

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

GRATIS
MAGASIN

September 2011
Nummer 91

Game reactor

Norges største spillmagasin

gamereactor.no



E K S L U S I V T

SYNDICATE

Som verdens første magasin byr vi på den første informasjonen fra det nye spillet til **Starbreeze**

REVENGE IS BEAUTIFUL



PÅ KINO
9. SEPTEMBER

ZOE SALDANA

COLOMBIANA

SCAN KODEN
OG SE
TRAILEREN



WRITTEN BY LUC BESSON & ROBERT MARK KAMEN A FILM BY OLIVIER MEGATON

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Tor Erik var en enorm støtte under gjennomspillingen av Gears of War 3. Snakk om å gi redaktoren selvtilitt. Det eneste han trengte å gjøre var å la seg bli drept hundre tusen ganger, så jeg kunne få gjennomplive han. Takk for omtanken, liksom.



Morten Bækkelund

Morten bestemte han seg for å ta en tur på fjellet rett før deadline, noe han selv mente var "helt betimelig timing". Vi forbeholder oss derfor retten til å skyldte på Morten dersom en og annen skrivefeil skulle dukke opp. Selv om det er veldig, veldig lite sannsynlig. Veldig.



Line Fauchald

Line har brukt måneden på å handle gamingmerch, bestående av Minecraft-sokker og et assortert utvalg Portal 2-smykker, mellom gjennomspilling av lco-pakken og originalene på PS2. Ja, hun varmet opp med originalen før hun gikk løs på relanseringen. Hardcore.

LEDER

Gamereactor nummer 91 / september 2011



Leserne har talt

Jeg overdriver ikke når jeg sier at det går mot en fantastisk avslutning på spillåret 2011. Vi diskuterer ofte internt i redaksjonen hva vi ser mest frem mot, hva vi tror blir hetest og hvilke spill vi mener kommer til å slå best an. Dette året kan jeg med hånden på hjerte si at det blir helt umulig å velge ut en favoritt. Jeg kan gå med på å velge ut fire spill jeg absolutt vil ha med meg, men én favoritt... det blir umulig.

Mye tyder på at dette er høydepunktet for denne konsollgenerasjon. En konsollgenerasjon som har vært den lengstlevende noensinne. Nå har de store utviklerne virkelig lært maskinvaren å kjenne, og pumper ut fantastiske spill som utnytter konsollene til det fulle. Jeg tror at etter disse storspillene som slippes i slutten av 2011 og starten av 2012, kommer flere av de store utviklerstudioene mer eller mindre til å gå under jorden for å jobbe med hemmelige nestegenerasjonsprosjekter.

Men det er en annen historie. Nå fokuserer vi heller på de nærmeste månedene, og ettersom vi i redaksjonen ikke makter å velge ut en favoritt, har vi overlatt jobben til dere lesere. Vi spurte ganske enkelt om hva som blir det heteste spillet i 4. kvartal 2011, og fikk raskt inn hundrevis av svar på pollen. Poenget er ikke å gjøre et nummer ut av spillene som kommer best ut, men heller å vise hvilke storspill som slippes i de kommende månedene. Det er en historisk bra liste.

- Call of Duty: Modern Warfare 3 (3%)
- The Legend of Zelda: Skyward Sword (9%)
- Saints Row 3 (2%)
- Uncharted 3: Drake's Deception (7%)
- Battlefield 3 (16%)
- The Elder Scrolls V: Skyrim (28%)
- Batman: Arkham City (4%)
- Super Mario 3DS (2%)
- Owlboy (2%)
- Can't... compute... too... many... good... games... (20%)
- Rage (2%)
- Gears of War 3 (3%)
- Assassin's Creed: Revelations (3%)

Kristian Nymoen, sjefredaktør

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 Høyland

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 forhåndsmøter. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

Gamereactor gis ut av Game Publishing 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.

Tempo



FOKUS

BORDERLANDS 2

Gearbox Software snudde action og rollespillsjangeren på hodet da de lanserte **Borderlands**. Nå venter vi spent på oppfølgeren...

Visst var det litt upolert og en anelse monotont, men grunnideen i Borderlands var så bra at vi først nylig la ned håndkontrollen etter å ha fullført alle Pandoras utfordringer og spilt igjennom de vellagde utvidelsene. Snart er det duket for mer post-apokalyptisk flerspiller-moro, og Gearbox viste frem Borderlands 2 for første gang under årets Gamescom – selv om de påbegynte utviklingen for allerede to år siden, da Borderlands ble sluppet.

Mye er likt når vi tilbakevender til Pandora, fem år har gått siden forgjengeren og de fire hovedpersonene har

om, men Sirens-klassen er i hvert fall fortsatt på plass, i tillegg til den nye Gunzerker. Som navnet antyder er dette en våpenfetsjist utenom det vanlige, med evne til å bære to våpen på samme tid. Og da snakker vi hvilke som helst av våpnene på samme tid, for eksempel snikskytterrifle og mitraljøse; en drapsdyktig kombinasjon.

En av bristene i originalen var den enfoldige fiendevariasjonen, og at de heller ikke hadde nok vett til ikke å kaste seg inn i det ene selvmordstoktet etter det

andre ting å ta seg til enn eventyr. Hvem vi istedet kommer til å spille som har ikke Gearbox snakket

andre. Dette er noe Gearbox har snappet opp og villig innrømmer at var et problem, noe som er grunnen til at de mer enn gjerne snakket om kunstig intelligens da Gamereactor tok kontakt på Gamescom. I Borderlands 2

GAMEREACTOR.NO

Sugen på å lese anmeldelsen vår av Borderlands, eller ønsker du å diskutere om Gearbox er på rett vei eller ikke. Besøk Norges største spillcommunity på www.gamereactor.no

er ikke bare fiendefloraen mer mangfoldig, men også mer intelligent. Forhåpentligvis intelligent nok til ikke å stirre ned geværmunningen din i den tro om at det er en slikkepinne.

De klatrer gjerne opp i høyden for å få et overtak, de jobber målrettet med å flanke deg, forserer terrenget og bruker det til sin fordel, i tillegg til å være mer bevisst på at det noen ganger er lurt å ta dekning. Dette stiller naturligvis helt andre krav til deg som spiller og dine medspillere, som i denne omgang



Visste du at...

Man kan takke Nintendo for Sonys Playstation. På 90-tallet jobbet Nintendo med både Sony og Philips for å lage SNES-CD. Avtalen med Sony gikk i vasken og Nintendo fortsatte med Philips. Sony begynte i stedet å jobbe med noe de kalte PSX, som senere utviklet seg til å bli Playstation. SNES-CD ble på sin side aldri lansert.

Kassetten til Nintendos Gamecube-konsoll rommet så mye som 1,5 GB med data - hele 190 ganger mer enn kassetten til forgjengeren Nintendo 64.

Square Enix bestod egentlig av to erkerivaler innenfor rollespillsjangeren. For sammenslåingen i 2003 kjempet nemlig Enix og deres Dragon Quest-serie med Squaresofts Final Fantasy-serie.

Karakteren Dr. Wright som hjelper Link i The Legend Of Zelda: Link's Awakening på Gameboy er hentet ut fra Sim City til SNES, og er basert på skaperen av Sim City-serien, Will Wright.

Nintendo kun tillot utviklere å lansere fem spill i året til NES-konsollen. Nintendos "Seal of Quality"-stempel var ikke lett å få tak i, og selskapet nektet blant annet offisielle utgivelser av spill basert på religion eller spill som med ekstremt voldelige eller seksuelt innhold.

Verdensrekorden for å runde Ocarina of Time er 5 timer?

Nintendo en gang på 60-tallet lagde lekeblokker som minnet veldig om LEGO-klosser? LEGO gikk faktisk til søksmål mot Nintendo, som nok er grunnen til at Nintendo i dag ikke lager dem.

PS2 var verdens første konsoll som tok i bruk DVD-teknologi?

Super Mario Bros. 2 kom ut i to forskjellige versjoner? Nintendo USA følte at den japanske versjonen av Super Mario Bros. 2 ble for likt originalen, og bestemte seg for å lage en Mario-versjon av spillet "Dream Factory: Heart-Pounding Panic" i stedet. Den vestlige versjonen av Super Mario Bros. 2 ble siden gitt ut i Japan under navnet Super Mario USA.

For lenge, lenge siden fakkert Nintendo-pionérene Minuro Arakawa og Howard Lincoln Mario Shigali i å bruke en skilpadde for å slå ned noen sopper. Dette er inspirasjonen bak flere av hendelsene i Mario-spillene.

Fruen som Mario reddet i det originale Donkey Kong refereres til som Pauline. Hun ble bare kalt "Kvinne" i den japanske versjonen.

Devil May Cry skulle egentlig være det neste kapitlet i Resident Evil-serien. Pistolsjongleringen ble en del av Dante's bevegelsesmønster.

ikke kan lure seg unna ved å skyte vilt rundt seg.

Gearbox var, innen de lanserte Borderlands, kritiske overfor mengden oppfølgere som slippes nå om dagen, og var urolige for at folk ikke var villige til å gi nye serier en

FIENDEDESIGNET I BORDERLANDS SAVNET VIRKELIG VARIASJON...

sjanse. At Borderlands får en oppfølger er dermed litt ironisk, noe vi selvfølgelig påpeker i vårt intervju med utviklerne. De er derimot helt bevisst på sine uttalelser og sier at de fortsatt står fast ved dem. En oppfølger skal aldri være et sett med nye menyvalg, brett og et siffer i tittelen, og de sier videre at Borderlands 2 skal betraktes som et

helt nytt spill. Ikke snakk om at dette skal sidestilles med de årlige oppfølgerne som vi spillere ellers er vant med.

Selv om bare fem år har gått siden forgjengeren har det likevel skjedd en hel del på Pandora. Glem den odelagte, steppeliknende planeten som vi nå anser som vår egen bukselomme. I Borderlands 2 er frodige skoger, is, høye fjell og mer variasjon i omgivelsene. Til tross for dette har Gearbox gravd dypere i arkitekturen på

de aldrende konsollene og kjørt på med merkbart flere effekter, skarpere grafikk og imponerende synsvidde.

Den tegnede stilen er dessuten enda mer skrudd enn forrige gang, og det virker som om de har bestemt seg for å satse på det mer humoristiske preget som ble ployd vei for med Zombie Island of Dr. Ned. Det kommer derfor ikke



FOKUS

ROSENE KRIK

Fatshark og Paradox viser frem voldsom action fra 1400-tallets England. Vi forteller...

Tankene vandrer til Game of Thrones.

Jeg har nettopp kikket på Fatsharks kommende War of the Roses, et tredjepersons actionspill lagt til 1400-tallets England. Men før jeg rekker å tenke mer på likheten forsikrer de meg om at perioden er lite brukt i spill, som gjør det mer unikt. På denne tiden var krutt helt

uventet. I praksis innebærer det at vi må lære oss pareringer og andre melee-manøvre for å komme noe sted. Vår ridder vil herdes gradvis gjennom kampene, innkassere oppgraderinger og forvandles fra klumsete bonde til drapsmaskin. Med Bitsquid-motoren i ryggen vil også grafikken få et realløft.

PÅ DENNE TIDEN VAR KRUTT HELT NYTT OG SVERDKUNSTEN ESSENSIELL.

nytt og sverdkunst essensiell.

Fokuset ligger på nærkamp, mens sverd og stridsvogner er en naturlig del av arsenalet.

War of the Roses er designet med masse mord i tankene, da spesielt innenfor lagbaserte kamper. Det vil bli støtte for dedikerte servere, slik at spillerne kan få det de ønsker seg. Man får til og med en fullendt kampanje å bryne seg på. Her trener du deg opp for nettkampene, og samler diverse belønninger og oppgraderinger du kan bruke i flerspilleren.

Når man beskriver War of the Roses lover Fatshark å gi oss noe

De lokker også med et høyt spillerantall på serverne, selv om de ikke har fastslått maksantallet ennå. Ikke dumt. Vi satte virkelig pris på cowboyherjingen i Lead and Gold, og er derfor svært nysgjerrige på nettkriging i en ny tidsalder. I 2012 er det på tide å velge mellom den røde og hvite siden. Fatshark lover oss blødende vakre omgivelser, og vi gleder oss til å kjempe om den engelske tronen med enten krigerne av Lancaster eller York. Rødt mot hvitt, et øye for et øye, tann for en tann. Vi er klare for kamp.

[War of the Roses slippes til PC 2012](#)



Borderlands var den andre egenproduserte spillserien fra Gearbox. Tidligere har de jobbet med tilleggs konverteringer av både Half-life og Halo. Neste år slippes den etterlengtede oppfølgeren som virker. Bare det faktum at en av hovedpersonene har skjegg gjør oss ekstra giret.





som noen overraskelse at karikaturene er i større antall, at Pandora styres med jernhånd av en diktator ved navn Handsome Jack, at det finnes

GEARBOX HAR JOBBET MED BILFYSIKKEN I BORDERLANDS 2 SOM NÅ SKAL VÆRE LANGT MER TROVERDIG

apeliknende fiender som kalles Bullymongs og bossen med skrikende dverger fastmontert på skjoldet. Sær humor gjennomsyrrer denne gangen alt, noe spillet kler godt. Gearbox mener derimot at man ikke bare har forsøkt å skape noe større og mer omfangsrikt, foruten å knytte det hele sammen på en bedre måte. I Borderlands fikk man ofte

følelsen av at oppdragene bare var tilfeldig spredt rundt omkring på kartet uten noen tilsynelatende sammenheng, noe som har ført til at Gearbox nå

jobber hardt med å gi alle oppdrag en logisk tilknytning til hverandre, samt en immatrikulert plass i universet som helhet.

Blant annet er ikke lenger hele planeten fiendtlig innstilt mot deg og dine eventuelle venner. Tvert imot, til og med innad i gruppen kan det oppstå trobbel, såvel som at planetens merkelige vesener ikke gjør stor forskjell på deg og resten av krepene rundt omkring - kjøtt er kjøtt. Ikke bli overrasket om slagsmålet har begynt allerede før du og

kumpanene ankommer åstedet. Målsetningen er å skape en troverdig og levende verden, selv om planeten også er større i størrelse enn før. For å komme seg rundt gjelder det å finne kjøretøy, et spillelement som for øvrig også er forbedret i oppfølgeren. Gearbox har hatt som prioritering å gjøre disse lettere og morsommere å kjøre, for eksempel ved å implementere håndbrekk. Det finnes i tillegg flere større kjøretøy som kan huse alle fire spillere på en gang (noe Halo-veteraner vet å sette pris på.)

Selv om det fortsatt gjenstår ett år med fiksing på Borderlands 2, virker det umiddelbart veldig lovende. Gearbox har tilsynelatende plukket med seg akkurat hva som var bra og dårlig med forgjengeren, alt for å utforme det som kan ende opp blant neste års heteste utgivelser.

Borderlands 2 slippes neste år til PS3, Xbox 360 og PC...

tilleggspakker og
virker kriminelt lovende.





SSX

Gamereactor har **besøkt utviklerne** bak den actionfylte oppfølgeren...

SSX-serien er en av EAs lengste serier innenfor ekstremsportsjangeren, men det begynner å bli en stund siden vi lekte oss i løypene. Heldigvis har utvikleren savnet det like mye som oss. Endelig får vi trikse blant tretoppene igjen.

Under visningen hos utvikleren får vi se et brett fra i Alaska. Det første vi legger merke til er den detaljrike gjengivelsen av snøen, som gir oss lyst til å skrense ned den puddermyke fjellsiden. Utvikleren forteller at Boost-funksjonen er tilbake i spillet, og at meteret nok en gang

Vi vil skrense ned den puddermyke fjellsiden...

skal fylles opp ved hjelp av triks. På denne måten blir man raskere og får muligheten til å utføre Über-triks, der snøbrettet kastes rundt deg på stilig vis.

Brettene oser av kreativ frihet. Store rør er plassert overalt, og flere strategisk plasserte hopp lar spilleren utføre triks med korte mellomrom. Men det største fokuset ligger på den nye fysikkmotoren, som lar spilleren gjøre triks på alt man støter på underveis. Dette betyr også at den innøvde spilleren vil kunne bevege seg utenfor den fastlagte ruten, for deretter å finne sine egne hopp og samle poeng.

Det er flere interessante tillegg i det kommende SSX-spillet. Vi gleder oss mest til de mange utfordringene på nettmodusen, og håper det blir en god oppsamling med spillere ved lanseringen til neste år.



Tross naturlovene Fjellet er din lekeplass

Utviklerne har benyttet seg av svært avanserte verktøyer for å skape de forskjellige brettene, som er plassert i bergkjeder over hele kloden. Ved hjelp av satellittdata fra NASA har EA kunnet gjenskape bergkjedene ned til minste detalj, og resultatet er slående. Brettets design har rikelig med hopp og andre forhindringer som spilleren kan more seg med, og utvikleren selv mener det minner mer enn et arkadespill.



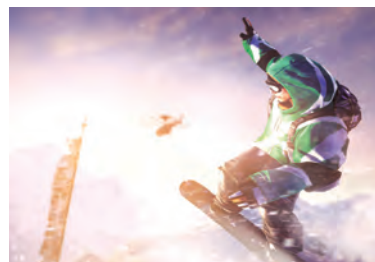
Spol tilbake Du får en ny sjans

Et av spillets nyeste og mest interessante tillegg er Rewind-funksjonen. Den lar deg spole tilbake til tiden før hoppet, slik at du kan endre utfallet om du skal være så uheldig å styrte. Det fungerer også om du er utilfreds med prestasjonen i et hopp. Utviklerne vet ennå ikke hvilke begrensninger funksjonen skal ha, og tester for tiden hvilke fordeler og ulemper den har før lanseringen i 2012.



Overlevelsesinstinctet kaller Test grensene i Survive It

I hver bergkjede finner man droppområder. Det er hele 150 stykker av dem, og her kan du velge mellom modusene Race It, Trick It og Survive It. De to første går ut på å komme først i mål og å sanke så mange poeng som mulig på forskjellige triks. I Survive It skal du overleve brettet, være det seg å kjøre fra en snøstorm eller høye fall. Hver bergkjede har sine naturkatastrofer, og dermed unike utfordringer.



Spøkelsesjakt i løypa Se motstanderen mens du trikser

Nettstøtten i SSX løser mange av problemene som tidligere har preget serien. SSX byr på flere lag, med to forskjellige spilltyper. Man kan laste opp et Ghost, som lar motspilleren se din prestasjon på brettet mens de kjører. Den andre modusen er Global Events, der man kjemper direkte. Her er det også Ghosts, men de blir oppdatert i realtid i likhet med systemet fra Demon's Souls.

