvandlet til en grønn drage, lyttet til herlig musikk og forelsket oss i fargepaletten. Spillreglene og opplevelsen endret seg konstant, og resultatet ble et voldsomt variert plattformspill som ga oss like mye abstinenser som det ga oss glede. The Dragon's Trap var lykkepiller i spillform.

046 BATTLEFIELD 2

PC (2005)

Vi kan fortsatt kjenne etterskjelvene fra dagen da Battlefield 2 slo ned og revolusjonerte alt vi trodde vi visste om onlinekrig. Faktum er at mange av oss fortsatt venter på et spill som kan gjøre det bedre. Det finnes ikke så allfor mange anledninger til å være stolt av søta bror - knekkebrød og dalahester tar oss bare så langt - men vi vet at svenskene i Dice har gitt landet sitt noe å være kry av.

059 GRAND PRIX 2

PC (1996)

Da simulatorkongen Geoff Crammond (som per i dag står bak slageren Iracing) fikk frie tøyler med oppfølgeren til det kritikerroste Formula One Grand Prix snudde han på alle begrep som racingsjangeren forholdt seg til. Bilfysikken forandret vårt syn på racingsimulering for all fremtid, og grafikken var overlegen alt annet innenfor sjangeren. Og nettopp derfor står Grand Prix 2 godt parkert på plass nummer 59.

055 METROID PRIME

GAMECUBE (2003)

Mario mestret overgangen til 3D med briljans. Det samme gjorde Link. Bevis til tross - vi var utrolig nervøse for Samus' inntog i den nye teknologien. Men så kom overraskelsen: Til og med Samus gjorde seg i tre dimensjoner. Retro Studios pakket sammen alle de ikoniske attributtene i et forrykkende lekkert format, som strakk seg fra klassisk Metroid-action i hypnotiske jungelmiljøer til panikkartede sekvenser mens metroider og chozo-spøkelsler falt ned i skumringen.

051 GEARS OF WAR

XBOX 360 (2006)

Man vet at man har lyktes når spillet ditt selger to millioner eksemplarer på bare seks uker og samtidig øker Xbox Live-trafikken med 50 prosent. Gears of War var actionspillet som var villig til å inngå et kompromiss og møtes på midten. En fantastisk nettmodus og en engasjerende enspillerdel. Dieseldrevne motorsager og vold gikk hånd i hånd med en tårefyllt historie. Epics hjertebarn var og er en solid klippe i actionsjangeren.

048 ICO

PLAYSTATION 2 (2001)

Team Icos Fumito Ueda har sagt at han kun vil lage realistisk grafikk, og ikke noe som helst annet. Det kan så være, men et sted på veien snublet han over noe større. Noe som er kosmisk samtidig som det er jordnært - noe som Ico. Det er et spill om å holde hender, løpe fra mørket og kanskje få leve en dag til. Spillet etterlot mang et kritikerkinntårevått, og lærte oss at spill kunne føles like store og viktige som livet selv.

045 GOD OF WAR

PLAYSTATION 2 (2005)

Det tok en hel redaksjon å forhindre at Kratos tok seg fram til førsteplassen på listen. Nå havnet krigsguden på plass nummer 45, og der hører han hjemme. Playstation 2-spillet var et kjærlighetsbrev til actionfantaster, og i God of War ble muskler og breial holdning satt fremfor skytevåpen og vanlige heltetyper. De gigantiske bossene, volden og den lekke mytologiske innpakningen gjorde dette spillet til en umiddelbar klassiker.

058 MONKEY ISLAND 2

AMIGA / PC (1991)

Det er vanskelig å finne Lucasarts' beste eventyrspill. Grunnen er enkel - de holder alle et usannsynlig høyt nivå. Men blant Scumm-spillene er det utvilsomt ett som utmerker seg: Monkey Island 2. Den sjarmerende piraten (bare sjekk skjegget!) Guybrush Threepwood fikk oss til å stappe sekkene fulle av hunder og aper, virkelig koke opp en real spyttklyse under spyttkamper og fremfor alt le oss halvt i hjel mens vi spilte en tidløs overklassiker.

054 SYSTEM SHOCK 2

PC (1999)

Den fiendtlige skrekkfølelsen, et utmerket rollespillsystem og solid førstepersonsaction var hovedingrediensene for System Shock 2, som virkelig leverte på alle viktige punkter. Mens vi svevde rundt i det iskalde rommet fikk vi kjempe mot et nyklekt, utenomjordisk kollektiv med en uhyrlig dataintelligens. Best av alt husker vi variasjonen. Med tre ulike ferdigheter å spesialisere seg innenfor bød System Shock 2 på ren spillykke og en real omspillingsverdi.



047 ROCK BAND 2

PS2 / PS3 / WII / XBOX 360 (2008)

Når musikkspillsjangeren hadde truffet den rette tonen, var det Rock Band 2 som sang høytst av alle. Bandfølelsen var bedre enn noensinne, med finpusset gameplay og et låtutvalg med mange smakfulle godbiter. Instrumentkvaliteten var forbedret og musikkbiblioteket hadde blitt sanseløst stort. Med Rock Band 2 forsto vi hva Harmonix hadde bestemt seg for på starten av 2000-tallet - å få oss til å oppleve rock på en helt ny måte.

044 CIVILIZATION III

PC (2001)

Akkurat som sine forgjengere synes del tre i Sid Meiers historiske epos å ha som fremste mål med sin eksistens å forstyrre nattesovnen vår over en periode på flere år. Den velkjente "bare en runde til"-faktoren fant seg til rette i kroppen allerede en dag etter lansering, og undersåttene våre fikk reist mangt et underverk på bekostning av dognrytmen vår. Civilization III introduserte i tillegg kultur - et spillelement som bidro til økt realisme og nye veier til seier.

057 DIABLO II

PC (2000)

Til forskjell fra sin forgjenger, ble Blizzards toer utviklet med en nettbasert flerspiller i tankene, og det var nettopp her spillets største styrke lå. Å begi seg ut demonske eventyr fulle av av både rollespill- og actionelementer var morsomt alene, men helt fantastisk engasjerende i gode venners lag. Hvis man likte fantasy og og visuell dødsmetall, var det mot Diablo II man ventet seg - og noen av oss så seg aldri tilbake.

053 THIEF II

PC (2000)

Færre kamper og et smartere, mer komplett snikesystem. Dette var suksessformelen til Thief II. Looking Glass Studios sørget for at spilleren fikk et rikt arsenal med hjelpemidler, og vår tyv savnet aldri et eneste alternativ. Mens vi smøg oss rundt var vi armert med piler, dolker og forkleddes spionkameraer som gjorde eventyret interessant. Thief II gikk i historiebøkene med en herlig middelalderverden, kule steampunk-kamper, overnaturligheter og intelligent spilldesign.

050 GRAND THEFT AUTO IV

PC / PS3 / XBOX 360 (2008)

Da Rockstar endelig peiset ut den fjerde delen i Grand Theft Auto-serien var det de spektakulære spillmomentene som imponerte mest. Liberty City var en levende, fungerende by som kokte over av liv og bevegelse, usansett om vi påvirket den som Niko Bellic eller ikke. Spilluniverset var dynamisk, og opplevelsen så full av innlevelse at Grand Theft Auto IV enkelt og greit utsløtt all tenkbar konkurranse.



043 NHL II

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 (2010)

De siste årene har EA dominert sportsspillsjangeren. Klart best er den seneste tolkningen av verdens tøffeste hockeyliga. I NHL 11 overgikk EAs Canada-baserte utviklerteam igjen seg selv ved å by på total hockeypoesi - nesten like fullkommen som lukten av svette knebeskyttere. Med knallstram spillkontroll, en gjennomarbeidet fysikkmotor, pen grafikk, alt i en pypp cocktail av arkade og simulasjon. Vi kunne ikke annet enn å gi oss ende over.



041 RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION (1998)

Tolv måneder inn i utviklingen av Resident Evil 2, ble spillet stemplet som langtekkelig og forvist til Capcoms avfallssjakt. En kvalitetskontroll som skulle bære frukter. Den nye oppfølgeren som vokste frem, var fylt til randen av atmosfære og bød på gyfsende skrekk av beste sort. Vi ble servert ekle zombies, nye våpen (men lite ammunisjon), enda en spillbar figur, utrolig stram atmosfære, ubehagelige kameravinkler og skummelt mørk musikk.

040 TETRIS

AMIGA / ATARI / C64 / GAME BOY (1987)

Det er nesten så man synes synd på de som utvikler gåtespill. Tetris er og forblir sjangerens selvsagte konge, som alle forsøk vil bli målt opp mot. Og for all del – å vri og flytte på de syv klossene for å få orden i blokkaset er fortsatt like stimulerende, og gåtene sitter i ryggmargen til både kjernespillere og de mer avslappede brukerne. Om 100 år kommer Alexey Pajitnovs kreasjon til å ha samme soleklare klassikerstatus som i dag. Vi lover.

039 TIE FIGHTER

PC (1994)

Historien om rebellenes kamp mot det onde romimperiet brukes som regel i Star Wars-sammenheng, men i Tie Fighter (slipsenes kamp) gjorde Lucasarts en helomvending. Ikke nok med at vi fikk et spill med fantastisk fullkomne romkamper – vi fikk også et dross med ulike fartøy å leke oss med og en utrolig velskrevet historie, der spilleren ble matet med fakta om hvor slemme og ondskapsfulle rebellenes var. Vi slukte agnet rått. Darth Vader hadde rett.

038 SOUL CALIBUR

DREAMCAST (1999)

Namcos hyllede Dreamcast-debut var ikke bare tidenes absolutt beste arkadekonvertering – det var til og med et av de beste slåssespillene noen gang. Et utrolig finslipt spillsystem kombinert med en bråte fantastisk fargerike figurer utgjorde en helhet som forandret sjangeren. Det gjorde til og med Dreamcast til en veldig viktig konsoll. Designet var skammelig pent, og i tillegg så velpolert at man ble hypnotisert foran skjermen.

037 MASS EFFECT 2

PC / PS3 / XBOX 360 (2010)

Finnes det noen som ikke har kikket opp mot stjernene og forundret seg over universets mysterier? Vi har i alle fall lenge spekulert i hva som egentlig venter i himmelhvelvets uendeligheter. Mass Effect-sagaen tar oss med på akkurat den reisen. Eksotiske romvesen, sofistikerte kulturer, fantastiske verdener og den pinefulle påminnelsen om at alt kan gå under. Mass Effect 2 er et mørkt og actionfylt sci-fi-epos som mangler en verdig motstander.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

042 BIOSHOCK

PC / PS3 / XBOX 360 (2007)

Få spill har med samme enkle selvsagthet som Bioshock forenet spillmediets kunstneriske ambisjoner med det rent spilltekniske. Ken Levine og kompani tok alt de lærte fra PC-spillenes gullalder og brukte det for å bygge en av neste konsollgenerasjons viktigste grunnpillarer. De tok utgangspunkt i det fantastiske spilldesignet fra System Shock 2, generasjoner av steampunk og en total dissekering av Ayn Rands teorier rundt objektivitet. Resultatet ble et spill som igjen fyrte i gang debatten

om mediets framtid, som forutså den kommende finanskrisen og fikk millioner av spillere til å bruke "art deco" som en del av dagligtalen sin.

Bioshock er et spill som det i fremtiden kommer til å skrives bøker om. Lange og tykke bøker som vil konkurrere med Ringenes Herre i sideantall. Man kommer til å vri og vende på Bioshock-formelen, utforske dens dypt filosofiske tankegang rundt transhumanisme, sivile rettigheter, samfunnslære og møtet mellom narratologi og ludologi. For ikke å

snakke om den merkelige stilblendingen der mange ulike begreper kolliderte, men likevel kom overens. Spørsmålet er derimot om noen av disse bøkene vil lykkes med å skildre de følelsene vi får første gangen en storoyd, demonaktig jente stirrer bedende opp på oss, tett oppfulgt av et gigantisk beist i dykkerdrakt og en spasertur gjennom undervannsmetropolet Rapture i jakt på evolusjon...

036 PUNCH-OUT

NES (1987)

Det var enorme forventninger til spillet med Mike Tyson-omslaget. Men vi fikk aldri den boksesimulatoren vi ønsket oss. Vi fikk nemlig noe mye, mye bedre. Nintendo hadde forstått at de burde vike unna realismen, og bygde heller sitt eget spill rundt en bråte karikaturer. Vi slo en etter en så fort deres svakheter dukket opp, og identifiserte og utnyttet dem til den store gullmedalje. Et fantastisk spill.

035 LYLAT WARS

NINTENDO 64 (1997)

Nintendo går sjelden samme vei som resten av mølja. Et klokkerent eksempel på det er Lylat Wars, som enkelt og greit snudde regelboken på hodet for hvordan et shoot 'em up skal være. Vi fikk en god historie, flere valg, intelligente kompanjonger, spillmessig variasjon og god flerspillerstøtte. Det var også her vi fikk rumble-funksjonen, som i dag er en standard i alle actionspill. Lylat Wars var og er et sjangerdefinerende mesterverk.



034 BALDUR'S GATE II

PC (2000)

Aldri før (og kanskje aldri igjen) har en spillutvikler som BioWare lykkes med å emulere det morsomme med Brettrollespill så bra som i Baldur's Gate II. Det eneste som kunne gjøre opplevelsen bedre var en sekspakning med Mountain Dew. Baldur's Gate II var uendelig. Man kunne bosette seg i det spillet. Vi ble forelsket i historien, og eventyret var godt nok til å dedikere livet sitt til det.

033 SIM CITY 2000

AMIGA / PC / SUPER NINTENDO (1993)

På papiret var det ikke særlig forskjellig fra forgjengeren, men Sim City 2000 viste hvordan teknologi kan endre et spillkonsept. Blant de største nyhetene var det diometriske kameraet, som ga spillverdenen en helt annen høyde. Plutselig føltes byene våre mer levende. I likhet med originalen ble vi belønnet for å bygge et utopi, selv om det krevde en god dose tålmodighet. Men frustrasjonene fikk vi utløp for ved å tilkalle en naturkatastrofe.

032 TEKKEN 5

PLAYSTATION 2 (2005)

Namcos førstefødte fightingserie har fungert som en kvalitetssikring helt siden sin spede start i 1996. Det ble fast inventar for breiale Playstation-fantaster. Men det var ikke før med det femte spillet at Namco virkelig lyktes, da de serverte et plettfritt spill proppet til randen med uvurderlige kvaliteter. Det var en strålende spillkontroll, basert på et latterlig velpolert slåssystem som la grunnmuren for det aller beste slagsmålet til Playstation 2.

