

**GRATIS  
MAGASIN**

Oktober 2011  
Nummer 92

No 1s største spillma

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

# Game reactor



FORZA4  
**RAGE**  
 ASSASSINS  
**CREED**  
 3 MASS  
**EFFECT**  
 DARK  
**SOULS**  
 SKYRIM

**MAX3  
PAYNE**  
 RAYMAN  
 ORIGINS  
 SAINTS  
**ROW**  
 ACE  
 COMBAT  
 NBA  
**2K12**



# DE TRE MUSKETERER

SUMMIT ENTERTAINMENT AND CONSTANTIN FILM PRESENT A CONSTANTIN FILM/IMPACT PICTURES PRODUCTION IN CO-PRODUCTION WITH NEF PRODUCTIONS  
RAY STEVENSON LUKE EVANS MADIS MCKELSEN GABRIELLA WILDE JAMES CORDEN JUNO TEMPLE FREDRIE FOX WITH ORLANDO BLOOM  
MUSIC BY PAUL HASLINGER ORIGINAL M.R. X INC. VISUAL EFFECTS BY MR. X INC. SUPERVISOR DENNIS BERARDI EDITOR ALEXANDER BERNER PRODUCTION DESIGNER PAUL DENHAM AUSTERBERRY  
EXECUTIVE PRODUCER MARTIN MOSZKOWICZ PRODUCED BY JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON ROBERT KULZER

AND NEW LEGACY FILM A FILM BY PAUL W.S. ANDERSON "THE THREE MUSKETEERS" LOGAN LERMAN MILLA JOVOVICH MATTHEW MACFADYEN  
AND CHRISTOPH WALTZ CASTING BY SUZANNE M. SMITH COSTUME DESIGNER PIERRE-YVES GAYRAUD PRODUCERS DEBENEFER MANUEL MALLE RORY GILMARTIN  
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GLEN MACPHERSON, ASC. EXECUTIVE PRODUCER JANE SILVIA TOLLMANN PRODUCED BY CHRISTINE ROTHE BASED UPON THE NOVEL "THE THREE MUSKETEERS" BY ALEXANDRE DUMAS  
SCREENPLAY BY ALEX LITVAK AND ANDREW DAVIES DIRECTED BY PAUL W.S. ANDERSON

SE DEN PÅ KINO FRA 14. OKTOBER!

### 3 MEDARBEIDERE

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



#### Tor Erik Dahl

Tor Erik ser opp til meg. Kanskje ikke så rart, med tanke på lederstilen min og at jeg er en slags farsfigur for ham. Ikke fordi jeg er gammel, altså. Er fortsatt ung... Så... Hvem andre er det som har en leder som fungerer like bra som kul komiker på arbeidsplassen?



#### Morten Bækkelund

Jeg og Morten er bestevenner. Vi pleier ofte å finne på kule ting sammen. Ja, når jeg tenker meg om har det riktignok vært en liten stund (to år) siden vi sist fant på noe, men ifølge Morten skyldes dette bare tilfeldigheter. Skikkelig uflaks, da...



#### Line Fauchald

En ting som er viktig for meg er at vi ikke skal være diskriminerende ovenfor kvinner på arbeidsplassen. Derfor behandler vi Line likt som oss andre. Vi behandler henne faktisk som en helt vanlig person, for når alt kommer til alt er vi så forskjellige?

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

# LEDER

Gamereactor nummer 92 / oktober 2011



## Denne jobben er så lett

**Det kommer inn en masse spill.** Vi spiller dritten ut av dem, anmelder dem, and that's it. Liker du det ikke? Saksøk meg. Jeg har også fire ansatte og femten skribenter under meg som alle er supermotiverte. Er egentlig ganske enkelt å motivere dem. Pleier bare å si noe morsomt eller meningsfylt, så går resten av seg selv. Når jeg tenker meg om, tror jeg ikke det har vært noen unmotiverte ansatte her siden jeg begynte. Flaks? Nepp. Tror heller det kan ha noe å gjøre med at jeg ser på meg selv som venn først, og deretter sjef.

Denne måneden har jeg blant annet runna Rage. Tok ikke så lang tid, heller. Bare runna det i løpet av noen timer, slang sammen et utkast (som viste seg å bli skikkelig bra - big surprise) og publiserte anmeldelsen. I løpet av noen få timer hadde jeg hjulpet hundrevis av gamere å finne ut om det skulle bli kjøpt eller ikke... Så... Hvis jeg kan gjøre hverdagen deres enklere... Saksøk meg.

Mange kommer bort til meg å sier "åh, du kunne sikkert vært sjef hvor som helst" og "hvorfor gidder du å være redaktør for Nordens største spillmedie?". Godt spørsmål. Jeg kunne sikkert ha gjort en ti ganger så krevende jobb uten å blunke - sannsynligvis også bedre. Men det er ikke poenget. Hver dag er det tusenvis av gamere som ikke vet hvilket spill de skal velge. Gamere som ikke har like mange penger som for eksempel meg. Gamere som kun har råd til ett spill. Det er *de* som er grunnen til at jeg gjør denne jobben. Hvis jeg bare kan hjelpe *en* av dem til å velge rett, er det verdt det.

Er du for eksempel på utkikk etter det gode kjøpet, har jeg lagt ved en liste over årets mest forhåndsbestilte spill i bonusdelen (du trenger ikke å takke). Det er ingen tvil om hvilket spill som blir hetest. Det er selvfølgelig Call of Duty: Modern Warfare 3 - for 2 millioner amerikanere kan jo umulig ta feil. Selv hadde jeg bestemt meg for Battlefield 3, men så fort jeg så listen, endret jeg mening.

Morten Bækkelund har vært på spillevent og kikket på Need for Speed: The Run. Ettersom det var lokalisert her i Oslo vurderte jeg å bli med, men som Morten poengterte er jeg svært viktig på kontoret. Han kalte meg praktisk talt hjertet i redaksjonen, så jeg valgte istedet å bli værende. Da Morten kom tilbake fra eventet fortalte han om seieren i Go-kart, noe som gjorde meg ekstra glad. Glad for at jeg ikke deltok, for da hadde jeg nok ganske garantert vunnet pokalen.

**Kristian Nymo, sjefredaktør**

**Sjefredaktør** Kristian Nymo  
(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](http://www.gamereactor.no)

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

**Utgivelser** 10 per år

**Trykk** StiboGraphics Danmark

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

**Distribusjon** Posten Norge

**Annonser** Bernt Erik Sandnes  
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

**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](http://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 Gamez Publishing A/S**

#### Testet

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

#### Anbefalt aldersgrense

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

#### Kontakt oss

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

Tempo



FOKUS

## MAX PAYNE 3

**Max Payne vender tilbake mer skalla, sinna og eksplosiv enn noensinne. Rockstar setter alle kluter til for en actionballet uten sidestykke...**

De siste årene har gitt oss mange såkalte oppfølgere, som kun har hatt navnet til felles med de spillseriene de er ment å høre hjemme i. I lys av nettopp dette, var det nok mange, meg inkludert, som var skeptiske da Rockstar viste frem de første bildene fra Max Payne 3. Max hadde mistet håret, anlagt skjegg, og iført en fargerik skjorte befant han seg i varme Sao Paulo til fordel for det dystre og kalde New York.

Som en av de første mediene i verden reiste Gamereactor til London for å se spillet, og etter at jeg hadde forlatt kontorene til Rockstar var alle mine

hovedsaklig i Sao Paulo, men alle andre kjennetrekke fra serien er fortsatt intakt. Bullet Time, akrobatikk, indre monolog, mørkt syn på tilværelsen, smertestillende piller - alt er med - det er en rendyrket og polert Max Payne.

Demoen jeg får se starter i Max sin leilighet i New Jersey. Heltens personlige nedtur har ikke stoppet siden det siste spillet, og Max er nå avhengig av både alkohol og smertestillende. Tilsynelatende har han også kommet til skade for å skyte den eneste sønnen til en mafiaboss, og det tar ikke lang tid før han må skyte

bekymringer forsvunnet. Ja, Max er fortsatt uten hår i deler av historien, og handlingen utspiller seg

seg vei ut av leiligheten. Før helvetet bryter løs har vi også stiftet bekjentskap med en venn, og tidligere kollega av Max, nemlig Passos. Han frister med et tilbud om et bedre liv i den private sikkerhetsbransjen i Brasil. Dette

**GAMEREACTOR.NO**  
Ønsker du å lese en lenger snikttitt av Max Payne 3, se de seneste traileren fra spillet eller kun diskutere sammen med like-sinnende. Ta turen til [gamereactor.no](http://gamereactor.no)

er et tilbud som med ett føles veldig lokkende idet kulene hviner rundt ørene hans.

I motsetning til forgjengerne blir ikke historien fortalt gjennom tegneserier. Denne gangen benytter de i stedet mellomsekvenser som blir avspilt med spillmotoren, akkurat som i mange andre Rockstar-spill. Rottene er likevel til stede. Bildet blir ofte inndelt i tegneserieaktige ruter, og viktige navn og ord står skrevet på skjermen. Den indre monologen er også med, og det er den samme skuespilleren som ga ham stemmen i de forrige



spillene. Han har også bidratt til å gi Max et ansikt, og animasjonene i mellomsekvensene er forøvrig vesentlig bedre enn vi så i for eksempel GTA IV eller Red Dead Redemption.

## ...DEN ELEGANTE ACTIONBALLETTEN KOMMER FORTSATT I FØRSTE REKKE...

Vi må også se nærmere på skuddvekslingene, for det er her det største tillegget i gameplayet finnes - et dekningsystem. Max kan ta deknning bak murer, kasser, dørkammer og så videre, på lik linje med alle andre moderne actionhelter. I motsetning til andre spill, har ikke Max dynamisk helse som helbreder mens han står i skjul.

Det er fortsatt smertestillende tabletter som gjelder. Helseindikatoren er som tidligere en mini-Max nede i hjørnet som fylles med rød farge i takt med hvor mye skade han pådrar seg.

Til tross for et dekningsystem, så er det fortsatt den elegante actionballetten som kommer i første rekke. Bullet Time virker bedre enn noen gang, og man kan igjen kaste seg gjennom luften mens man skyter i sakte film. Det imponerende NaturalMotion-systemet fra Euphoria, som vi også har sett i andre spill fra Rockstar, blir brukt i Max Payne 3, og det er flottere enn noensinne. Å se Max slenge seg gjennom luften med en hagle i hendene, rotere i svevet, og skyte løs på fiendene rundt ham, er helt klart penere enn vi har sett tidligere. Det

## Ryfter

**I en av scene i den** kommende spillefilmen Real Steel skal man kunne se en reklameplakat med logoen til Xbox 720. Med tanke på at Real Steel utspiller seg i fremtiden kan dette fort bare være et artig påfunn fra produsentenes side, men likevel har nyheten vakt oppsikt i spillbransjen. Før de inkluderte plakaten skal nemlig filmselskapet ha fått godkjenning direkte fra Microsoft.

**Ifølge ryktespalten i det siste** nummeret av magasinet Xbox World skal den neste konsollen fra Microsoft slippes allerede i 2013. Samtidig skal en rekke utviklere være igang med nestegenerasjonsprosjekter, deriblant Turn 10, Epic Games, Remedy, Rare Lionhead og Volition.