7 EUR paysafecard gratis for World of Tanks!



 **paysafecard**
pay cash. pay safe.


WORLD OF TANKS



Registrer deg hos
World of Tanks
og vinn en av 5
WoT Gaming
laptopper!

Gå inn på: www.worldoftanks.eu/paysafecard

Med paysafecard kan du enkelt betale for de kuleste online-games.

Da er gøy og moro sikret:

- › Dine penger er omgående på din Games Account.
- › Raskt, enkelt og trygt.
- › Uten konto eller kredittkort.
- › Du trenger ikke oppgi personopplysninger.

Finn ditt nærmeste salgssted på www.paysafecard.com!



VI SJEKKER UT DARK SOULS

Et av de vanskeligste spillene vi har sett de siste årene får snart en åndelig oppfølger. Vi tok en titt på det beinharde spillet på **Gamescom...**

Dark Souls er vanskelig. Har du spilt forgjengeren Demon's Souls kommer dette neppe som noen bombe, men det er likevel verdt å nevne. For nettopp vanskelighetsgraden er et av de største trekkplastrene for From Softwares siste spill, og den blir enda høyere i Dark Souls, slår produsent Kei Hirono fast.

I løpet av presentasjonen døde mannen som styrte en rekke ganger, til tross for at utviklerne hadde gjort spillfiguren sterkere enn den normalt er. Det er tydelig at vanskelighetsgraden ikke er et spill for galleriet.

Demoen foregår i et nytt område, som ingen har

sett før. Vi ser en enorm biblioteksal, befolket med skapninger som lignet på mennesker. Vel, sett bort fra de slangelignende hodene på nesten én meter.

Spilleren befinner seg i en slags celle, og ved første øyekast er et rømningsforsøk umulig. Før man i det hele tatt kan begynne å tenke på flukten må imidlertid et par mystiske vesener av krystall beseires. Når disse vesenene omsider er tatt av dage oppdager spilleren at vekten utenfor cellen har sovnet, og etter et hurtig og presist slag gjøres denne middagshvilen om til en permanent søvn. Spilleren lurar til seg nøklene,



GAMMEL TRAVER I NY DRAKT

Både nye tilskudd og gamle slagere vender tilbake i Mario Kart 7...

Mario og vennene hans er tilbake i festlige kjøretøyer på artige baner i den syvende utgaven av Mario Kart. Selv om de tre løpene vi fikk teste alle foregikk på kjente baner, så var banene utvidet og kunne by på helt nye opplevelser i både luft og vann.

Etter at de vanskelige avgjørelsene rundt figur og kjøretøy er tatt, skjer løpene i den vante stilen: Power Slides er på plass og de bevegelige barrierene i løypa. Bilene besitter flere nye triks, men

det er dragen som er det morsomste tillegget. Du kan forvente minst ett stort hopp per bane der du sendes himmelhøyt for å slåss om din dominans med de andre i lufta. Det er også deler der man kjører under vann, men bilene fungerer omtrent som de gjør på land og tilfører lite til opplevelsen..

Konkurransesuget, den potente blandingen av perfekte boosts, velplanlagte angrep og baner med farlige snarveier er fortsatt viktige elementer. Dette er jo Mario Kart. Hva kan gå galt?



Vanskelighetsgraden har økt betraktelig i Dark Souls. Fiendene er flere og desto verre å slippe unna, og de stille stundene er lengra unna hverandre.

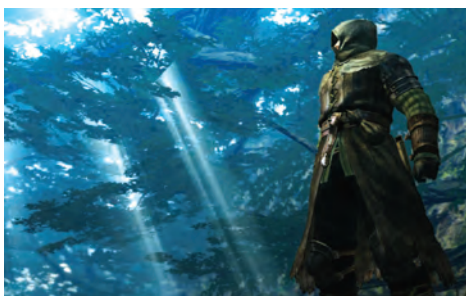
og straks er han et skritt nærmere friheten.

Salen foran oss er rund, og strekker seg mot uendeligheten. En enorm vindeltrapp kryper langs veggene, og binder sammen en rekke små platåer der dører til nye celler er innenfor rekkevidde. De fleste veggene er dekket av bokhyller, og man kan skimte små stiger.

Vi får for øvrig ikke tid til å nyte utsikten særlig lenge, for idet spilleren trer ut i det store rommet starter venter utfordringene i trappene. Et bur i bunnen av cellen åpnes, og en flokk med vesener velter ut. De ser ut som slanger med armer, og har hodet til en blekksprut. Slangemenneskene blir lamslått av frykt, for de flykter panisk opp trappene.

Vi skjønner raskt at vi blir nødt til å stenge dette vesenet inne igjen på en eller annen måte. Vår helt setter kursen mot trappene og kaster seg på en av de mange smale stigen, som åpenbart er for liten for monsteret nedenfor. Men slangemenneskene er ikke glade for at vår helt følger i deres fotspor, og dytter ham ned etter noen sekunder i stigen. Han blir nødt til å finne en annen utvei, og tar en helomvending for å løpe nedover trappene. På veien må han dukke unna et par skrekkslagne slangemennesker, før han raskt og brutalt blir drept av monsteret som er på vei. Utviklerne er naturligvis raske med å påpeke at dette kun skjedde for å demonstrere hvor farlige disse fiendene faktisk er.

Med ett er vi tilbake i fangehullet, og denne gangen velger vår helt å sette kursen nedover trappene umiddelbart. Han kryper inn i en annen celle, der verken slangemenn eller monstre kan nå ham, før han puster lettet ut for denne gang. Vår helt undersøker



omgivelsene og finner en hemmelig gang til den neste cellen, og på den måten kan han i sikkerhet fortsette ferden videre nedover. Han når bunnen og beveger seg målrettet mot en stige. Stigen fører ham opp på en balkong der monsteret ikke kan nå ham, men veien videre sperres av tre hissige slangemenn.

Igen ser vi den nådeløse vanskelighetsgraden. Hvert treff fra slangemennenes oksers spiser opp en solid del av helsen vår, men med god timing kan slagene blokkeres eller unngås. Dessverre lykkes han ikke i det første forsøket, og vi faller om nok en gang.

Han skynder seg tilbake til det samme punktet, og vi får demonstrert noen av endringene i kampsystemet. I Dark Souls kan spillerne bære flere våpen om gangen, og vi får blant annet se en øks, en hammer og et sverd. Hvert våpen påvirker spillerens bevegelsesmuligheter og smidighet, samt hvilke angrep som er tilgjengelig. Målet er å få spilleren til å eksperimentere og prøve forskjellige våpen til man finner sin foretrukne spillestil, forklarer utviklerne. Samtidig presiserer de at fiendene også har blitt mer intelligente, og at mange av dem trekker seg tilbake når de blir skadet for å regenerere helsen sin.

I sitt tredje forsøk klarer vi å beseire slangemennene, selv om vi får litt del juling. Ferden videre går opp en ny stige, frem til en gjenstand som ikke kan beskrives som noe annet enn en grammofoonspiller fra middelalderen. Vi trekker frem en plate fra ryggsekken, og grammofoonen begynner å spille. Blekksprutmonsteret blir lamslått av lyden, for den trekker seg tilbake til cellen den kom fra. Området er omsider trygt, og vi kan bevege oss videre.

Som sagt lover utviklerne at Dark Souls skal bli enda vanskeligere enn Demon's Souls. De påpeker nok en gang at de hadde gjort spillfiguren ekstra sterk i denne demonstrasjonen, at spilleren kjente veien på forhånd, og at presentasjonen derfor ikke ga et realistisk inntrykk av den faktiske vanskelighetsgraden.

Dette høye fokuset på vanskelighetsgraden har imidlertid en baktanke. Hensikten skal være å skape en følelse av tilfredshet hos spillerne - å skape et inntrykk av at man har oppnådd noe. Hvor vanskelig Dark Souls faktisk viser seg å bli i forhold til forgjengeren får vi svar på når spillet slippes i oktober.



NOK ER NOK!

Hvis dyre biler er penisforlengere, er actionspill penisforkortere. Og dem har jeg spilt mange av.

Det utarter seg altfor ofte slik at man bare må innfinne seg med tingenes tilstand. Putre videre fordi det er umulig å gjøre noe nyttig eller konkret med problemet, annet enn å ta det til sin favn og tilgi det for dets natur. Ta for eksempel actionspill og deres oppfølgere.

Gears of War, Modern Warfare, Far Cry, Halo. Store navn på skytespillscenen så vel som i bransjen generelt. Av andre fellestrekk kan de alle skilte med en eller annen distinksjon i formelen som har gjort dem populære, være det seg dekningsmekanikken i Gears of War eller den stramme regien og nettspillingen i Modern Warfare. Et annet fellestrekk for disse fire er kliss like oppfølgere i oppskrift og form, med unntak av Far Cry – den kronologiske oppfølgeren, toeren altså, gikk seg heller vill i et desperat forsøk på å gjenopplive serien og injisere en form for særpreg. Gears of War: De fleste vil, ønsker eller klarer ikke å innse at hele serien holder seg flytende ved å spille videre på en eller annen liten spillfunksjon som gnager sultent på et eller annet hippocampus-område i hjernen, den delen som gir en mulighet til å føle kompensasjon for sitt virkelige testosteronmangel i den virtuelle arena, den delen som lar seg bedra, gang på gang. Men jeg kunne godt ha levd med alt oppstusset uten å spytte tirader som en gammel mann, hadde det ikke vært for at spillene slår så forbanna bra an blant kritikerne også.

Transformers 3 fikk kanskje besøkstall i hundre millioner, kasserte kanskje inn det trippelte av filmens budsjett, men ikke snakk om at en filmmelder med så mye som vag peiling på hva faget går ut på, vil hylle den i sin kritikk. Det er som om vi spillere er lallet inn i en egen forskrudd verden av regelsett og logikk, der oppfølgeren er bra fordi forgjengeren var bra, og forgjengeren var bra fordi den opererte med en historie man kunne følge uten egentlig å bry seg eller legge merke til i det hele tatt. Et enkelt konsensus har plutselig spredd seg, en vepsebolaktig enighet som sier at det å sitte foran skjermen og skyte i flere timer ikke trenger å være stimulerende på noen annen måte enn det er for en ape å klasse lemnet sitt mot en palme.

I påvente av Modern Warfare 3 har jeg dermed bare én oppfordring å gi: Tenk over hva du spiller, hvorfor du spiller det og hvorvidt du spiller det samme på nytt. Det beste du kan oppnå er å bli en like stor hykler som meg.

Daniel Guanio



Diablo III

Blizzards etterlengtede actionspill nærmer seg med stormskritt. Vi testet det på Gamescom!

Ny vanskelighetsgrad

Blizzard vil forandre spillereglene i Diablo III. Dette vil de gjøre ved å øke vanskelighetsgraden. Seriens vanlige alternativer er normal – nightmare – hell, der man får flere utfordringer og bedre gjenstander jo lenger man spiller. Si velkommen til Inferno, som åpner seg for alle med toppnivå. Hvis du har kommet til nivå 60 vil du treffe monstre på nivå 61, som ifølge Blizzard vil øke vanskelighetsgraden med stor margin.

Flere feller

De vakre omgivelsene huser flere hindringer enn det vi er vant til fra serien. Fangehullene har nemlig flere områder med forskjellige utfordringer, da ild kan sprute opp i et hjørne mens zombier kravler opp av hull i gulvet til du aktiverer en avledningsmanøver.

Fem nye klasser

Blizzard har fraktet inn fem nye klasser for seriens tredje tilskudd, og det er The Barbarian, The Witch Doctor, The Wizard, The Monk og The Demon Hunter. Mens barbareren benytter seg mest av fysikken har heksedoktoren fellestrekk med Necromanceren fra Diablo II, med mulighet til å tilkalle monstre og samle sjeler. Trollmannen er en versjon av Sorceress fra Diablo II eller Sorcerer fra Diablo, og de kan skyte lyn og teleportere rundt fiendene. Munken har fokusert på melee og raske angrep, mens demonjageren bruker armbrøstet og små bomber for å forsvare seg.

Kjente fiender viser ansikt

Fiendene er zombier, demoner og okkulte folk av forskjellig art - noen store og noen små. Noen av zombiene kjemper videre etter at man har kløyd dem i to. De okkulte kommer i flere utgaver og står ofte i sirkler og messer - en aktivitet som gjør dem spesielt sårbare.

Nye melodier, samme komponist

Det er Russell Brower som står bak musikken i Diablo III. Han var også mannen som skapte lydsporet til Diablo II. Hovedsangen heter The Overture, og er fremført av Eminence Symphony Orchestra. Teaser-traileren hadde nemlig denne sangen som hovedspor. Flere vil også gjenkjenne Tristram-sangen, som vil være inkludert med noen endringer.



The Secret World

Den norske utvikleren Funcom er tilbake med et netttrollespill utenom det vanlige...

Netttrollespillene blir lansert som perler på en snor for tiden, og det er vanskelig å finne de som skinner mest. Men norske Funcom er en av tungvektene innenfor bransjen, og har titler som Age of Conan og Anarchy Online på CVen. Nå er de snart klare med storsatsingen The Secret World, og utfra det vi har sett er de på riktig spor.

Historien utspiller seg i nåtid, og finner sted i en verden der alle konspirasjonsteorier, myter og andre røverhistorier er helt korrekte. Tre fraksjoner kjemper mot de truende kreftene og hverandre, som har sine egne ideer og filosofier om hvordan verden bør styres.

The Illuminati finner styrke i den glamorøse livsstilen, og trekker makten fra formuen sin. De er basert i New York, og tror at virkeligheten bør omskrives så alle hemmelighetene inkorporeres i måten vi lever på. I London har vi The Templars, som er mer militante og strategiske i sine

fremgangsmetoder. Denne klassen er svært tradisjonsrik, og er livsfarlige å møte på slagmarken. Til sist er det Seoul-baserte The Dragons, som tror at hver eneste lille handling har ringvirkninger på det store bildet.

De tre fraksjonene skal skape balanse, slik at en side ikke skal ha for mye makt i forhold til den andre. Det gjør det også mulig for de to andre grupperingene å alliere seg.

The Secret World har ingen nivåer eller klasser, som vil si at alle spillerne stiller likt. Men man kan likevel stige i rang, og dermed få flere muligheter til å selge utstyr og dermed få flere oppdrag.

I PvE-delen kan man danne lag på tvers av fraksjonene i oppdrag som tillater samarbeid, såfremt det dreier seg om å fjerne den mørke makten. Men det er noe annet når det er snakk om verdensherredømmet, da PvP kommer inn i bildet for fullt. Da er det snakk om å samle på kraftige artefakter, og de som huker tak i dem får bonuser på tvers av både PvE- og PVP-innholdet.

Det hele ser svært interessant ut. De tre fraksjonene og blandingen av moderne teknologi og magi ser ut til å fungere helt ypperlig. Vi venter i spenning.

The Secret World slippes til PC i april 2012.

NORSK INDIE-YNDLING

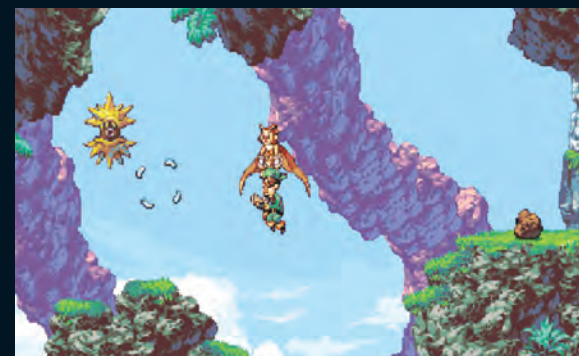
Owlboy

Alexander Lange om det store prosjektet hos D-Pad Studios!

På Askøy utenfor Bergen skjer det noe svært spennende. Vi snakker om Owlboy, der man spiller som Otus. Han er en slags krysning mellom menneske og ugle. Han bor i en svevende verden der noen pirater nettopp har angrepet landsbyen der han bor, og etter å ha flydd litt rundt i landsbyen med lystige toner i bakgrunnen drar han og hans følgesvenn opp til et såkalt ugletempel. De skal finne en maskin, som vil hindre at piratene får drive mer herk.

En kombinasjon av gåteløsning, kamp og flyvning ser ut til å forme Owlboy. Man spiller jo tross alt som en fyr med vinger, og både kampene og gåteløsningen utføres som regel ved hjelp av vingene dine.

Selv om utviklerne har hentet inspirasjon fra flere parter virker dette samtidig som noe friskt og ambisiøst som vil underholde mer enn nok. Owlboy oser av potensiale, den fengende settingen og atmosfæren, og ikke minst et genialt konsept ser det ut til at D-pad Studio har noe stort på gang med Owlboy.



FROM EXECUTIVE PRODUCER **JAMES CAMERON**,
CREATOR OF **TITANIC** AND **AVATAR**



SANCTUM

THE ONLY WAY OUT IS DOWN

PÅ DVD OG BLU-RAY FRA 28. SEPTEMBER!
BLU-RAY 3D OG BLU-RAY 2D FRA 28. SEPTEMBER!

INNKOMMENDE!

Høsten 2011 er fullastet med fantastiske spill. Vi har tatt tempen på noen av dem...



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Catherine

Playstation 3 / 28.oktober

Få gåtespill har pirret nysgjerrigheten vår som det erotiske eventyret Catherine. I Catherine spiller vi Vincent, en mann som sliter med morderiske mareritt etter å ha møtt en kvinne ved navn Catherine. På dagtid prøver han å sjonglere forholdet til den mystiske Catherine og kjæresten Katherine, mens han må redde seg ut av de gåtefulle marerittene på kveldstid. Valgene du tar vil også bestemme hvilken av de åtte alternative sluttene du ender opp med.



Forza Motorsport 4

Xbox 360 / 2012

I seriens kommende tilskudd er det flere nyheter enn noensinne. Ikke bare kan man importere biler og annet stæsj fra Forza 3, man kan også bruke Kinect til å se deg rundt fra førerens perspektiv og utforske bestemte deler av bilen. Forza 4 samler også opp all data gjennom spilletiden, slik at vanskelighetsgraden endres automatisk etter dine prestasjoner. Hver av de 500 bilene er designet til fingerspissene, og ved hjelp av Kinect kan man også styre med hendene.

Ratchet & Clank: All 4 One

Playstation 3 / 19.oktober

Luringen Ratchet og vår yndlingsrobot Clank går en usannsynlig allianse i møte, da de forenes med Captain Qwark og Doctor Nefarious for å komme seg unna den sultne maskinen Creature Collector. Nå må de samarbeide for å unnsnippe maskinen Doctor Nefarious skapte, som vil si at vi kan spille med alle fire hele veien. Blant de nye våpnene er elektrodynamiske plattformen, mens laget kan skytes opp til andre høyder fra kanoner og spretterter.