031 MAX PAYNE 2

PC / PS2 / XBOX (2003)

Lærrock, våpen, bitterhet og en farlig kvinne. Det var nøkkelordene i Max Payne 2: The Fall of Max Payne – finske Remedys ikoniske og Hollywood-dunstende voldsballett. I de gjennomførte brettene ventet ultrakompakt action, der hver eneste ildkamp ble angrepet med et elegant bevegelsesmønster og klassiske saktefilmsekvenser. Max Payne 2 var et overlegent actionspill, med lun noir-følelse og fantastiske actionpartier.

030 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / GAME BOY COLOR (2001)

En kan si mye om Tony Hawk-utgivelsene de siste årene, men Tony Hawk's Pro Skater 3 står fremdeles fjellstøtt som et glitrende sportsspill. Nyvinningene stod på rekke og rad i det briljante skatespillet, som skulle bli det første til å få nettmodus. I tillegg fikk vi et smellbra lydspor og introduksjonen av revert. Et helstøpt spill som markerte hvor utrolig bra Tony Hawk var på sitt beste.

029 MEGA MAN 2

NES (1988)

Vi kan godt argumentere for at 8-bit-zæraen hadde det beste karakterdesignet gjennom tidene. Fremst i rekken står Mega Man. Vi kan til og med argumentere for at denne tiden var den mest skjodesløse, spesielt med hensyn til vanskelighetsgraden. Men her var Mega Man langt foran resten av sine spillkumpaner. Mega Man 2 kunne skilte med perfekt spillkontroll, høy vanskelighetsgrad, medrivende lydspor og noen av tidenes råeste bossar.

028 SEGA RALLY

SATURN (1995)

At Sega står bak to av verdens tre beste arkadekonverteringer, er neppe en nyhet for de som brukte 90-tallet til å dyrke sine Saturn- og Dreamcast-konsoller. Sega Rally til Sega Saturn var ikke bare arkadeprefeksjon, det var også smart utformet til maskinens superbe håndkrontrøll, samt fullstappet av ekstramateriale. Vi spilte det dag som natt, og har det fortsatt rangert som tidenes beste rallyspill (sorry Colin).

027 FALLOUT 2

PC (1998)

Hvor morsomt kunne det egentlig bli i en spillverden som utelukkende var malt i brungrå og sennepsgul? Utrolig nok, helt fantastisk. Black Isle bygde videre på det herlige opplegget i det første Fallout, og ga oss en enda større spillverden som var fylt med mutanter og banditter. Jakten på utstyr som skulle redde hjembyen var behagelig stor, og rundt hvert et hjørne ventet moralske dilemmaer som påvirket spillopplevelsen.

026 SUPER MARIO KART

SUPER NINTENDO (1993)

Nintendo ønsket nok bare å lage et fornøyet racing-spill. Farten alene skapte en egen undersjanger. Da man tok Mario, Bowser, Peach, Donkey Kong og Yoshi ut av sitt daglige virke, og klemte dem ned i gokarter ble resultatet et så godt som perfekt festspill. Power-ups, unike baner og god fartsfølelse gjorde hver runde like vanvittig som de var annerledes. Vi hadde alle blitt avhengige av seriens patenterte skadefryd...

025 STREET FIGHTER IV

PC / PS3 / XBOX 360 (2009)

Visse spill skaper gjennom sin innflytelse en egen sjanger, andre blåser egenhendig nytt liv inn i sin egen. Som Street Fighter. Det karaktergalleriet vi alltid elsket ble krydret med nok et knippe slåsskjemper, alle med sin unike stil. Hver av de 25 figurene var varsomt animert ned til hver minste muskel, og hver bevegelse hadde et formål. Resultatet ble det mest balanserte og urlekre stykke underholdningsvold vi noensinne har spilt.

024 GOLDEN EYE 007

NINTENDO 64 (1997)

At lisensspill som regel er skrap, vet vi. Men det finnes unntak. Tittlene som lykkes med å bryte forbannelsen. Det rennomerte utviklerstudioet Rare er de som lykkes best med det som kan beskrives som deres største kulturgjerning noensinne: Golden Eye 007. Og selv om vi minnes de briljante eskapadene med Bond i en rus av nostalgi, er det med enda større varme om hjerterota vi ser tilbake på flerspillerkampene med delt skjerm.

023 ADVANCE WARS 2

GAME BOY ADVANCE (2003)

Det var nære på at vi aldri fikk spille Advance Wars. Serien hadde eksistert lenge i Japan, men ingen deler av det nådde vesten. De var for kronglete, mente Nintendo. Det gjorde deretter sin entré på Nintendo DS og suksessen var et faktum. Det var dog med Advance Wars 2 at alt klaffet. Verken før eller senere har vi fått oppleve slik nyskapende dybde og underholdende strategi til en bærbar konsoll, og Advance Wars 2 er utvilsomt tidenes beste håndholdte spill.

022 LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO 64 (1998)

Når Link endelig debuterte i tre dimensjoner fikk vi et gjensyn uten like. Shigeru Miyamoto gikk inn for å skape verdens beste spill, og en enorm skare er helt enige i at han lyktes. Spillminnene er mange og vakre. Vi diskuterer fremdeles hvem av templene som var best og øyeblikket Link vokste opp mens han nynet Koji Kondos makeløse musikk. Det føles nesten som at spillet er helt nytt.

021 WORLD OF WARCRAFT

PC (2004)

Med World of Warcraft skapte Blizzard en verden som kunne, hvis man ønsket, erstatte ens virkelige liv. Fantasyeposet bød på et så variert spilloppsett at det for alvor kunne kalles det spillet som bygde bro mellom casual- og kjernespillere. Uansett om man ville rollespille som alv i en seriøs historie, eller heller delta i kamper, så bød definitivt World of Warcraft på noe for enhver smak.

020 DEUS EX

PC / PLAYSTATION 2 (2000)

Vi har til gode å se noen sette på plass Deus Ex i deres egen lille underkategori - det åpne og frie actionspillet. Spiller du det for første gang i dag, føles det fortsatt beundringsverdig nytt og friskt. Som en interaktiv tolkning av cyberpunkens epos Neuromancer, der valget av spillestil ga konsekvenser og hvor du virkelig kunne føle vekten av fremtiden i dine hender. Det er mer enn man kan si om de fleste andre ti år gamle spill.

019 QUAKE III ARENA

MEGA DRIVE (1992)

Id Software var med på å sette kampen for overlevelse på kartet for alvor med Doom. Med Quake III Arena fullførte de verket. Da det kom ut, var Quake III en rett høyre mot alle konkurrentene - ingen spill bød på bedre våpenbalanse, smartere nivåer eller skarpere grafikk. Id hadde prioritert ned alt overflødig, og fokuserte helt og holdent på å levere den beste spillopplevelsen over nettet. En rettesnor for bransjen som fortsatt holder mål.



018 SONIC THE HEDGEHOG 2

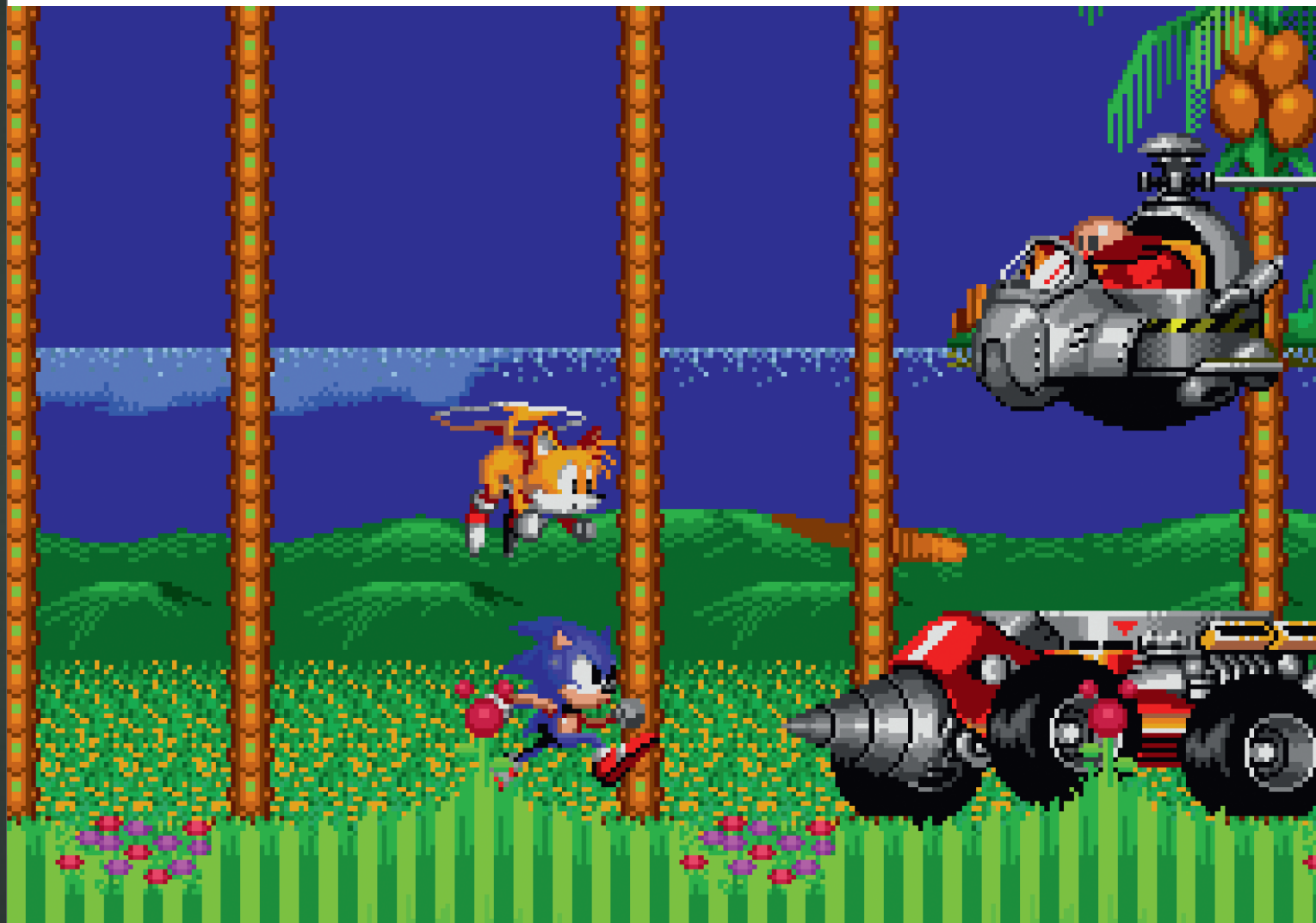
MEGA DRIVE (1992)

Sega hadde forsøkt med Opa Opa, Wonder Boy og med Alex Kidd. Det å skulle finne en maskot til å utfordre selveste Mario virket nærmest umulig, og man forkastet både kaniner og beltedyr til spillheltrollen. Slik fortsatte det inntil Naoto Oshima tegnet et lynraskt pinnsvin som han døpte Mr Needlemouse, som heldigvis (!) ble omdøpt til Sonic the Hedgehog. Det var likevel Sonic the Hedgehog 2 som fikk pinnsvinfeberen til å herje, og fortsatt står det alene som det spillet som utgjorde Segas største fremgang. Sonic the Hedgehog 2 var

plattformperfeksjon slik vi aldri hadde sett tidligere, hvor hvert nivå var et mylder av alternative ruter, fulle av hemmeligheter som kunne spilles på nytt om og om igjen - og da gjerne med høyere hastigheter. Sonic sprintet rett inn i spillerhertene våre, og samtlige undersøkelser viste at det blå pinnsvinet var mer populært blandt de unge enn både julenissen, Mikke Mus og erkerivalen Mario.

Sonic the Hedgehog 2 kan med rette krones til ett av de vakreste 16 bits-spillene noensinne.

Sterke farger og tilbakeleent design smeltet sammen til en djerv helhet som fortsatt lokker frem barnet i hele redaksjonen. Å suse gjennom vriene looper i Green Hill Zone, eller få oppleve den enarmede galskapen i Casino Night Zone var intet mindre enn ekte spillmagi. Når man til slutt forvandles til Super Sonic var lykken fullendt. Etter Sonic the Hedgehog 2 har pinnsvinet aldri lyktes med å finne tilbake til storformen, men på starten av 90-tallet var Sonic the Hedgehog verdens beste plattformhelt - og det var ikke uten grunn.



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

017 TOMB RAIDER

PC / PLAYSTATION / SATURN (1996)

- Hvor blir det av damene, spør vi ofte oss selv i spillverdenen. Frem til 1996 var de redusert til kun å befinne seg innelåst i fangehullet til en ond galning. Så kom Tomb Raider og sammen med Lara Croft endret de bokstavelig talt alt. Spillet beviste at doble X-kromosomer fungerer like godt når man skal utforske livsfarlige templer og betjene våpen med begge hendene. At spillet var dobbelt så bra som de fleste andre, gjorde ikke saken noe verre.

016 GRIM FANDANGO

PC (1998)

Det mesterlige film noir-eventyret fra Lucasarts som skulle redde eventyrsgjengeren fra stagnering, endte i stedet opp med å bli dens svanesang. Dette til tross for at det var et fullkomment spill. Reisekonsulenten Manny Calaveras eventyr i de dødes land var stappfull av konspirasjoner, utforskning, gode intensjoner og døde kjederøykere. Med en nydelig visuell stil og en komplett handling, var Grim Fandango det ultimate eventyrspillet.

015 RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE (2004)

Capcom hadde utøvd magi. Ved første barrikadering i en slitt bygd gikk det opp for oss hvor genialt det var å blåse liv i Resident Evil-serien. Sløve zombier var byttet ut mot infiserte innbyggere, med mord i blikket og høygaffer klare til alternativt bruk. Like spisst som redskapen var grafikken, tilsynelatende på besøk fra et sted i fremtiden. Fremfor alt var Resident Evil et brilliant actionspill tvers gjennom, som underholdt oss fra begynnelse til slutt.

014 STARCRAFT

PC (1999)

Etter en årrekke med brautete orker, trefort, stridsokser og stygge pikselskoger reiste Blizzard til stjernene for å virkelig vise hvordan et perfekt strategispill skulle se ut. Starcraft var konseptuelt enestående, og var preget av morsomt design, lekker grafikk og masse variasjon. Det var (og forblir) en av de mest polerte og balanserte spillene noen gang, uavhengig av sjanger. Oppfølgeren var også bra, men ikke like bra som forgjengeren.

013 SUPER MARIO WORLD

SUPER NINTENDO (1990)

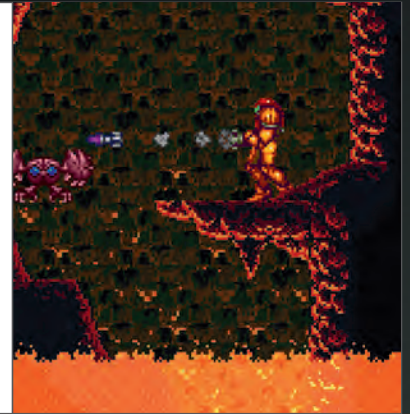
Nintendo fikk det til å se enkelt ut. Noen livlige melodier, glade farger og noen sjarmerende fiender som skulle trampes sønder og sammen. Men bak storheten som var Super Mario World lå en intens produksjon og et ønske om å gjøre plattformspillet til noe mer. Vi kom for Mario og den nye konsollen, men stanset for å få med oss den hypereksakte spillkontrolleren, Special Worlds og jakten på alle de 96 utgangene.