**Ifølge en ny rapport skal en** basert på Xbox-klassikeren Halo lanseres i 2012, med ingen ringere enn rutinerte Steven Spielberg i regissørstolen. Ingenting har blitt bekreftet så langt, men Halo-fansen spekulerer nå i om dette kan være et prosjekt som baserer seg på Halo-romanen Cryptum.

**Skal vi tro de siste** meldingene fra Jungellelegrafen er et nytt spill i Dead Space-serien allerede under utvikling. Angivelig skal handlingen denne gangen utspille seg på på isplaneten Tau Volantis, og til forskjell fra tidligere skal Isaac Clarke få selskap av to kompanjonger på deler av reisen.

**Det kan se ut som** utviklerhuset Naughty Dog har besluttet å kaste seg på relanseringbolgen med en samlepakke av de klassiske Jak & Daxter-spillene i HD til Playstation 3. Den sørafrikanske butikkjeden BT Games skal nemlig ha lagt til oppføringen Jak and Daxter HD Collection i sitt sortiment - en PS3-tittel som angivelig inneholder de tre første spillene i Jak & Daxter-serien.





H A R D W A R E

## DRONEKRIG

Vi har lekt oss med to stykk AR Drone. Lite ante vi om hva som ventet oss...

**Etter en rask titt i brukerveiledningen** konkluderte vi med at dette var såre enkelt. Jeg lastet ned en gratis app, satte telefonen i flymodus (tuller ikke), og trykket Take Off. Resultatet var en stillhet vi ikke har opplevd på kontoret tidligere. Midt i rommet, cirka én meter over gulvet fløt dronen. Lyden av de fire

grunnleggende manøvrene ved enkel balansering med smarttelefonens gyrofunksjon. At dette skulle fungere så presist og sømløst overrasket oss.

Den flyr elegant over kontorpultene våre mens løse ark og pappkopper blåser til alle kanter. I fronten på dronen er det montert et kamera. Dette tillater deg å se hvor

### ...ENKEL BALANSERING MED SMART-TELEFONENS GYROFUNKSJON.

propellene var alt man kunne høre i noen sekunder før alle brøt ut i begeistrede gledeshyl.

AR.Drone har en toppfart på 18 km/t, veier under et halvt kilo, og batteriet varer i 12 minutter - 12 minutter i himmelen.

Vi er selvfølgelig klar over at det er liten nytteverdi i dronen, som egentlig kun er et relativt dyrt leketøy til en pris i underkant av 3000,- kroner. Men likevel er vi alle enige om at det er noe spesielt med å se på hvordan den bare flyter i luften. Det virker så enkelt og stabilt. Selv flyvningen er høyst intuitiv, og alle klarer å gjennomføre de

du flyr uten at du behøver å se selve dronen. Ved å laste ned riktig app, kan man også krige mot andre droner. Dette bør prøves i lav høyde, da det er fort gjort å kræsje lande og ødelegge farkosten. Den er tross alt laget av isopor og tynn plast. Uansett om man velger å skyte hverandre ned, laste ned ferdig programmerte manøvre, eller bare fly fritt - AR.Drone byr på masse moro, oppmerksomhet og varme følelser. Glem babyer eller pelsbløte kjæledyr. Hvis du er på utkikk etter noe som begeistrer deg, så gir AR.Drone mer valuta for pengene.

[AR. Drone er ute nå.](#)



Etter å ha sett Max Payne 3 med egne øyne, er som sagt all tvil visket bort. Til tross for frisuren og de omgivelsene, er alle kjennetegnene fra de første spillene fortsatt med. Det er heftig action, animasjon fantastiske ut, og Max sin patenterte depresjon er mørkere enn noensinne.



samme gjelder hvordan fiendene beveger seg når de blir truffet. De skyves rundt og faller bakover på en troverdig måte, alt avhengig av hvor de blir

## OMGIVELSENE KAN ØDELEGGES I STOR STIL, GLASSKÅR SPRUTER OG GIPSVEGGER FALLER SAMMEN...

truffet. Dette kommer veldig godt frem når man aktiverer killcam. Da følger man kulen, i sakte film, fra den forlater løpet hos Max til den treffer den siste fienden i den aktuelle gruppen av motstandere. Max Payne er definitivt tilbake.

Vi hopper fremover i historien, og Max har ankommet Brasil. Han har fjernet håret, men latt

skjegget bli. I denne sekvensen skal Max og kjæresten til Passos, Giovanni, møte nettopp Passos i en øde del av byen. Før de rekker å nå så langt, blir de to angrepet av en paramilitær bande. De to forsøker å gjemme seg blandt bussvrak, men blir fort oppdaget av et banded medlem.

Nok en gang bryter helvete løs.

De skyter seg inn i et bussverksted hvor Max får anledning til å vise hva som bor i en ekte actionhelt. I en sekvens hopper han fra en gangbro, griper fatt i en stor krok som henger fra taket, og der henger han i én arm, med Bullet Time aktivert, og fyrer løs på de paramilitære under seg.

Senere skyter han i stykker en annen gangbro slik at den faller ned og alle fiendene blir slått i svime. Omgivelsene kan ødelegges i stor stil, glasskår spruter og gipsveggene faller sammen. På et tidspunkt skyter Max en bensinpumpe, med de følgene at den eksploderer og setter fyr på resten av bensintanken og uheldige fiender i nærheten.

Spillet utvikles i et samarbeid mellom flere av Rockstars avdelinger under navnet Rockstar Studios. Skaperne av de første spillene, finske Remedy, har blitt konsultert fortløpende, og de skal være veldig positive til det de har sett. Vi har ikke fått se så mye til historien ennå, men ellers ser det ut til at Max Payne vil leve opp til alt vi kunne ønske oss av en nummer tre i serien. Dette kan godt bli noe av det heteste som dukker opp til neste år.

For en enda mer utfyllende tekst, besøk [gamereactor.no](http://gamereactor.no)

og de eksotiske nasjonene ser





## EN DAG PÅ JOBBEN

Da Electronic Arts bød på Go Kart og spilltesting var ikke Morten vondt å be...

Jeg skal spare dere for detaljene fra dagen da norgeseliten i spilljournalistikk møttes til et forrykende oppgjør på Harald Huysman Go Kart-senter i Oslo. La oss bare si at de øvrige oppmøtte hadde lite å stille opp med da undertegnede fikk tredde på seg kjoredressen. Go Kart-turneringen var nemlig bare en hyggelig aperitif ved siden av dagens hovedrett, Need for Speed: The Run.

Jeg må helt ærlig innrømme at jeg ikke akkurat fikk bakoversveis første gang jeg så The Run. Det var ikke noe banebrytende nytt å spore i bilkjøringen, og Quick Time-sekvensene utenfor bilen virket statiske og

## Dessverre engasjerte Go Kart-kjøringen mer enn spillet...

uengasjerende. Da jeg fikk sjansen til å prøve spillet med mine egne hender ble noe av dette inntrykket rettet opp, men dessverre var det ikke nok kjøtt på beinet til å danne seg et skikkelig inntrykk. Spilltestingen bestod av fire baner, og av disse var det bare én som ga mersmak. Den fartsfylte fjelletappen der man kjører om kapp mot nådeløse snøskred og fallende kampesteiner er både intens og spennende, og kontrasten ble derfor stor sammenlignet med de andre banene, som kun bød på helt ordinær arcaderacing.

Da jeg forlot Go Kart-senteret stod jeg derfor igjen med en blandet følelse. Jeg har ikke gitt opp Need for Speed: The Run helt ennå, men samtidig var det smertelig tydelig at det som hadde foregått på Go Kart-banen hadde engasjert langt mer enn det på TV-skjermen.



### Go Kart i sentrum Spillet kom i andre rekke

Å velge Harald Huysman Go Kart-senter som arena for spilltesting hadde både positive og negative konsekvenser for EA. På én side bød det på et hyggelig opplegg for oss som var invitert, men samtidig klarte ikke selve spillet å leve opp til det øvrige programmet. Testingen av The Run var interessant nok, men etter hvert vandret oppmerksomheten ut på andre stier. Spillingen endte opp som en tidtroyte mens man ventet på neste runde på asfalten.



### Om kapp med naturen Overvinn snømassene

Konseptet i The Run går ut på å kjøre så fort som mulig fra San Francisco til New York. Takket være USAs varierte natur ligger derfor forholdene til rette for et variert sett med fartsetapper på ferden fra vest til øst. Én etappe var mellom snødekte fjell i Rocky Mountains. Det var et fartsfylt en-mot-en løp med buldrende snøskred i nakken. En intens og spennende kjøreepisode, og uten tvil det beste vi har sett fra The Run så langt.



### Helt til topps Kruste all konkurranse

Etter innledende runder var det klart for finalen i Go Kart-turneringen, bestående av syv ivrige førere. Tre nordmenn og fire svensker. Undertegnede tok raskt teten. Innen siste runde var unnagjort hadde forspranget økt til 12,2 sekunder på 2. og 3. plassen, mens de øvrige deltagerne fremdeles lå en runde bak. Særlig svenskene gjorde det bemerkelsesverdig dårlig. De får nok holde seg til kjøttbullar, for Go Kart-kjøring er åpenbart ikke deres greie.



### Utenfor bilen Fortsett jakten til fots

For å treffe en større brukergruppe har EA satt mer fokus på historieformidling i The Run. Dette har ført med seg en rekke situasjoner der hovedpersonen Jack forlater bilen og kaster seg ut i dramatiske quick time-baserte sekvenser til fots. Det har også ført med seg en debatt om hvorvidt EA prøver å bite over mer enn de kan tygge, ettersom de færreste har latt seg imponere av sekvensene EA har vist frem så langt.



## Full moro for halve prisen!

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

En oversikt over de kuleste games finner du her: [www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com)



IKARIAM





# Star Wars: The Old Republic

Vi har dratt flere år frem i tid, og sjekket terrenget i vårt aller kjære Star Wars-univers...

**Det er vanskelig å ikke bli fenget.** Gnistringen når lyssabelen møter androidmetall, akkompagnert av John Williams u dødelige soundtrack, spiller på strenger jeg deler med flere millioner Star Wars-fans verden rundt. Striden mellom republikken og imperiet er virkelig en opplevelse det er verdt å dele, og det er nettopp dette Star Wars: The Old Republic handler om. Vi ser på brettet Eternity Vault, der vi skal angripe et høybevoktet fengsel. Dette er en såkalt Operation, hvilket innebærer at åtte til 16 spillere samarbeider for å påbegynne de tøffere oppdragene galaksen huser. En av deltakerne er for sene til startområdet, men det er null problem i denne høyteknologiske fremtidssagaen. En holokonferanse løser den biffen. En blåskimrende gestalt dukker opp, og får bli med på oppdraget vi har foran oss.

Og vi begynner. Alle deltakerne suser i vei i hver sin flykapsel mot planeten der fengselet befinner seg. Vi vandrer på de snødekte viddene, og på ferden slakter vi en taun-taun i fillebiter. Om litt når vi en haug med

forsvarstårn, som spyr ild på gruppen vår. Men gjengen forsvarer seg bra, og klassene Sith Warrior, Inquisitor og Imperial Agent samarbeider ved å pådra seg skade, distribuere medisinpakker og bruke Lightning Force-angrep. Snart har vi forvandlet kanontårnene til mudder i det snødekte gresset.