Notiser

■ Ingen vits med Playstation 4

Mens store utviklerhus kan tenke seg nye konsollgenerasjoner så fort som mulig, har ikke Electronic Arts-sjef Frank Gibeau hastverk med de neste konsollene. I en uttalelse forklarte nemlig Gibeau at han ikke så noe poeng i en Playstation 4 foreløpig, siden konsollen allerede har internettforbindelse og grafikk i full HD.

■ Åpne ekteskap i Skyrim

Bethesda kunne nylig annonsere at vi vil få muligheten til å gifte oss på tvers av kjønn i deres kommende The Elder Scrolls V: Skyrim. Muligheter for homofile forhold i spill ble introdusert i Mass Effect 2, og har siden vært et omdiskutert tema. Likevel føler Bethesda at romanser og vennskap spiller en så stor rolle i The Elder Scrolls-serien at de har valgt å inkludere disse mulighetene.

■ Nytt spill fra Portal-skaper

Programmereren Kim Swift har sluttet seg til utviklerhuset Airtight Games, og har nå avslørt sitt neste prosjekt. Spillet ved navn Quantum Conundrum er et fysikkbasert gåtespill der man navigerer seg rundt ved å veksle mellom forskjellige dimensjoner.

■ Bare 10% fullfører spillene

Skal vi tro en rapport fra amerikanske CNN er det ikke flere enn 10 % av alle verdens spillere som faktisk fullfører spillene de kjøper. Rapporten blir styrket av undersøkelsene til analysefirmaet Raptr, som har kommet frem til samme resultatene. Blant annet påpeker Raptr at kun 10% fullførte storspillet Red Dead Redemption.

■ Minecraft-skaperen klar for retten

I løpet av sommeren har gigantfirmaet Bethesda besluttet å gå til søksmål mot Minecraft-utvikleren Mojang Studios. Grunnlaget skal være bruken av ordet Scrolls som tittelen på Mojangs neste spill. Mojang-sjef Markus Persson stiller seg uforstående til kravene, og er beredt til å møte Bethesda i retten om nødvendig.

■ Gearbox med nytt Duke?

Gode salgstall til tross, de fleste vil si seg enige i at Duke Nukem Forever var langt fra et mesterverk. Dette har utvikler Gearbox Software tatt til hjerte, og starter serien fra bunnen. Angivelig heter prosjektet Duke Begins, en tittel de har jobbet med tidligere.



BATTLEFIELD 3

DICE sitt seneste tilskudd i FPS-sjangeren ligger an til å sette standarden for kommende krigspill...

■ Samarbeid

Som et nytt initiativ har utviklerne tilført en ny spillmodus i form av en samarbeidsdel. Sammen med en venn skal du trå ned på slagmarken og løse oppdrag i fellesskap. Vi fikk testet denne funksjonen under spillmessen i Köln og ble riktig så imponerte.

■ Ny grafikkmotor

Frostbite 2 er spesielt utviklet for spillet. Den største fordelen er hvordan teknologien kan skalere alt fra storslåtte, vidstrakte utearealer til detaljerte innendørsomgivelser på et blunk. Vi har sett at dette fungerer like godt på skjermen som på papiret. Stol på oss.

■ Ingen sivile ofre

Dice ønsker å bevise at man kan produsere et realistisk krigspill uten å implementere absolutt alle de grusomme sidene krigføring bærer med seg. Av den grunn vil spillerne ikke få mulighet til å ramme uskyldige. De mener at spillopplevelsen vil tjene på å fjerne meningsløs vold.

■ Smartere transport

Kjøretøyene i Battlefield 3 er utstyrt med regenererende helse. Det innebærer at et skadet kjøretøy vil stoppe ved nok skade, og man mister ikke alle passasjerene i et raketangrep. Vi får også en bonus i form av et varmekamera som kan slås av og på etter eget ønske.

Spider-Man: Edge of Time

Multi / 14. oktober

I Shattered Dimensions fikk vi leke oss med fire forskjellige drakter, men denne gang bytter edderkoppmannen mellom to personligheter i stedet. Superskurken Walter Sloan reiser mellom 2099 og vår tid for å grunnlegge firmaet Alchemax i god tid, som forårsaker et dystopi der han styrer verden med jernhånd. Spider-Man 2099 er imidlertid godt kjent med planene, og valgene Spider-Man og 2099 tar vil få store ringvirkninger i den spennende historien.

Rayman Origins

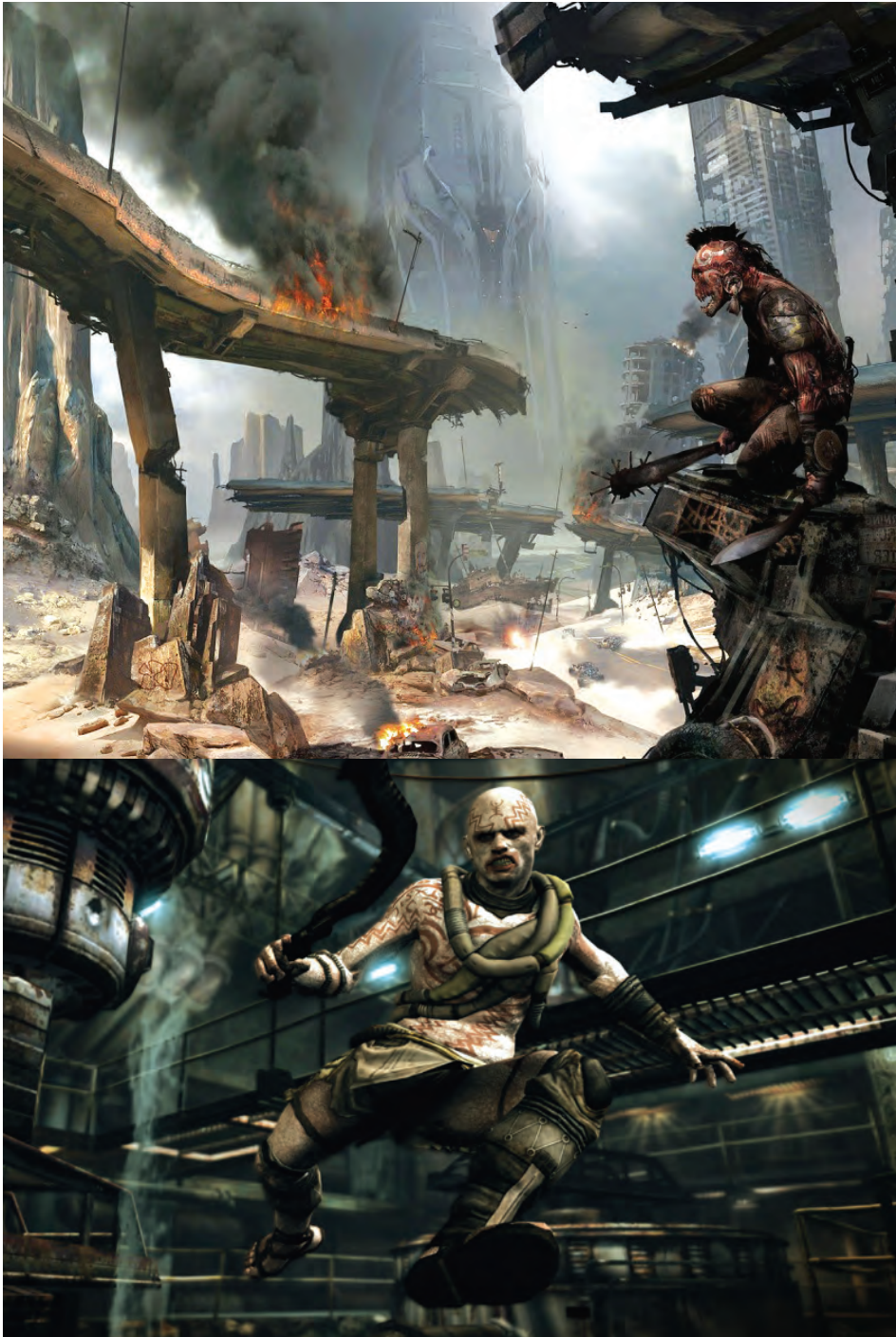
Multi / 4. kvartal 2011

Rayman Origins var en av de største E3-overraskelsene i år, og fanget vår interesse med god grunn. Fire spillere prøver seg som Rayman, Globox og to teensies, der målet er å redde Glade of Dreams. Over 60 brett skal vi slåss mose fiender og løse mysterier, med hemmelige områder som er umulige å nå med mindre alle er samlet. Mr. Dark vender også tilbake, mens vi utforsker hvorfor Rayman og Globox ble heltene av Rayman-universet.

Professor Layton and the Spectre's Call

Nintendo DS / November 2011

Professoren og Luke møter assistenten i Emmy i en hjemsoekt småby. Legendene sier at et spøkelse dukker opp ved lyden av en fløyte for å beskytte byen, og til dags dato er fløyten byens viktigste våpen. Men en dag brytes freden ved lyden av fløyten, da ånden begynner å ødelegge byen vi befinner oss i. Layton og gjengen settes igjen på prøve, og er klare for å knuse våre små grå for fjerde gang.



ID SOFTWARES RAGE ER SKITTENT VAKKERT

Utviklerne bak Doom og Quake har laget et førstepersonsskytespill, med stemningsfulle omgivelser, intense kamper og gode rollespillelementer.

■ Enorm ødemark

I løpet av spillet skal du tilbringe mye tid i ødemarken. Den er stor, vakker og full av banditter. Spillet byr på mye kjøring, da det er livsfarlig å ta beina fatt. Verdenen føles levende, og du vil alltid ønske deg tilbake. Selv om det bare er for å oppdage hvor stor ødemarken faktisk er...

■ Stort våpenarsenal

Her får du alt fra knivskarpe bumeranger til EMP. Det er stor variasjon innen våpnene, og det samme gjelder utvalget av ammunisjon. Et fiffig eksempel er en armbrøst med forskjellige bolter. Mind Control-bolten lar deg overta fiendens kropp og bruke ham som menneskelig granat.

■ Intelligente fiender

Forbered deg på motstand. Det er du som blir jaktet på i Rage. Bygningene er ofte forbedret til fiendens fordel. De er smarte, og du vil oppdage at han som kaster kniver på deg bare ønsker å forstyrre mens en annen flanker deg. Fiendene er atletiske akrobater, og måten de angriper deg på gjør det vanskelig å avslutte det hele med ett skudd.

■ Stemningsfullt

Det er lett å se at Rage kommer fra samme utvikler som stod bak Doom og Quake. Det er tilberedt på samme måte, men omgivelser badet i gylne farger, fuktige bygninger og et umiskjennelig kuleregn. Figurene inngir troverdighet, og stemmeskuespillet er tidvis genialt.

■ Vidsynt utvikler

Med John Carmack i spissen, har Id Software levert solide titler tidligere. Denne gangen har de bevist at det er mulig å kombinere Bioshocks allsidighet og verdensdesign med Fallouts store landskaper og evigvoksende oppdrag. Spillet byr også på et dypt og variert kampsystem.

Heroes of Might & Magic VI

PC / 13. oktober

Det rundebaserte strategispillet blander rollespillelementer med strategi, da du øker i nivå og lærer nye magiske knep for hvert slag du vinner. Ressurser må samles for å oppgradere hjembyen og troppene dine, mens du selv får flere alternativer innenfor ferdighetsgrenen enn noen gang tidligere. Ved siden av de mange slagene som venter får vi bryne oss på flerfoldige sideoppdrag, svøpt i lekker drakt fra utvikleren Black Hole.

Guild Wars 2

PC, TBA / Ukjent

Guild Wars har alltid vært en tungvekt innenfor nettrollespillsjangeren, og ifølge utvikleren vil Guild Wars 2 bli det mest unike i serien. Vi får et dynamisk hendelsessystem, som gjør at oppdragene forholder seg til hvilke valg du tar underveis. Kampsystemet huser også flere overraskelser, da yrket ditt og miljøet rundt deg vil ha mye mer å si enn tidligere.



Ghost Recon: Future Soldier

PC, PS3, Xbox 360 / 1. kvartal 2012

Ubisoft har skapt et virkelighetsnært og moderne spill. Du må skaffe et overblikk over spilllets baner ved bruk av rekognosering, for så å dele opplysningene med resten av teamet. Det er dette som skiller Ghost Recon fra alle andre lagbaserte skytere. Alle våpen i spillet kan personliggjøres, og dette gjøres via Kinect - være det seg med kroppsbevegelser eller stemmestyring. Systemet virker ganske elegant.



KORT OM BATMAN: ARKHAM CITY

Rocksteady har vært sparsom med detaljene tidligere, men over sommeren har de gitt oss noen smakebiter på hva Arkham City inneholder. Dette er noen av høydepunktene så langt.

■ Større frihet

Etter at slaget på Arkham Asylum er over, har skurkene fått sitt eget område i Gotham kalt Arkham City. Området er nå fem ganger større enn øya. Med stor frihet kommer det flere sideoppdrag. The Riddler står for mye underholdning, og det er opp til Batman å banke informasjonen ut av intetanende skurker.

■ Nye figurer

Harvey Dent, også kjent som Two-Face kommer. Han har store ambisjoner som ikke kan tøyles av muren rundt Arkham City. I tillegg får vi stifte bekjentskap med Mr. Freeze og The Penguin. Etter å bare ha hørt stemmen til The Riddler, blir han å se i dette kapitlet av Batman.

■ Utstyr

Siden handlingen er satt til etter Arkham Asylum, fortsetter man med alt det kule utstyret som ble introdusert. Det betyr likevel ikke at utstyrsbeltet er fullt. Det er plass til mer, og det åpnes også for at de hjelpemidlene du allerede har kan oppgraderes. Nå kan du bruke eksplosiv gel direkte på fienden.

■ Spill som Catwoman

Hun har sin egen agenda, og denne gangen får vi spille deler av spillet som henne. Med et antrekk som ikke tillater kroppen å puste, en frekk holdning og en kontroll på piskan som ville satt Indiana Jones i forlegenhet, entrer hun forbryterscenen i Arkham City.

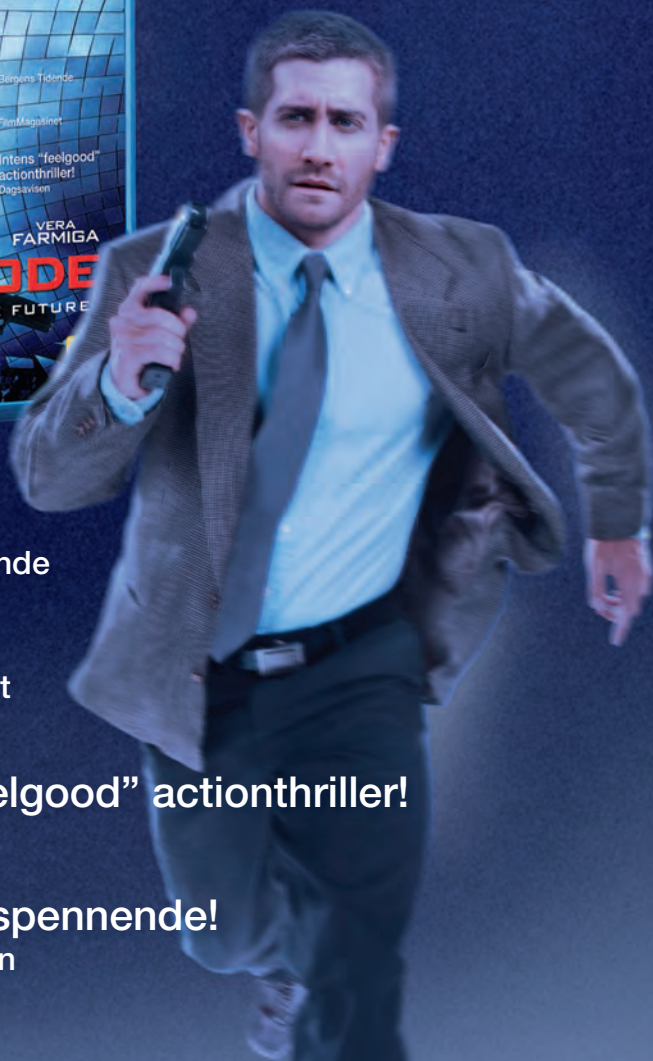
JAKE
GYLLENHAAL

MICHELLE
MONAGHAN

VERA
FARMIGA

SOURCE CODE

CHANGE THE PAST. SAVE THE FUTURE.



Bergens Tidende



FilmMagasinet



Intens "feelgood" actionthriller!
Dagsavisen



Smart og spennende!
Bergensavisen

VENDÔME PICTURES PRESENTS A MARK GORDON COMPANY PRODUCTION
JAKE GYLLENHAAL MICHELLE MONAGHAN VERA FARMIGA JEFFREY WRIGHT "SOURCE CODE" CASTING BY JOHN PAPSIDERA, CSA MUSIC BY CHRIS BACON COSTUME DESIGNER RENÉE APRIL
EDITOR PAUL HIRSCH, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER BARRY CHUSID DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS, ASC CO-PRODUCERS STUART FENEGAN TRACY UNDERWOOD EXECUTIVE PRODUCERS HAWK KOCH JEB BRODY FABRICE GIANFERMI
PRODUCED BY MARK GORDON PHILIPPE ROUSSELET JORDAN WYNN WRITTEN BY BEN RIPLEY DIRECTED BY DUNCAN JONES
VENDÔME PICTURES THE MARK GORDON COMPANY www.summit-ent.com SELMER MEDIA SUMMIT NORSK FILM DISTRIBUTJON

PÅ DVD OG BLU-RAY LEIE 7.9 KJØP 21.9



VERDENSEKSKLUSIVT

SYNDICATE

Som verdens første spillmagasin forteller vi om Starbreeze sitt største prosjekt noensinne.



VERDENSEKSKLUSIVT

SYNDICATE

Som verdens første spillmagasin forteller vi om Starbreeze sitt største prosjekt noensinne.

NY SJANGER

Glem isometriske bilder og lederoppgaver. Det nye Syndicate er et actionspill i førsteperson der du selv blir plassert i kampens hete. Miljøer, stemning og vanskelighetsgrad minner likevel om originalen.