012 GRAN TURISMO

PLAYSTATION (1998)

Sony bør antageligvis takke Gran Turismo-sjef Kazunori Yamauchi for at Playstation solgte så godt som den gjorde. Hadde det ikke vært for Yamauchis ekstremt velbygde racingparadis ville nok selve sjangeren vært svært annerledes fra slik den er i dag. Gran Turismo forandret alt, og bod på underholdning som vippet de andre konkurrentene av pinnen momentant. Synd at Polyphony ikke har lyktes med å fornye sitt eget konsept.



011 SUPER MARIO 64

NINTENDO 64 (1996)

Steget fra to til tre dimensjoner har ikke vært smertefritt for alle spillheltenes. Flere av dem har ikke engang prøvd seg. Men når Mario slippes løs i en polygonsnekret soppverden føles alt helt riktig. Vi utforsket verdenen med analog spak, jagde pingviner og huket tak i halen til Bowser. Super Mario 64 hadde en monumental påvirkning på plattformsjangeren, selv om vi kanskje ikke forstod det da. Vi var nemlig altfor opptatt med å ha det gøy.

010 NIGHTS: INTO DREAMS

SATURN (1996)

Før indiespill ble et begrep, og før spillutviklere så mot trender for å utforme sine spillkonsept - da ble Nights født. En bisarr eventyrfortelling om en uregjerlig drømmedemon og hennes jakt på uvurderlige krystaller som trollbandt oss alle. Nights var utrolig originalt og sjarmerende, samtidig som det føltes kjent og intuitivt. Sega og Sonic Team har aldri vært bedre.

009 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

PLAYSTATION 2 (2004)

Del tre av Kojimas mesterlige trilogi utforsket begynnelsen av hans livsverk av en saga. Med sine alvorlige temaer og troverdige karakterer engasjerte historien i Snake Eater hele spillindustrien. Den ga oss til og med svar på spørsmål vi ikke visste at vi engang hadde. Det hele ble komplettert av vår tids mest minneverdige bosskamp, og en finslippt spillopplevelse som gjorde det enkelt for alle å bli engasjerte.

008 SUPER METROID

SNES (1994)

Det mest fascinerende med all den tiden vi valgte prioritere Super Metroid fremfor søvn, mat og andre trivialiteter, må være den merkelige følelsen av at hver nye spilltime overgikk den forrige. Hver verden var lekrere enn den forrige, og bossene ble stadig heftigere - dog er minnet om kampen mot Crocomire det beste. Videre må vi si at Samus fikk stadig nye egenskaper, som alle lot til å stamme fra en spilldesigners greatest hits.

007 FINAL FANTASY VII

PLAYSTATION (1997)

Det var først med Final Fantasy VII hvor Europa virkelig fikk stifte bekjentskap med rollespillserien. Clouds uovertrufne eskapader var likevel verdt ventetiden. Syveren var et fengslende og nesten tullede vellydende eventyr, hvor man aldri kunne vite hva som skulle skje eller hvem som ville overleve. Ikke engang hovedpersonen visste hvem han var. Tidens beste rollespill ble så flettet elegant sammen mot slutten i en episk bosskamp som ga uheldelig gåsehud.

006 GRAND THEFT AUTO III

PLAYSTATION 2 (2001)

Vi var mange som tvilte før DMA Design forvandlet sitt småpubertale 2D-konsept til en vaskeekte 3D-verden. Da spillet var ferdig utviklet, slo det oss hvor veltilpasset Liberty City var som lekegrind. I tillegg ble vi overrasket av den dynamiske strukturen og hvor utrolig velskrevet selve handlingens forløp var. Gran Theft Auto III forandret actionsjangeren for alltid, og det står fortsatt igjen som Rockstars beste.

005 HALO

XBOX (2001)

Da Bungies pansrede supersoldat kræsjet på den myteomspunnede ringen, markerte han en milepæl for spill generelt og for spillkonsoller spesielt. Med en kampanjedel som var episk, en flerspillerdel som var vanedannende og en spillekontroll som var så veltilpasset, fikk Halo selv hardbarkede PC-spillere til å bytte plattform uten å se seg tilbake. Å skape noe som kunne overgå Halo ble plutselig alle spillutvikleres våte drøm.

004 HALF-LIFE 2

PC (2004)

Forventningene kunne ikke vært høyere. Å følge opp Gordons eventyr var som å skulle slippe en Sgt. Pepper 2 eller skrive en ny Don Quijote. Half-Life 2 imponerte likevel fra første til siste bilderute med bretttdesign og historiefortelling som var en perfektjonering av den fantastiske forgjengeren. Innovative våpen, realistisk dystopi, fenomenal grafikk og design skapte noe så fantastisk som en fullverdig oppfølger til Half-Life.

003 SUPER MARIO GALAXY

WII (2007)

Det sies at man når tretoppene hvis man sikter mot stjernene. Det finnes et mye bedre alternativ. For hvis du sikter like bra som Nintendo når du uendeligheten. Med det sjarmerende og sprudlende Super Mario Galaxy landet firmaets Tokyo-studio på det perfekte stedet: i en herlig sprø, fargesterk og svært innbydende plattformverden som kunne avvæpnet selv den mest bitre kyniker. Wii fikk sin storslager, vi fikk et gledesstikk og plattformsjangeren fikk endelig bekreftet hvem som var den ubestridte kongen.

Spillegleden fantes rundt et hvert hjørne, i alt fra snoballrulling til klatrestunder på en enorm biedronning. Leken med gravitasjon, superdrakter og slengstjerner vitnet om et studio i kreativ toppform, og alt fra bretttdesign, musikk og spillkontroll var astronomisk velprodusert. Vi ble more i hjertetota av at spillet passet både til barn og voksne, casual-spillere og nerder. Det var 3D i all sin pomp og prakt. Og bare så det er sagt - Super Mario Galaxy er Marios aller største øyeblikk.



002 HALF-LIFE

PC (1998)

At et par eksentriske Microsoft-millionærer skulle bytte beite, starte et spillerselskap og i løpet av det første året lage et debutspill som vi nå kårer til verdens nest beste spill - det var det nok ingen som hadde gjettet. Half-Life var uten sidestykke, men hva var det egentlig som gjorde Valves spill så enestående?

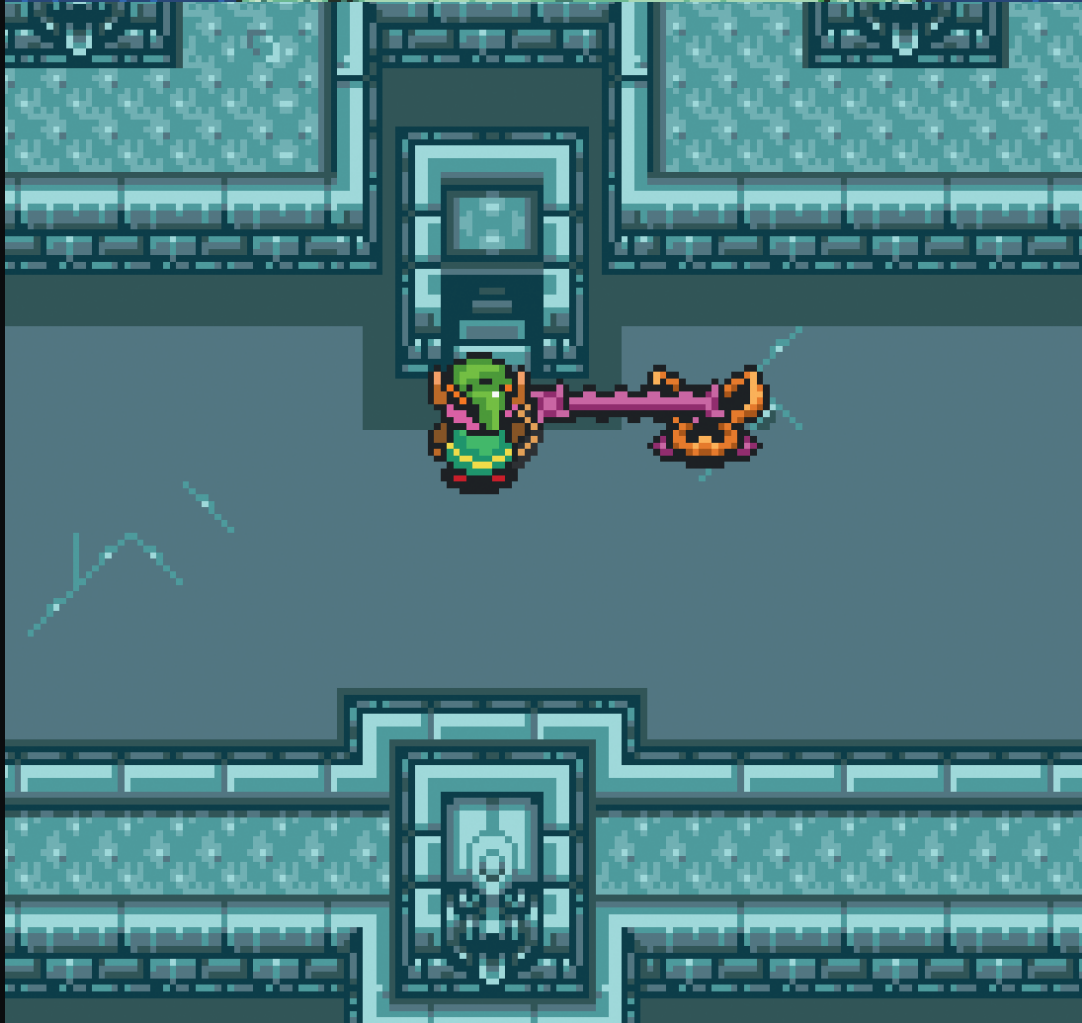
Noe av det viktigste var at Half-Life snudde på perspektivene i actionsjangeren. Det lekte med våre forventninger, og plasserte alt i en øde og forfallsaktig atmosfære. I tidligere actionspill, som Doom, var du en helt som feide gjennom horder av fiender som om de skulle vært pappfigurer på en skytebane. I Half-Life fikk du istedet følelsen av å være målet, og at alle ville få has på nettopp deg. Underlegenheten var alltid tilstede, og gang etter gang lekte spillet med å vise deg en vei til

HALF-LIFE FIKK ET KVALITETSSTEMPEL, OG HADDE EN PRODUKSJONSVERDI UTEN NOEN PARALLELL I SPILLVERDENEN

frihet rett før de stengte den foran nesen din. Dette gjorde de gjerne med en djevelsk vri - som for eksempel at den spaken du nettopp dro i ikke åpner døren, men den får det giftige vannet under føttene dine til å stige. Eller at marinesoldatene ikke har kommet for å redde deg, men bare er der for å ødelegge bevisene.

Half-Life fikk et kvalitetsstempel, og hadde en produksjonsverdi som var usammenlignbar med alt annet i spillverdenen. Historien byttet ut lange, skriptede sekvenser med intensiv action og en historie som opplevdes gjennom gameplay - alt uten å forlate førstepersonsperspektivet eller bryte opp opplevelsen med mellomsekvenser. Half-Life var også revolusjonerende når det gjaldt å skape mods. Spillet var åpent, og Valve oppfordret flittig tilhengerne til å endre det slik de selv måtte ønske. Dette resulterte i fenomener som Counter Strike, Team Fortress og Day of Defeat. Trenden med mods har senere fortsatt innenfor spillverdenen, og det bidro til at mediet skilte seg fra musikk- og filmverdenen. Half-Life var spillet som visste bedre, og som kanskje viste at spill som medium fortjente å være bedre. Valve gjorde nemlig ikke forskjell på seg selv og sitt publikum.





001 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SUPER NINTENDO (1991)

Mot, styrke og visdom. Nintendo kunne suksessformelen, og brukte den utviklingstiden de trengte på det enorme prosjektet A Link to the Past. Selskapet presset maskinkraftene til bristepunktet, og de brukte alle gamle (og en bunke nye) knep fra triksboken for å lokke oss inn i fantasiverdenen. Vi fikk følge Link på sin ferd gjennom to parallelle verdener, der målet var å bekjempe Ganon og redde etterkommerne etter syv vise menn. Vi var målbundet fra første sekund, og slukte både tittelskjerm og rulletekster.

20 år senere er fremdeles A Link to the Past seriens tungvekt. Vi fikk endelig et Zelda-spill

Zelda-universet en større dybde, og gjorde at vi forholdt oss til gåtene og grottene på en helt annen måte. Hvem kan vel se for seg et Zelda-spill uten hjertebiter og gripehaken? A Link to the Past formet veien Nintendo ville gå videre, og gjorde det med stor selvsikkerhet.

Det må også sies at serien aldri hadde vært mer filmatisk enn i A Link to the Past. Vi husker alle den hjertebristende scenen der Link hører sin kjære prinsesse Zelda rope om hjelp, for så å legge på sprang gjennom strieregnet for å berge henne. Denne åpningssekvensen markerte en ny æra for dramatisk historiefortelling i spill, som lå langt unna dramaturgien vi var vant med i

A LINK TO THE PAST ER TIDENES BESTE SPILL...

der hver eneste puslebit fant sin plass. Grottene sydet av kreativt brett-design, og utfordret våre små grå gang på gang. Vi husker fremdeles isgrotten Ice Palace, som med sine mange nivåer og fiender ble et av de vanskeligste templene noensinne. Grottene ble naturlig interaktive gåter fremfor vakre kulisser.

A Link to the Past var en verden full av muligheter. Nintendo introduserte nemlig flust av spillinnslag som benyttes, uten unntak, selv den dag i dag. Blant dem var hjertebitene, snurrangrepet, gripehaken og reisen mellom parallelle verdener. De nye mekanikkene ga

klassiske 8-bit-titler. Den rørende slutten fremkalte tårer for alle med et bankende hjerte.

Zelda-spillene har alltid vært synonymt med skyhøy kvalitet, og A Link to the Past er den udiskutable kremen av kremen. Det spiller ingen rolle hvor mye tid som går eller hvor mange oppfølgere Nintendo velger å spytte ut – det er like spennende hver gang, og A Link to the Past er det endelige beviset på at selskapet kan hvis de vil. Verken rørliggere, forskere, soldater eller generaler har noe å stille opp med i forhold. Deres overmann er nemlig en grønnkledd gutt, travelt opptatt med å redde verden.



PIXEL
PERFEKT



BLOOD RUNS DEEP.
F.E.A.R. RUNS DEEPER.