Laget mitt jubler om hverandre, og veien til fengselsanlegget ser endelig åpen ut. Men det er jo aldri så enkelt som det ser ut. En Annihilation Droid, som er minst to bygninger høy, senkes ned fra skyene og angriper oss stygt med missiler og en kanon. Nå må krigeren få fatt i missilene, og la de andre angripe beistet. Den Marauder-spesialiserte Sith-krigeren oppdager og viser svakhetene ved minibossen, mens Operative-agenten skaper et helende felt ved droidens føtter. Her samler hele laget seg samtidig for å opprette et sterkere forsvar. Til slutt fører samarbeidet til at roboten raser fra hverandre, og i det sekundet avslutter Bioware demobrettet.

Nå får jeg endelig prøve meg på spillet alene. Det er ikke akkurat mange som har koblet seg opp, da de eneste jeg ser noen fornøyde messedeltagere og noen fra Bioware. Jeg begir meg derfor ut på oppdrag alene, og bestemmer meg for Healer-klassen Jedi Consular. Her er oppgaven å samle inn fire hologramrelikvier. Jedimesteren Syo Bakarr (jeg kaller ham Syo-konsulenten) gir meg flere detaljer, og jeg får nytte godt av både stemmeskuespillet og dialogvalgenene. Du må ta flere moralske beslutninger mens du er på eventyr i galaksen, og om du er en jedi handler det mest om å frigjøre deg fra eller slutte deg til den mørke siden. For Sith-krigere er det annerledes, da du må bestemme hvor hensynsløs du skal være i forhold til det å drepe.

Området er sprinklet med fienden Flesh Raiders, men disse level 1-monstrene er ingenting mot en level 2-tøffing som meg. Jeg kyler av meg angrep etter angrep, da spesielt Project, som er gressbelagte landstykker som slenges mot fienden, og Double Strike – et kraftig sabelangrep. Lyssabler er det flust med i den gamle republikken, og de dukker opp i alskens forskjellige farger og former. Du kan velge mellom å duellere med ett sverd, to i hver hånd eller med stavmodellen med doble blader. Oppgraderingene gjøres med krystaller.

Det er også befriende å se at Bioware har gjort alle situasjoner og kamper overkommelige for alle. Hvem som helst skal kunne håndtere dem, uavhengig av klasse. Ved hjelp av oppdrags- og karaktermodifikasjoner skal du kunne komme deg videre, selv om du spiller alene. Med det sagt er medspillere alltid det beste hjelpemiddelet.

Videre får vi en kikk på hvordan Instances fungerer. The Old Republic kaller dem Flash-points, og omtaler det som områder der bare du og ditt selskap kan vandre. Oppdragene er historiedrevne, og dine beslutninger for oppdraget avgjør hvoran motstanden blir.

Men det føles som at jeg tråler velkjent terreng, og noen ganger minner det om et helt vanlig nettrollespill. Jeg får ikke Star Wars-følelsen før jeg utforsker jeditemplene, konverserer med jedimestrene og lærer om kraften, men til gjengjeld er ikke 45 minutter nok til å bedømme et spill som skal vare i flere måneder og år. Vi vil heller sette den jedi-aktige tålmodigheten vår på prøve, og satse på at forhåpningene blir befridd når The Old Republic slippes i høst.

**Jonas Elfving**



## Core Blaze

Ingen har klart å vippe WoW av tronen, men Gamania mener de har svaret med netrollespillet Core Blaze...

### Helt gratis

Samtlige spill fra Gamania er helt gratis, og Core Blaze er intet unntak. Inntektene strømmer til når du betaler ordentlige penger innad i spillet, som for eksempel ved å kjøpe et våpen eller en morsom hatt. Dette vil imidlertid ikke påvirke de som velger å ikke bruke penger - den eneste som føler på det er Gamania selv.

### Designinspirasjon fra Kina

Estetikken bygger på den kinesiske kulturarven. Alt fra skoger og grotter til klær, rustninger og våpen har blitt designet med utgangspunkt i kinesisk historie og forskjellige sager.

### Kvalitet fremfor kvantitet

Core Blaze hadde en planlagt lansering tidligere i år, men grunnet stor interesse for prosjektet verden over har Gamania bestemt seg for å fremskynde utgivelsesdagen. Spillet blir lansert i løpet av høsten/vinteren til neste år, og skal vi tro utvikleren skyldes det at de virkelig vil finpolere det fremfor å slippe et spill med småfeil over hele fjøla.

### Gigantiske våpen

Det enorme sverdet er tungt og vanskelig å få dreisen på, men når du først treffer er det med enorm kraft. Om du blir lei av det kan du bytte til et annet våpenoppsett.

### Du har full kontroll

Som spiller blir man oppfordret til å spille gjennom det med håndkontroller, til tross for at Core Blaze er PC-eksklusivt. Det går selvfølgelig an å spille med tastatur og mus, men de raskeste kombinasjonene er utformet og finjustert med håndkontrollere i tankene.

### Våpenutvalg fremfor klasse

I Core Blaze bestemmer man seg for et våpenoppsett fremfor en klasse. De fire kombinasjonene hittil er giant sword, dual blade, sword & shield og long bow. Om du blir lei kan du bytte oppsett i bestemte områder, som gjør at du endrer rolle automatisk og slipper å begynne på en ny figur.



# Saints Row 3

Forvent mer crazyaction fra Volition i seriens tredje tilskudd...

**Man sier gjerne at kopiering er den ærligste form for smiger.** For en stund siden, da Saints Row ble lansert, var det ikke å regne for noe annet enn en voldsom overøsing av komplimenter til Rockstar og deres berømte GTA-serie. Etter hvert utviklet spillklonen et eget særpreg med sin egne, skrudde personlighet.

Mens GTA-serien ofte fokuserer på realisme og samfunnskritikk, fokuserer heller Saints Row ene og alene på sandkassekonseptet. Saints Row: The Third er antageligvis hva Grand Theft Auto ville blitt dersom utviklingen ble overlatt til Epic Meal Time-gjengen. I dette spillet kan du spontanbryte med tilfeldig forbigående, jakte på biler ved hjelp av enorme, erotiske massasjestaver og skyte deg ut av kanonbiler. Om GTA bruker filmer som Heat og The Departed som sine store forbilder, så benytter Saints Row: The Third seg av den grelle Batman-serien som gikk på TV på 60-tallet som sin inspirasjonskilde. Hvordan skal man ellers beskrive en gangster som er ikledd en romdrakt, bevæpnet med en flammekaster og kjører rundt i en bil formet som et stort ansikt?

I spillet starter du på toppen av verden. Siden du jagde vekk de rivaliserende gjengene fra byen Stilwater er The Saints kongene på haugen. De er byens kjendiser, de eier alt, de gjør hva de vil og de har til og med en produktlinje med egne energidrikkere. Ressursene du sitter på fra starten er altså umåtelig mye større enn i tidligere spill, og med dette øker også mulighetene til ugagn. Dermed kan det kanskje være at noen får roet ned sin indre anarkist og minsket lysten til å trampe gjennom lillebrors nybygde sandslott.

Volition eier heller ingen skam når det kommer til tilpassing av fysikkens lover. Hva sier du til å rygge i 100 kilometer i timen mens du samtidig skyter etter motstanderne dine med granatkaster? Legg til dette scenariet i flerspillermodusen der du roter rundt med venner, og lekestuens potensiale blir nærmest svimlende.

Det er ikke alle spillskapere som lager spill ene og alene for å være morsomme, spesielt ikke i det siste. Store deler av spillbransjen er enige i at morsomme spill har en tendens til å bli for lavpannede. Det virker nesten som at man må ha ambisjoner om å endre spillbransjen for alltid, eller levere en dypt rørende og engasjerende historie som ingen har sett maken til. Til tross for dette blåser Saints Row: The Third de fleste konkurrentene ut av vannet med sin simplicitet og sin unike evne til å pirre lekelysten i en stor sandkasseverden.

**Viktor Eriksson - GR SE**

PINNSVINET ER I FARTA

## Sonic Generations

Sega vil fylle tomrommet etter seriens nedtur

Hvor mange sjanser er vi villige til å gi noen som pleide å være fantastiske, men som har såret oss så mange ganger gjennom årene at vi så vidt klarer å stå opp om morgenen? Med Sonic Generations vil Sega gi sin blå maskot, og alle hans fans, en reise gjennom tiden. Et velkomment ønske fra selskapet, da vi foretrekker serien nøyaktig slik den var med sine knappe 16 biter.

Denne gang loves vi polygonperfeksjon i to dimensjoner, så vel som usannsynlig rask løping gjennom fargerike, tredimensjonale landskap. Og etter å ha hørt den beskrivelsen kan vi endelig, for første gang på lenge, lenge, lenge, si at vi gleder oss til å besøke Green Hill Zone. Både spillkontrolleren, de utrolige hastighetene, variasjonen og nostalgien er noen av ingrediensene som får oss til å heie på Sonic igjen, og etter en stund med kontrolleren i hånda og spillet på skjermen ser det ut til at det er nettopp dette vi får.



S N I K T I T T

# Lollipop Chainsaw

Suda 51 stiller sultne zombier mot lettkledde duskedamer...

**Suda 51 er noe for seg selv.** Hver eneste presentasjon er like spennende, fordi vi vet at vi får se noe helt unikt. Alle titlene hans er spesielle, selv om de fleste inneholder mer enn nok av både galskap og seksuelle referanser. Grasshopper Manufactures er utvilsomt en av de mer interessante utviklerne der ute. Men de som har møtt Suda51 husker ikke galskap. Det de husker er hans karismatiske vesen, proppet full av god humor og en væremåte kun kreative mennesker besitter. Introduksjonen begynte i kjent stil, med en lovnad om at dette spillet var noe eget. Noe helt spesielt. Og Suda 51 holder som regel løftet sitt.

Men selv om Lollipop Chainsaw er noe utenom det vanlige går det ikke utover gameplayet. Dette er et hack and slash-spill, som utspiller seg på en amerikansk ungdomsskole der en bråte zombier har brutt seg inn. Klassisk gameplay, klassisk setting, klassiske fiender. Men det er noe annerledes her. Det innså vi etter tre sekunder foran skjermen.

Først og fremst er det helt testosteronfritt. Vår heltinne er heiangjenglederen Juliet Starling, som ifølge Suda 51 er en "kick ass heiangjengleder med store krefter". Hun har en pin-up-aktig stil, og kler seg i korte skjørt og topper. Juliet er armert med pomponger og kjærligheter, og – selvfølgelig – en motorsag. Velkommen til Lollipop Chainsaw.

Vi hoppet nesten ut av setet vårt da produsentene avslørte navnet på skolen. San Romero High School, som trekker åpenbare referanser til sjefen over alle zombie-filmer, nemlig George A. Romero. Han er en engel i Suda51s øyne. Helt fantastisk.

Skolen har blitt overtatt av zombier, og professorer og studenter er ihjelspist. Det er noen få overlevende igjen, men kun én heltinne. Eller, skal vi si én og en halv. Hovedfiguren går hånd i hånd med et snakkende hode (David Byrne er involvert), en halshugget mann som passende nok er festet til hoftene hennes. Denne plasseringen åpner for noen heldige/uheldige glimt av Juliets truser i tide og utide. Herfra flommer de seksuelle referansene, som har blitt et slags varemerke for Grasshopper-spillene.