Jeg var elleve år og forstod ingenting. Mine agenter døde som fluer. Midi-musikken var illevarslende, og pipet fra radaren var kaldt. Jeg byttet raskt til en enklere CD-rom fra min nyinnkjøpte Game Blaster-samlepakke, og lot det vanskelige spillet ligge. Da jeg på et senere tidspunkt ga Syndicate en ny sjanse falt alle bitene på plass. Jeg anstrengte meg for å overvinne den isometriske verdenen, og behersket den omsider. Verdenen var mørk og fascinerende, spillutformingen var utfordrende og vanedannende.

Etter oppfølgeren Syndicate Wars, har tilhengere av serien drømt om en moderne utgave i over ti år. Så tidlig som våren 2009 begynte de første ryktene å dukke opp: svenske Starbreeze jobbet med Project Redlime, som visstnok var kodenavnet på et nytt Syndicate som skulle gis ut av EA. Anonyme tips fant veien til Gamereactor og andre medier, deler av manuset ble spredd på nettet og prosjektet var så å si en virkelighet. Ett år senere sitter jeg i lokalene til Starbreeze i Uppsala, med en perm merket Syndicate foran meg. En visning av demoen er i emning - dette er første gang den blir vist til en utenforstående.

Året er 2069 og forretninger har nærmest blitt synonymt med krig. I denne forbruksbesatte, strengt kontrollerte fremtiden har de fleste en databrikke implantert i kraniet - en komponent som tilhører en håndfull enormt mektige syndikater. Det er en

fremtidsvisjon hvor nåtidens fenomener som sosiale medier, direkte markedsføring og ubegrenset nettilgang bokstavelig talt har gitt innbyggerne et nytt syn på livet. Lojale kunder belønnes, og brikkeløse downzoners er utstøtt av samfunnet. Syndikatene kjemper mot hverandre om forbrukernes gunst. Det er ikke lenger snakk om et univers, men et datavers.

Inne i hodet til Miles Kilo sitter det også en brikke. Hans Dart 6-modell er dog mye mer sofistikert enn de vanlige, og kunne ikke blitt montert i noen andre enn en uredd forsøkskanin. I den første spillbare sekvensen av Syndicate som jeg får se, viser Dart 6-brikken frem sine evner. Vi kastes inn i en svart og hvit simulatorverden hvor fiender bare er konturer, og et bunnløst mørke felles ut under Kilos føtter. Det er med andre ord et opplæringsbrett. Vi blir ledet av Dart-brikkens kjølige kvinnestemme, og nå skal vi lære oss å hacke.

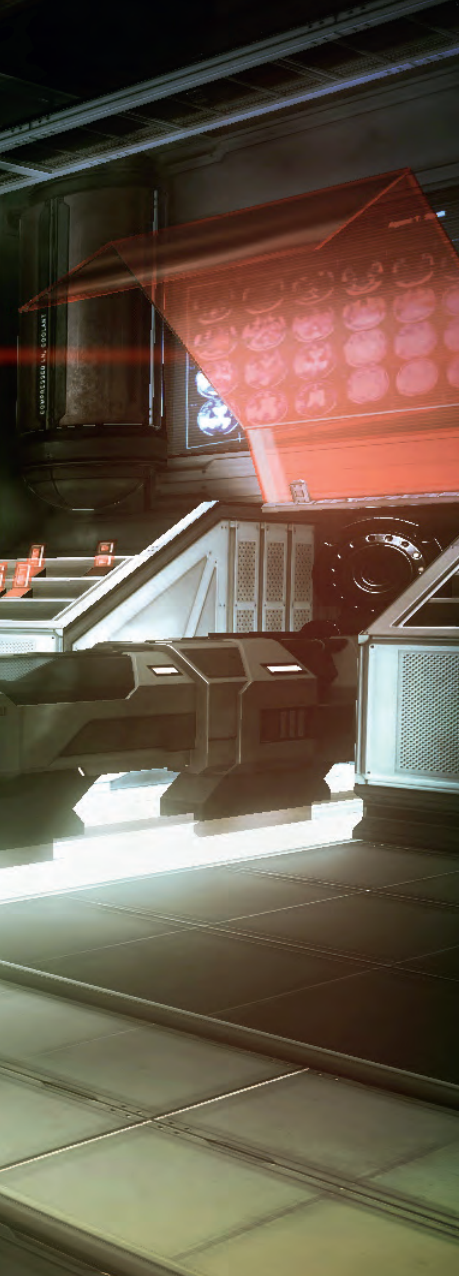
Alle fiendene har også en brikke i hodet, og Miles

har mulighet til å få tilgang til, og hacke disse på trygg avstand. Dette påvirker motstanderens oppførsel på drastiske og dødelige måter. Suicide-hacking er det første jeg får ta del i på treningsbrettet. Miles nærmer seg sakte en VR-fiende i simulatoren, markerer vedkommende, og velger Suicide med den digitale kontrollen. Sekunder senere begraver fienden hodet sitt i hendene i en angstfull positur, fikler med pistolen sin og skyter seg selv i hodet. Dart 6 skryter av Miles, som får gå videre til neste grunnkurs: Backfire.

Man kan nemlig hacke våpen også, og Backfire-hacket fører til at fiendenes våpen detoneres i hendene deres, hvilket kan uskadeliggjøre både dem og uheldige kolleger i nærheten. Takket være denne metoden må nok en VR-skurk takke for seg, noe som fører til at våpenet hans faller på en måte som minner om den gamle Bullfrog-originalen.

Allegiance er nok en hack som gjør det mulig for deg å benytte dine fienders arsenal mot dem. De som

VÅPEN KAN OGSÅ HACKES, OG BACKFIRE-HACKEN GJØR AT FIENDENS VÅPEN DETONERES I HENDENE PÅ DEM...



DATABRIKKE

Ser du den blå, lysende flekken i skallen? Alle i Syndicate har en brikke i hodet, med unntak av anarkistiske Downzoners selvfølgelig. Hacker du disse, har du deres liv i din hule hånd.



MØT MILES KILO

Miles Kilo har ingen særegne trekk i forhold til andre actionhelter, men det generiske utseende passer godt til agentrollen og den dystopiske visjonen i Syndicate.

husker det gamle Persuadertron-geværet fra nittitallets Syndicate, kommer dette hacket til å være kjent - det manipulerer nemlig fienden til å sloss side om side med deg. Dette kan være uhyre effektivt, og skaper stor uro blant dine motstandere. I simulatoren virker dette helt fint: Miles lar en fiende først forråde sine lagkamerater før han avslutter det hele med en pent levert Suicide-hack.

Felles for alle hackene er at de tømmer det såkalte IPA-meteret i høyre billedkant. Det gjelder derfor å ikke sløse med evnene, men heller spare dem til de vanskeligste kampene. Ønsker du påfyll, så blir IPA-meteret fylt opp hvis du kriger godt og effektivt. Hackingen er en sentral del i actionsekvensene, og det stilles krav til dine taktiske evner så vel som din simultankapasitet. Det er nok en ting som skiller spillet fra andre førstepersons skytespill, noe som blir veldig tydelig når Miles forlater de trygge omgivelsene i simulatoren til fordel for et skikkelig oppdrag.

I den neste sekvensen har Miles funnet veien til La Ballena, en blanding av en by og et luksusskip som kontrolleres av syndikatet Cayman Global. På La Ballena kryr det av palmer, handlegater og

luksuriøse spa. Alt er designet slik at forbrukerne skal ønske å slutte seg til syndikatet. Som i mange andre dystopier er overflaten forræderisk tiltalende, et design som jeg personlig finner mye mer spennende enn gråbrun steampunk. Bak idyllen på La Ballena råder en konflikt som baseres på en kidnappet forsker, og ved hjelp av en tyvlånt digital identitet er det Miles sin oppgave å redde henne.

- Rett før dette brettet starter kommer du til å få oppleve den rolige og litt mer ferielignende delen av La Ballena. Du får erfare hvordan det er å være forbruker i Syndicate-verdenen, forteller Rickard Johansson, lead game designer for Syndicate, og starter brettet.

Feriefølelsen forsvinner like fort som den dukket opp. Forkledningen til Miles blir fort avslørt, og helvetet bryter løs. Det finnes nok av militærmakt ombord på den flytende luksusbyen, og vi blir nødt til å bane oss vei slik at vi på en eller annen måte kan befri forskeren. Å være vitne til at Miles veksler mellom maskingevær og hacking, er en helt annen opplevelse enn i simulatoren. Nå forstår jeg hvordan dynamikken i skytesekvensene er ment å fungere.

Når de mørkkledde fascistvaktene går løs på

Miles blir du nødt til å veksle hurtig mellom våpen og hacking. På et åpent område foran en av de glinsende bygningene på La Ballena kaster Miles seg bak en betongpilar, mens kulene hviner rundt ørene hans. Ved hjelp av den såkalte IPA Overlay-oversikten ser vi fiendenes posisjon i form av røde konturer, og angrepet forberedes.

- Du må være kresen når du velger situasjoner hvor du vil benytte IPA Overlay, for du kan ikke befinne deg i den hele tiden. Den kan redde livet ditt i kamp, og er en ressurs du er nødt til å utnytte. - Vi ønsker jo at spilleren kikker på den vakre verdenen vi har bygd, forklarer Viljar Sommerbakk, lead game designer.

En intensiv kamp der Miles med dyktighet må utnytte omgivelsene, våpnene og evnen Allegiance starter, og til slutt har han ryddet hele området for skurker. En miniboss med superrustning, viftende med et raketgevær entrør scenen. Dette sammenstøtet tar nesten like lang tid som den forrige, men etter å ha hacket raketgeværet står Miles atter en gang igjen som seierherre. Han har også blitt den stolte eier av et nytt og kraftfullt våpen som kan brukes til å åpne en dør med solid lås. Flere varianter av fiender dukker opp under vår flykt gjennom La Ballena. Etter en liten stund må Miles uskadeliggjøre et halvt dusin med svevende roboter, mens deres mekaniske summing akkompagneres av måkeskrik og en frisk havbris. I et kontrollrom finner vår agent en bryter merket med UAV Control som kjekt nok sprenger alle robotene

I SYNDICATE FÅR DU MULIGHET TIL Å MANIPULERE FIENDEN SLIK AT DE VIL KRIGE PÅ DIN SIDE



MER ENN BARE SKYTING

I blant er du den mektigste i Syndicate, men flere ganger blir du fratatt våpnene dine. Når det skjer kreves det forsiktighet, smart hacking og smygeegenskaper.

TETT OM NETT

Starbreeze og EA sier så mye som at det finnes en flerspiller- og en samarbeidsdel, men vi får ikke vite mer enn at det kommer til stille høye krav til lagarbeid.



KRYSSDISIPLIN

Å kunne kommunisere raskt med andre avdelinger i studioet er nøkkelen til fremgang, mener Starbreeze, som ikke ønsker for store lokaler eller bemanning.

til skrapmetall. En gruppe agenter med særlig irriterende jammers slår ut mine hackingevner, og de må tas ut utelukkende med våpen. Demoen toppes i en stor skuddveksling, og skjebnen til den bortførte forskeren blir fremtidens cliffhanger.

Det er en spennende verden jeg har fått ta del i, og selv om jeg ikke har fått holde i kontrollene ser actionsekvensene herlig utfordrende ut. Dette er noe Starbreeze og EA poengterer mange ganger: de ønsker å unngå den klassiske actionfellen hvor fiendene kommer mot deg i perfekt sikteøyde. I Syndicate blir du flanket, du må beherske hackingen din og du må regne med å dø flere ganger før du kommer deg videre til neste brett. Syndicate skal ikke bli lett, men heller aldri urettferdig. Hvis de oppnår den balansen, kan dette bli veldig bra.

Jeg forlater Syndicate-presentasjonen og blir tatt med på en omvisning i lokalene til

Starbreeze. Det slår meg at det ikke er noen tilfeldighet at EA Partners har slått seg sammen med denne utvikleren. Å gyve løs fremmede verdener, uansett om det er grufulle framtidsfengsler eller tegnede serier om onde krefter, for så å gjøre det til sitt eget (og ikke minst spillbart), har endt opp med å bli studioets spesialitet. Bevis på at de har lykket med forvandlingene sine er synlig på litt forskjellige plasser i lokalene. Det mest komiske innslaget kommer i form av en innrammet hilsen fra Vin Diesel, stjernen fra Riddick-filmen som

Starbreeze forvandlet til et av spillhistoriens beste lisensspill.

- Før lanseringen av *Escape From Butcher Bay* fikk vi denne hilsenen fra Vin Diesel: *Screw up and you're dead*, har han skrevet. Vi kan ikke si at vi mislyktes. Filmen hans fikk 38 i snitt på Metacritic, og spillet vårt ligger nå på 90, forteller Mikael Nermark med et stolt smil.

Angående Riddick har de all grunn til å være selvgode. Spillet bød på suveren atmosfære og en effektivt fortalt historie. *The Darkness* fra 2007 hadde de samme kvalitetene, men Starbreeze

- SCREW UP AND YOU ARE DEAD, SKREV VIN DIESEL I EN HILSEN FØR LANSERINGS AV RIDDICK...

KJENTE OG KJÆRE

Etter å ha hatt med en jetpack i hvert spill, har Starbreeze lært seg å kvitte seg med gamle kjenninger. Om det blir noen rakettryggsekker i Syndicate gjenstår likevel å se...





SELVKRITISKE

Starbreeze mener at de alltid ønsker å gjøre en bedre jobb, og setter på den måten et veldig hardt press på seg selv. De er nesten aldri fornøyde med det de skaper, i motsetning til alle spillerne.



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", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



"PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. © 2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



www.facebook.com/SonyPlayStationNorge

RESISTANCE 3™

YOU ARE THE RESISTANCE

The world we once fought for lies in ruins. The Chimera have taken everything from us – our homes, our families, our humanity. But now it's time to take it all back. Travel through a nightmare vision of 1950's America in mankind's desperate last stand, take on smarter, newly-evolved Chimera or join other human survivors and take the fight online. You're the last chance to strike back. You are the resistance.

myresistance.net

OUT NOW



PS3™

PlayStation 3



SONY
make.believe

Anmeldt



DEAD ISLAND

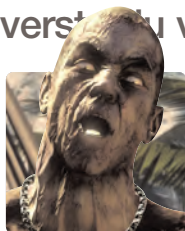
PC PS3 X360 Sjanger ACTION Utvikler TECHLAND Utgiver DEEP SILVER Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 18

Du trodde kanskje at mygg var det verst du ville støte på i ferien...

Vi har alle sett den meget spesielle og triste traileren til Dead Island, hvor vi blir vitne til at en familie tilbringer sine siste sekunder sammen med en flokk hjernedøde kjøtteterere.

Dead Island, utviklet av Techland, er et førstepersonsspill som tar deg med til ferieparadiset Banoi som én av fire hovedpersoner. Du har en nærkampeksper, en som er ekstra flink med skytevåpen, en som elsker å kaste alt han får fatt i, og en som spesialiserer seg på overlevelsesteknikker. Hvilken av disse du velger gjør egentlig ikke noe forskjell på selve spillet, for figurenes ferdigheter vil utvikles over tid uansett. Alle er utrolig tøffe i trynet. Ingen av disse fire oser av personlighet eller originalitet, og det første som slo meg var at med dette utgangspunktet kan det da ikke være mulig at det er samme spill som vi så i den mye omtalte traileren.

Når spillet begynner, våkner du opp på hotellrommet ditt etter en svært fuktig kveld. Sekunder senere sjangler du ut av sengen din, og du skjønner at noe har gått veldig galt. I gangen utenfor rommet ligger det diverse bagasje strødd utover gulvet, og det ser nesten ut til at livet har forlatt bygningen totalt. Det tar ikke lang tid før en stemme kontakter deg over høyttaleranlegget og gir deg én klar beskjed: du må komme deg ut. Som selverklært zombieslakter og superhelt kan du bevege deg mer eller mindre fritt rundt på



UJEVN GRAFIKK

Tidvis er Dead Island utrolig pent med makeløst detaljerte omgivelser, enormt god sikt og lekke effekter. Andre deler, som zombie selv, ser ut som en blanding av hundemat og lærsko.

MANGE OPPDRAG

Før man vet ordet av det, har man mange oppdrag på gang. Det er heldigvis fryktelig enkelt å velge hvilket man skal fokusere på i menyen, og deretter viser den tydelige radaren hvor du skal ta veien.

hotellområdet. Ditt mål er å redde så mange som mulig, for så å få alle overlevende vekk fra øya og i sikkerhet.

Dead Island, som jeg nevnte tidligere, sliter med å finne ut hva slags spill det har lyst til å være. Det er flere rollespillelementer, hvor du kan oppgradere alle slags ferdigheter. Skulle det være å gjøre mer skade med en type våpen, eller å gjøre det enklere å bryte opp låser og så videre. Det er et stort fokus på håndvåpen

FRIHETEN PÅ BANOI ER NÆRMEST GRENSELØS

og nærkamp, noe som er litt uvanlig i denne typen spill. Du er utstyrt med bare dine egne to hender til å forsvare deg med. Det er opp til deg selv å finne utstyr som kan brukes som våpen. Mitt valg falt på en gammel åre. Snart hadde jeg oppgradert den med spiker og annet skrot som gjorde den betydelig mer effektiv mot de hjernedøde massene.

Det er farlig å spasere rundt for seg selv, og i sekundet du beveger deg vekk fra det hjemmelagde fortet til de overlevende

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



3 BANK, BANK...

Noen steder ser man zombier som frenetisk forsøker å slå seg inn i alt fra strandhytter til hus og biler. Noe som betyr at det finnes levende mennesker der inne. Mennesker som nesten garantert har noe å selge eller et oppdrag som du kan begi deg ut på.

4 GI JULING

Det er få skikkelige våpen på Banoli, så man må improvisere med alt fra rustne rør til årer. Hvis du er skikkelig heldig finner du kjøkkenredskap.

brer frykten seg over deg. - Den som ikke er forsiktig er død, sa jeg til meg selv, og jeg kunne ikke ha vært nærmere sannheten.

Dead Island blir aldri så dypt som traileren tilsa, dessverre, men det er ikke nødvendigvis så langt unna. Hovedhistorien er ikke så altfor spennende, og ingenting av det du gjør føles egentlig aldri veldig viktig i det store bildet. Det er først når du setter deg ned og slår av en prat med andre overlevende at det hele nærmer en trist og dystre historie.

Dead Island er et strålende spill med et par problemer. En kan si det er et veldig actionorientert rollespill, med en stor spiseskje skrekk. Se for deg en blanding av Far Cry 2 sin åpne verden, Borderlands rollespillelementer og flerspillere med Dead Rising sin avhengighet av å finne objekter som kan brukes mot intetanende zombier. Der har du Dead Island i et nøtteskall.