F.E.A.R.



I salg fra 23. juni

GameStop
power to the players®

WWW.WHATISFEAR.COM



F.E.A.R. 3 software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PS3", "PSP" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

WB F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

DAY 1 STUDIOS



LES GRPLAY PÅ IPAD

Last ned det siste nummeret i dag!



GRPlay + iPad

Gamereactors nye Ipad-app for GRPlay er helt gratis. Her kan du lese flere anmeldelser, sniktitter og artikler som passer for familien, og få tips til hvilke spill du bør styre unna. Om du er sugen på videoanmeldelser, sniktitter og trailere har vi også en egen videokanal, som byr på alt det... og litt til.

Skann koden og last ned GRPlay til din Ipad gratis!

Anmeldt



DEATHLY HALLOWS PART 2

PS3 X360

Sjanger ACTION Utvikler EA BRIGHT LIGHT Utgiver EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16

Et spill som kan plassere tryllestaven langt opp der-hvis-navn-ikke-skal-nevnes...

Jeg skal være pinlig og brutalt ærlig med dere: Jeg har ikke spilt ferdig Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. Hvem vet om jeg engang var i nærheten. Etter to timer med Harrys virtuelle sidestykke har jeg ikke bare lært meg å ta det vonde med det gode, men også å aldri stole på utviklerne i EA Bright Light, verkebyllene som presset frem store porsjoner manetmat av den ufordragelige forgjengeren (et spill som ga meg flere grunner til å gå på Valium enn å ikke).

Faktum er at også Part 2 kan skilte med stein dødt spilldesign, dårlig bruk av lisens og illeluktende kostnadskutt. Man kan formelig høre toppsjefene gni de svette labbene sine i et unisont klyseorkester, mens både filmens regissør og J.K. Rowling vrir seg i smerte og sakke men sikkert drukner i sine egne tårer.

Det er vanskelig å ikke få en fornemmelse av at noe her i verden, et eller annet sted, har gått alvorlig galt. Og at man ved å sitte foran TV-skjermen er en del av problemet. Det du stort sett gjør i Deathly Hallows Part 2, er å løpe rundt i gammeldagse, trøtte omgivelser som er lagt så lite lidenskap og tanke ned i at man like godt kunne satt Galtvort til Polen under andre verdenskrig og skapt en magisk eventyrverden uten sammenligning. Grafikken befinner seg i en teknisk bavevje sammen med seine Playstation 2-spill, mest av alt under



1 SPILLSKUESPILL

Selv om enkelte av figurene kan ligne sin virkelige motpart, har de alle til felles å være like stive som Emma Watsons fanbase. Ikke noe L.A. Noire dette, nei.

2 GRINE-HERMINE

Man kan ta kontroll over flere figurer i Harry Potter-universet, hver med sin unike formel. Sin ene, unike formel. Og ingenting annet.

filmsekvensene.

Hvor mye kjærlighet til yrket sitt trenger man egentlig for å synkronisere stemmeskuespillet med leppeanimasjonene på hovedrollene? Har EA Bright Light dratt tilbake i tid for å finne ut hva som gikk galt forrige gang, slik at de med sikkerhet kunne gjøre det samme på nytt?

Disse spørsmålene, og flere, får du ikke svar på i Deathly

... PART 2 KAN SKILTE MED STEIN DØDT SPILLDESIGN

Hallows Part 2, men kan til gjengjeld resonnere deg enkelt frem til over en kopp tykflytende tjære og et A4-ark dynket i syre. "Take! Cover. Harry." sier Hermine mens hun demonstrerer hva man legger av energi i en dubbejobb som tross alt kun betaler 1500 i timen, på samme tid som virtuelle Ronny gjør en stor sak ut av å bore seg målrettet og bestemt innover i en stein, en form for ufrivillig spillmagi vi velger å kalle "bugs"

Jeg skal imidlertid ikke hamre videre på det som gjør meg mest

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



3 HODELØSE NICK

Alle spillers kamper består av å løpe fra deknning til deknning, hamre løs på skyteknappen og håpe at alle motstandere står på rekke og rad for å oppsøke ditt retningsløse, middelmådige regnskur av "stupefys" og simalsalabim.

4 TRYLL MEG BORT

Spillet har støtte for Kinect og Move, men begge deler er ikke ubrukelig som svartmetall og danseband. PS3-eiere bør heller vente på Sorcery.

trist innvendig, selv om det naturligvis ville vært en form for terapi. Det er mer.

Historien i spillet er nemlig like godt misrepresentert som en gatemusikant ville vært som oppvarming for The Killers - en komisk dårlig presentasjon av et utvalg man kunne valgt på nytt. Skjønt, jeg har ikke sett filmen, men har lest boka, og vet at historien ikke starter med å drepe femti sikkerhetsvakter i Gringotts, for deretter å løpe i ring rundt en drage som sitter bom stille.

Enkelte av dere vil klage på meg og si at denne anmeldelsen ikke inneholdt noe konkret informasjon om spillet. Noe av verdi. Det blir for dumt. Du har fått konkret informasjon om at dette spillet bør låses vekk i en safe, sveises dobbelt og senkes ned i Marianergraven til den dag vi får noe verre.

Det har verdi for deg fordi du verdsetter din egen velvære og hva tiden din går med til. Et par timer til med dette spillet, og du ser meg dra på kino utkledd

2 som Hedvig, en uke etter den egentlige premieren. Det er til å bli gal av - og det er i bunn og grunn bare forstyrrende.

Daniel Guanio



BASTION

XBOX LIVE ARCADE

Sjanger ROLLESPILL Utvikler SUPER GIANT GAMES
Utgiver WARNER BROS LE Lanseres UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 3

Bastion foregår i universet Caelondia, som har blitt fragmentert etter en hendelse best kjent som The Calamity. Man trer inn i rollen som The Kid, en fyr som skal prøve å finne ut av hva som forårsaket ulykken, og om det finnes andre overlevende. Først må man derimot gjenopprette verdenen ved å samle jordens magiske mineral, kalt «cores», som skal plasseres i landets høyestplasserte by, Bastion.

Det som er unikt med Bastion er grafikken og hvordan denne støtter oppom spillers historie. Som sett i trailere former

BRETTENE FORMES ETTERHVERT SOM MAN BEVEGER SEG...

brettene i Bastion seg etterhvert som The Kid beveger seg gjennom omgivelsene. Dette er på den annen side ikke ensbetydende med at brettene er tilfeldig generert, men effekten er bemerkelsesverdig, og skaper nettopp følelsen av å vandre rundt på en planet som kun sentrerer seg rundt spilleren. Som trofast følgesvenn får de håndmalte landskapene selskap av en gruppe lekre, diskrete melodier, der lavmælt indie-gitar møter harpe i en sjelden blanding.

Men det er virkelig de forskjellige brettene som er spillers stjerner, og de fremstår alle som dynamiske og fylt til randen med farger, fiender og ikke minst «loot». For et spill som inneholder et fåtall av figurer, antar brettene desto mer karakter og blir en aktiv komponent.

Et eksempel på dette er et Brett hvor man skal finne en «Core» i et område tidligere brukt til rekreasjon, men når den så finner sin vante plass begynner brettet å riste, og idet man beveger seg ytterligere rundt begynner bakken å falle ned mot intetheten. En simpel, men god måte å holde spilleren i bevegelse på (man kan sågar falle over kanten når som helst).

8 Kort sagt er Bastion en av sommerens første indieperler. Kjøp! Emil Ryttergaard



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

PS3 X360

Sjanger ACTION Utvikler TECHLAND Utgiver UBISOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-12 Anb. alder 18

Brukbar variasjon og flerspillerdel kan ikke redde et actionspill med haltende kontroll...

Det begynte ganske middelmådig for polske Techland og Call of Juarez. Viljen og engasjementet til å lage et ordentlig ville vesten-spill var tilstede, men ikke kunnskapen eller ressursene. Til tross for dette skinner flere kvaliteter igjennom, kvaliteter som viste at Techland i det minste hadde og har god forståelse for hva som utgjør en førstepersonsskyter.

Jeg skal villig meddele at det begynner bra. De første minuttene er ikke dumme i det hele tatt, og den påfølgende filmsekvensen viser tegn til en gjennomtenkt historie. Handlingen hopper effektivt i spillets kronologi, på samme måte som i forgjengeren. Vi får til og med se en levende arving til McCalls, herren Ben McCall, klatre ut av skyggene på kontoret.

Ben McCall er en skikkelig forstoppet herre som tilsynelatende har tatt stemmeleksjoner fra Christian Bale og som ligner mistenkelig mye på fribryteren HHH, men med gråsprenning i luggen. Med ett kastes alt alvor ut av vinduet og en Rambo-liknende krigføring mot narkotika, komplett med flau, macho dialog som ikke rent sjelden blir mer pinlig enn underholdende.

Om det finnes noe som bruker å være vanskelig å mestre i hardkokte actionspill er det kjørefysikken. Disse delene er nesten alltid det verste, uansett om spillet heter Call of Duty, Killzone eller Gears of



NYERE TIDER

Techland valgte å forlate ville vesten til fordel for et mer moderne LA. De tenkte nok at de aldri ville makte å overgå Red Dead Redemption.

FLERSPELLERNYTT

Spill enten som politi eller rover. Det som skiller The Cartel fra andre skytere, er at man blir tildelt en partner i starten av runden. Dere må deretter samarbeide om å nå opp på poengtavlen. Er du tøff nok til å overleve ville vesten?

War. Call of Juarez: The Cartel utgjør ikke noe unntak overhodet, noe som ikke hindrer Techland i å klemme inn en masse bilkjøring i hvert brett. Å følge en enkeltfil i noen kilometer pleier å være det letteste å gjøre i en bil (spesielt med automatgir), men her blir hver bidige kurve en utfordring.

Forgjengerne var som kjent western-spill. Her gjorde det ikke så mye at spillkontrollen faktisk var ganske haltende og upresis - man

UTVIKLEREN BURDE FÅTT MER TID TIL FINPUSS...

skjøtt tross alt med revolver og enkle gevær. Da man først fant en kulespruter var det i form av en mitraljose, et våpen man ikke så elegant veiver rundt med. Jeg vil gå så langt som å si at den litt upresise spillkontrollen bidro enda mer til en ekte ville vesten-følelse, enten Techland gjorde det bevisst eller ikke.

Når jeg istedet får moderne våpen forandres dette. Raske pistol og automatvåpen er noe helt annet, hvilket Techland har helt glemt. Av den grunn føles Call of Juarez: The Cartel som å spille



EL

3 VÅPENARSENAL

De respektive figurene har sine favorittvåpen. Som Kim Evans kan du legge kinnet ned på kolben, lukke det venstre øyet og klemme forsiktig til.

4 STIV KONTROLL

Med en skyter i hver hånd skulle det være duket for en skytefest, hvor du gjør vei i vellinga. Det ødelegges desverre av stiv og gammeldags spillkontroll.

en førstepersonsskyter fra sjangerens yngste dager: uflexibelt, finessefritt og stivt.

Dermed blir ikke de intense kampene så spennende som de kunne ha blitt, noe som raskt blir et problem. Til forskjell fra forgjengernes varierte spillbarhet er nemlig skytingen alt som er å gjøre i Call of Juarez: The Cartel. Og når skytingen er middelmådig, blir spillet middelmådig. Der jeg lengtet etter neste skuddveksling i forgjengerne, sitter jeg her og håper at det går lenger tid mellom dem. For eksempel er nærkampene helt bedrøvelig dårlige. Å få noen slags følelse for når man treffer med et slag og når man ikke gjør det, er umulig.

Alt er likevel ikke ravnsort, og det faktum at man kan velge mellom tre vidt forskjellige personer gjør at man faktisk kan spille som man ønsker. Historien utvikles dessuten annerledes avhengig av hvem man spiller som, og mot slutten knyttes alle trådene sammen på en relativt finurlig måte.

Som for å gjøre alt bedre kan man til og med spille i

samarbeidsmodus med en kompis eller tre, noe som ytterligere løfter opplevelsen noen små hakk. Brettvariasjonen er dessuten usedvanlig god, og jeg må medgi at det var morsomt å få et gjensyn med Juarez under de senere brettene i spillet.

Det hadde utvilsomt vært å foretrekke at Techland fortsatte sin velsmidde ville vesten-linje, og fått mer tid til finpuss. Man ser at det finnes en hel del potensial som liksom aldri riktig kommer frem, mens den konkurransebaserte flerspilleren er så banal at det hadde hevet den allmenne kvalitetsfølelsen om man hadde valgt å droppe det.

Nå sitter jeg her med Call of Juarez: The Cartel, og føler meg både lurt og sveket. Det har aldri vært noen selvfølge å få et gjensyn med brødrene McCall, og etter dette føles det mer usikkert enn noen gang tidligere.

5 Regn med å se Call of Juarez: The Cartel i billigkurven etter kort tid.

Jonas Mäki

UFC: PERSONAL TRAINER

PS3 X360 Sjanger TRENING Utvikler HEAVY IRON STUDIOS Utgiver THQ Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16



Det er få spill som har sparket så mye stuss med meg som UFC: Personal Trainer. På flere måter. Det har gitt meg blodsmak i munnen, det har gjort meg kvalm, det har frustrert meg og enkelte ganger ble jeg rett ut forbanna. Det har også fått meg til å virke svak og ynkelig.

Etter hver runde er jeg fullstendig søkkvåt med svette og overveier å pusle med lettere øvelser, som å gymme med Magnus Samuelsson eller løpe en dobbel maraton. Livet i oktagonen er virkelig ingen lek. Det er selvsagt en fordel om man har noe som helst kunnskap om UFC når man spiller, i og med at man får sjansen til å trenes av legender som Greg Jackson og Javier Mendes.

Jeg har av en eller annen grunn testet de fleste

PERSONAL TRAINER ER UTFORMET SOM ET SERIØST ALTERNATIV TIL JOGGETUREN...

treningsspillene opp gjennom årene, og den ukronede kongen av sjangeren er Wii Fit. Problemet med alle treningsspill er derimot at de er rettet mot folk som ikke trener. Jeg kan absolutt se verdien i å gjøre noen step-ups

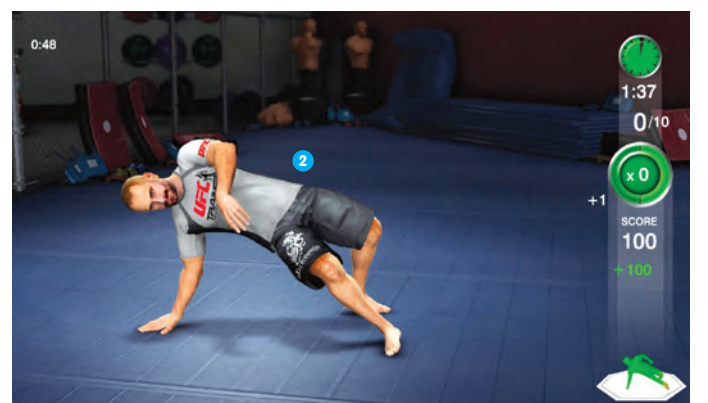


1 STUERENT

Kinect-versjonen er klart best, men lider likevel under press. Et par situps kan iblant forsvinne, og armhevinger krever masser av plass i stua for å kunne fungere smidig. Flytt sofaen.