Fiendene har ikke mye til felles med de klassiske zombiene: de er raske, smarte og snakker nesten aldri. De gjengir for det meste replikker fra z-filmer, noe Juliet svarer på med samme mynt. Etter å ha sett en zombie-professor bli myrdet begynte heltinnen å anklage ham for de dårlige karakterene hun fikk i løpet av året.



Hvem har ikke ønsket å gjøre det på et tidspunkt?

Gislene representerer ikke hovedmålet: Juliet er mer eller mindre innstilt på å drepe alt som er umenneskelig. Men ved å hjelpe de sivile får man penger, noe utviklerne ikke ville utdype mer om. Det eneste de sa var at man ville få muligheten til å kjøpe kule ting. Hvis gislene blir angrepet av zombier blir de også zombier, som bare betyr at det lønner seg å hjelpe dem.

Suda51 låner mye fra No More Heroes i

Lollipop Chainsaw. Den visuelle stilen minner mye om Grasshoppers tidligere utgivelser: nydelig cell-shaded grafikk, som denne gang har tykke, svarte konturer for å trekke referanser til tegneserier.

Suda51 makter fremdeles å få oss til å smile, og det eneste vi sitter igjen med er utømmelige lass med spenning. Vi gleder oss til å få fatt i pompongene i Lollipop Chainsaw.

True heroes never die.  
True dynasties last forever.



# MIGHT & MAGIC HEROES VI



#### SHAPE YOUR DESTINY

Lead the Heroes of the Griffin Dynasty as five brothers and sisters struggle to save their world.



#### EXPLORE HUGE MAPS

Perfect your tactics and choose between the paths of Might or Magic and Blood or Tears.



#### DISCOVER THE RICHNESS OF THE MIGHT & MAGIC UNIVERSE

More than 100 hours of Gameplay,  
80 creatures to lead and over  
150 unique artifacts.



[www.mmh6.com](http://www.mmh6.com)

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



UBISOFT®

# FROM THE CREATORS



**18**<sup>TM</sup>

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

# OF DOOM® AND QUAKE®



®

07.10.2011

[WWW.RAGE.COM](http://WWW.RAGE.COM)



# INNKOMMENDE!

Spillhøsten 2011 blir fantastisk! Vi har tatt tempen på en bråte kommende storspill...



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

## Once Upon a Monster

Xbox 360 / 11. oktober

Tim Schafer er i full sving med eventyrspillet *Once Upon a Monster*. Kjente og kjære figurer som Cookie Monster og Elmo veileder spillerne mens de utforsker en levende bok, som er fylt til randen med spennende gåter. Kapitlene i boken brytes ned i flere minispill, der Kinect-kontrolleren brukes aktivt for å komme seg videre. Eventyret ser ut til å bli en fargerik kosefest av de sjeldne, og vi gleder oss til å leke med de nusselige figurene.



## Sonic Generations

Multi / 4. november

Det er lenge siden vi har fått et Sonic-spill som har levd opp til forventningene, men vinden ser ut til å snu med *Sonic Generations*. Her blandes nytt med gammelt, da soner og verdener fra tidligere *Sonic*-utgivelser er spredd over alle hauger. Tiden som helhet kan bli ødelagt for alltid, men *Sonic* fra Dreamcast-tiden og den moderne *Sonic* er klare for å bekjempe deres nye fiende. Men holder *Sonic*-eventyret mål? Den som venter får se.

## Jurassic Park

Multi / 15. november

Telltale Games har flere gode spill på samvittigheten, og deres neste satsing er *Jurassic Park*. Historien utspilles samtidig med filmens hendelser, men Telltale satser også på å knytte opp de løse trådene fra filmen. Nye ansikter vil stå i sentrum, sammen med flere forskjellige dinosaurer. Ifølge Telltale vil gameplayet minne om den fra *Heavy Rain*, der de forskjellige valgene man tar i løpet av gjennomspillingen vil påvirke historien.

## Tall

### ■ 4 dimensjoner

Sonys prateglade Playstation-sjef Ken Kutaragu ble i sin tid kjent for sitt fabelaktige utsagn om at Playstation 2 var nøyaktig det samme som å koble seg til Matrix, og at konsollen ville tilby grafikk i Toy Story-kvalitet. Han var heller ikke tilbakeholden da han om Playstation 3 lovte underholdning i både tre og fire dimensjoner. Vi venter...

### ■ 119 versjoner

Syntes du at det utgis et nytt Final Fantasy spill nesten hver måned nå for tiden? Du er ikke så veldig langt i fra sannheten. Siden premieren da det første Final Fantasy ble sluppet i 1987 har det kommet 119 ulike utgaver og versjoner til alt fra NES, PSP og smarttelefoner til Xbox 360, PS3 og PC. Gjennomsnittlig betyr dette at det utgis et Final Fantasy-spill hver tredje måned.

### ■ 144 000 000 000 kroner

Er du klar for å slå deg inn i spillbransjen og har en vellystet sparekonto du brenner etter å bruke? Da kan kanskje et oppkjøp være noe for deg. Ønsker du å eie et av de fremste spillhusene av alle, Nintendo, kommer det til å koste deg nøyaktig 123 163 200 000 kroner i følge selskapets nåværende verdi.

### ■ 1 068 000 poeng

Det startet med at Billy Mitchell satte en rekord på Donkey Kong i 1982 da han fikk 874 300 poeng. Det var en rekord som ble stående i 25 år til Steve Wiebe slo den i 2007 med sine 1 006 600 poeng. Mitchell hadde ikke ligget på latsiden og slo rekorden igjen samme året, bare for å se seg slått av Wiebe atter en gang. På dette tidspunktet blandet kirurgen Hank Chien seg inn i leken, og med 1 068 000 poeng, så er han den i dag den ubestridte Donkey Kong-mesteren.

### ■ 230 polygoner

Det var faktisk nok med 230 polygoner for å gjøre Lara Croft til en verdensstjerne i det første Tomb Raider-spillet. Da de lanserte Angel of Darkness til Playstation 2 hadde antallet vokst til 4400 polygoner, for senere å øke til 9800 i Xbox-versjonen i Tomb Raider: Anniversary. I det siste spillet, Underworld, består hun av 32000 polygoner.



## ASSASSINS CREED: REVELATIONS

Med skarpslipt sverd klart til hugg vender Ubisofts klatrekonge Ezio tilbake til renessansen en siste gang

### ■ Klassisk tidsreise

I sitt tredje eventyr besøker snikmorderen Ezio det ottomanske imperiet i Herrens år 1511, der snikmorderen får nyss om en mektig gjenstand som skal kunne få slutt på krigen mellom snikmorderne og tempelridderne. Alle parkour-triks og mord skjer i sedvanlig veldesignede bydeler, fulle av moskéer, palasser og badehus.

### ■ Mer flerspiller

Ubisofts flerspillerambisjoner er høyere enn noensinne i Assassin's Creed: Revelations. Denne gangen får vi en Capture the Flag-lignende modus, oppdrag med større fokus på historie og småforbedringer som blant annet inkluderer bedre matchmaking. Jo høyere nivå man når online, desto mer får man rede på om den mystiske bedriften Abstergo.

### ■ Trio i koma

Det finnes tre sentrale figurer i Assassin's Creed: Revelations, hvis sjebner er vevd sammen. I flere tilfeller får man spille som den opprinnelige heltten Altaïr, hovedpersonen fra det første spillet. Vi styrer til og med den komarammede Desmond som kjemper inni Animus-maskinen, der han leter etter sinnsro i et mystisk Black Room.

### RE: Operation Raccoon City

Multi / 4. kvartal 2011

Resident Evil tar turen til Raccoon City, der innbyggerne har blitt til zombier etter et t-virus-utbrudd. Firmaet Umbrella står bak den grufulle utviklingen, og i rollene som Umbrella Secret Service-offiserer skal vi ødelegge alle bevis på firmaets illegale aktiviteter. Special Operations-laget skal derimot avsløre firmaets hensikter. Vi får velge mellom seks figurer, som alle har sine spesielle egenskaper. Operation Raccoon City støtter også fire spillere.

### The Darkness 2

Multi / 10. februar 2012

The Darkness II utspiller seg to år etter forgjengeren, og Jackie sliter fremdeles med hvordan han skal takle døden til kjæresten Jenny. I oppfølgeren får vi desto mer bakgrunnsinformasjon om henne, mens bruken av Darklings står i sentrum. Det vil kun bli én Darkling, som vil være mer involvert i historien. Jackie kan også bruke miljøene til sin fordel, og beskytte seg med bildører og slå med parkometre. Grafikken er cell-shaded, og trekker klare referanser til tegneserien.

### Silent Hill: Downpour

Playstation 3, Xbox 360 / 4. november

Konami har nok et Silent Hill-spill på lur, som tar sted i en sørøstlig by vi tidligere bare har sett på kartet. For å navigere må man benytte seg av et t-bane-system, som leder oss til en bråte nye sideoppdrag. Skal vi tro utvikleren vil det bli tider der hovedfigur Murphy Pendleton er bedre tjent med å romme fra fiendene fremfor å slakte dem, da våpenutvalget er svært begrenset. Historien vil ha lite å gjøre med de tidligere spillene.





# RAYMAN ORIGINS ER EN FARGERIK TEGNESERIE I SPILLFORM

**Et splitter nytt utviklerverktøy sørger for** at artistiet fra de kreative designerne i Ubisoft virkelig kommer til sin rett. Man skal bruke mindre tid på teknologisk knot og mere tid på å skape, og etter å ha testet Rayman Origins, kan vi ikke annet enn å samtykke...

**Det tok ikke mange minuttene før vi forelsket oss i** Rayman Origins her på kontoret. Det tegneserieaktige spillet fra Michel Ancel, mannen bak Rayman- og Beyond Good & Evil-spillene. Vi ble umiddelbart fanget av de sylskarpe kontrastene, karikerte figurende og det lekne designet idet vi løp avgårde på halsbrykkende eventyr. Det visuelle preget minnet om klassiske Disney-produksjoner, men med en helt egen vri, og vi kunne ikke annet enn å la oss sjarmere.

Spillet kjører i full 1080p-oppløsning med 60 bilder i sekundet, men det er likevel ikke det tekniske som er imponerende. Rayman Origins er det første spillet som benytter seg av UbiArt Framework, et utviklingsverktøy som skal gjøre det enklere å overføre designernes arbeid uten å måtte forholde seg til kronglete tekniske utfordringer. Ubisoft har faktisk fått finansiell støtte fra den franske regjeringen til å utvikle dette verktøyet, ettersom de mener det vil være av høy verdi for spillkunsten. Kjempebra.

Det ligger definitivt noe i dette, ettersom spillet umiddelbart overrasket oss med et helt eget særpreg. Figurene er frydefullt tegnet, og bare animasjonene får oss til å trekke på smilebåndet. Det er noe spesielt med en tjuk, blå kladd som prøver å fly med syltynne armer, rutsje nedover en vannsklie eller bare gliser - med tidenes bredeste glis. Figurdesignet er drivende godt.