Hvis du er hypp på noe litt utenom det vanlige, eller bare har lyst til å slå inn skallen på hjernedøde monstre, kan jeg med hånden på hjertet

8 anbefale Dead Island.
Robin Høyland



BODYCOUNT

PS3 XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler/Utgever CODEMASTERS
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-12 Anb. Alder 16

Det føles som at jeg holder kaldt stål i hendene. Ikke en håndkontroller av plastikk, som det i realiteten er. Våpenet er tungt. Idet pekefingeren klemmer seg inn til avtrykkeren slipper jeg løs et rent helvete. Det rister og skjelver, og omgivelsene forvandles til fiis. Jeg river i stykker en hel yttervegg med maskingeværet mitt, og kan ikke unngå å trekke på smilebåndet.

Bodycount er den åndelige oppfølgeren til Black. Arven er tydelig: når man avfyrer et våpen i Bodycount sitter man med en trykkende følelse. Spilldesigner Stewart Black fortalte nylig at avtrekkerfølelsen kan sammenlignes med synet av livsfarlige dyr som endelig slippes løs. Jeg forstår hvor han vil. Den grunnleggende skytemekanikken er gjennomsyret av tyngde og galskap, og har utvilsomt mye arbeid bak seg.

Jeg dumpes i Vest-Afrika som agent for organisasjonen The Network, og min oppgave er å rydde opp i en lokal konflikt. Om litt freser hvinende kuler i lynrask tempo mot lastepallene jeg har skjult meg bak. Når en selv skal skyte bruker man effektivt skulderknappen. Miljøene kan til en viss grad forstørres, men det er alfa omega å ikke holde knappen inne for lenge. Demolerte bygninger og ødelagte overflater skapes i hopetall i de triste omgivelsene, der bleke fargepaletter preger skjermen. I tillegg er typografien er uinteressant, brett-designet mangler variasjon og

ALT FORUTEN VÅPENE MANGLER RELEVANSE I BODYCOUNT

fiendene er generiske. Sleng på en historie som er verken ambisiøs eller original, og resultatet er mediokert.

Stuart Black forlot Codemasters i fjor, fordi han etter sigende skal ha følt seg ferdig med sine bedrifter. Bodycount er dessverre alt annet enn det Black ønsket at det skulle bli.

Daniel Steinholtz

5

GEARS OF WAR 3

XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler EPIC Utgiver MICROSOFT
Lanseres 20. SEPTEMBER Antall spillere 1-16 Anb. Alder 18



That's gotta hurt!

Epic beviser nok engang hvor dyktige de er på å lage dønn heftig action og smellvakker grafikk. Fans av serien kommer ikke til å bli skuffet. Det siste kapittelet i trilogien er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne, og byr på flere timer med actionpakket moro. Du får det du forventer i Gears of War 3, og selv om action, lydbilde og grafikk er av den bedre sorten, er ikke alt like idyllisk.

Jeg snakker selvfølgelig om de overdrevne pinlige replikkene. Jada, jeg vet at dette er et høyoktant, testosteronfylt skytespill, men ærlig talt, det får være grenser for hva slags vås man skal belaste ørene med. For hver eneste gang du blir revet med i en brutal skytesekvens og ender opp på kanten av sofaen i full begeistring, tar det ikke lang tid før Marcus og gjengen klarer å lire av seg en replikk så klein at hele opplevelsen faller pladask. Jeg klarer verken å få noen relasjon til rollegalleriet eller sympati for det som skjer, mens jeg skyter, sager og sprenger meg fremover. Historien fungerer altså så dårlig at det kun føles som meningsløst fyll, uten annen funksjon enn å bryte opp gameplayet. Det ble omsider spennende å se



om Hulk Hogan sto oppført som tekstforfatter på rulleteksten, men til min store overraskelse uteble navnet.

Men nok syting om historie og rollegalleri, for dette handler tross alt om action. I Gears of War 3 har Epic hevet standarden. Det er en fryd å spille gjennom historiedelen, og spesielt med en venn i samarbeid blir det minneverdig. Omgivelsene er ikke bare teknisk imponerende, men også utrolig vakkert gjenskapt med et rikt spekter av farger, skarpe lyseffekter og detaljer. Vegetasjonen og områdene er mer variert enn tidligere, alt med et vakkert visuelt særpreg. Gears 3 er definitivt et av de peneste spillene som finnes til Xbox 360, noe som også blir synlig i de polerte kampene.

Spillmodusen Horde har også fått seg

1 GLIMRENDE CO-OP

Gears byr alltid på god co-op, og med Gears of War 3 har Epic hevet standarden. Antall spillere er doblet, hvilket betyr at inntil fire stykker kan spille sammen, både på split-screen og online.

2 HORDE & BEAST

I tillegg til kampanjen bør man kaste seg over en ny og forbedret Horde. Bonusen fra Gears 2 ble en slager, og Epic har tatt fansen på alvor. Horde inneholder mer strategi og spennende befestninger. Prøv også Beast hvor man kan spille som Locusts. En interessant vri på co-op-delen.

STØRRE, VAKRERE OG MER SPEKTAKULÆRT ENN NOENSINNE

en real overhaling med et nytt penge- og oppgraderingssystem som lar deg kjøpe diverse utstyr som våpen, lokkeduer og befestninger. Gears of War 3 byr på utallige timer med herlig og hard action. Epic har utført de nødvendige forbedringene som til tross for en fattig historie, likevel er en actionopplevelse du ikke bør gå glipp av.

9 Kristian Nymo



Yeah. One of 'em must have told me where it was when I was gettin' my manicure... Keep it moving.



STAR FOX 64 3D

NINTENDO 3DS

Sjanger ACTION Utvikler NINTENDO Lanseres 23 JUNI
Antall spillere 1-4 Anb. Alder 7

Alarmen ringer og de små hårene på mine bleke underarmer reiser seg. Fox McCloud, Peppy Hare, Slippy Toad og den alltid like dystre Falco Lombardi hører varselsignalet og stormer mot sine Arwing-romskip. I løpet av null tid har hele gjengen forlatt hangaren, på plass for å redde Lylat-systemet fra den fryktinngytende Andross. Jeg kan ikke annet enn å smile et bredt smil - som en tosk. Star fox 64 3D er utvilsomt det flotteste Nintendo 3DS-spillet så langt, og det føles faktisk like sjarmerende som originalen. Musikken er atpåtill bedre enn noensinne.

Allerede på Corneria kan jeg kjenne de gamle Star Fox-vibbene, idetølge etter bølge av fiender stormer mot meg til den store gullmedalje. Overalt finner man trange passasjer, grotter og andre områder å utforske, dersom man er i humor til å lete etter hemmeligheter. Takket være den tredimensjonale grafikken er det lettere enn noensinne å se om man er på rett plass i forhold til omgivelsene. Dette blir ekstra

STAR FOX 64 3D ER DET FLOTTESTE NINTENDO 3DS-SPILET SÅ LANGT

nyttig på bane to, der jeg må manøvrere meg mellom utallige meteoritter på jakt etter den fryktede bossen Radgar. Etter jeg er ferdig med den første ruten i Lylat-systemet åpnes spillverdenen opp med en rekke mer utfordrende ruter, alle med sine unike baner. En fantastisk måte å balansere vanskelighetsgraden på, som Star Fox fremdeles er alene om.

En av de morsomste tingene med det originale Star Fox 64 var flerspillerdelen. Denne er fortsatt på plass, og med bare én kassett kan man ta i bruk Download Play-funksjonen og krige med opptil fire romsoldater. Denne modusen er morsom, men av en eller annen grunn har Nintendo fullstendig droppet nettmodusen de lovet oss, og dette går naturligvis på bekostning av holdbarheten. Det er sjelden du har tre 3DS-kompiser på plass i stua. En unødvendig strek i regningen for det som

8 ellers er en sikker vinner i 3DS-samlingen.

Jonas Elfving



RESISTANCE 3

PLAYSTATION 3

Sjanger ACTION Utvikler INSOMNIAC GAMES Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. Alder 16

Chimera har nå okkupert mesteparten av jorda og utryddet så store deler av menneskeheten at motstand virker meningsløst. Joseph Capelli gav opp kampen for fire år siden, da han ble avskjediget i unåde på bakgrunn av begivenhetene vi opplevde i Resistance 2. Nå, august 1957, lever Joseph så normalt det er mulig å leve sammen med kone og barn i et flyktningsamfunn under bakken.

Den ordinære hverdagen blir avbrutt av et Chimera-angrep av dimensjoner. Alle som er kampdyktige sendes ut for å forsinke angrepet mens resten av landsbyen evakuerer. Doktor Fjodor Malakov dukker opp midt i kaoset og kan fortelle at romvesenene har som mål å senke temperaturen på jorden for å etterkomme deres behov for nedkjøling. Dersom de ikke gjør noe vil kulden til slutt gjøre det umulig å overleve. Hans løsningsforslag er at Joseph reiser sammen med ham til New York for å sabotere den massive konstruksjonen som er ansvarlig for nedkjølingen av planeten. Etter et tårevått farvel med familien, setter de ut på en lang og redselsfull reise fra Oklahoma til New York.

Historien i Resistance 3 er både actionfylt og uforutsigbar – og reiseplottet legger opp til store miljø-variasjoner – men likevel har jeg vanskelig for å engasjere meg og ha empati med karakterene.



1 LINEÆRT 3000

I Resistance 3 har Insomniac valgt bort dynamisk helse til fordel for et tradisjonelt helsemøter. Det betyr at man forblir skadet mens man famler rundt som ei hodeløs hane i søken på et sykeskrin.

2 ANIMASJONER

Resistance 3 blir det første spillet i serien med støtte for både 3D og Move, i tillegg til Sharp Shooter-geværet.

Ingen av delene tilfører spilleopplevelsen noe nevneverdig. De som spiller med håndkontroll og vanlig HD-tv vil ha en fordel i kampene i tillegg til å få bedre bildeoppdatering.

Selv ikke støtte for stereoskopisk 3D og Move klarer å gi figurene troverdighet, og mange av de overlevende man møter i spillet føles mer ut som veiskilt i spillverdenen, enn mennesker. Når i tillegg stemmesynkroniseringen ikke er god for mange av karakterene, så reduseres innlevelsesgraden betydelig.

Til gjengjeld fungerer skytedelen av spillet ganske godt. Insomniac Games har hentet inspirasjon fra det første spillet i franchisen, og re-introdusert våpenhullet og helsepakker. Våpenhullet gjør at man med et tastetrykk og et vipp med tommelstikken kan bytte mellom alle våpnene man har plukket opp. Dette gir

INSPIRERT AV DET FØRSTE SPILLET, HAR INSOMNIAC RE-INTRODUSERT VÅPENHULET OG HELSEPAKKER.

kampene en overlegen dynamikk der man lett kan endre strategi når ting begynner å skjære seg. Mekanikken rundt helsepakker er kanskje en anelse utdatert og gjør deg nok en tanke feigere enn hva som er morsomt, og for mange spillere blir nok dette et irritasjonsmoment. Spesielt når helsepakkene av og til er litt vriene å oppdage.

Både grafikk- og musikkensiden ved Resistance 3 tilfredsstiller bra og gjør alt for at stemningen i tette gruveganger og falleferdige bygninger er på topp. Ikke en gang den noe overivrige fysikkmotoren som innimellom byr på kreative tolkninger av gravitasjon klarer ikke å sette en stopper for spillgleden. Etter at man har opplevd historie-modusen, så kan man låse opp en del ekstra materiale, gyve løs på co-op med både ekte og virtuelle venner, samt knerte en bråte kjente og ukjente folk i mange forskjellige multiplayer-moduser.



Richard Imenes



DRIVER: SAN FRANCISCO

PC PS3 XBOX 360 Sjanger RACING Utvikler REFLECTIONS Utgiver UBISOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-12 Anb. Alder 16

Det originale Driver var rett og slett fantastisk.

Bilkjøringen som stod i sentrum, følelsen av svidd gummi dominert, og lyden av brummende muskelbiler med forvokste motorer regjerte. Med Driver: San Francisco er vi tilbake i en av byene fra det første spillet, men klarer spillet å leve opp til tidligere høyder?

Jeg skal ikke gå rundt grøten. Driver: San Francisco er ikke like bra som det første spillet. Likevel er dette en underholdende pakke som har en og annen nyvinning å by på. Der forgjengeren satset på realisme og rå kjørefølelse, satser man nå på arcadefokuset kjørefysikk der bilen har langt lettere for å skrense og legge seg sideveis i svingene. Etter min mening har utviklerne dratt denne arcadefølelsen litt for langt. Mestringsfølelsen kommer i andre rekke, og kontakten med underlaget når aldri opp til samme nivå som racingsjangerens enere. Heldigvis har Driver: San Francisco flere strenger å spille på.

Etter å ha vært utsatt for en ulykke våkner spillets hovedperson Tanner opp i en drømmeverden, og denne drømmeverdenen skaper grunnlaget for spillets unikhet. Etter kort tid oppdager nemlig Tanner



1 SNIKKSNAKK

Folk holder sjelden kjæft i Driver: San Francisco. Uansett hvilken bil du hopper inn i, sitter det en hjernedød tulling i passasjeret klar for å fylle turen med slitsomt kattejammer og følelsesløse replikker.

2 LÅNTE ELEMENTER

Ubisoft forsynt seg rikelig av velbrukte spillelementer fra de moderne bilspillene, og lar deg blant annet samle inn erfaringspoeng ved å kjøre på feil side av veien, unngå kollisjoner, og ved å kaste deg ut i luftige svev.

at han ikke lenger bare er en dyktig sjåfør, men også har fått overnaturlige evner. Av egen fri vilje kan han flykte opp i luften og skotte ned mot San Franciscos bratte gater. Derfra kan han stupe ned og overta kroppen, og dermed bilen, til en hvilken som helst intetanende sjåfør som er på søndagstur.

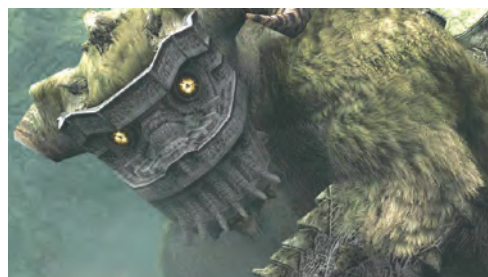
...ETTER KORT TID OPPDAGER TANNER AT HAN HAR FÅTT OVERNATURLIGE EVNER...

Denne mekanikken åpner opp en rekke muligheter man aldri før har sett i et bilspill. Under heftige biljakter kan man for eksempel hoppe over i en annen bil, brutalt frontkollidere med bilen du har på nakken, før du elegant hopper tilbake i din egen bil. Under bilrace kan du hoppe frem og tilbake mellom to ulike biler for å sikre deg både første- og andrelassen i oppgjøret.

Jeg vil gi honnør til Ubisoft Reflections fordi de våger å tenke utenfor boksen og satser på nye måter å spille på. Samtidig lever ikke selve bilkjøringen opp til det beste i sjangeren. Jeg forventet ikke et beintøft simulatorspill, men samtidig savner jeg den rå bilkjørfølelsen og lyden av dekkene som skrenser over asfalten. Selve bilkjøringen gjorde det første Driver

bra, og det er ingenting i veien for at Driver: San Francisco kunne blandet nyskaping med bunnsolid kjørefysikk.

7 Morten Bækkelund



ICO & SOTC COLLECTION

PC PS3 XBOX 360 (Skrevet av Line Fauchald)

Få spill har vekket like mange følelser hos meg som Ico og Shadow of the Colossus. Spillene fokuserte på på forholdet mellom hovedfigurene, og atmosfæren som ventet idet man saumfarte omgivelsene. Flere år senere er fremdeles eventyrene av toppkvalitet. Med unntak av et par teksturproblemer og noe foreldede animasjoner er samlingen intet annet enn majestetisk. Båndene som ble knyttet og følelsene vi dannet er like

8 tappende i 2011, og fungerer ypperlig som oppvarming for The Last Guardian. Magisk!

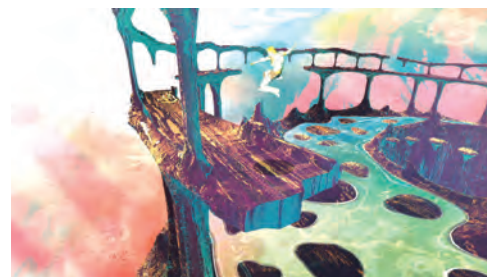


GOD OF WAR

PLAYSTATION 3 (Skrevet av Richard Imenes)

God of War Origins Collection er uten tvil en pakke med to særdeles gode og flotte spill, men det at disse spillene på et tidspunkt var utviklet for PS3 skinner til tider alt for godt igjennom. Kampene er korte og ukompliserte, gåtene er om mulig enda enklere enn i konsollspillene og omgivelsene er ganske detaljfattige. Når det i tillegg ser ut til at jeg må ut med i overkant av 400 kroner for spillsamlingen, så er det litt i

7 overkant av hva jeg er komfortabel med å betale for to gamle, oppussede, oppskalerte PSP-spill.



EL SHADDAI

PC PS3 XBOX 360 (Skrevet av Martin Eiser)

Plyndring er kult. Krigsbyttet til de dunkle underjordskammersene pigger virkelig opp, og fører tankene til Dungeon Siege III. Du velger blant fire kjempere med skiftende spesialiteter, der nærkamp og magi har like stort fokus som distansevåpen og selvkлонing. Obsidian flørter med både action- og rollespillfansen, men med småbrister i flerspilleren og mangel på variasjon er det ikke like lett å sjarmere

7 begge parter. Men for all del – det er null problem å slå i hjel litt tid på de krigerske utflyktene.

FIFA 12

MULTI

Sjanger **SPORT** Utvikler **EA SPORTS** Utgiver **ELECTRONIC ARTS**
Lanseres **23 SEPTEMBER** Antall spillere **1-16** Anb. Alder **3**



2



1

1 FYSIKKMOTOR

Den nye fysikkmotoren endrer spillet på mange måter. Selv om dommeren kan ta feilaktige avgjørelser, er det deilig å se spilleren din hoppe elegant over en susende skittaking for så å sette kursen mot mål.

2 ANIMERT NYTELSE

Det er en fryd å se på de nye animasjonene. Bevegelser og utseende er virkelighetsnært og svært troverdig. Fargerik og knivskarp grafikk hjelper selvfølgelig til med å dra lasset.

FIFA 12 har på rekordtid rukket å bli den nye favoritten her på kontoret. Det er ganske enkelt det beste spillet i FIFA-serien noensinne. Mye på grunn av kontaktsystemet, som er nytt i årets utgave, oppleves en forbedret dynamikk i både forsvar og angrep. Ja, jeg vet. Utviklerne i EA Sports utbroderte om dette i fjor også, og jeg er fullstendig klar over at de hvert eneste år lover realisme på høyde med virkeligheten, men i årets utgave har de virkelig gjort noe som er viktig for følelsen i spillet.