2 I OKTAGONEN

Livet i oktagonen er virkelig ingen lek. Det er selvsagt en fordel om man har noe som helst kunnskap om UFC når man spiller, i og med at man får sjansen til å trenes av legender som Greg Jackson og Javier Mendes.



mens man ser på History HD-dokumentarer, men å kalle det seriøs trening er å tøye strikken litt langt.

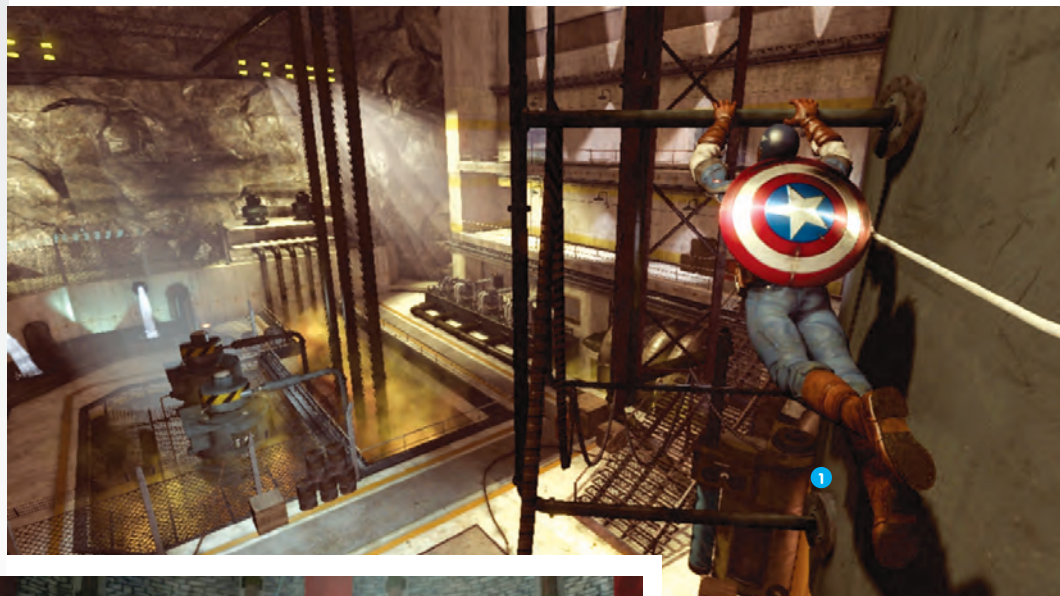
UFC Personal Trainer er istedet utformet som et seriøst alternativ til joggeutren og passer derfor best for den som vil ta sin egen cooper-test i stua. Det er dessuten nådeløst presentert og uten oppmuntrende faktabokser eller kommentarer. Selve kjøttet i UFC Personal Trainer er det treningsprogrammet man selv legger opp. Her velger man eksempelvis om målet er å tape vekt eller bygge muskler.

Der Wii Fit påpeker at det beste er å ikke lure seg unna treningen, straffes jeg hardt av UFC Personal Trainer hvis jeg så mye som misser en av de fem dagene i ukene jeg burde trene. Ikke nok med at jeg blir skjelt ut til de grader, men jeg må også kompensere for dagene uten trening. Dette til tross, UFC:

7 Personal Trainer holder hva det lover og gjør deg seriøst sliten. Som et treningsspill kan man ikke slå feil, selv om Wii Fit fortsatt regjerer.
Jonas Mäki

CAPTAIN AMERICA

PS3 X360 WII PC DS Sjanger ACTION Utvikler NEXT LEVEL GAMES Utgiver SEGA
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



1 3D-STØTTE

Både Xbox 360- og PS3-versjonen har støtte for stereoskopisk 3D, og spillet flyter faktisk bedre i denne modusen.

2 SLÅ, HOPP, SAMLE

Den "rolige" delen av spillet handler om å trykke sirkelknappen for å plukke opp essensielle dokumenter og filmruller som tyskerne har spredd rundt overalt av årsaker vi ikke kan begripe, men som like fullt gir amerikanerne en strategisk fordel i krigen. Det kunne ikke ha vært verre.

Captain America er for mange en kjent tegneseriehelt av staut rang, men mitt forhold til den skjoldbærende, spandexkledd patriotten strekker seg ikke lenger til enn at jeg gjesper bare ved å høre navnet.

Jeg har selvfølgelig ikke fått sett filmen enda, da den ikke har rukket å ha premiere på norske kinoer, men etter å ha spilt Captain America: Super Soldier skjønner jeg i hvert fall litt mer. Kapteinen meldte seg frivillig som prøvekanin for et eksperiment som gikk ut på å lage supersoldater; fysisk overlegne, kjernesunne amerikanere med energidrikk i årene og botox i kjevepartiet. Kanskje ikke akkurat det, men i hvert fall spesielt effektive soldater med styrke utover det vanlige.

For Captain America gikk dette eksperimentet tilsynelatende smertefritt, hva vet vi. Spillet introduserer deg nemlig ikke for verken hvem han er eller hva han gjør, man blir enkelt og greit bare kastet inn i en tysk skyttergrav under andre verdenskrig for å jule opp et par nazister med kun nevene.

Før jeg rekker å klø meg nennsomt i flippskjegget, blir jeg skyttet videre til en minibosskamp for å bekjempe en armert tysker, utstyrt med en blanding av

flammekaster og rakettkaster. Det er ikke før etter 10 minutter jeg merker at spillet flyter omtrent like bra som en Fat Camp-deltaker med blylodd rundt beina, og samtidig innser at jeg nok en gang anmelder et spill basert på en film. Hvorfor fortsetter jeg å utsette meg for dette?

Bildeoppdateringen her er faktisk så ille at jeg skal fortsette å snakke om den. Å snu kameraet rundt mens man beveger seg fører konstant til bittesmå porsjoner med hakking i bildet, noe som fører til at den fullstendige oversikten aldri oppnås. Istedenfor å få et overblikk over omgivelsene eller kampene, sitter man igjen med en dyp migrene og en lengsel etter den ukompliserte tiden før man

... SENDT INN FOR Å JULE OPP NAZISTER MED BARE NEVENE

begynte med TV-spill.

Det er derfor enda mer trist at kampsystemet egentlig er både gøyalt og tilfredsstillende. Som snytt ut av nesen på Batman: Arkham Asylum byr det opp til voldsdans med kontringer, hardtslående filledukkefysikk og subtile saktekineoeffekter.

Det er så likt Arkham Asylum som det kan bli, men de har i det minste stjålet fra den beste. Å smelle skjoldet opp i nesebenet på en stakk dum nazist for å se ham fly over rekkverket er gøy i en time, men det stopper

idet all hakkingen tar overhånd og man er intet mindre enn møkklei.

3 Daniel Guanio



LE TOUR DE FRANCE

PS3 X360

Sjanger SPORT Utvikler CYANIDE STUDIOS Utgiver FOCUS HOME ENTERTAINMENT Lanseres UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 3

Hvert år på denne tiden har Cyanide Studios sluppet det populære Pro Cycling Manager til PC. 2011 er intet unntak, men i år har de også valgt å slippe et sykkelspill til konsoll.

For å nappe ut alle ukklarheter ved rotadette er ikke en kopi av det massive managerspillet vi finner til PC, som inkluderer en hel bråte med lag, fullstendig kontroll over lagets sponsorer, økonomi og trening gjennom flere hele sesonger.

EN MEGET FORENKLET UTGAVE AV PC-VERSJONEN...

Nei, her er det kun Tour de France som gjelder. Du får i tillegg kun kontrollere én rytter per etappe (med unntak av lagtempo). Det hele er en meget forenklet og konsollifisert utgave av PC-versjonen.

Når jeg skriver forenklet, menes dette i form av at mulighetene til å kontrollere det utenomsportslige er fraværende, det er mindre statistikker og informasjon til støtte seg på og at man har færre ryttere å styre. Det å skulle føre laget til suksess viser seg nemlig å være minst like vanskelig som før - det kan lønne seg å være sykkelekspert.

For rittets start plukker du ut seks (mot ni som det er i virkeligheten) ryttere fra ditt valgte lag. Før hver etappe markerer du den rytteren du ønsker å følge gjennom de 150-200 kilometerne etappen varer.

En etappe varer gjerne i 20-25 minutter, noe som blir lenge å vente dersom du har valgt deg en sprinter, hvis eneste oppgave er å spare krefter de første 99,7% av løypa, før han klirer til de siste 500 meterne.

Savnet etter en knapp for hurtigspoling, som jeg er så vant med fra Pro Cycling Manager, var stort ved slike anledninger.

Jeg ønsker meg et spill med langtfere valgmuligheter, flere ritt, muligheten til å styre hele laget og ikke minst en lett tilgjengelig spoleknapp! Slik det fremstår nå ligger Le Tour de France langt nede på interesseskalaen. Et sted mellom gamle

repriser av Hotel Cæsar og det å se maling tørke.

4 Kim Kristiansen

LES GAMEREACTOR PÅ IPAD

Last ned det siste nummeret i dag!



Gamereactor + iPad

Gamereactors nye Ipad-app er gratis, og lar deg lese Nordens beste spillmagasin på mobilen din. Hver dag. I Gamereactors Ipad-app kan du lese månedens største og nyeste tekster på din Ipad, full av informative anmeldelser og ferske spillnyheter. Om du er sugen på videoanmeldelser, sniktitter og trailere har vi også en egen videokanal, som byr på alt det... og litt til.

Skann koden og last ned Gamereactor til din Ipad gratis!

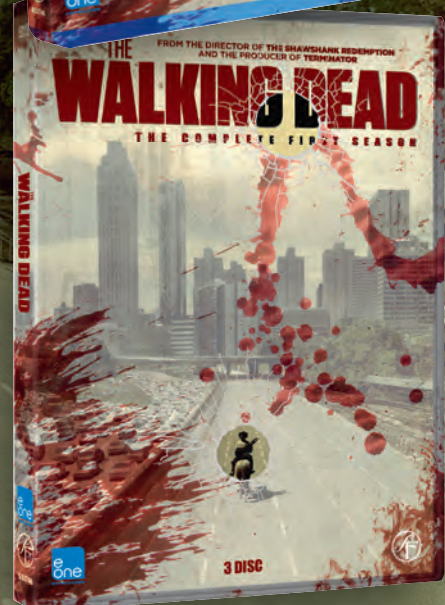
THE
WALKING DEAD

FRA REGISSØREN AV FRIHETENS REGN
OG PRODUSENTEN AV THE TERMINATOR

HVA GJØR OSS MENNESKELIGE?

**HELE FØRSTE SESONG AV DEN
KRITIKERROSTE AMERIKANSKE TV-SERIEN!**

OVER EN OG
EN HALV TIME
EKSTRAMATERIELL!



BASERT PÅ ROBERT KIRKMANS HISTORIER

NÅ PÅ BLU-RAY OG DVD





Rango

Selv smålubne kameleoner kan bli tøffe sheriffer!



Skuespillere **Johnny Depp, Isla Fisher, Abigail Breslin, Alfred Molina, Bill Nighy, Harry Dean Stanton, Ray Winstone, Timothy Olyphant, Ned Beatty**

Utgivere **PARAMOUNT PICTURES**

Regi **GORE VERBINSKI**

Sjanger **KOMEDIE**

Lanseres **UTE NÅ**

Kodeks **1080P / AVC**

Lyd **DTS-HD 5.1**

Ratio **2.35 : 1**

IKKE ALLE FØLER SEG HJEMME I DET ville vesten.

Det gjør ikke Rango, heller - en kjæledegge av en kameleon, som plutselig befinner seg alene i ørkenen etter å ha falt ut av bilen til dyreeierne. Etter en natt i ødemarka ender han opp i den knusktørre byen Dirt, som er desperate etter en ny sheriff med stålkontroll. Rango er verken laget av stål eller utstyrt med kontroll, men etter et utall løgner og et ufrivillig ørnedrap imponerer han seg til fast jobb i sheriffstolen. Men her begynner også problemene, for uten ørner er det nemlig fritt spillerom for slanger. Frykten kommer i form av Jake the Snake, som også mistenkes å stå bak den store vannmangelen byen trues av.

Og la det være sagt - Rango er langt fra en vanlig animasjonsfilm. Dirt dunster av kjærlighet til det ville vesten, komplett med et imponerende persongalleri full av overdrevne figurer og referanser. Være det seg en brautete bartender, sleip ordfører eller hardbarka sørstatsdame - Rango bruker dem som karikaturer, og utnytter det til det fulle. Spyttklysene druses i bakken med millimeterpresisjon, mens støvet svanser i luften så fort sporene treffer bakken. Klisjeer vi alle

kjenner, men i Rango gjøres det heldigvis med en god dose tilbakeholdenhet og selvironi. Det blir aldri for mye, men heller ikke for lite.

Humoren i Rango veksler mellom slapstick og selvbekymret vitsing, og fungerer godt i sin enkelhet. Filmen prøver å treffe både voksne og barn, og lykkes for det meste i forsøket. Likevel føles det som at Rango er laget med et voksent publikum i tankene, da referanser til gamle western-hiter og kjente sjangertrekk dukker opp oftere enn fysisk humor man kun kan takke animatørene for.

Rango er også velsignet med en bråte knallgode stemmeskuespillere. Justified-stjernen Timothy Olyphant og Johnny Depp er spesielt gode som Jake the Snake og Rango, men bifigurene er også stemmelagt milevis unna de elendige sørstatsdialektene fra True Blood. Heldigvis.

Rango mestrer balansegangen mellom det yngre og voksne publikum, og kombinert med



smellvakkre animasjoner er det en fryd for øyet. Som Rango sier - Now, we ride!
Line Fauchald



Mannen bak reptilen

Rango er stemmelagt av Johnny Depp, som for de fleste er kjent som kaptein Jack Sparrow og for sine bisarre roller i samarbeid med sin gode venn Tim Burton. Sistnevnte ga ham også sin første filmrolle innenfor stemmelegging 2005, og filmen gikk under navnet Corpse Bride.

Siden den gang har Depp vært stemmen bak Sparrows figur i Pirates of the Caribbean-spillene, og har fremdeles stor suksess på det store lerret. Rango er hans nyeste oppdrag innenfor stemmelegging, noe han løste med pomp og prakt.