Spillmekanikken er rask, presis og enkel. Jeg har ikke spilt mer enn 7 brett, og kun blitt introdusert til retninger, hopp, løp og angrepsknappen. Det er likevel noen finurlige finesser i det simplistiske kontrolloppsettet, som for eksempel å kunne stupe ved å peile kontrollen nedover, lade opp et supersmekk-angrep ved å holde inne angrepsknappen eller løfte lagkamerater ved å peke kontrollen opp (se illustrasjonsbilde til venstre).

Spillet kan oppleves sammen fire venner, og med en supersjarmende tegneseriestil, kombinert med høyhastighetsaction, lover det godt for Rayman Origins. /Kristian Nymoen

## Cave Story 3D

Nintendo 3DS / 11. november

Det kritikerroste Cave Story er på vei til 3DS. Som roboten Quote må du manøvrere deg gjennom et sett med huler på en flytende øy, for å forhindre at artefakten Demon Crown skal ødelegge øya og brukes i krig. Spillet har blitt gjennomarbeidet for å utnytte seg av 3D-teknologien, selv om gameplayet er som før. 3DS-versjonen har imidlertid med Paper Mode, som lar deg spille det originale Cave Story etter du har fullført 3DS-utgaven.

## Professor Layton vs Ace Attorney

Nintendo 3DS / 11. november

Professoren og advokaten møtes i et nytt univers, inspirert av verdener vi kjenner fra deres respektive serier. Sammen med deres assistenter befinner de seg i den ukjente byen Labyrinth City, som har lidd under store problemer. Byen huser flere hekser, og når ungjenta Mahoney blir beskyldt for hekseskunst er det opp til Phoenix å forsvare henne mens Layton må finne ut hva som har skjedd. Gåter kombineres med avhør og bevisføring.



## Paper Mario 3DS

Nintendo 3DS / 2012

Flere gode nyheter ble utlovet under E3-messen i fjor, og for Nintendo 3DS innebar det selveste Paper Mario. Serien fortsetter i samme spor som tidligere, der kampsystemet for det meste består av turbaserte kamper. Nintendo har lovet å benytte 3D-effekten til det fulle, og tatt i betraktning at vi beveger oss i en papirverden ligger mulighetene absolutt til rette. Ifølge Nintendo er de godt igang med utviklingen, og etter å ha sett videoene er det ingen tvil.



## ORKER, DRAGER OG ALVER I BETHESDAS KOMMENDE

Gamereactor har vært på besøk hos Bethesda, og fikk tre timer på å utforske livet i det ekstremt hete og etterlengtede The Elder Scrolls V: Skyrim. Her er våre samlede inntrykk...

### ■ Ekstremt detaljert

Bethesda har bygget om grafikkmotoren fra The Elder Scrolls IV: Oblivion. Og da snakker vi ikke om én gang - de har prøvd seg to ganger. I tillegg har de lagt ned mer utviklingstid i spillet enn i noe tidligere spill i serien, hvilket betyr en ekstremt detaljert verden som helt enkelt overgår deres tidligere rollespill.

### ■ Trimmede menyer

For å gjøre det lettere å spille Elder Scrolls med håndkontroller har Bethesda trimmet menyene. Nå kan du lynkjapt velge våpen med bare ett knappetrykk, og dine evner, magier, gjenstander og kart får du frem ved å trykke i ulike retninger på styrekorset.

### ■ En farlig plass

Skyrim er et farlig sted for både nykomlinger og veteraner, så det gjelder å velge hvor man skal gå med omhu. Under vår testrunde besøkte vi bekmørke katakomber for å få tilbake en stjålet gjenstand, der fienden definitivt var over vårt nivå. Vi døde ofte og ubønnhørlig.

### ■ Magisk lydbilde

Den klart største forbedringen i Skyrim er lyden. Denne gangen kommer du virkelig til å høre knasende fottrinn når du vandrer over øde gravplasser, høre når vinden blåser gjennom raviner og hylingen av ulver som sakte kommer stadig nærmere. Verden er kort sagt mer levende enn noensinne.

### ■ Hest og kjerre

Akkurat som i Oblivion kan man reise direkte til det stedet man ønsker, med et par små forandringer. Blant annet kan du ikke lenger reise direkte til steder du ikke har besøkt, og skal du ta deg frem til nye steder må du lete deg frem med hest og vogn.

### ■ De lever egne liv

Alle mennesker du møter lever sine egne liv. De ployer åkre, henger på kaféer, handler mat også videre. Dreper du mølleren i byen kan den på sikt gå tom for mel, og dermed også bli forlatt. På samme måte begynner tiggerne å sloss om byttet ditt dersom du velger å legge fra deg tingene dine.

# SAIN'T

— T H E

## PRE-ORDER NOW



### PLATINUM PACK

# GameStop®

power to the players™



XBOX 360



PS3



# S R O W

T H I R D

IN STORES 11.18.11



**PROFESSOR GENKI  
HYPER-ORDINARY PRE-ORDER PACK**

**INCLUDES  
EXCLUSIVE  
IN-GAME  
ITEMS FROM**

**PROFESSOR GENKI'S  
SUPER  
ETHICAL  
REALITY CLIMAX**

**GENKI  
STUNTMAN  
OUTFIT**

**MAN-A-PULT  
CAR**

**OCTOPUSS  
GUN**

**PROFESSOR GENKI'S  
SUPER  
ETHICAL  
REALITY TOUR**



# MASSIV FLERSPILLER I MASS EFFECT 3

Markus kastet seg på første fly til **Canada for å besøke BioWares kontorer i Edmonton.** Der skulle han få se nærmere på flerspillerdelen i det kommende storspillet.





# MASSIV FLERSPILLER

## Mass Effect møter Gears of War...

BioWare har virkelig lagt hodene i bløt i forkant av Mass Effect 3. Det skal slippes 6. mars 2012, og det er uten tvil et av de spillene det knyttes mest forventninger til i det kommende året. Spillet tar sikte på å knyte sammen alle løse tråder i historien, heve selve gameplay-opplevelsen, og tilføre flere nye elementer i Mass Effect-universet. Gamereactor var til stede i Edmonton, Canada da BioWare åpnet dørene for pressen i starten av september.

I løpet av de siste 13 årene har BioWare vokst seg frem til å bli et av de høyest aktede spillsekskapene i bransjen. Selskapet plasserte seg på kartet med suksesser som Star Wars (Knights of The Old Republic) og Forgotten Realms (Baldur's Gate). I dag blir navnet BioWare som regel assosiert med spillseriene Dragon Age og Mass Effect. Begge spillseriene har en livaktig og innholdsrik verden, som er full av interessante figurer og forskjellige raser. Jeg intervjuet spillregissøren på Mass Effect 3, Casey Hudson, og ifølge ham er variasjonen og dybden i disse spillverdenene et resultat av menneskene som jobber med prosjektene. Alle ønsker å sette sitt preg på det ferdige produktet, enten det gjelder hodeformen på en asari, eller strukturen i et krogan-samfunn. Når denne prosessen forløper under et tydelig lederskap, produserer man verdener hvor spillerne faktisk ønsker å legge ned hundrevis av timer. Profesjonalitet og integritet viser seg å bli stadig viktigere hvis man drømmer om å selge i dagens marked. Det er utrolig hard konkurranse der ute, og man må tilby noe helt unikt for å fange spillernes oppmerksomhet og interesse. For BioWare betyr det god interaktiv historiefortelling, og rollespill med stor vekt på de vanskelige valgene.

Det tredje kapitlet i Mass Effect inneholder en flerspillerdel, og det er nettopp derfor jeg befant meg i Canada. Jeg testet en tidlig versjon av flerspilleren, ihvertfall i noen timer. Det er hovedsaklig snakk om et samarbeid for opptil fire



## SHEPARD

Det er opp til deg om du vil spille som John eller Jane Shepard. Shepard er en offiser i militærstyrkene til Human Systems Alliance. Han (eller hun) er så dyktig i jobben sin at stillingen som Spectre-agent ble tildelt Shepard. Det gjør ham til det første mennesket til å noen gang ha oppnådd nettopp dette. Som leder på romskipet SSV Normandy, har Shepard jaktet på andre forhenværende Spectre-agenter. Siden spilleren selv tar alle valg, er det vanskelig å si om Shepard er gretten eller grei.

spillere, hvor man skal forsvare seg mot bølger av angripende fiender. Dette avbrytes med at spillerne får andre oppgaver som må løses i samarbeid. Eksempler på dette er hacking og å samle sammen forsyninger som ligger spredt utover slagmarken. Alt sammen minnet om Horde fra Gears of War-serien, men med et tydelig preg av Mass Effect. Jeg fikk teste områdene Slum og Noveria. De var begge ganske store og labyrintaktige, og de inneholdt mange korridorer og høfthøye dekningsmuligheter. I henhold til historien har alle områdene forskjellige stemninger, men denne testrunden ga ikke meg noe klart bilde av stemningen.

I følge Hudson er flerspilleren en utbrodering



I kampens hete er det fort gjort å bli liggende etter en skuddveksling. Da er det en stor fordel at man kan hale ut tiden ved å trykke frenetisk på en av knappene. Holder man ut lenge nok, kan andre lagkamerater komme til unnsetning. Dette er likt som tidligere, men denne gangen er det altså dine venners liv som står på spill.



av den historien som fortelles i kampanjedelen. Alle elementene henger nemlig sammen. Commander Shepard frigjør flere Reaper-okkuperte områder i kampanjehistorien, og disse må senere forsvares. Flerspilleren lar deg spille med troppene som ble igjen, og der skal du forsvare området mot Reapers, som forøvrig er veldig interessert i å gjenerobre det tapte terretoret.

I enspillerkampanjen samler Shepard sammen forskjellige tropper, og vanskelighetsgraden blir bestemt av troppenes evne til å være kampklare. Dette avhenger igjen av ressursene de har til krigføring. Din suksess i flerspillerdelen øker et områdes evne til å være kampklart, noe som er fordelaktig når den avgjørende kampen starter i flerspilleren. Dette betyr at man bør spille kampanjen og flerspilleren parallelt, i stedet for å først spille alene før man så stuper ut i flerspilleren. Medsoldatene til Commander Shepard stiller alle med sin innsats i tillegg til noe ekstra. Dette ekstra kan være en ny fabrikk, en spesiell egenskap, eller et noe mer effektivt, taktisk våpen. Foruten en kort gjennomgang, var det ikke mye informasjon til pressen på dette emnet - uansett, tanken om at alt man gjør tjener et felles mål er veldig interessant.



Mot taktiske fiender er det viktig å jobbe som et lag. Én tiltrekker seg oppmerksomhet mens en annen flanker fiendene. Den nye dekningsmekanismen vil vise seg å bli veldig nyttig i nettopp disse situasjonene.

## DU MÅ VELGE ET VÅPEN SOM PASSER DIN PERSONLIGE SPILLESTIL

Gameplayet er kjent Mass Effect-action, altså dekningsbasert skyting i tredjeperson. Sammenlignet med foregående spill, har det nå blitt enklere å sette sammen egenskaper og våpen i ulike kombinasjoner. Først kaster spilleren en granat, løfter så den overlevende opp med en biotisk egenskap, fyrer av noen skudd med maskinpistolen for jobben avsluttes med en haglesalve. Du må velge et våpen som passer til din personlige spillestil. De effektive våpnene har som vanlig alltid få patroner i magasinet, mens de mindre farlige maskinpistolene har stor kapasitet.