Med det nye kontaktsystemet blir de orsmå bevegelsene desto viktigere. De få centimeterne som skiller seier fra tap mer vesentlige. Balanse, skjerming, taklinger, luftdueller, dribling - alt blir bregget av det nye kontaktsystemet (player impact engine), og som regel fungerer det helt glimrende. Det kan være om du feilberegner taklingen med litt for mye kontakt og meier motstanderen overende, eller det kan være hvordan du holder deg på beina etter et dytt i skulderen fra forsvarsspilleren, før du videre bruker kroppen til å skjerm ballen og kommer til

avslutning. Når det er på sitt beste blir du sittende måpende foran skjermen i vill begeistring over at det som akkurat skjedde faktisk skjedde. Det er virkelig troverdig. Men selv om kontaktsystemet sørger for mer dynamikk i spillet, er det ikke alltid like problemfritt. Ofte løper spillere inn i hverandre og det blir mye knall og fall. Tidvis helt Benny Hill. Det kan være lagspillere eller det kan være motstandere. Det blir derfor ikke like enkelt for en dommer, som kun besitter kunstig intelligens, å avgjøre hvem som er syndebukken idet de spillerne smeller inn i hverandre. Det har oppstått en del merkelig avgjørelser og situasjoner (spesielt

...ALT BLIR PREGET AV DET NYE KONTAKTSYSTEMET...

merkelige når de har vært i disfavor meg). Men jeg tilgir likevel spillet. Det skader ikke underholdningsverdien og jeg ville ikke vært foruten det nye kontaktsystemet - litt kluss fra dommeren kan jeg se gjennom fingrene på.

FIFA 12 er en herlig gjengivelse av sporten, grafikken er fargerik og knivskarp, lydbildet oser av atmosfære og spillkontrollen sitter som et skudd. Spillet er lett å plukke opp, og byr på masse dybde for viderekomende. FIFA 12 kan sterkt

9 anbefales, selv for de av oss i besittelse av fjorårets utgave.
Kristian Nymo



DEUS EX: HR

PC PS3 XBOX 360

Sjanger **RACING** Utvikler **REFLECTIONS**
Utgiver **UBISOFT** Lanseres **UTE NU**
Antall spillere **1-12** Anb. Alder **16**

Hva er da et menneske? spørsmålet fra en 3.000 år gammel salme kan må mange måter stå som den sentrale overskriften for Deus Ex: Human Revolution. For det som ved første øyeblikk kan virke som et standard FPS-spill med futuristisk setting, blir fort et spill som utfordrer spilleren til å sette seg ned og resonere over dette spørsmålet.

Deus Ex: Human Revolution utspiller seg i Detroit anno 2027, 25 år før handlingen i det første Deus Ex finner sted. I denne nære fremtid er biomekanikk blitt den store industrien. Voldelige motstandsbevegelser har sett seg lei på megaselskapenes forsøk på å leke guder. Dette er virkeligheten hovedpersonen Adam Jensen kastes ut i. Etter et angrep

GIR SERIEN DEN ÆREN DEN FORTJENER...

hvor han nesten mister livet, blir han reddet av biomekaniks teknologi. Modifikasjonene gjør Adam i stand til handlinger som er umulige for det vanlige mennesket.

Deus Ex: Human Revolution er noe av det peneste vi har fått servert på spillfronten i år. Stilen og designet så er gjennomført helt til den minste detalj. Den spillmekaniske essensen er heldigvis beholdt i Human Revolution, og mulighetene i spillet er mange. Man kan velge en rent actionorientert rett-frem-løsning, eller man kan kombinere sniking og hacking for å passere fiendene usett. Muligheten for å slå ned fienden eller dra fram to stilfulle knivblad kommer også fort til nytte.

Tiden har kanskje løpt fra Human Revolution til at det kan være like forbløffende nytt som seriens opphav, men man behøver ikke finne opp kruttet på nytt hver gang for å skape et vakkert fyrverkerishow: Man behøver bare å behandle kruttet riktig. Human Revolution er en oppfølger som bevarer originalens ånd og gir serien den ære den fortjener. Om ikke Deus Ex: Human Revolution er årets spill, så er det fremdeles ett av årets

9 mest minneverdige spilleopplevelser.
Ingar Takanobu Hauge

WARHAMMER®
40,000

SPACE MARINE®

I AM WAR



AVAILABLE NOW



GameStop

power to the players

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



STEAMWORKS



18
www.pegi.info



Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. 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. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.





Hopp

Påskeharen er på rømmen, og godteriverdenen er i harnisk!



Skuespillere **James Marsden, Russell Brand, Kaley Cuoco, Hank Azaria, Gary Cole, Elizabeth Perkins, Hugh Laurie**

Utgivere **UNIVERSAL PICTURES**
Regi **TIM HILL**
Sjanger **KOMEDIE**
Lanseres **LITE NÅ**
Kodeks **MPEG-4 VC-1**
Lyd **DTS-HD 5.1**
Ratio **1.85:1**

MINST ÈN GANG HVERT ÅR KOMMER et mageplask av en barnefilm på det store lerretet, vanligvis i form av julefilmer. Denne gang har æren gått til Hopp - en tvers gjennom pilråtten film om godteri, rockekaniner, godteri, påskekyllinger og... godteri.

Vi følger den frustrerte kanintrommisen EB, som er påtroppende Påskehare. Men kaningutten blir presset til bristepunktet av faren, som er nåværende Påskehare, og rømmer til Los Angeles for å bli superstjerne. Vi har akkurat rukket å få tannverk da han faller på panseret til arbeidsløse Fred. Løsningen er umiddelbar: Fred skal bli påskehare, og EB skal bli rockestjerne. Selvfølgelig - det er sikkert ingen barn som blir redde når de ser en voksen mann i fargerik dress luske rundt i buskene natt til Påskeaften.

Hopp er litt som et finmalt påskeegg. Den er pen å se på, men fattig på næringsinnhold. Filmen blander animasjoner med liveaction, og på den visuelle siden stemmer det meste. Dessverre lider filmen av et svært ujevnt manus, som etter alt å dømme har blitt snekret sammen av en gruppe overvektige 12-åringer med sukker i blodet. Det er den eneste logiske forklaringen -

hvem andre ville gitt en snakkende kanin med klær en rockekarriere med blinde, afro-amerikanske bluesmusikere? Det er helt utrolig at det sjarmløse manuset er malt ut av hele tre regissører.

EB og Fred krangler fra start til slutt, og filmskaperne gjør alt de kan for å vise at det ligger et dypt vennskap i bunn. Men det er jo vanskelig å få sympati eller omsorg for noen av dem, da begge er ufordragelig bortskjemte spillbilder av hverandre. Jeg bryr meg ikke om noen av dem - jeg håper rett og slett at den rasistisk fremstilte hæren av påskekyllinger og beret-bærende harer tilintetgjør dem en gang for alle. Førstnevnte har engelsk-meksikansk dialekt og oppfører seg som Mussolini på talestolen, mens kaninhæren The Pink Berets fremstilles som dumme amøber som må vie hver eneste hjernecelle til å gå rett.

Problemet ligger rett og slett i hvor lite respekt regissørene har for sitt unge publikum. Med andre ord: Styr unna. Det eneste Hopp gjør er å øke risikoen for hull i tanngården og forfall blant dine små grå.

2

Line Fauchald



Teknologien bak Hopp

Hopp bruker en blanding av animasjon og ekte filming, som går under navnet liveaction. Der man vanligvis ville brukt animasjon brukes i stedet filming, og brukes også som en veksling med menneskelige figurer og animerte bifigurer. Introduksjonen til teknikken startet i kortfilmen Gertie the Dinosaur, der skuespilleren interagerer med animerte omgivelser. Dette har blitt en populær teknikk i senere tid, og noen av de beste eksemplene er Alice in Wonderland, King Kong, Transformers og James Camerons tekniske mesterverk Avatar.



True Blood: Sesong 3

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

LA OSS BARE INNSE DET - DAGENS vampyrer er pingler. De er skolegutter som glitrer i sola, har et skummelt høyt forbruk av hårprodukter og vil heller skrive dikt enn å drikke blod. Derfor er det utrolig forfriskende å sette tennene i True Blood.

Bill er kidnappet og Sookie drar ut på nye eventyr for å finne ham. Underveis møter hun det tristeste denne sesongen har å by på, nemlig varulver. Våre lodne venner står bak kidnappingen av Bill, men svarer også til en høyere makt. I tillegg roter nesten hele Bon Temps seg borti den ene suppa etter den andre.

De nye karakterene er både interessante og overraskende bra spilt. Uttrykket "inn med det nye, ut med det gamle" er absolutt gjeldende her, da True Blood trapper opp det meste i sin tredje sesong. Blodspruten står og intervallene mellom heftig nakkebiting er vidunderlig korte. Skuespillet, spenningen og historien er skrudd opp flere hakk. Jeg vil allikevel nevne at serien

7 fortsetter å voldta ørene mine med de sørlige aksentene sine.

Ruben Jones



Rødhette og Varulven

Sjanger FANTASY Lanseres UTE NÅ Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

DET ER MYE SOM MÅ KLAFTE NÅR EN SKAL lage en bra film. Historie, karakterutvikling, kameraføring og musikk skal forenes. I stedet får vi servert en lunken lapskaus.

Valerie bor i en liten landsby i fjellene sammen med sine foreldre og en eldre søster, hvorav sistnevnte tidlig blir drept av en varulv som har plaget landsbyen en god stund. Dette må selvfølgelig hevnes, og samme kveld drar mannfolka på varulvjakt i skogen uten hell. Neste dag våkner Valeries bestemor opp med et stort smil. Det faktum at hennes barnebarn ble slaktet av en varulv dagen før er helt glemt. Dette ødela mye av filmen for meg, da den mistet sin troverdighet.

Det lite interessante trekant dramaet mellom jenta, tømmerhoggeren og den mer velstående ungkaren bremses opp handlingen, for ikke å snakke om at det hele stinker blåkopi av Twilight lang vei. Slutten var vel det eneste jeg likte, hovedsakelig fordi filmen var ferdig, men også fordi de siste tretti sekundene faktisk er veldig bra. De er også uten dialog.

4

Ruben Jones



Sucker Punch

Sjanger ACTION / FANTASY Lanseres UTE NÅ Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

SUCKER PUNCH ER LEGEMLIGGJØRELSEN av alle skolegutters våte drøm. Lettkledde kvinner med store våpen som slåss mot alt fra illsinnte drager til futuristiske roboter. Bare synd at den er elendig.

Babydoll (ja, du leste riktig) er en stakkars sjel som etter en rekke uheldige hendelser ender opp på et hjem for mentalt forstyrrede, hvor hun tar i bruk sin noe livlige fantasi og forvandler hjemmet om til et bordell, der hun møter Rocket, Sweet Pea, Blondie og Amber. Jentene tvinges til å opptre og tilfredsstillende bordellets klienter under tilsyn av Blue, en mann med lunte på lengde med sangkarrieren til Jan Thomas.

Babydoll overbeviser fort de andre om at flukt er et mer appellerende alternativ enn et liv med hor, og handler deretter. Dette gjør hun ved å danse. Det er nemlig sånn at hver gang Babydoll danser så transporteres hun til en enda villere fantasi, hvor hun må drepe horder med maskiner, slakte samuraier og sprengte byer for å få tak i ting som lightere og kniver, slik at hun kan rømme fra bordellet i den forrige fantasien. Hvis ikke Sucker Punch vinner samtlige priser for beste manus, blir

jeg oppriktig overrasket.

De imponerende visuelle effektene jeg har lært meg å forvente i en Zack Snyder film glimrer med sitt absolutte fravær. De korte klippene vi får se i trailerne gir et mye bedre inntrykk enn de fulle scenene i filmen. De noenlunde underholdende actionsekvensene er lite engasjerende, ettersom de er totalt meningsløse. Grunnen er at vi allerede vet at det er en fantasi og at Babydoll egentlig danser erotisk foran en eller annen gris av et mannfolk. Det er som en slags drøm i en drøm, men blant for Guds skyld ikke dette skvippet sammen med kunstverket Inception.

Der Sucker Punch mangler substans, har den supplert i bøtter og spann med irritasjonsmomenter. Tørr dialog, fattig skuespill og et fullstendig uinteressant figurgalleri, for å nevne noen. Ikke engang tittelen er gjort riktig, da det eneste den har med filmen å gjøre er hva jeg har lyst til å gi Snyder etter han valgte å følge opp 300 og Watchmen med

3 dette søppelet.

Ruben Jones

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



Stanley Kubrick Collection

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

FOR ET PAR ÅR SIDEN FIKK VI det første DVD-settet med et utvalg klassikere fra den briljante regissøren Stanley Kubrick. Fremfor å restaurere filmene til toppkvalitet valgte Warner Bros. å porte dem via laserdisk, og skapte en ny terskel for hvor mesterlig dårlig slike utgivelser kan bli.

Men Warner Bros. har innsett feilen sin, og gir oss denne gang valuta for pengene. Nå er det snakk om widescreen-tilpassede versjoner, der både bilde og lyd har blitt remastret til gull. Filmene er nok en gang Lolita, 2001: A Space Odyssey, A Clockwork Orange, Barry Lyndon,

The Shining og Full Metal Jacket, samt en niende disk med en engasjerende dokumentar om den særs private regissøren.

De mest vellykkede porteringene er Barry Lyndon og den omdiskuterte Lolita, da de vakre omgivelsene og lyskildene endelig kommer til sin fulle rett. Kubrick hadde en unik måte å filme sine verker på, og atmosfæren har aldri vært mer trykkende enn i denne relanseringen. Mangelen på USA-utgavens Dr. Strangelove og

8 Spartacus til tross - dette er en knallbra samling.

Line Fauchald



Online

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

Viftebråk på Playstation 3

Hei. Er det normalt at viften til 60 GB Playstation 3 går opp i høygir og bråker om sommeren? Det skjer når jeg spiller Gran Turismo 5 eller Red Dead Redemption over nett. Det skjer ingenting når jeg spiller Dead Space. Kan det ha noe med at det er så varmt ute pluss at det er utrolig varmt inne også?
/Music og Gameiac

En Playstation 3-konsoll justerer viften automatisk etter hvor varmt det er inne i konsollen, så det er slett ikke uvanlig at den bråker litt mer om sommeren når det er varmt.

Dersom den fortsetter å kjøre med viften i høygir når det blir kaldere ville jeg tatt den med til forhandleren du kjøpte den fra for reparasjon/bytte.

Resident Evil HD Collection

Tenkte å kjøpe Resident Evil HD Collection fra Japan, siden den blir utgitt på disk der. Lurte på om det er vanlig å kunne velge mellom engelsk tekst og tale på japanske spill?
/bjellfrid

Det skal være mulig å spille japanske spill på europeiske konsoller, men jeg ville blitt overrasket dersom det er lagt inn engelsk tekst og tale i den japanske versjonen.

Skal ikke si sikkert at det ikke kan være tilfellet her, men grunnen til at japanske spill ofte kommer ut litt senere i Europa og Amerika er som regel at man skal oversette de aktuelle spillene til andre språk.

PDF? Noen hjemme?

God dag, kjære redaksjon! Er fullt klar over at solen steker og at bading er det som frister mest, men tillat meg uansett å stille et spørsmål: Har dere fullstendig gitt opp PDF-filene?

Jeg har ventet i en evighet på at dere skal legge ut PDF-filer til de bladene jeg ikke fikk med meg, men nå begynner jeg snart å gi opp ventingen. Er dette noe dere har sluttet med, eller er det latskap som regjerer?
/123

Du stiller et godt spørsmål. Grunnen til at dette har blitt forsinket er at vi har byttet trykkeri. Tidligere var det trykkeriet som gjorde jobben, men nå gjør vi det altså selv. Alle magasiner kommer opp som PDF, men det har blitt utsatt på grunn av andre prioriteringer.

Ingen HD?

Når jeg skrur på min Playstation 3 med HDMI-inngang nekter TVen å ta signalet. Det gjør den dersom jeg prøver scart. Har ellers aldri hatt noen problemer med Playstation 3 og HD. Fikk problemet etter at jeg hadde koblet ut maskinen for å ta den med til en kamerat!

Har prøvd å holde på knappen til den lager den andre bipelyden, men jeg får fortsatt ingen signaler. Har også prøvd å kjøpe en ny HDMI-kabel, men får fortsatt samme resultat. Har dere noen anelse om hva som har skjedd?
/Larspo

Etter hva jeg er kjent med skal PS3-konsollen si fra automatisk når den oppdager en HDMI-tilkobling. Hvis du har konsollen koblet til TVen både via SCART og HDMI bør det dukke opp et skjermbilde på enten HDMI- eller SCART-kanalen der du blir spurt om å bytte til HDMI. Hvis ikke dette skjer ville jeg tatt med konsollen på service.

A Link to the Past 3DS

Jeg har lest at The Legend of Zelda: A Link to the Past, og alle vennene mine har fått det. Jeg har 3DS og lurte på om det kommer til Nintendo e-shop eller noe lignende. Jeg kunne kjøpt det til Wii eller GBA men vil helst ha det på 3DS.
/utnsin

Det er ingenting som er bekreftet ennå, selv om Miyamoto tidligere har drøftet mulighetene for dette. Her vet vi like lite som deg.

Android!

Har dere planer om å lansere en GR-app for Android?
/Overkhast

Mange ønsker seg det, så det er under vurdering!

MÅNEDENS BREV

BRUKEROMTALER - NY KONKURRANSE?

Soraki etterspør flere konkurranser innenfor medlemsanmeldelsene...

I forbindelse med brukeromtalekonkurransen, som ble avholdt før sommeren, lurte jeg på om det blir noe lignende utover høsten, eventuelt neste vår?

Håper i hvert fall på dette, da antallet, kvaliteten og aktiviteten på anmelderfronten virkelig fikk et boost i perioden konkurransen ble avholdt. I tillegg økte min egen motivasjon og skrive lyst betraktelig. Krysser fingrene for en reprise, altså.

I tillegg lurte jeg på hvordan det står til med muligheten for å bli skribent i den nærmeste tiden; hva skal til og er det i det hele tatt ledig plass å oppdrive?
/Soraki

Så bra at konkurransen hadde en positiv effekt og virket motiverende på våre skrivelystne lesere. Da nådde vi målet vårt.

Med konkurransen ønsket vi også å oppmuntre til meningsutvikling, og sørge for at deres meninger og smak kom frem i lyset.