Never Let Me Go

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

DYSTOPI, AVPERSONIFISERING OG FREMMEDFRYKT utgjør hovedingrediensene i filmatiseringen av Kazuo Ishiguros hjemmsøkende roman Never Let Me Go. Her følger vi de tre studentene Ruth, Tommy og Kathy, som har vokst opp sammen på den merkelige skolen Hailsham. I løpet av årene danner de et sterkt vennskap og et kjærlighetstriangel, som raskt ødelegges av sjalusi. Flere år senere møter vi Kathy, som forteller mer om livet på Hailsham og hvordan de sakte, men sikkert innså hvilke skjebner de gikk i møte.

Ishiguros roman er vanskelig å filmatisere, da det underliggende temaet ligger som en dus tåke over mesteparten av boken. Dette makter ikke regissøren å fremstille i filmen. Til slutt får vi til og med oppsummert konklusjonen, sikkert fordi regissøren har innsett at ingen vil forstå filmen uten den. Regien er klumsete, og yter ikke historien den diskresjonen og omheten boken

6 preges av. Solide skuespillerprestasjoner til tross - les heller boken.

Line Fauchald



Gnomeo & Juliet

Sjanger KOMEDIE Lanseres 10. AUGUST Ratio 1.85 : 1 Lyd DTS-HD 5.1

PÅ ET ELLER ANNET TIDSPUNKT HAR DE FLESTE, frivillig eller ei, fått med seg en filmatisering av kjærlighetshistorien til Romeo og Julie. Nå er tiden inne for å gjenfortelle den i animert form, og det gjøres med hagegnomer. Vi møter de bitre naboene Miss Montague og Mr. Capulet i gaten Verona Drive, der de konkurrerer om å ha de beste hagegnomene. Idet de forlater hagen vekkes gnomene til liv, der den blå og røde siden er like aggressive som sine eiere. Gnomeo og Julie får følelser for hverandre, og resten er, som de sier, historie.

Dessverre er filmen så opptatt av å være morsom og selvrefererende at kildematerialet har gått i vasken. Vi får aldri helt fordøyd det som skjer, og de få glimtene av en sammenhengende historie ødelegges raskt av en eller annen tilfeldig popkulturell referanse. Animasjonene er heldigvis ikke like ille som historien, men de er langt fra

5 makeløse. Og det er det Gnomeo & Juliet egentlig er - langt fra makeløs.

Line Fauchald



The Adjustment Bureau

Sjanger DRAMA Lanseres UTE NÅ Kodeks 1080P / MPEG-4 / AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 1.85 : 1

DENNE FILMEN, SELV OM DEN GJENGSE filmkritiker kanskje ikke vil hevde å ha opplevd det samme, gjorde noe så sjeldent som å skape ettertanke hos meg. Skjebnen har alltid vært et interessant tema for mennesket og filosofien, og The Adjustment Bureau leker seg med ideen om at fri vilje langt på vei er, nettopp, en idé. Er det noe her i livet som er forutbestemt? Har vi fullstendig kontroll over våre egne liv? Har eldre menn med hatter en egen evne til å forflytte seg over lange avstander ved å åpne en hvilken som helst dør og bare liksom forestille seg hvor den leder?

Alle disse er spørsmål som utgjør kjernen i The Adjustment Bureau, sammen med David (Matt Damon) og Elise (Emily Blunt) - de forvilede nyforenska hovedpersonene som av ettertrykkelig mystiske grunner blir holdt fra hverandre, men som likevel nekter å føye seg etter skjebnen.

Det som holder dem fra hverandre er intet mindre enn The Adjustment Bureau, et selskap ansvarlig for å styre menneskers liv og planlegge dem slik at de riktige veiene krysses og ikke krysses. Filmens gimmick er at disse «englene»,

som en av dem spøkefullt kaller seg, har så mye oversikt at de ved hjelp av hattene sine kan gå inn en dør og komme ut egentlig hvor som helst.

Stormforenska som de er velger David og Elise å trosse skjebnen, og som det følelsesmennesket undertegnede er, lot han seg fange av den usedvanlige og uvirkelige kjærlighetshistorien. Det handler om å finne den rette og å være bombesikker på at du har funnet den rette. Det handler om å være så sikker på kjærligheten at ingenting kan stå i veien, selv ikke Planen.

Dønn alvorlige menn i dress og hatt som skisser opp livene våre på papir blir kanskje for søkt til å være høytidelig for noen, men The Adjustment Bureau vinner likevel fram med tematikken. Bare ikke vær den kjipe typen som ser etter logiske brister og lar det ødelegge for alle andre. La det også være klart at Emily Blunt gjør en ekstremt sjarmerende figur i den munnrappede Elise, like rett fra levra og søt i trynet som drømmedama jeg aldri

8 vil få. Eller, hvem vet - skjebnens veier er uransakelige.

Daniel Guanio

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



Billy Elliot

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

DET ER IKKE LETT Å BO I Durham, England anno 1984 - spesielt ikke når du er en arbeiderklassegutt med teft for ballett. Vi møter Billy Elliot (Jamie Bell), som med sin småkriminelle far og bror er deres strake motsetning. Faren sender ham derfor på boksetimer, men Elliot finner raskt ut at han heller vil ha tøysko på bena enn polstrede hansker på klypene. Det faller ikke i god jord hos faren, som sakte innser at sønnen hans ikke er som han trodde.

Billy Elliott var en kjempesuksess, og den holder like høy standard nå. Julie Walters er fantastisk som den

strengte ballettlæreren, og Bell lykkes virkelig i å bringe frem de følsomme og usikre nyansene i guttens drastiske identitetsskifte.

Filmen portretterer både seksualitet og sorg (etter Billys døde mor), men ingen av temaene får mer plass enn Billys ferd mot å akseptere seg selv som ballettdanser. Kunsten får fritt spillerom, og det er derfor den aldri fremstår som formanende. Vi får ingen leksjoner her - snarere en fortelling om sosiale rammer og hvor

8 man som person skal passe inn i dem.

Line Fauchald

Online

Sjekk hva som har skjedd iløpet av måneden på www.gamereactor.no

Ang. attentaten i Oslo och på Utøya

Vill bara skicka en hälsning med omtanke och stöd till alla norska bröder och systrar från oss i Sverige med tanke på de senaste dagarnas hemskheter, och låt oss hoppas att detta aldrig händer igen.

/erotomania

Drakensang: The River of Time?

Når kommer dette til Norge? Prøvd å google det, men finner ikke noe. Spillet ser utrolig bra ut, så er merkelig at det ikke har blitt sluppet ennå.

/sulesnus

Dette spillet fikk aldri noen utgivelsesdato i Europa, men ble sluppet i England og Tyskland rundt januar.

Jeg tviler på at det noen gang slippes i Norge, men du kan jo bestille over nett.

Captain America: Super Soldier

Vel, vi vet alle at hendelsene i filmen utspiller seg rundt andre verdenskrig. Fiendene er med andre ord nazistene. Men det jeg ikke skjønner er at det ikke brukes nazi-symboler på de fleste bygninger eller soldatuniformer i spillet. I stedet brukes det rare symboler som verken er historierelatert eller har noe med virkeligheten å gjøre. Hvorfor?

/bab84

For å distansere seg fra virkeligheten, vil jeg tro.

Uncharted 3-beta

Jeg har nå gått igang med Uncharted 3-betaen. Vil jeg fortsatt være på samme nivå og ha de samme våpnene når jeg kjøper det og spiller over nett?

/Prebis8

Nope, dessverre.

343 Industries og Halo

Jeg lurte på om dere hos Gamereactor kunne listet opp noe som 343 Industries har jobbet med før, ettersom at jeg ikke har hørt om noe fra 343?

Siden jeg er en stor fan av Halo-universet og Bungie frykter jeg at 343 Industries kommer til å endre altfor mye på dette fantastiske universet som Bungie

har skapt. Så hvis dere kunne ha skrevet opp noe de har jobbet med før hadde jeg vært veldig takknemlig!
/-carpediem-

343 Industries ble grunnlagt i 2007 da Bungie forlot Microsoft og etablerte seg som en selvstendig utvikler. De har ikke laget noen selvstendige spill ennå (Halo 4 blir det første), men de var involvert i utviklingen av Halo: Reach.

De har også utviklet statistikkapplikasjonen Halo: Waypoint, og utviklet den siste kartpakken til Halo: Reach sammen med Certain Affinity.

En del av de ansatte hos Bungie gikk over til 343 Industries og Certain Affinity etter Bungie forlot Microsoft.

Månedens bruker?

Jeg syns det er kult med månedens bruker for å fremheve de aktive brukerne, men hva er kravene?
/NorGaMaGamer

Være en flittig og aktiv bruker på nettsiden - og det er også et stort pluss om man følger Kardemme-loven. :)

Flere filmanmeldelser!

Hei! Jeg synes dere burde anmelde flere filmer og spesielt storfiler. Jeg vet at det ikke er en filmside akkurat det er jo logisk: "Gamereactor", men synes dere anmelder filmer veldig sjeldent til tider...
/albag

Vi har fokus på storfilmene, men i det siste har det blitt veldig lite av det ja, med sommerferie og alt det der. Grunnen til at vi ikke får dekket alt er også fordi vi egentlig ikke har noen dedikert filmskribent.

Vi oppfordrer alle til å sende en e-post til kristian@gamereactor.no hvis du vil søke på plassen som filmskribent.

Ratchet & Clank

Hvm synes dere er den morsomste karakteren i serien? Min favoritt er Captain Qwark.
/Calhoun

Det er Kristians yndling også!

MÅNEDENS BREV

SAMME ANMELDER PÅ OPPFØLGERE

Bown crusher vil ha samme anmelder på oppfølgerne som forgjengerne...

Jeg lastet for en stund siden ned inFamous fra Welcome Back pakken. Og i går lastet jeg ned inFamous 2-demoen. Jeg synes at demoen var betraktelig bedre, på gameplay, grafikk og lyd.

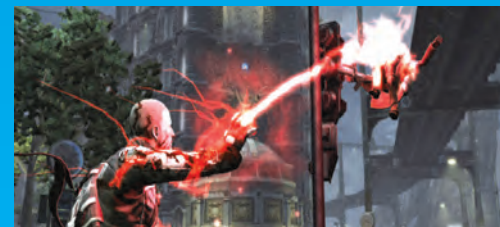
Men jeg synes det da er feil at inFamous har bedre karakter en forgjengeren - Kristian skrev jo selv at han ikke gadd å spille gjennom inFamous. Men likevel så er inFamous på tiendeplass. Jeg synes at dere derfor bør ha samme anmelder på begge spillene, ellers fremstår det som at eneren (9/10) er bedre en oppfølgeren (8/10).
/Bown crusher

Det å bruke samme anmelder på oppfølgere er ingen nødvendighet. Det er imidlertid viktig å bruke en anmelder som har kjennskap til serien.

Ved å poengtere at jeg ikke hadde spilt gjennom inFamous mente jeg kun at jeg ikke hadde spilt gjennom hele kampanjen. Jeg var så godt som ferdig med hele kampanjen før jeg mistet interessen og kastet inn håndkleet. Dermed hadde jeg altså et godt grunnlag til å anmelde oppfølgeren.

Jeg mener at inFamous 2 er et bedre spill enn forgjengeren, selv om karakteren ble lavere. Grunnen til dette er enkel: Jeg forventet mer av oppfølgeren enn originalen. Til sammenligning er det meget sannsynlig at Gears of War 3 blir et bedre spill enn originalen, som i sin tid fikk 10/10 i Gamereactor. Det betyr ikke at seriens tredje utgave fortjener full pott av den grunn.

Listen er lagt høyere, og vi forventer mer av spillserien enn når den var original og spennende. Vi forventer store forbedringer for å kunne dele ut toppkarakterer på oppfølgere.



REAKSJONER

Terrorangrepet i Oslo og Utøya

Det som skjedde på Utøya er noe av det mest tragiske som har skjedd i Norge på lenge.

/kvidogleg

Og der var det bekræftet. Mannen de har tatt er norsk.

/Grallen

Det første som slo meg var ny-nazisme og høyreekstremisme, ikke muslimsk terror.

/Ursa Minora

Om ikke noen andre gjør det før meg, sporer jeg opp og kverker denne skapningen. Han fortjener ikke å kalles et menneske.

/dark samus nemesis

En trist dag for alle som var involvert, Oslo kommune og Norge som et land, men kanskje dette fungerer som en wake-up call. Vi har levd lenge nok i vår lille boble, det er på tide at folk innser at Norge ikke er immune mot terrorisme - verken utenlandsk eller norsk.

/Dump Truck

Jag kommer från det svenska forumet för att

uttrycka min sorg om vad som hänt. En sorglig dag i historien. Jag är skärrad, mitt hjärta blöder. Vi är med er våra bröder och systrar!

/Josephus Flavius

Det er offisielt nå. En tragisk dag for Norge.

/Ine

Vi er alle nordmenn, vi må være sammen i disse dager. Dette er en forferdelig hendelse som folk ikke skal drite i. Dette har berørt Norge som nasjon og alle våre landsmenn.

/fantomena

Så lenge alle tenker forskjellig og tror på forskjellige ting vil det alltid være krig og annen faenskap i verden. War, war never changes.

/gnyg

Det som har skjedd har rystet hele Norge. Men vi får gjøre alt vi kan for at dette kun forandrer Norge til noe bedre. Til noe mer åpent, ærlig, direkte, og inkluderende.

/djani

Trist dag for Norge... Forrige gang noe lignende skjedde var under andre verdenskrig.

/Stream



HVIL I FRED, GRAVKORSET

Marerittet på Utøya tok mange liv.
Gravkorset var ett av dem.

Jeg har nettopp kommet hjem fra en gripende minnestund i Kristiansand sentrum, der blant annet faren til Torjus Blattmann, bedre kjent som Gravkorset her på forumet, holdt en sterk tale til de som møtte opp. Torjus er fortsatt savnet etter skytedramaet på Utøya fredag, og politiet sa senest i går at sjansen for å finne overlevende var lik null.

Jeg kjente ikke Torjus spesielt godt, men tror likevel at jeg kjente ham bedre enn de fleste her inne. Det har seg nemlig slik at Torjus var glad i både filmer og spill, og gjennom min nåværende jobb i Gamezone (og tidligere jobb på en annen spill- og film-sjappe i Kristiansand), var han ofte innom for å kjøpe med seg noe nytt som hadde kommet på underholdningsfronten.

Senest i forrige uke, kun noen dager før tragedien på Utøya. Da kom han bort til kassen med sitt sedvanlige lune smil, hilste

pent, og la en pakke med Microsoft Points på disken. Jeg husker at jeg spurte ham hva han skulle laste ned nå, og han forklarte at han planla å skaffe seg Summer of Arcade-spillene som dukket opp i løpet av sommeren. Noen av dem virket nemlig veldig, veldig bra, sa han.