Selve spillerbevegelsene har blitt smidigere, men det ligger fortsatt langt etter det vi kjenner

fra Gears of War-serien. Hudson var veldig tydelig på at bevegelsene blir testet kontinuerlig, og de utbedres helt frem til slutten av utviklingen. Spillet skal også ha støtte for Kinect og Playstation Move. Et eksempel er at Kinect vil støtte stemmekommandoer.

Figurutviklingen i Mass Effect 3 er lånt fra Call of Duty. Ved å spille samler man poeng som kan benyttes som valuta i spillet. Disse poengpengene kan benyttes til å oppgradere våpenkomponenter som sikte, pipe og større magasiner. Samtidig blir også figurens egenskaper oppgradert. I denne tidlige versjonen var det tydelige forskjeller på de ulike klassene. Ferdighetstreet til soldaten skilte seg i stor grad fra mekanikeren, som i sin tur var annerledes enn ferdighetstreet til infiltratøren. Vanguard var ikke tilgjengelig under besøket. De sa at spillernivået skal stoppe på 20, men det kan endre seg.

BioWare har også brukt fantasien med

tanke på forskjeller blant krigernes raser og kjønn. Foreløpig ser det ut til at forskjellige begrensninger seg til det kosmetiske. På en annen side var krogan en stor og maskulin kriger, men kanskje en anelse treg. Hver klasse har et eget melee-angrep, men det tar litt lang tid å utføre dem. For ofte hendte det at motstanderen hadde tid til å slippe unna før jeg rakk å treffe dem. Jeg håper inderlig at dette blir justert, for etter noen forsøk valgte jeg å fokusere på skytevåpen. Melee-angrepet gikk i glemmeboken, da det var for tregt og upresist.

Nøkkelen til suksess i flerspillerdelen er samarbeid. Samarbeidet underbygges med at de fleste poengene blir delt på alle spillerne, og mengden poeng avhenger av hvor godt man har fungert sammen. En interessant detalj er at man er nødt til å samarbeide med flere klasser hvis man ønsker å beseire de sterkeste fiendene. Det ble tydelig da vi møtte Atlas. Han minnet om en panservogn på to ben. Det var tid for samarbeid. Førstemann fjernet beskyttelsesskjoldet rundt Atlas, den neste fros bevegelsene hans med en EMP, og resten av soldatene sendte salve etter salve i retning beistets ubeskyttede hode. Det så ut til å være



God variasjon må være tilstede for å gjøre et så omfattende spill interessant. Dette har BioWare tatt på alvor, og derfor er Mass Effect 3 krydret med fiender som benytter seg av ulike taktikker for å ta deg. Spenningen stiger ettersom dette setter krav til samarbeid og godt planlagt lagtaktikk.

god variasjon blant fiendene, men med unntak av Atlas var det ikke størrelsen som endret seg. De største forskjellene lå i taktikken. Noen forsøkte å komme nært for å utføre meele-angrep, mens andre sto i dekning og irriterte spillerne med puslete våpen. Mellomtingen var fiender som beveget seg mot spillerne med et stort skjold foran seg.

Fiendene som overrasket mest var mekanikerne. Disse var svært flittige, og monterte automatisk robotstyrte mitraljøsestasjoner. Det var fort gjort å måtte bite i gresset hvis man var uforsiktig nok til å løpe mellom to slike i et åpent område. Man kan hjelpe venner som ligger nede ved å løpe bort til dem og trykke på en knapp. Den skadde spilleren kan hale ut tiden ved å trykke gjentatte ganger på en av knappene. Foreløpig var det ikke mulig å krype i dekning.

Det var ingen store overraskelser i grafikken. Det føles fortsatt som om vi er i verdensrommet, og her er det innslaget av plast og metall som bidrar mest. Jeg synes at kameraet var plassert litt for tett på spilleren, og dermed dekket litt for mye av skjermen. Til tross for god variasjon i miljøene, var det nesten ingenting som kunne ødelegges. Noen små tekniske problemer dukket stadig opp, men det er fortsatt for tidlig å anta noe i forhold til hvor godt BioWare

mestrer det tekniske aspektet til slutt. Det viktigste var at spillet både så ut og føltes som Mass Effect.

Lyden var også kjent - alt var slik jeg husket det fra tidligere spill. Stemmeskuespillet mellom figurene var livligere, noe som utvilsomt vil komme til nytte når man spiller sammen med tilfeldige personer. Man oppnår selvfølgelig det beste resultatet når man spiller sammen med en gjeng venner og alle bruker headset.

Flerspillerdemoen fra Mass Effect 3 var en veldig tidlig kode, så dens konkrete rolle i den store sammenhengen forblir uklar. Man fikk et visst inntrykk av gameplay og BioWares planer for spillet. Det er mellom 130 og 150

personer som jobber med spillet, og ifølge Hudson ønsker alle å gjøre en så god jobb som mulig. I tillegg ønsker alle å tilføre noe nytt til Mass Effect-universet. Etter Gears of War 2 har vi sett så mange varianter av horde-modusen at selve flerspilleren ikke gjorde spesielt inntrykk på meg. Det interessante var planene for å få alle de forskjellige aspektene ved spillet til samles slik at alt hjelper mot ett felles mål - vinne krigen mot Reapers-rasen. BioWare har alltid vært flinke med historiefortelling, så jeg regner med at de vil lykkes med å få alle idéene til å flyte sammen til ett sammenhengende spill.

**Markus Hirsilä**

## ...DET VISUELLE ER STORT SETT LIKT SOM TIDLIGERE...

**CHOOSE YOUR  
PLATFORM.**



COMPATIBLE WITH

**PS3<sup>®</sup>**

PSN CHAT SERVICE

\* ALSO COMPATIBLE WITH  
XBOX 360<sup>®</sup>, MAC<sup>®</sup> & PC

## **STEELSERIES SIBERIA V2 HEADSET FOR PS3<sup>®</sup>**

### **CROSS PLATFORM**

The ultimate audio experience for PlayStation<sup>®</sup> 3, Xbox 360<sup>®</sup>, Mac<sup>®</sup> and PC.

### **PULL-OUT MICROPHONE**

"Invisible", retractable, uni-directional microphone pulls out from the left earcup.

### **PREMIUM SOUND**

50mm drivers provide a detailed audio experience at high, low and mid tones.

### **MULTI-LEVEL LIVEMIX**

Easy to adjust and balance in-game sound and chat with LiveMix.

[WWW.STEELSERIES.COM](http://WWW.STEELSERIES.COM)

**steelseries**

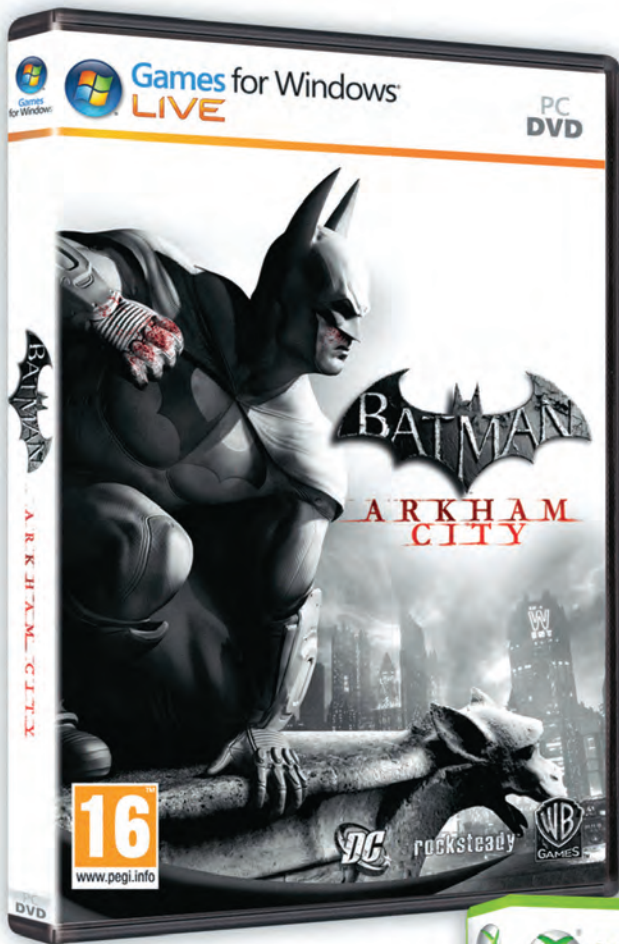
EVERYTHING ARKHAM AT STAKE. EVERYONE ARKHAM AT RISK.



ARKHAM  
CITY

21.10.2011





Games for Windows



XBOX 360



BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All Rights Reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(S11)



rocksteady



www.pegi.info

Anmeldt



# RAGE

PC PS3 X360

Sjanger ACTION Utviklere ID SOFTWARE Utgivere BETHESDA SOFTWARES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 18

## Rage glimter til med grafikk og action i særklasse, men ujevnt gameplay forstyrrer...

Det har vært knyttet stor spenning til John Carmacks seneste prosjekt. Den legendariske programmereren er mannen som står bak klassikere som Doom, Quake og Wolfenstein. Han har riktignok ikke vært like sentral i de siste årene som på 90-tallet, og derfor er spenningen stor i forbindelse med lanseringen av Rage. Mange ser på dette som en målestokk av Carmacks relevans i dagens bransje.

Rage er ID Softwares mest ambisiøse spill noensinne, og utviklerne har lovet oss et actionspill utenom det vanlige, noe de også leverer. Det er nemlig lett å se at Rage har vært et tidkrevende prosjekt. Spillet er bygget på deres nye spillmotor Id Tech 5 engine, som legger til rette for en vanvittig detaljert grafikk og en ny vri i spilloppsettet.

Jeg må innrømme at jeg har hatt store problemer med å anmelde Rage. Jeg klarer ikke å bestemme meg for om jeg liker det eller ikke. Dette har for meg vært pur ambivalens i spillform. Rage er både nytt og gammelt. Det er både engasjerende og kjedelig. Det er lineært, det er utdatert, men samtidig byr spillet på intense skytesekvenser og fantastisk grafikk. Det er ikke meningen å forvirre dere, men heller ikke så lett å la være.

For hvilket actionspill har et så gammelt lagringssystem at du risikerer å måtte spille en 45 minutters actionsekvens på nytt om du



### 1 RIK PERSONLIGHET

Rollegalleriet er utrolig imponerende i Rage. Både dine allierte og motstandere har særpreg, og bidrar til å gjøre opplevelsen til noe utenom det vanlige.

### 2 UTFORDRENDE FIENDER

Selv om det er brutalt og hektisk å slåss mot mutanter og kjeltringer, har de ræste kampscenene vært mot mennesker og «regjeringen». Menneskene er litt mer avventende og vanskeligere å få has på.

skulle bli drept? Det er ikke vanskelig å forstå at det sitter en hardcore PC-gamer ved roret, en hardcore PC-gamer på 100 år som da synes det er helt optimalt å besøke menyen og trykke på en hel masse greier og bryte opp spillopplevelsen, fremfor at dette skjer automatisk. Det er nesten ti år siden man holdt på sånn i actionspill. Helt unødvendig.