Flere har etterspurt ny konkurranse, og vi vurderer kapasiteten vår i forhold til slike ting fortløpende.

La meg bare avslutte med å si at det er meget, meget sannsynlig at vi på et senere tidspunkt kjører igang ny leseranmeldelseskonkurranse.



REAKSJONER

Verdens 100 beste spill

Gleder meg til å spille A Link to the Past. Spiller Links Awakening atm og synes det fortjener en plass på lista også, men men.
/In-Valve

Shadow of the Colossus er jo ikke engang nevnt på denne listen. WTF?
/LesMiserable

Sonic the Hedgehog 2 er ganske solid, men jeg foretrekker Sonic the Hedgehog 4: Episode 1.
/sonic og link

Fullt fortjent førsteplass til A Link to the Past. Beste spillet i serien, og et av de bedre jeg har spilt så lenge jeg har levd. Selv etter 20 år er det ennå et av de beste spillene i historien.
/Losten79

Synes egentlig A Link to the Past er bedre enn Ocarina of Time. Lånte det til GBA, og spilte det veldig mye. Det er et fantastisk spill.
/MationMac

Hadde et Final Fantasy-spill vært på førsteplass hadde jeg kastet PC-en min i veggen.
/assi1

Vice City er definitivt et bedre spill enn Grand Theft Auto III, men til gjengjeld har det hatt enorm innflytelse på spill i ettertid. Skapte jo så å si hele sandkassesjangeren.
/Zebula77

Mamma og pappa er ganske hekta (og utrolig gode) i Tetris, men selv forstår jeg ikke greia! Har vel noe med den enkle oppbyggingen å gjøre!
/Werchio

Yeah, Zelda er jo verdens beste spillserie. Og dette er jo et av verdens beste spill. Men spør

du meg skulle Ocarina of Time eller Majoras Mask vært på førsteplass.

/Pepperoniman

WTF bare 100. plass til Call of Duty: Modern Warfare?

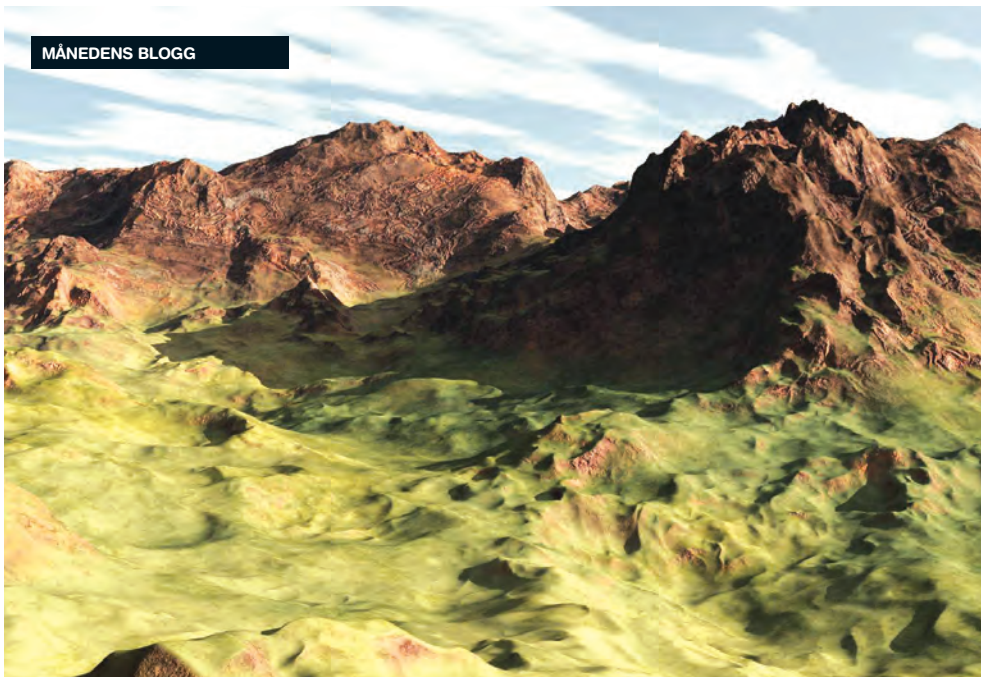
/sowns

Max Payne og Duke Nukem har så gode navn at det er kleint.

/Ursa Minora

Har aldri likt World of Warcraft.

/Creteck



FOTOREALISME I SPILL

Grafikken blir bedre og bedre for hvert år. **benni-e** ser ikke nødvendigheten i nok en forbedring...

For en uke siden så jeg en video som teknologifirmaet Euclideon hadde lagt ut på YouTube. Videoen forklarer i detalj om en teknologi som ikke skal fokusere på bruk av polygoner i spill, men heller atomer.

For cirka ett år siden kom Euclidideon med uttalelser om at de hadde funnet opp en teknologi som kunne gi ubegrenset detaljrikdom i spill, for å oppnå 100.000 ganger så bedre grafikk enn den vi har nå. Denne nyheten dukket opp i flere populære medier, men få trodde på dem siden de ikke hadde noe å vise til. Det høstes for godt ut til å være sant.

I videoen viser de en utrolig detaljrikdom i

for eksempel jorden, og det ser virkelig imponerende ut. Men jeg synes grafikk utvikler seg altfor mye. Jeg er imot at spill skal ha fotorealisme i fremtiden, men flertallet tenker ikke slik. Jeg elsker å spille fordi det er en enkel måte å rømme fra den ekte verdenen på. For meg handler spilling om å isolere seg i en annen verden.

Jeg tror man kommer til å miste selve illusjonen om at man spiller dersom det ser for ekte ut. For meg er spill mer eller mindre en simulator. Moderne spill bør være slik. Det er bra nok grafikk i spill som Battlefield 3, Uncharted 3 og Rage. Her bør det stoppe. Jeg vet ennå ikke hvordan WiiU sin grafikk er, men jeg syntes faktisk at demoen med fuglen så akseptabel ut.

Nye konsoller burde heller fokusere på å bringe nye og bedre elementer for spillbarhetens skyld, og ikke bry seg like mye om utseendet. Det er i alle fall min mening om saken.

/benni-e

MÅNEDENS LESER



MATIAS SOTO PETERSON

Alder 11
Yrke Student
Brukernavn NorGaMaGamer

Hva er ditt største spillminne?

Mitt beste spillminne er da jeg gikk løs på SSX 3 for første gang. Det var min brors Playstation, men spillet var mitt.

Hva med den verste?

Definitivt Onslaught til WiiWare. Ble lurt trill rundt, og endte opp med noe som ble slettet med en gang. Ellers har jeg vært ganske heldig.

Hva er ditt yndlingsspill?

Mitt yndlingsspill er nok The Legend of Zelda: Ocarina of Time, jeg har aldri

spilt noe som har bedre musikk, stemning og figurer.

Hvor ofte spiller du?

Det ender opp med rundt 15 timer i uken. Hvilke spill det er varierer, men det er i alle fall så ofte.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Jeg syns Gamereactor er den beste spillside i absolutt hele Norden, der spillere kan snakke om spill og mange andre ting som de har til felles.



MAGICKA

Sjanger ACTION / EVENTYR Utviklere ARROWHEAD GAME STUDIOS Utgivere PARADOX INTERACTIVE Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder ALLE

Flertallet har nok hørt om Merlin, Gandalf den Grå eller Harry Potter, men trollmennene i actioneventyret Magicka har fått lite spalteplass. Litt synd, for de er nemlig fulle av humor, populærkulturelle referanser og god dialog.

Sistnevnte er nettopp det som gjør Magicka til et latterlig morsomt spill. Men det er ikke bare replikkene som sjarmerer meg, selv om de er artige også. Det er som regel trollmennenes språk som vekker latteren. De svenske utviklerne i Paradox Interactive har nemlig funnet opp et trollmannspråk ved å krysse svensk med engelsk, og har latt det modne i ei suppe av utydelighet. Resultatet er et eget lite språk som selvfølgelig må tekstes.

Magikerne i Magicka tryller ved å kombinere åtte forskjellige elementer. Enkelte av disse kan ikke fremtre i samme formel, som for eksempel jord og lyn, mens andre kombinasjoner utvikler et splitter nytt element. Ild og vann gir for eksempel damp.

Brettdesignet er tamt til tider. Selv om det er myriader av ulike typer fiender blir det fort ensformig. Formålet er å komme seg fra A til B, mens man sprenger, brenner, fryser og knuser alt som står i veien. Likevel er det noe merkelig tilfredsstillende og avhengighetsskapende med det man gjør. Det er utrolig hvor mye nattesøvn jeg har mistet bare fordi jeg bare er vært nødt til å spille et brett til før sengetid.

Dessverre er nettdelen preget av mange bugs og problemer. Det er tidvis vanskelig å komme inn på samme spill som vennene dine, og man blir ofte koblet fra når man først finner sammen. Tekniske feil som fiender som dør stående og problemer som gjør det umulig å helbrede en vennlig spiller er ikke spesielt lekkert, og det er rimelig kjipt å bli koblet fra rett før en krevende boss.

Magicka er det artigste spillet som har kommet ut på flere år, og med en vanedannende struktur og oppbygning er det et av spillene jeg har kost meg mest med i hele år.



/Ursa Minor

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 2099,-

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 forbigått 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 ambisiøst.	Action	Konami	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mortal Kombat Fighting 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. Sylskart 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

ANBEFALT

HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM / SONY

Hva skjer? David Cage har skapt en helt ny spillsjanger med den interaktive thrilleren Heavy Rain. Via fire hovedpersoner følger vi jakten på en seriemorder, i en av de mest intense og spennende historier noensinne fortalt via et dataspill. En revolusjon for spill som fortellermedium, og en av årets mest engasjerende spilleopplevelser.

Beste øyeblikk: Når du innser at du faktisk bryr deg om hva som skjer med spillfigurene du styrer. Heavy Rain vekker følelser.

Til deg som: Vil ha noe helt annerledes og unikt.



ANBEFALT

MORTAL KOMBAT

NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Netherrealm har gjort undre med seriens siste tilskudd, der historiedelen er delt opp kapittelvis etter hver figur. Vi får dybde i form av de mange slåsskombinasjonene, mens røtgenangrep og varierte miljøer setter tonen for det det suverene fighting-spillet. Grafikken er et kapittel for seg selv.

Beste øyeblikk: Når du har lite liv og slenger ut et reddende spesialangrep i siste sekund. **Til deg som:** Trenger et Mortal Kombat-spill som går tilbake til røttene. Spillet flommer over av nostalgi, og vil falle i smak for alle med kjærlighet til serien.

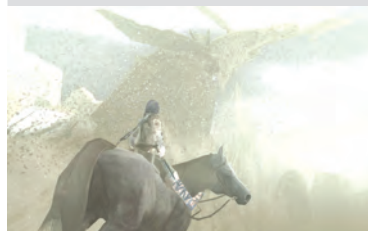


ANBEFALT

ICO AND SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION

TEAM ICO / SONY

Hva skjer? Wander og Ico vender tilbake i en av de beste HD-relanseringene på lenge. Gåtene og kampene er like intense, og er i tillegg utgitt i krystallklar 3D med Move-støtte. Nydelig relansering av to sjelfulle spill. **Beste øyeblikk:** Når man har spilt gjennom eventyrene, og føler seg tappet. Man får virkelige følelser for figurene og det de opplever, og er like vakkert fem år senere. **Til deg som:** Trenger oppvarming til Team Icos The Lost Guardian.



STYR UNNA!

IRON MAN 2

SEGA / SEGA

Hva skjer? Jermannen har hoppet på lisensvogna, og havner i grofta så det ljoerer. Du er Tony Stark, omgitt av gufne og triste omgivelser i en grusomt kjedelig historie. Utvikleren har prestert å produsert en Iron Man uten verken tyngde eller jern, da både angrep og forsvars-taktikker falmer som et lov på hosten. Håpløst.

Verste øyeblikk: Når du prøver å bruke dine krefter mot en steinkloss, og opplever at du faktisk er helt tappet for jern.

Velg heller: Batman: Arkham Asylum. Superheltemoro på ordentlig.



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.



SONY PSP

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Loco Roco	9/10
4	Patapon 3	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

MICROSOFT XBOX 360

INFORMASJON

Utvikler **MICROSOFT**
 Lansert **2. DES 05**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vekt **2,9 KG**
 Mål **270x75x264**
 Pris **2090,-**

Microsoft var først ute med sin konsoll i 2005 blant det man kaller "neste generasjon". Xbox 360 er - som Playstation 3 - et kraftig beist som har tre prosessorjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable net tjenesten 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 musikspillet 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 undervannsbymen 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 storeslem 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. Sylskarp 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 salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

DEAD ISLAND

TECHLAND / DEEP SILVER

Hva skjer? I ferieparadiset Banoi har alt gått galt, da du våkner etter en fuktig kveld på byen med en skokk av zombier å kvitte deg med. Du skal redde så mange som mulig, og med hva enn du finner til din disposisjon. Actionorientert og spennende fra start til slutt, med nydelige omgivelser å bolte seg i. Skrekkfylt og kreativt tidsfordriv for alle zombie-fans!
Beste øyeblikk: Idet du redder noen med nød og neppe med et utslitt våpen.
Til deg som: Vil ha et zombie-spill utenom det vanlige.



ANBEFALT

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DICE / EA

Hva skjer? Dice leverer flerspilleraction av ypperste klasse i Bad Company 2. Fokuset ligger på samarbeid, intens skyting og ødeleggbare omgivelser som skaper en overbevisende helhet. Enspillerdelen er forresten også mer enn godkjent.
Beste øyeblikk: Når du overrasker en fiende som gjemmer seg inne i et hus, ved å blåse veggene til himmels.
Til deg som: Er på utkikk etter et vanedannende actionspill med god grafikk, stram action og varierte omgivelser.

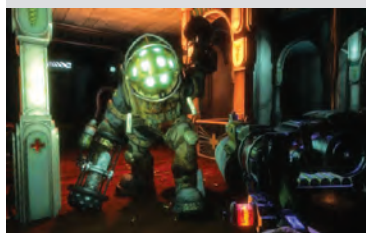


ANBEFALT

BIOSHOCK

IRRATIONAL GAMES / TAKE-TWO INTERACTIVE

Hva skjer? Etter en flyulykke ender du opp i en undersjøisk by, et mareritt av et filosofisk eksperiment som har gått veldig galt, der du må kjempe for ditt eget liv mot mutanter og andre uvesener. Klaustrofobisk og utrolig atmosfærisk.
Beste øyeblikk: Første gang du moter en Big Daddy. Lyden av føttene som tramper mot metall. Den massive skikkelsen. Skrekken.
Til deg som: Er ute etter et actionspill med mening. Bioshock satte en ny standard for historiefortelling i førstepersons skytespill, og er like fantastisk den dag i dag.



STYR UNNA!

BAND HERO

NEVERSOFT / ACTIVISION

Hva skjer? Guitar Hero-seriens kommersielle lillebror er Band Hero, der nagler, pils og metallmusikk er byttet ut med lipgloss, rusbrus og kommersiell listepop. En tannløs versjon av Guitar Hero med mer karaokevennlig sanger. Ellers er dette nesten nøyaktig likt Guitar Hero 5, men med mindre muligheter for å implementere neclastbart innhold.
Verste øyeblikk: Å spille trommer til Spice Girls er ikke bare kjedelig, det er direkte pinlig.
Velg heller: Rock Band 3.





NINTENDO DS / DSI

INFORMASJON

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

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

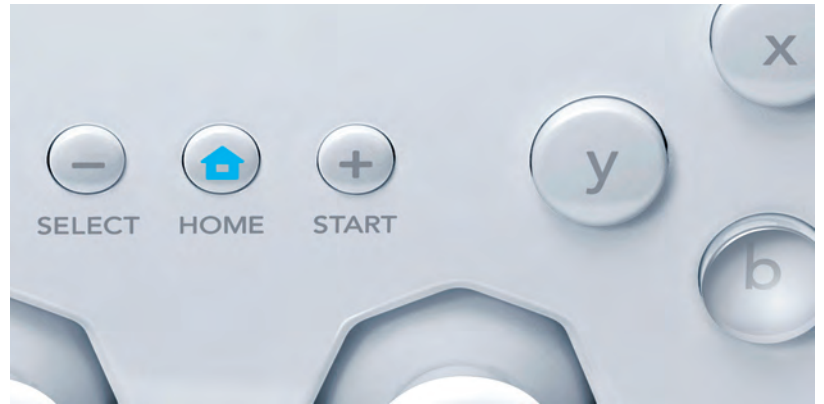
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal KOMPONENT
Vekt 1,2 KG
Mål 55,4x44x225
Pris 899,-

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 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

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	NVI Xenoblade Chronicles Fantastisk japansk rollespill med en unik frihetsfølelse. Endelig er det morsomt å utforske igjen.	Rollespill	Nintendo	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 fortykker 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 klikkeeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøste garn til forsvær, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	De Blob Fargeklaten Blob maler om en fargeløs verden til det ugenkjennelige. 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

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

ANBEFALT

XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFT / NINTENDO

Hva skjer? Monolith Soft vender tilbake med nok et glitrende japansk rollespill. Vi følger Shulk, armert med det magiske våpenet Monado. Xenoblade Chronicles lar oss utforske og føle på omgivelsene rundt oss, der figurene kan delta i flere valgfrie sideoppdrag når man vil. Helt herlig. **Beste øyeblikk:** Når man får dreisen på kampsystemet. Her må man følge med og gå drastisk til verks, hvis ikke feiler man kraftig. **Til deg som:** Vil ha et rollespill med frihet og oppdagelsesglede i alle ledd. Fenomenalt!



ANBEFALT

OKAMI

CLOVER STUDIOS / CAPCOM

Hva skjer? En demon herjer Japan, og du er en gammel solgud som inntar formen til en hvit ulv og bekjemper ondskaper for å bringe sol og blomster og dyreliv tilbake til Nippon. Et vakker eventyr i beste Zelda-stil, med unik grafikk og en utrolig stemning. **Beste øyeblikk:** Første gang du renser et nivå, og ser blomster og grønt gress spre seg utover i sollyst mens dyrene danser og koser seg. Burde vært sponset av Bellona. **Til deg som:** Drømmer om et nytt Zelda-spill. Okami har veldig mange av de samme elementene, og massevis av sjarm.