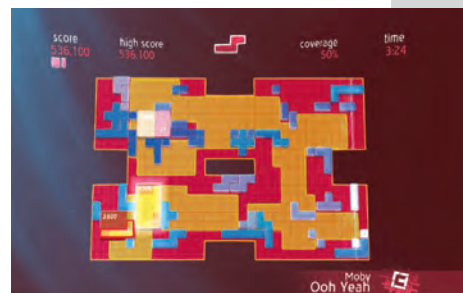
Men han hadde ikke tid til å laste ned noe med en gang, for han måtte hjem og pakke. Han skulle nemlig på en koselig tur til Oslo i helga.

Da jeg leste om skytedramaet var min første tanke at jeg tross tragedien var heldig, jeg kjenner nemlig ikke noen som er spesielt politisk aktive. Det var før jeg så bildet av Torjus i lokalavisen over savnede personer fra Utøya et par dager senere.

Jeg kan ikke forestille meg hvordan det må ha vært på den øya i det halvannen time lange helvetet, og det er helt uvirkelig å tenke på at jeg kun dager i forveien hadde snakket om helt vanlige ting med Torjus. Torjus var en kjernekar som virkelig ikke hadde noe vondt i seg, og jeg skulle ønske jeg hadde fått blitt bedre kjent med ham.

Du ble bare 17 år, Torjus, det er bare så forferdelig trist. Hvil i fred.

/Zubimar



CHIME: SUPER DELUXE

Sjanger GÅTE Utviklere ZOË MODE Utgivere ONEBIGGAME Lanseres UTE NÅ Antall spillere 2 Anb. alder ALLE

Jeg fikk aldri prøvd det opprinnelige Chime, men fikk med meg at det var et spill som brøt grensene mellom musikk og gåtesjangeren. Desto større var gleden da en versjon endelig var på vei til Playstation 3. Denne var i tillegg både super og "deluxe", altså Chime Super Deluxe.

I Chime Super Deluxe opererer man med et spillbrett, en taktstrek og diverse former som vil være kjente for alle som har spilt en runde Tetris. Spillerens oppgave er å plassere formene på spillbrettet, slik at når taktstrekken passerer skapes en tone som sømløst blander seg inn med bakgrunnsmusikken. Melodiene utvikler seg ut fra hvilke former du plasserer hvor, og på en uransakelig måte har sangene alltid en viss flyt - til tross for de utallige unike resultatene man kan oppnå.

En simpel, men delikat startmeny viser alt Chime Super Deluxe har å by på: to moduser for én spiller (tidsbegrenset og uendelig), og to moduser for flere spillere (samarbeid og versus). Spilletts sanger, ti i tallet, kan nytes i alle modusene, og hvor man velger å begynne er stort sett opp til en selv.

Designmessig er Chime Super Deluxe meget minimalistisk. Rent grafisk er det lite å ta tak i - bakgrunnene er fargerike med tidvis korte, skimrende lyseffekter; etter hvert som man dekker spillebrettet endrer det seg, og når man lager kvadrater gløder de i distinktive, men subtile farger.

Det eneste ankepunktet jeg kan finne er spillets mangel på innhold. Med bare ti sanger inkludert i pakken får man ikke all verden, og selv om hver gjennomspilling av en unik sang er er greit til å begynne med vil man omsider gå lei for en stakkert stund.

Chime Super Deluxe er et spill man enten liker eller hater. Selvfølgelig kunne med hell inneholdt flere sanger å bryne seg på og noen flere moduser, men alt i alt er dette et unikt spill som gjør sitt for å bryte grensen mellom musikk, kunst og spill. Og det lykkes i forsøket.

8 /Soraki

MÅNEDENS LESER



TORJUS BLATTMANN

Født 19/10-93 - 22/7-11
Yrke Student
Brukernavn Gravkorset

Månedens bruker i september 2010

Hva er ditt største spillminne?

Min største (og første) spillopplevelse fikk jeg da jeg spilte Grand Theft Auto 2 på PC for mange år siden. Resultat? Mareritt. Mange, mange.

Hvor ofte spiller du?

I sommer har jeg brukt PC-en mest. Men det er i helgene det virkelig tar av for konsollene. Da går det vel med rundt 5-10 timer på spilling, med nesten alt av drikkebeholdning til. Ellers er jeg ganske streng på hva jeg har i meg foran TV-en.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Forumet er fantastisk. Ferdig med den saken. Jeg liker svært godt bloggene fra enkelte medlemmer som jeg vet kan levere godt lesestoff. Spill- og filmanmeldelsene er godt skrevet av folk som klarer å levere interessante tekster uten å avsløre for mye. Alt i alt så er det egentlig svært lite å klage på når det gjelder Gamereactor.

Til slutt vil jeg takke for å ha blitt månedens bruker! :)

Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

www.gamereactor.no

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



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	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
02	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
05	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigitt når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
06	Uncharted 2 Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
07	Killzone 3 Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
08	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gang som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstopt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mortal Kombat Fighting En griselekker opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Crysis 2 Vakkert grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	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.

ANBEFALT

PORTAL 2

VALVE / VALVE

Hva skjer? Valve sørger for å levere alle varene og mer til i Portal 2, der Glados får selskap av den sprudlende partneren Wheatley. Vi går gjennom testkammer etter testkammer med et smil om munnen, da laserstråler, lysbroer og avfyrringsramper gjør reisen desto mer spennende. Humoren og sarkasmen sitter som støpt, som alt annet i Valves nyeste spillperle.
Beste øyeblikk: Når du smekker inn din første portal. Endelig tilbake!
Til deg som: Leter etter et gåtespill med likandes figurer og en strålende historie.



ANBEFALT

INFAMOUS 2

SUCKER PUNCH / SONY

Hva skjer? Cole er tilbake med enda bedre superkrefter, og denne gang skal han avkjempet det smadreglade monsteret The Beast. Vår boltreplass er den nedslitte byen New Marais, der et fascistisk militære regjerer med jernhånd. Det er en fryd å leke seg i det fengende universet, der alt fra grafikken til fiendene holder mål. En fullverdig oppfølger fra Sucker Punch!
Beste øyeblikk: Hver eneste gang man får nye superkrefter å more seg med.
Til deg som: Alle som går med en elektriker i magen. En voldelig en, sådan.



ANBEFALT

WWE ALL STARS

THQ / THQ

Hva skjer? I WWE All Stars går alle fra Kofi Kingston til Jake the Snake i strupen på hverandre, og resultatet er intet annet enn rasende festlig. Her står nemlig showet i sentrum, da fargerike kostymer og overdimensjonerte figurer er grunnmuren for spillet. Angrepene foregår utenfor fysikkens lover, og sitter som et skudd.
Beste øyeblikk: Når du redder deg ut fra tap med et velplassert og smelhardt signaturangrep. Au!
Til deg som: Vil ha et arkadeinspirert brytespill utenom det vanlige.



STYR UNNA!

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION

Hva skjer? Alle gode minner fra fjorårssuksessen War for Cybertron er visket vekk med oppfølgeren, som skilter med utvasket grafikk, en rotete historie og håpløst bretttdesign. Det hjelper ikke på saken at fiendene er dumme som brød.
Verste øyeblikk: Idet du innser at det er mer underholdende å spille med bilene i Cars 2 enn figurene i Transformers.
Velg heller: Om du er ihuga Transformers-fan gjør du lurt i å holde deg til War for Cybertron. Eller hva som helst annet.





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 prosessorkjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable 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	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Crysis 2 Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
10	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
11	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
12	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storestem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Syskarpert og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

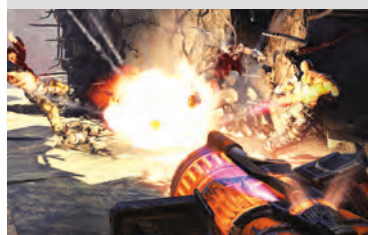
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

BULLETSTORM

PEOPLE CAN FLY / EA

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



ANBEFALT

SAINT'S ROW 2

VOLITION / THQ

Hva skjer? Hvis Grand Theft Auto blir for seriøst for deg, er Saint's Row 2 spillet for deg. En GTA-kclone fra start til slutt, med underbuksehumor, parodier, og ekstremt mye galskap. Teknisk sett ikke like bra som storebror, men veier opp for det det mangler i utseende med humor og sjarm.
Beste øyeblikk: Rulle rundt i et nabolag og sprute bæsj på hus med septikkibilen for å påvirke boligprisene.
Til deg som: Vil ha et spill som lar deg leke bajas hele tiden. Saint's Row 2 er et spill som får deg til å smile og le konstant.



ANBEFALT

PES 2011

KONAMI / KONAMI

Hva skjer? Realismen er sikket inn i Konamis motpæl til Fifa 11, og resultatet er mer hardtslående enn noensinne. Utvikleren har totalrenovert pasningssystemet, og gir en virkelighetstro opplevelse med bottevis av utfordringer. Spillet er også komplett med nye animasjoner, i tillegg til et fintesystem som sitter som støpt.
Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å sette lissepasningen på foten til medspilleren og druser ballen i kassa.
Til deg som: Vil ha et innovativt pasningssystem og gode størrelsesforhold.

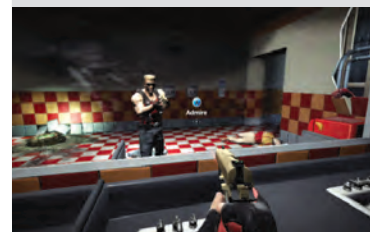


STYR UNNA!

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES

Hva skjer? Hertugens damepalass omringes av romvesener, og Duke er den eneste som kan redde dem. Det ser imidlertid ut til at Gearbox har fått i seg for mye Duke Sauce, da resultatet er en utlivelig smørje av dårlig regi, gruffull grafikk og humor som til og med var fryktelig på 80-tallet. Vi grusser.
Verste øyeblikk: Når du hopper foran et speil for første gang. De skammelige dårlige animasjonene trekker referanser til overvektige ballerinaer.
Velg heller: Bulletstorm. Her er det flust av rappkjefta figurer, men det blir aldri pinlig.





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 Lost Future	9/10
4	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
5	Okamiden	8/10

Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal 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	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
04	Okami Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
05	Little King's Story Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
06	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
07	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
08	Epic Mickey Disneys favorittmus maler og fortyner en fortapt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
09	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmereende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjambomben er tilbake med et nøste garn til forsvær, og fortryljer oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargelos verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
13	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
14	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabasene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10
15	Tiger Woods PGA Tour 11 EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

ANBEFALT

GOLDENEYE 007

EUROCOM / ACTIVISION

Hva skjer? James Bond smeller til som aldri før i Goldeneye 007. 64-klassikeren gjør seg fantastisk godt på Wii, og klarer mesterstykket å levere en ny opplevelse som fremdeles er tro mot det gamle. Historien er helstøpt, og tilføyer en herlig Bond-nostalgi vi ikke har sett på lenge.

Beste øyeblikk: Når du hører den vante Bond-musikken idet du sløyer den første fiendeflokken ved å sprengne en bensintank.
Til deg som: Har lett etter et skikkelig Bond-spill siden James Bond: Nightfire i 2002. Atmosfæren er til å ta og føle på!



ANBEFALT

BULLY

ROCKSTAR GAMES / 2K GAMES

Hva skjer? Rockstar girer ned og lager Grand Theft Auto på en kostskole. Bully var et kultspill på PS2, og nå har vi fått en herlig Wii-versjon med ekstra minispill og god bruk av Wiimoten. Her er det flott stemning og kule figurer fra start til slutt, og resultatet er et morsomt spill som minner om en blanding av Harry Potter og GTA.

Beste øyeblikk: Første gang du kysser en jente. Skoleromantik. Digg.
Til deg som: Er misunnelig på GTA-spillene på PS3 og 360. Bully er ingen dårlig erstatning.



ANBEFALT

SUPER PAPER MARIO

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

Hva skjer? Den papirtyne Mario er på plass på Wii, der vi går tilbake til å trampe Goombas paddeflate. Vi skal beseire verstingen Count Bleck mens vi hopper mellom 2D og 3D i innbydende papirkulisser. Sjefsfiendene er vanskelige og mange, og hele universet syder av den klassiske Mario-sjarmen.

Beste øyeblikk: Hver gang du sklir over til den andre dimensjonen. Sømløst, effektivt og skamlekkert.
Til deg som: Vil ha et Mario-spill som går tilbake til røttene. Morsomt og utfordrende!



STYR UNNA!

WII PLAY: MOTION

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Oppfølgeren til Wii Play prøver seg på Motion Plus, og serverer 12 minispill med svært varierende kvalitet. Vi får til og med gjensyn med kjedelige minispill fra forgjengeren, som gjør det hele enda verre. Spillet oser av mangel på skaperglede og oppfinnsomhet, og burde stå permanent i skammekroken.

Verste øyeblikk: Når du skal spille Pose'n Play igjen. Som om det ikke var kjedelig nok første gang.
Velg heller: Boom Blox eller WarioWare: Smooth Moves.



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



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	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.				
02	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespill	2K Games	10/10
Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.				
03	The Witcher 2	Rollespill	Namco Bandai	10/10
Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.				
04	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
Blizzard har ikke hvitt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verd tventiden.				
05	World of Warcraft: Cataclysm	Nettrollespill	Blizzard	9/10
Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.				
06	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.				
07	Mass Effect 2	Rollespill	EA	9/10
Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.				
08	Bioshock 2	Action	Take 2	9/10
Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.				
09	Crysis 2	Action	EA	9/10
Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.				
10	Portal 2	Gåte	Valve	9/10
Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!				
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravnere med historie- og krigsinteresse.				
12	Mafia II	Action	2K Czech	9/10
Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.				
13	Call of Duty: Black Ops	Action	Activision	9/10
Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!				
14	The Sims 3	Simulator	EA	9/10
Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator, som har forbedret seg på alle punkter.				
15	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft	9/10
Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.				

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.

ANBEFALT

LEFT 4 DEAD 2

VALVE / VALVE

Hva skjer? I Valves zombie-oppfølger er det sorstatene som får gjennomgå. Som en av fire overlevende må du slåss deg gjennom uendelige horder med blodtørstige vandode i et desperat forsøk på å bli reddet. Dette er et av de beste samarbeidsspillene på markedet. **Beste øyeblikk:** Å være en del av et velsmurt lag der alle vokter ryggen på hverandre og hjelper hverandre. Left 4 Dead 2 er et spill som bringer deg nærmere vennene dine. **Til deg som:** Elsker å spille online sammen med venner og digger zombier. Dette er nervepirrende og sosialt.



ANBEFALT

TOTAL WAR: SHOGUN 2

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

Hva skjer? 1500-tallets Japan er i kaos, og du inntar rollen som krigsherre. Din ambisjon? Å knuse alle andre fraksjoner. Nok et knalls spill fra den turbaserte realtidsstrategiserien. **Beste øyeblikk:** Å se over 65 000 (urlekkert animerte) kjempende enheter på skjermen samtidig er intet annet enn storslått. Piler hviner fra skytterne på slottsmuren, skip fra havet blir sakte inn og de stridende infanteristene myldrer rundt som en skokk skrekkslagne maur. **Til deg som:** Vil leke krigsherre i Østen.