Spillet er i overkant lineært. Ofte får man ikke lov til å hoppe

## RAGE ER BÅDE NYTT OG GAMMELT

over lave hindringer i veien, og man støter rett som det er på usynlige vegger. Jeg hater usynlige vegger, og blir forbløffet over at et spill som utgir seg for å være romslig, med en «åpen verden», i praksis er så trangt og lineært. Skuffende.

Spillstrukturen er preget av en god porsjon med utforskning, der du går rundt i små byer, snakker med mennesker, kan ta på deg oppdrag eller bare nyte atmosfæren. En god dynamikk og stemningsbygger som fungerer greit som en pustepause mellom



#### DETAJLERT GRAFIKK

Rage er så detaljert og variert at hvert eneste lille rom skiller seg fra mengden. Fargene, lyssettingen og detaljrikdommen gjør dette til en visuell fest.

#### UJEVN KJØRING

Bilkjøringen i Rage fungerer for det meste som fyll. Jeg engasjerer meg egentlig aldri, selv om jeg tar meg selv i å smile idet eksplosjonen går av. Eksplosjonene i Rage ser jeg gjerne i saktefilm, men samtidig vet jeg ikke om bilkjøringen tilfører noe til spillopplevelsen.

hektiske kamper eller bilrace. Det skader heller ikke at det er vanvittig pent.

Ved siden av god grafikk byr Rage på en særdeles god skytefølelse. Kontrollen er stram og du har et rikt våpenarsenal til disposisjon. Tradisjonelle våpen som snikskytterriffler, armbrøst, pumpehagle, maskingevær blir hyppig brukt, men også en del nye våpen som en knivskarp boomerang og en liten edderkopplignende robot med påmontert maskingevær viser seg å være nyttig.

Rage skiller seg ut ved å flørte med noen forenklede rollespillelementer, som for eksempel å bygge ammunisjon og utstyr som kan brukes i kampens hete. Det fungerer veldig bra, og tilfører et enkelt strategisk element til kampene. Man kan bygge alt fra mitraljøsestasjoner, radiostyrte bombebiler, til bandasje og låsåpnere, og de fleste ingrediensene samler man opp rundt omkring i omgivelsene.

Likevel er essensen i Rage action, og selve kampscenene i

Rage er virkelig gode. Designet på fiendene er akkurat passe guffent, og det skader heller ikke at fiendene i Rage virkelig ønsker å få has på deg. De stormer deg, kaster seg frem og tilbake sidelengs, tar salto mortale, henger i taket og generelt sett gjør seg vanskelig å treffe. Ofte føler man seg jaget og overmannet, og ofte har man lite ammunisjon. Det kan tidvis bli veldig intens og trykket stemning, og jeg liker det.

Rage har vært ambisiøst. Kanskje litt for ambisiøst. Jeg liker at Id software har forsøkt å tenke nytt og utviklet et spill etter hjertet. Det føles sånn. Likevel synes jeg selve spillbarheten er litt svakt regissert. Iblant er det fantastisk, iblant er det ungasjerende. Kvalitetsfølelsen er definitivt tilstede når jeg spiller Rage, og til tross for noen unødvendige sekvenser, har det vært en underholdende opplevelse. Rage kunne ha vært fantastisk,

men ender opp som en stødig og god skytefest med vakker grafikk.

8

Kristian Nymoen

# FORZA MOTORSPORT 4

XBOX 360

Sjanger RACING Utvikler TURN 10 Utgiver MICROSOFT  
Lanseres 14. OKTOBER Antall spillere 1-2 Anb. Alder ALLE



Jeg vil gjerne takke utvikler Turn 10. De har nemlig gjort meg en stor tjeneste. Før kjøringen i det hele tatt hadde startet tok nemlig Top Gears Jeremy Clarkson til orde og forklarte hva Forza Motorsport 4 dreier seg om. Meldingen var like klar som den var vakker, Forza Motorsport 4 handler om kjærlighet overfor biler. Om lukten av olje og svidd gummi. Om lyden av dekk som skrenser over asfalten. Om ren bilglede og overdådig luksus.

Og beskrivelsen stemmer på en prikk. Forza Motorsport 4 er trolig det mest luksuriøse spillet jeg noen gang har spilt. Absolutt alt er utført med et nådeløst øye for detaljer, og presentasjonen er ganske enkelt den flotteste jeg har sett noen gang. Det spiller ingen rolle om du kjører med en gammel Ford Fiesta eller en flunkende ny Ferrari 458 Italia. Alle bilene er nøyaktig gjengitt, og fremstår som mesterverk på fire hjul.

Heldigvis følger Turn 10 opp grafikkfesten med en fremragende kjørefysikk. Alle som har kjørt en bil litt over fartsgrensen gjennom en sving vil kjenne igjen draget i bilene. Et drag



## 1 PERSONLIG PREG

Med slik detaljrikdom er det fort gjort å legge mye tid på bilens utseende. Anmelderen hadde plutselig brukt 2 timer, og resultatet var en neongrønn Porche med logoen vår som skilte.

## 2 DE FIRE ÅRSTIDENE

Det er lite som er overlatt til tilfældighetene i Forza. Selv om det meste foregår på veien, er det områdene rundt som imponerer mest. Det har hendt at bilen har gått i autovernet mens øynene har hvilt på snokledde fjelltopper, mørke og dype daler, eller som her - blader i absolutt alle hostens farger.

som er herlig belonnende når du treffer det riktige sporvalget, og nådeløst straffende hvis du blir for ivrig. Plassering i veibanen, riktig nedbremsing, tålmodighet og guts, er alle viktige hensyn i ferden mot pallplass, i hvert fall hvis du spiller med innstillingene satt til simulator.

Samtidig er ikke absolutt alt rosenrødt i Forza Motorsport 4. Skademodellen er av den ekle sorten, og ligger flere hakk bak konkurrenter som Dirt og Need for Speed. Den kunstige intelligensen kunne også trengt en ekstra justering, og Kinect-modusene fremstår mer som et hinder for opplevelsen enn et fullverdig alternativ.

Samtidig er dette en pakke som overgår det meste annet i racingsjangeren. Nettstøtten har fått en real ansiktsløftning, og lar deg sette opp egne kjøreklubber, låne biler og dele de beste

## DETTE ER EN PAKKE SOM OVERGÅR DET MESTE I RACING-SJANGEREN

motorkonfigurasjonene. Den nye Autovista-modusen er umåtelig lekker, og bil- og baneutvalget herlig omfattende.

Forza Motorsport 4 er alt i alt en kjærlighetserklæring til alt som har fire hjul og gasspedal. Det er blendende vakkert, fantastisk presentert og imponerende omfattende. Få på dere kjørehanskene

9 folkens, det er en ny konge på veien..

Morten Bækkelund



## ACE COMBAT

### PS3 XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler PROJECT ACES Utgiver NAMCO  
Lanseres 14. OKTOBER Antall spillere 1 Anb. Alder 16

Assault Horizon er det første Ace Combat-spillet hvor ting foregår i vår virkelige verden. Du spiller som ulike soldater fra 108th Task Force i NATO, og kampene foregår i Afrika. Det viser seg fort at tingenes tilstand ikke er fullt så enkel. Plutselig står også et stort og farlig våpen, kombinert med en beryktet russisk terroristgruppe i veien. Det selvsagt din jobb å ordne opp. Barske, patriotiske amerikanere, skumle, slemme russere, og et stort og hemmelig våpen. Spennende eller ikke, dette har vi sett før.

Historien er ikke sentral i dette spillet. Det er de hektiske spillmekanikkene som fortsatt står sterkt. Spillet handler igjen om nådeløse slag i luften, og de ulike spillelementene som er implementert gjør spillet bare mer og mer adrenalinpumpende. Det mest sentrale elementet i spillet går ut på at du, som pilot av et jagerfly flyr så fort du kan mot fienden bakfra, låser siktet, og deretter starter en såkalt dogfight. Her gjelder det å følge godt

## DET GJELDER Å FØLGE MED I SVINGENE NÅR DU SPILLER ASSAULT HORIZON

med på de andre flyene. Hvis du er så uheldig å være den som blir jaktet på, har du en sjanse til å ta en skikkelig tøff unnamanøver for å deretter gi fienden en smak av sin egen medisin. Det gjelder å følge med i svingene når du spiller Ace Combat: Assault Horizon, med andre ord.

Jagerfly er denne gangen omsider ikke det eneste du flyr og styrer, en nyhet i Assault Horizon er nemlig muligheten til å kjøre helikopter, og oppdrag der du står med minigun i helikopteret og i bombeflyet AC-130 er også implementert. Jeg er særlig imponert over hvor engasjerende skytesekvensene er, og hvor enkelt det er å styre helikopteret. Kontrollene i spillet fungerer jevnt over ganske godt, men grafikken blir aldri det helt store. Det svinger over og under middels gjennom hele spillet. Anbefales for folk på leting etter et adrenalinpumpende

7 actionspill.

Alexander Lange



# DARK SOULS

PLAYSTATION 3 XBOX 360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler FROM SOFTWARE Utgiver NAMCO BANDAI Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16

## From Software følger opp det utrolig vanskelige

Demon's Souls med et enda mer utfordrende rollespill. Jeg elsker utfordringer, og Dark Souls er ansett som spillmasochistenes beste venn. Derfor ikke så rart at jeg gledet meg til spillet. Dessverre blir vanskelighetsgraden både en styrke og en svakhet.

På samme måte som i Demon's Souls blir vi kastet ut i en beinhard dark fantasy-verden, hvor troll, demoner og spøkelses ønsker oss veldig døde, hvor You Died-skiltet dukker opp i løpet av de første 15 minutter, hvor du kan glemme luksus som kart og regelmessige lagringspunkter. I begynnelsen av spillet velger man klasse og utseende i kjent rollespillstil.

Stemningen er nesten perfekt. Jeg får virkelig følelsen av å ha havnet i et mareritt hvor angst og vemod ligger som et tungt slør over alt. Farer lurert rundt hvert hjørne, og det er ingen som holder meg i hånden. Leirbålene er dine eneste venner, og i tillegg til å fungere som lagringspunkter, kan du her få opp helsenivået igjen og stige i level. De gjenoppliver også alle fiendene du har drept - alle utenom bossene.

Det er livsviktig å holde skjoldet oppe, lære seg å parere, studere fiendenes bevegelsesmønstre, lokke til seg én fiende av gangen, og vite når det er på tide å trekke seg tilbake for en slurk magisk



### 1 BOSSER OVERALT

Kampen for overlevelse er en av kjerneelementene i Dark Souls. Nesten alle fiendene du møter er en boss, så det gjelder å ha skjoldet tilgjengelig og hodet kaldt. Her blir det kamp til døden.

### 2 FRYKT OG ANGST

From Software har gått inn for å virkelig skremme deg. Det er ingen som forteller deg hva du skal gjøre for å overleve. Følelsen av å møte noe nærmest umulig, bli slått ned, reise seg igjen, bli slått enda hardere, eksperimentere med ny taktikk, forsøke igjen, bli litt bedre for man til slutt viser hvem som er sjefen - følelsen er vanedannende.

helsedrikk. At nesten hver fiende er en boss i seg selv, tilfører en nerve i sammenstøtene som er vanskelig å finne i andre spill. Kampene er, akkurat som i Demon's Souls, veldig engasjerende. Her har virkelig kvalitet gått foran kvantitet.