ANBEFALT

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

Hva skjer? Den gærne bolla Wario byr igjen på et brett varierte minispill, denne gangen tilpasset Nintendo Wii-kontrolleren. Smooth Moves er kanskje det sprøeste spillet i serien, og er både lekent, utfordrende og stor moro på en gang. **Beste øyeblikk:** Når Wii-moten skal være en telefon. "Ring" "Ring" - Hallo? **Til deg som:** Liker spill utenom det vanlige. Wario Ware mangler gode flerspillermoduser, men er allikevel et sosialt spill da det er like moro å se folk spille som å spille selv.

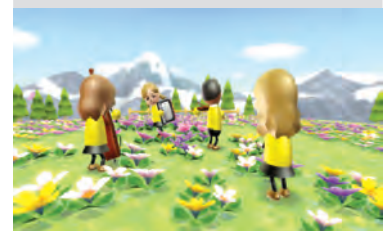


STYR UNNA!

WII MUSIC

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Wii Sports var kjempegøy. Wii Fit var interessant. Wii Play var ikke så moro. Og Wii Music er søppel. Det holder nå, Nintendo! I Wii Music skal du lage musikk ved å svinge på armer og bein. Upresist, monotont, og elendig midi-musikk er resultatet. Dette er ikke et spill, heller en babyleke. **Verste øyeblikk:** Når du oppdager at spillet ikke utfordrer ferdighetene dine i det hele tatt, men bare vil at du skal leke. **Velg heller:** Rock Band og Guitar Hero på Wii byr på mye mer underholdning enn dette mølet.





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 fortsetter i dag.

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
02	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rollespill	2K Games	10/10
03	The Witcher 2	Rollespill	Namco Bandai	10/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
05	World of Warcraft: Cataclysm	Nettrollspill	Blizzard	9/10
06	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
07	Mass Effect 2	Rollespill	EA	9/10
08	Bioshock 2	Action	Take 2	9/10
09	Crysis 2	Action	EA	9/10
10	Portal 2	Gåte	Valve	9/10
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
12	Mafia II	Action	2K Czech	9/10
13	Call of Duty: Black Ops	Action	Activision	9/10
14	The Sims 3	Simulator	EA	9/10
15	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft	9/10

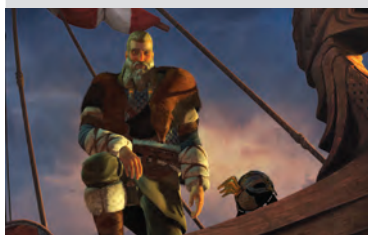
Gamereactors kjøpsguide er utelukkende basert på redaktørens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

CIVILIZATION V

FIRAXIS / 2K GAMES

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

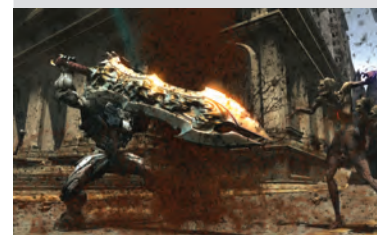


ANBEFALT

DARKSIDERS

VIGIL GAMES / THQ

Hva skjer? Til tross for et småkjedelig design og litt for overdrevent macho dialog, er Darksiders en liten perle av et actioneventyr. Som en av de fire apokalypterytterne får du skylden for å ha utløst dommedag og må kjempe for å bli frikjent i et actioneventyr med klare paralleller til spill som Zelda, Metroid og God of War. Finurlig spilldesign og suveren mestringsfølelse.
Beste øyeblikk: Når du etter to timer med slåsning og action plutselig må bruke hodet i et Zelda-lignende tempel.
Til deg som: Digger actionspill.

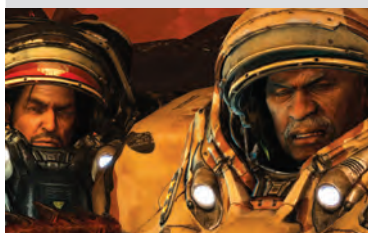


ANBEFALT

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD / BLIZZARD

Hva skjer? Blizzard gjør opp for 12 års ventetid idet Zerg, Protoss og Terran for tredje gang forenes i det som virkelig kan betegnes som en tungvekt i strategisjangeren. Her får vi servert en fantastisk kampanjemodus, i tillegg til en svært avhengighetsdannende flerspillerdel.
Beste øyeblikk: Med en gang det går opp for deg hvor alvorlig nydelig Starcraft II: Wings of Liberty er. Forjengeren kan ta seg en bolle.
Til deg som: Har savnet å boltre seg i strategiparadiset Blizzard en gang skapte.



STYR UNNA!

TERMINATOR SALVATION

GRIN / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Robotene har overtatt planeten, og du må kjempe mot maskinene som John Connor i spillet basert på filmen. Svenske Grin har kopiert fra spill som Gears of War, men har ikke klart å finne en god balanse, og resultatet er pinlig hastverksarbeide.
Verste øyeblikk: Når du dør for tyvende gang fordi kameraet og kontrolleren nekter å gjøre det du ber om. Frustrerende.
Velg heller: Det finnes nok av skytespill som kan anbefales foran dette, Killzone 2, Resistance 2 eller Infamous er alle langt mer tilfredsstillende.





TILBAKEBLIKK

The Longest Journey

Plattform PC Lansert 1999

Ingar har dratt tilbake til 1999, og mimrer om **Dreamfall: The Longest Journey...**

På 90-tallet fikk vi servert nydelige eventyr som **Monkey Island**, **Indiana Jones** og **Beneath a Steel Sky**. Men ettersom spillandskapet skiftet på slutten av 90-tallet døde sjangeren gradvis bort. Likevel maktet norske Funcom å overraske, og gjorde **The Longest Journey** til en minneverdig opplevelse jeg aldri glemmer.

I **The Longest Journey** ble vi kjent med April Ryan, en helt vanlig kunststudent. Som Shifter var hun i stand til å reise mellom to verdener: Stark, vår egen

teknologi- og vitenskapsorienterte verden, og Arcadia, hvor magi og det mystiske var hverdagskost. At begge verdenenes balanse hang i en tynn tråd hører selvsagt med i fortellingen. Men det var ikke superkrefter, kampsportferdigheter, superrustninger eller et overdimensjonert puppestell som gjorde April kvalifisert til å redde verden. Derimot var det hennes snarthenkhet, evne til å se medmennesker og kløkt som drev henne fremover. Man kan trygt påstå at April er den mest

realistiske kvinneskikkelsen noen gang portrettert i spillmediet.

Med sin eventyrlige og sjarmerende setting, slående humor og stadige referanser til **Star Wars**, **Monty Python** og **Tolkiens** bøker er **The Longest Journey** en lattervekkende opplevelse. Man sitter igjen med en god følelse, selv lenge etter den legendariske dialogen om hatter og kaniner mellom April og den slemme alkymisten Roper Klacks.

/Ingar Takanobu Hauge

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Fruit Ninja

Xbox 360 / ca 65 kroner

Om du eier en smarttelefon har du nok stiftet bekjentskap med **Fruit Ninja**. Konseptet er simpelt: Frukten hagler nedover skjermen, og du skjærer dem opp ved å stryke fingeren over dem. Nå er det her med Kinect-støtte, der du bruker hendene til å kutte opp fruktene. Styringen er like intuitiv som før, men det er også det store ankepunktet. Bombene som dukker opp blir ofte sprengt ved rene uhell, da det er så presist at det er vanskelig å unngå. Det viser kreftene til Kinect godt, men det er ikke mye å hige etter utover det. **6/10**



The Baconing

PSN / PC / Xbox 360 / ca 100 kroner

Deathspank var et fabelaktig spill, og nå har seriens tredje tilskudd landet. For de som ikke har spilt **Deathspank** før går det hele ut på å parodisere de Diablo-lignende rollespillene der ute, med en satirisk humor som tidligere ble gjort veldig bra. Det er ikke tilfellet med **The Baconing**. Pennen til de nye forfatterne er rett og slett ikke like god som **Ron Gilberts**, og fokuset er derfor lagt på de tungvinte kampene som alltid har vært seriens svakeste punkt. Og derfor er det akkurat det **The Baconing** er - svakt. **5/10**



Toy Soldiers: Cold War

Xbox 360 / ca 100 kroner

Tower Defense-oppfølgeren til **Toy Soldiers** har landet, og vi befinner oss i den kalde krigen. USA og Sovjet er ute etter hverandre, og kampanjen er full av "hva om"-scenarier. Nå kan man også styre sine egne tropper, og både sikte og skyte selv. I tillegg er spillkontrolleren kraftig forbedret, og resultatet er desto bedre actionsekvenser. Her finner man også en overraskende god flerspillerdel både lokalt og på nett. Kontrastfylt og nostalgisk - årets XBLA-spill heter **Toy Soldiers: Cold War**. **8/10**

Stopp pressen!



Nintendo annonserte denne uken at de kommer til å avsløre en stor Nintendo 3DS-nyhet på årets Tokyo Game Show. Ingen vet hva som skal avdekkes, men våre forventninger er i alle fall store.

Epic introduserer Season Pass

Om noen få uker slippes **Gears of War 3**, og som tidligere har Epic planlagt en bunke nedlastbare utvidelsespakker i tiden etter lanseringen. Denne gangen tilbyr de også ordningen **Season Pass**, som gjør at du kan sikre deg de fire første utvidelsene for den nette sum av 2400 Microsoft Points.

Steve Jobs går av som Apple-sjef

Apple-grunnlegger og konsernsjef **Steve Jobs** har som kjent i lengre tid kjempet en tøff kamp mot kreft i bukspyttkjertelen. Etter å ha vært delvis sykemeldet det siste halve året har nå **Jobs** besluttet at tiden er inne for å sende stafettstaven videre. **Jobs** har hele tiden vært klar på at han akter å forlate stillingen som toppsjef dersom han ble for syk til å utføre sine plikter, og til å fylle hans store sko har styret i Apple valgt **Tim Cook**.

Playstation 3 får aldri crossgame-chat

Playstation 3 har som kjent ingen crossgame-chat, og for litt siden kunne **Sony-president Shuhei Yoshida** stadfeste at det aldri vil komme til konsollen. Problemet skyldes mangel på RAM i maskinen, da hvert spill bruker litt av hukommelsen til systemet når man chatter. Derfor kan man chatte når man spiller samme spill, men aldri på tvers av titler.

Ingen våpenslitasje i Skyrim

I de tidligere spillene i **The Elder Scrolls**-serien har man vært nødt til å reparere rustninger og annet utstyr, da disse ble slitt over tid. I det kommende **The Elder Scrolls V: Skyrim** vil ikke dette være et problem lenger. Selskapet har nemlig innført et nytt system der man kan utbedre og bygge på eksisterende våpen og rustninger.

Tre helt forglemmelige spill...

Redaksjonen kårer sine absolutte verstinger!

Vi har flust av kjedelige spillminner, men noen har satt dypere spor enn andre. Redaksjonen har rippet opp i sårene og dykket ned i minneboka, og funnet tre spill vi godt kunne vært foruten.

Frank Herbert's Dune

PC

Jeg kjøpte Frank Herbert's Dune på klassetur i Polen på ungdomsskolen. Opplevelsen av å spille det fikk meg nesten til å slutte å like dataspill. Det var så grusomt og forferdelig at det gjorde vondt. Grafikken er ubehagelig, styringen er seig og gameplayet er spillerfiendtlig. Stemmeskuespillerne virker helt uinteresserte, og det ser ikke ut til at der er gjort noe form for bugtesting. Spillet har flust av dårlige designvalg, irriterende feil og idioti. Det er så dårlig produsert at selv fans av Dune vil finne det vanskelig å spille i mer enn ti minutter. Dette burde ikke spilles av noen. Punktum.

/Adrian Berg

Nights: Journey of Dreams

Wii

Det finnes unektelig nok av elendige oppfølgere der ute, men ingen dolket meg så hardt i hjertet som Nights: Journey of Dreams. Alle de gode spillminnene jeg hadde fra det fortryllende Nights: Into Dreams ble så godt som visket vekk da jeg prøvde meg på dette fantasiløset vraket av et spill. Det eneste den hadde til felles med forgjengeren var ringene man skulle fly gjennom. Områdene er avgrensede og stappet til randen av sjeløse figurer, som til syvende og sist gjør susingen gjennom drømmeland til et sant mareritt. Aldri, aldri, aldri igjen.

/Line Fauchald

Harry Potter og Ildbegeret

PS3 / Xbox 360 / Wii / PC / DS / PSP

Det er nesten litt rart å tenke på at jeg en gang i tiden gadd å fullføre Harry Potter og Ildbegeret. Etter de flotte forgjengerne med den åpne strukturen ble dette et utrolig lineært spill, som i tillegg slet veldig med kontrollsystemet og den vanvittig ubalanserte kunstige intelligensen. Når jeg satte meg ned med spillet tidligere i år for å minne litt slo jeg fort av, rett og slett fordi Ronny og Hermiones krangling gikk meg på nervene. Når jeg trengte hjelp tok det flere sekunder for de reagerte, og kontrollsystemet var slitsomt og tungvint. Noen kule samleobjekter og trespillermodus redder dessverre ikke dette.

/Alexander Lange



Listeblick

Vi har sett nærmere på de dyreste spillproduksjonene noen gang, og sammenlignet dem med de største filmbudsjettene.


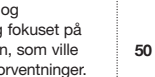
1 Grand Theft Auto IV 2008

100 millioner

Gran Turismo IV troner over alle sine konkurrenter i forhold til produksjonskostnader. Folk jobbet med spillet i over tre og et halvt år, da de blant annet studerte New York fra topp til tå. Resultatet er det dyreste spillet noen gang.



Tidens ti dyreste spillproduksjoner

Plass	Konsoll	Produsent	Utgitt	Antall millioner
2		Sony	2010	80
Gran Turismo 5 Forventningene var store da Gran Turismo 5 var på vei. Utviklingen tok hele fem år, og inkluderte over 1000 biler som skulle være animert til perfektjon. Det originale budsjettet lå på 60 millioner kroner, men det viste seg å bli 20 millioner dyrere.				
3		Sega	1999	70
4		Microsoft	2008	65
5		Konami	2008	60
6		Microsoft	2007	55
7		Realtime	2010	50
8		Rockstar	2011	50
L.A. Noire Detektiveeventyret fra Rockstar vektla atmosfæren og animasjonene i stor grad. Ansiktsanimasjonene og fokuset på å skape en ekte noir-verden var viktig for utvikleren, som ville skape et cinematiske spill som skulle gå over alle forventninger. Selve spillet skapte fikk kanskje ikke trampeklapp, men det visuelle var for det meste både slående og stemningsfullt.				
9		Square Enix	2007	48
10		Sony	2009	45

Hvem suger hardest?

Dom vs Marcus Fenix

Gears of War er beintøft, men vi er ikke like imponerte over rollegalleriet.

Marcus Fenix vs Dom Santiago

Gears of War
 Påberopt helt på 1,85 meter, 105 kg tung. Avtrekker glad og macho, med en forkjærlighet for knusstore replikker.

Gears of War
 1,83 meter høy korporal, fem kilo mer muskler enn bestevennen Fenix. Bærer COG-uniform og Lancer. Som oftest observert i skjul på feil del av brettet.

Utseende

Har de obligatoriske tøffingtrekkene med store arr og tredagers-skjegg. Bruker en bandana som ville satt Axl Rose i forlegenhet.

Pigg er digg, sies det. I alle fall ifølge Dominic Santiago, som sverger til hårklippen sist sett på 80-tallet. Ozonlaget var i fare, ble det sagt. Dom trosset advarslene - de er strengt tatt ikke på Jorden lenger.

Kjærlighetsliv

Har en kaotisk fortid med den smekre offiseren Anya. Fikk kjærlighetsbrev fra henne, men fåtallet er åpnet. Kan det skyldes leseproblemer?

Var gift med Maria før hun ble lobotomert av Locustene. Gnåler likevel hull i ørene på oss om sin uoddelige kjærleik, og syter gjerne mer enn han skyter.

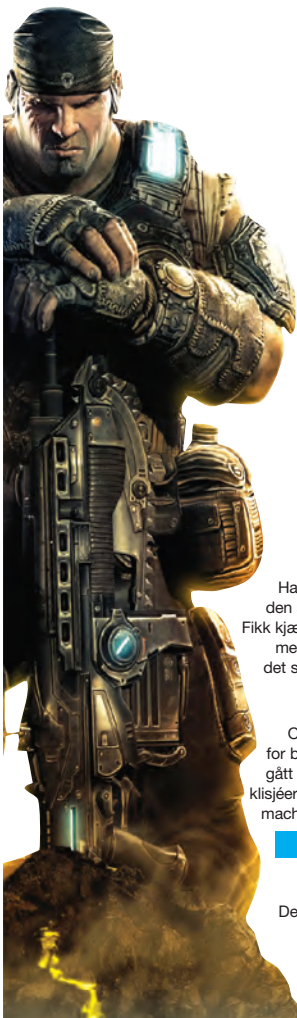
Replikker

Om det fantes en Oscar for billige replikker ville den gått til Marcus. Lirer av seg klisjéer i lynets hastighet med machostemmen fra helvete.


Dom er mest opptatt av å holde seg presentabel, og lover gang på gang at han er verdens snilleste fyr. Proklamerer sin kjærlighet til Maria i annenhver setning.

Vinneren: DOM SANTIAGO

Det er ingen tvil - Dom suger hardest. Ingen liker en sytpepave.



Tidens ti dyreste filmproduksjoner

Plass	Tittel	År	Antall milliarder	
1	Pirates of the Caribbean: At World's End	2006	1,6	
2	Tangled	2010	1,40	
Gladfilmen Tangled, som er løst basert på det tyske eventyret Rapunzel, er den dyreste animerte filmen noensinne. Det tok hele seks år å ferdigstille det enorme prosjektet, og inkluderte flere regissorbrytter. Filmen hadde fenomenale 3D-effekter, og ble en storsuksess hos publikum.				
3	Spider-Man 3	2007	1,38	
4	Harry Potter og Halvblodsprinsen	2009	1,33	
5	Avatar	2009	1,27	
6	Legenden om Narnia: Prins Caspian	2008	1,21	
7	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	2006	1,20	
8	X-Men: The Last Stand	2006	1,13	
Under filmingen av X-Men: The Last Stand gikk flere av de ansatte, inkludert regissoren, over til superheltefilmen Superman Returns. Men X-Men klarte seg fint likevel, og tjente inn svimlende 2,47 milliarder på verdensbasis.				
9	Superman Returns	2006	1,12	
10	King Kong	2005	1,11	
Peter Jackson fikk stor suksess med King Kong. Filmen var over tre timer lang, og var fullpakket med nydelige spesialeffekter.				



DEAD ISLAND™

A PARADISE TO DIE FOR



9/9/11

DEADISLAND.COM



XBOX 360



PS3



PC



© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hefen, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.