ANBEFALT

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

CRITERION / EA

Hva skjer? Criterion leverer endelig den gode følelsen vi har lett etter siden Burnout, og sikrer både action og adrenalin i sitt racingspill. Her kan du leke deg som både politi og fartstyv, og det fungerer ypperlig i alle ledd. Fartsfølelsen er på topp, og byr konstant på nye utfordringer. **Beste øyeblikk:** Idet du klinker til med et skikkelig kræsje i siden på tjuven du skal fange. Need for Speed i toppform! **Til deg som:** Leter etter et actiondrevet bilspill.



STYR UNNA!

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 2

EA BRIGHT LIGHT / EA

Hva skjer? Harry Potter og gjengen tar farvel på verst tenkelige måte i siste del av den velkjente sagaen. Animasjonene og grafikken er minst like dårlig som i forrige spill, mens historien vralter frem og tilbake uten noe fast ankepunkt. Alt fra leppesynkronisering til figurdessign er av verste sort, og vitner om mangel på kjærlighet fra utviklerne hos EA. **Verste øyeblikk:** Når man trykker på Start og innser at spillet burde blitt skrinlagt. **Velg heller:** Hekseeventyret Bayonetta.



BONUS

Ryker, tilbakeblikk, lister, dueller
Mer goyalt spillstoff: www.gamereactor.no



TILBAKEBLIKK

Saint's Row 2

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Lansert 2009

Daniel gjenopptar kontakten med slem purk-avataren sin og snur **Stilwater på hodet igjen.**

Kort tid etter at jeg hadde pløyet gjennom GTA IV som en besatt institusjonspasient, ute av stand til å legge fra meg håndkontrollen, oppdaget jeg Saint's Row 2.

Og selv om jeg ikke lenger er den pubertale sprengspilleren jeg engang var, husker jeg følelsen: mer sandkasseaction, ingen moral å spore, en berusende følelse av frihet (som kanskje ikke strakk seg noe lenger enn med GTA IV, men uten tvil i en annen retning). Etter å ha eksperimentert

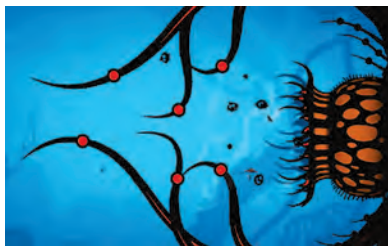
med å lage forskjellige tøysete figurer, endte jeg opp på en glisende rabbi med kinnskjegg og hallikstokk. Og selv om spill ikke kan virke mer idiotisk banale, lavmåls, barnslige og foreldrefiendtlige enn dette, klarer Saint's Row 2 å beholde verdigheten ved å ta hele kalaset ett skritt for langt.

Det blir for mange halvnakne, middelaldrende menn i mankini til å ta alvorlig, og etter kneggende å ha pælmest din første bimbo inn i en husvegg, skjønner man ikke bare at urmennesket for

alltid vil befinne seg i magen på enhver, men også at Saint's Row 2 er det mest hysteriske og spinnvillige sandkassespillet du noensinne har spilt. Enten man vil surfe på biltak, løpe naken rundt i gatene, oversvømme forsteder i kloakk, hoppe fra skyskrapere uten fallskjerm, gå amok med granater i et kjøpesenter eller gå løs på hjemløse med balltre - Saint's Row 2 kan levere. Hvis du leser dette med en fordomsfull fure i pannen, enda bedre: her er ingenting høytidelig. /Daniel

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Insanely Twisted Shadow Planet

Xbox 360 / ca 120 kroner

Konseptet er ganske enkelt. Du entrer skroget i liten flygende tallerken for å utforske en mystisk planet fylt av farer og snurrige vesener. Gameplayet består av en blanding av action og gåteløsning, bistått en rekke forskjellige våpen og egenskaper. Spillet byr på en strålende opplevelse som er vel verdt pengene. Den håndtegnede grafikken imponerer, og det visuelle uttrykket er ulikt noe annet vi har sett tidligere. Samtidig byr det på bra action og snedige gåter, selv om spillet av og til kan bli frustrerende og i overkant innviklet. **8/10**



From Dust

PC, Xbox 360 / ca 120 kroner

From Dust plasserer seg i det man kan kalle gudespillsjangeren. Denne sjangeren har sine røtter i strategisjangeren, men skiller seg fra mer tradisjonelle strategispill ved at du manipulerer omgivelsene og legger forholdene til rette for dem. From Dust er følgelig en liten perle av et spill, som både strategifans og andre vil ha det moro med. Spillet byr på unike spillelementer og holder på interessen ved hjelp av en god progresjon av nye utfordringer og muligheter. Vel verdt spenn. **8/10**



Ms. 'Splosion Man

Xbox 360, PS3 / ca 80 kroner

Umiddelbart er jeg utrolig overrasket over hvor morsomt og givende Ms. Splosion Man viste seg å være. Det ville ellers vært lett å avfeie spillet for å være enkelt i sitt premiss og historie, men det utfordrende og konstant varierte brettdesignet som hele tiden introduserer nye elementer er en absolutt fryd, og når alt dette innholdet som nevnes ovenfor kan skaffes til den overkommelige prisen av 800 Microsoft-poeng, kan jeg ikke annet enn å berømme spillet med en flott og velfortjent toppkarakter. **9/10**

Stopp pressen!



Det går rykter om at Microsoft er i gang med oppfølgeren til Xbox 360, og at denne skal vises frem på E3-messen neste år. Konsollen skal visstnok vise grafikk på nivå med Avatar.

Mer Mirror's Edge

Det nærmer seg tre år siden det akrobatiske Mirror's Edge så dagens lys, og spillfansen har ikke lagt skjul på at de svært gjerne kunne tenke seg en oppfølger til eventyret. Uke 27 bekreftet Patrick Soderlund hos Electronic Arts bekreftet at Dice er igang med et nytt Mirror's Edge-prosjekt.

DirectX11 til Crysis 2

Etter cirka tre måneder med venting ble omsider Directx 11-støtte sluppet til PC-versjonen av Crysis 2. Skyggene har fått en solid overhaling, og det samme gjelder partikelleffektene og lyssettingen. Tesselation sørger samtidig for at teksturene fremstår mye mer detaljerte, noe som kommer tydelig frem på for- og etter-bilder.

Lei lekkasje hos Epic

Det var dårlig stemning på kontorene til Epic Games denne måneden, da en uferdig versjon av det kommende Gears of War 3 har kom på avveie, og dukket opp på en rekke torrent-sider rundt omkring på verdensveven. Den lekkede versjonen er en utviklerversjon som etter sigende skal inneholde hele enspillerdelen og mye av flerspilleren.

GTA V i januar?

Skal man tro den amerikanske utgaven av The Official Xbox Magazine skal Grand Theft Auto V annonseres allerede nå i sommer, noe som passer godt med tidligere rykter om at spillet vil slippes i januar.

Ubisoft svarer på bruktspilltrusselen

Storutvikler og utgiver Ubisoft har annonsert at de akter å innføre en ordning kalt Uplay Passport for sine kommende konsolltitler. Hensikten med ordningen er å få bukt med bruksalg av konsollspill ved å kreve at brukerne plottet inn engangskode for å få tilgang til spillenes nettfunksjoner.

Tre nye, gamle spill

Disse nyversjonene bør du få med deg...

Halo: Anniversary ble offisielt fremvist under årets E3-messe, en Tekken-samlepakke er på trappene og Ocarina of Time har solgt til gull på 3DS. Remake-året er 2011.

Ocarina of Time

3DS / Nintendo

Forventningene var store til 3D-utgaven av The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Men etter noen måneder med skepsis haglet det lovord blant spillentusiaster, da Nintendo hadde klart å gi oss en av de beste relanseringene på veldig, veldig lenge. Ocarina of Time har alltid hatt en spesiell plass i våre hjerter, og det var ren og skjær gjensynsglede da vi endelig fikk saumfare Hyrule igjen. Spillet fremstår verken som gammelt eller utdatert, mye takket den strålende 3D-grafikken. Teknologien ble utnyttet til det fulle, med vakre 3D-bilder som virkelig ga Zelda-universet en ny dimensjon. Sluttreresultatet ble et kjært gjensyn med en av våre yndlingshelter.

Halo: combat Evolved

XBLA / Microsoft

Når Halo: Combat Evolved ble sluppet til Xbox satte det en ny standard for førstepersonspill til konsoll. Ikke nok med at kontrollen satt som en kule, spillet leverte også nyvinning på flere områder. Dynamisk helse er heller regelen enn unntaket med dagens actionspill, og det var Master Chiefs debut som gjorde det til standard. Vi kan trolig også takke Halo-serien for at coop-spilling er såpass utbredt som det er i dag. Vi gleder oss på nytt til å oppleve de storslåtte omgivelsene, fantastiske kampene og den utfordrende kunstige intelligensen serien bod på, samt skifte mellom oppdatert og klassisk grafikk ved et knappetrykk.

The Ico & Shadow of the Colossus Collection

PS3 / Sony

Mange år har gått siden forrige gang vi møtte Wander og Ico, men nå er de endelig på vei tilbake i The Ico & Shadow of the Colossus Collection. I spillbransjen florerer det med rykter om en ny versjon av de to spillene, og under Tokyo Game Show 2010 ble det endelig annonsert. Det er altså snakk om en oppusset versjon med HD-grafikk. Denne versjonen kommer også med stereoskopisk 3D så husk å pusse 3D-brillene. Relanseringen har ennå ikke fått noen bestemt dato, men forventes å bli lansert i løpet av året - ellers blir det haraball.



Kampen om galaksen

Samus Aran vs Master Chief

Verdensrommet er stort, men er det stort nok for begge? Vi har satt to romhelter opp mot hverandre.

Samus Aran vs Master Chief

Metroid vs Halo

Kolonistdatter og adoptivbarn til et finurlig fuglefolk som vokste opp till å bli en fryktet hodejeger i en kul spillserie.

2,13 meter lang romhelt, og 130 kilos farsfigur. Inntyllet i en grønn rustning er Master Chief et ikon for hele actionsjangeren.

Meritter

Ødela moderhjernen i 1986 og sørger fortsatt for orden. Med doble X-kromosomer endte hun alle kjønnsnormer i Nintendo-originalens overraskende slutt.

Til tross for en senere debut enn Samus har Master Chief masser av yrkeskunnskap. Covenant-sluggerne har falt tre ganger i spillform, og du som leste Halo-bøkene vet at Master Chief ikke hviler på laurbærene.

Spesialitet

Å pepre rompirater med armkanonen er den fremste ferdigheten, og mektig Chozo-blod flyter i hennes årer.

Tusenvis av mil bak Warthog-rattet, ekstremt våpenkyndig og en slitesterk rustning som har overlevd utallige angrep fra de utenomjordiske.

Utstyr

Den gullfargede Power Suiten er en av de hvasseste rustningene i spillhistorien og med tiden har den vært å se i mange nyanser. De metalliske skulderputene er en bonus det dufter deilig 80-tall av.

Grønt er skjønt, militært, kleddelig og ikke altfor ekstravagant. Selv i full rustning er hovingen smidig på slagmarken. Samus er en ekshibisjonist i forhold og vi kommer aldri til å spille Halo iført rosa bikini.

Galaksens ener: MASTER CHIEF

En Clint Eastwood i spillform, som kun har medvirket i toppspill.



Listeblick

Vi har sett nærmere på mestselgende stasjonære konsoller og spillserier så langt i historien - i tilfelle noen skulle lure.

1 Playstation 2 2000

154,6 millioner solgte eksemplarer

Med god hjelp fra Gran Turismo 3 og GTA-serien, har ingen maktet å hamle opp med salgstallene som Playstation 2 kan vise til. Med unntak av litt problemer med distribusjonen i 2004, generer gamlingen fortsatt kroner for Sony.



Tidens 10 mestselgende stasjonære konsoller

Plass	Konsoll	Produsent	Utgift	Antall millioner
2	Playstation Det skulle ta nesten ti år, men Playstation ble den første konsollen som passerte 100 millioner solgte. De fikk litt hjelp av en ansiktsløftning ved navn PSone, men når vi ser tilbake på alle de herlige spilltitlene vi har fått så er plasseringen enkel å forstå.	Sony	1994	102,5
3	Wii	Nintendo	2006	87,6
4	NES	Nintendo	1983	61,9
5	XBOX 360	Microsoft	2005	55,3
6	Playstation 3	Sony	2006	51,8
7	SNES	Nintendo	1990	49,1
8	Sega Mega Drive Kjært barn har mange navn, og på grunn av rettighetsproblemer er Mega Drive også kjent som Genesis for mange. På et tidspunkt hvor Nintendo dominerte de største markedene, valgte Sega å heller gjøre det de var best på - arkadespill. Det er vanskelig å sitte stille når jeg tenker på de fornyelige forseringene av looper i Sonic the Hedgehog.	Sega	1988	39
9	Nintendo 64	Nintendo	1996	32,9
10	Atari 2600	Atari	1977	30

Tidens 10 mestselgende spillserier

Plass	Tittel	Plattform	Lansert	Karakter	Antall millioner
1	Mario	NES	1981	9	262
2	Pokémon Til tross for sin unge alder, er det ingenting å utsette på plasseringen. Nintendo har gjort alt riktig, og Pokémons brede nedslagsfelt har sørget for at absolutt alle har blitt berørt på en eller annen måte. Foruten å være uforklarlig vanedannende, er man nødt til å bli glad i den fordømt søte Pikachu.	Gameboy	1996	8	225
3	Tetris	Gameboy	1989	9	179
4	The Sims	PC	2000	8	140
5	FIFA	PS1/PC	1993	7	100
6	Final Fantasy	NES	1987	8	100
7	Grand Theft Auto	PS1/PC	1997	9	100
8	Need for Speed Need for Speed-serien har vært gjennom mange faser. Alt fra pimping av biler i neonfargede, urbane miljøer, via baneracing i Shift og til politi og rover i Hot Pursuit. Serien har vært så mangt og alltid en favoritt blant spillere på jakt etter fart.	PC	1994	8	100
9	Madden NFL	Multi	1988	7	85
10	Sonic Siden inntoget til den blå piggen med de røde skoene i 1991, har Sega-tilhengere verden over sprintet i i overlyds hastighet og knust fiender, sammenkrolet, med nålene i alle retninger.	Sega	1991	8	80



Full moro for halve prisen!

Med paysafecard betaler du kontant for dine online games – raskt, enkelt og trygt. Uten konto eller kredittkort. Nå overtar paysafecard halvparten av innkjøpet og gir deg inntil 40 NOK i gave.

En oversikt over de kuleste games finner du her: www.paysafecard.com



IKARIAM