Dark Souls følger opp, og forfiner forgjengerens unike flerspillerdel, hvor du kan få hjelp eller bli hindret av andre eventyrere rundt om i verden. Onlinefunksjonene lar deg finne hjelpsomme beskjeder fra andre spillere, finne veien til deres verden og enten hjelpe dem eller drepe dem for deres sjeler. Å kunne se hvordan andre spillere har kjempet og dødd er, ifølge From Softwares ambisjoner, en metode for å

## STEMNINGEN ER NESTEN PERFEKT. JEG FÅR VIRKELIG FØLELSEN AV Å HA HAVNET I ET MARERITT

skape tilhørighet, en følelse av at det er flere i samme båt.

Grafikken er riktig så bra. Designet er helt perfekt for de dystre ambisjonene og dark fantasy-opplegget. Akkurat som i Demon's Souls har helten din mange animasjoner. Det er like mektig å se ham svinge sitt tyngste våpen, som det er morsomt å se ham mislykkes i å få fart på en ikke-magisk tryllestav. Det fins nok av enorme boss, og hvis ikke du lar deg skremme av helsemeterne deres, kan jeg garantere at de dundrende springmarsjene mot deg vil gjøre det.

Namco har lykket med mye, fremfor alt stemningen og følelsen av å være på eventyr. Når utfordringene er på riktig nivå, så er følelsen av å lykkes uslåelig, og ønsket om å gå tilbake til tidligere jaktmarker vekkes til live. Men å bli slengt tilbake til leirbålet, bare for å gi seg i kast med de samme fiendene i de samme

7 slottsgangene - det er mer jobb enn spillglede. For meg er Dark Souls et tveegget sverd med positivt fortegn. Det som er igjen, er et delt meg.

Jonas Elfving

# JOURNALISM WITH GUTS



**“DEAD RISING IS GREAT!”  
MICKEY T**



**18**  
www.pegi.info



# NBA 2K12

**MULTI**

Sjanger SPORT Utvikler 2K SPORTS Utgiver 2K GAMES  
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder ALLE



## 1 BALLFYSIKK

Til tross for at pasningene ikke har blitt forbedret, har skuddmekanikken fått et løft. Et hoppeskudd for eksempel - det er nesten som å utføre det i virkeligheten. Tyngheden og fysikken idet ballen skli gjennom kurven og nettet er helt herlig.

## 2 KARRIEREMODUS

Etter endt kamp samles det opp en sum av ferdighetspoeng, avhengig av hvor bra du har spilt, som du videre kan bruke til å utvikle egenskapene dine. Dette er veldig vanedannende. Når man har brukt et ekstra ferdighetspoeng på hastighet eller dunk, så må man jo spille én kamp til for å se hva det utgjør i praksis.

## 2K Sports følger opp et av fjorårets beste

sportspill med nok en stødig utgivelse. Spillere og eiere blir ikke enig. I den virkelige verden er NBA-sesongen i lockdown, en form for streik. Den første delen av basketsesongen er i fare, men det ser likevel ikke ut til at 2K Sports har brukt nevneverdig med tid og energi på bekymring. NBA 2K12 er nemlig en bunnsolid lansering der det gode fundamentet fra fjorårets utgivelse er ivarett.

NBA 2K12 skiller seg fra mengden med en presentasjon som overgår alle andre sportspill med klar margin. Spillet er så avansert at det tidvis kan oppleves som en omfattende TV-produksjon. Kommentatorene kan komme med analyser, snakke om spillernes historie, nevne utfallet av lagets seneste kamp, snakke om egenskapene til spillerne og sesongen generelt, samtidig som de holder flyten i det som skjer på parketten, sekund etter sekund. At all denne skravling stort sett virker overbevisende, er mildt sagt imponerende.

NBA 2K12 har også en inkluderende og

spennende karrieredel. Det starter med at du skaper din egen spiller. Her finnes et omfattende verktøy for å designe alt fra øyenbryn, sokkelengde og kinnbein, til bevegelse på lay-ups, dunker og hoppeskudd. Valgmulighetene er enorme. Deretter blir du kastet ut i en kamp for å overbevise talentspeidere om at du er rett mann for laget. Det meste du foretar deg på banen blir målt og karaktersatt.

På parketten er det mer flyt i bevegelsene. Man har større kontroll i forhold til å avbryte og endre bevegelser enn tidligere. Du føler i mindre grad at du setter igang en strømlinjeformet bevegelse. Følelsen av å ikke ha helt kontroll er fortsatt

## KAN OPPLEVES SOM EN OMFATTENDE TV-PRODUKSJON

tilstede, men det er noe mer spontant i forhold til fjorårets utgivelse. Animasjonene i spillet er silkemyke. Autentisitet er mantraet til utviklerne, og de har virkelig gjort en solid jobb med å fange opp særpreget til de ulike spillerne.

NBA 2K12 er ingen enorm forbedring av fjorårets allerede solide utgivelse. Likevel synes jeg både kvalitet og den totale pakken er av så høy standard at jeg tillater meg å dele ut en høy karakter. Med et bunnsolid gameplay, presentasjon uten sidestykke og en engasjerte karrieredel

er det vanskelig å la være. Dette er godt håndverk.

**9** Kristian Nymoen



## PES 2012

**MULTI**

Sjanger SPORT Utvikler KONAMI  
Utgiver KONAMI Lanseres 14. OKTOBER  
Antall spillere 1-4 Anb. Alder ALLE

## Når jeg spiller PES 2012 er jeg umotivert.

Jeg synes det er trist at serien ikke har tatt steget videre. Det er tydelig at Pro Evolution Soccer 2012 ikke henger helt med i utviklingen. Det én gang så overlegne fotballspillet har ikke den samme apellen som det en gang hadde. Serien har stagnert.

Det er viktig å påpeke at PES 2012 fortsatt er et godt fotballspill med bra gameplay. Konami har alltid bydd på fotballspill med et hav av dybde. Men det har også hatt en rekke svakheter som burde ha blitt jevnet ut. Småting som at keeperen bruker en evighet på å kaste ut ballen, at spillerne kan stoppe helt opp i situasjoner der ballen bare er få meter unna, at innkast bryter opp hele spillet, at

## FORTSATT ET OVERLEGT PASNINGSSYSTEM

repriser og høydepunkter blir presentert på en måte som hører til fortiden. Eksemplene jeg nevner er ikke avgjørende, men sammen av dem gjør meg oppgitt.

Skuffelsen er ikke basert på hvor dårlig spillet er, men snarere hvor lite spillet har utviklet seg siden i fjor. Pro Evolution Soccer 2012 har nemlig en rekke positive sider. Det har fortsatt et overlegent, responsivt og presist pasningssystem, komplett med en imponerende ballfysikk. Driblesystemet har fått en del nye animasjoner, og her er dynamikken god. Spillerne bruker kroppen til å skjerme ballen, og ved flere anledninger kolliderer spillerne og reagerer overbevisende i forhold til situasjonen.

Det er lite nytt i Pro Evolution Soccer 2012. Vi snakker om årets utgave av den største fotballspillserien fra de siste ti årene, og det er urovekkende få forbedringer i forhold til fjorårets utgave. Utviklerne lovet oss en mer polert opplevelse, mens jeg merker liten forskjell. Konkurrenten har hatt en jevn og vesentlig progresjon de siste årene, mens Konami har sovet i timen. Som en stor fan av serien gjør det meg trist å måtte innrømme at Pro

Evolution Soccer 2012 begynner å ligne på en utdatert kjempe.

**7** Kristian Nymoen



# DEAD RISING: OFF THE RECORD

PC PS3 X360 Sjanger ACTION Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anbefalt alder 18

**Jeg er omringet av zombier. Ikke bare noen få heller.** 200 zombier. En skulle anta at jeg kun har sekunder igjen å leve. Her skal man vanligvis bryte sammen og begynne å gråte, men det er ikke den fila Frank West kjører i. Nei, istedenfor smetter han inn på dametoiletet, bytter om til en bluse, plukker frem et spikerbelagt balltre og går siden løs på det vandrende dødskjøttet.

Jeg kunne fylt hele anmeldelsen med å forklare hvor utrolig glad jeg er for at Frank West er tilbake igjen. Han er tross alt mister Dead Rising, og ingen kan krøste en zombieskalle med samme råbarske finesse, og ingen nedlegger damer like elegant. I voyeuristisk ånd og med kamera i hånd runder han av det hele med sitt alltid like kyndige øye for vold, skandale og erotikk.

Problemet er at jeg får voldsomme déjà vu-vibber hele tiden. Har jeg ikke gjort dette før? Jo, det har jeg faktisk. Dead Rising 2: Off the Record er samme spill som Dead Rising 2, bare med ny hovedperson og noen tillegg. Faktum er at ikke engang Frank West kan få meg til å oppleve dette som noe annet enn melking av en populær serie. Off the Record føles



## 1 FÅ OPP FARTA

Frank er selv smittet i Off the Record, og har skrikende behov for Zombrex. Å alltid bære på et skatebord for hurtigtransport når tiden renner ifra er en god idé.

## 2 SIKT OG SKYT

Akkurat som i det første Dead Rising har Frank med seg sitt pålitelige kamera, og minst like viktig som å drepe zombier er det å dokumentere katastrofen.

som en utvidelse mer enn et eget spill, og man har ikke tatt seg bryet med å forbedre bristene som tross alt fantes i Dead Rising 2. Når man må spille lange strekninger om igjen på grunn av den lange avstanden mellom lagringspunktene, må jeg holde meg fra å le.

**FAKTUM ER AT IKKE ENGANG FRANK WEST KAN FÅ MEG TIL Å OPPLIVE DETTE SOM NOE ANNET ENN MELKING AV EN POPULÆR SERIE**

Mange mente Chuck Green var en tørrpinne, men det er først når man får tilbake Frank at man innser hvor tørr han egentlig var. Men det hjelper ikke. Visst er Off the Record på flere måter det spillet jeg ønsker Dead Rising 2 hadde vært, men å utforske samme verden igjen med alle de verste bristene intakte og grafikk som var foreldet allerede for ett år siden får meg til å tenke at

**6** Capcom burde ha investert tid og ressurser på noe bedre. Som Dead Island Rising 3. Og da selvfølgelig med Frank West i hovedrollen.

Jonas Mäki



## THOR: GOD OF THUNDER

MULTI (Skrevet av Richard Imenes)

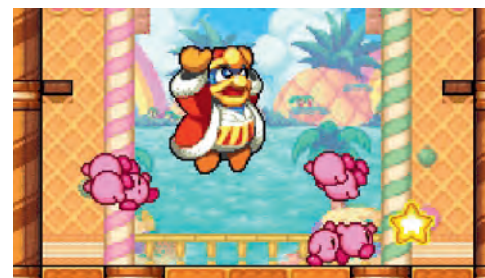
Thor med hammeren er tvunget til å kjempe seg gjennom en rekke generiske og begredelige verdener som visstnok er inspirert av norrøn mytologi - alt for å redde Åsgard fra jotnene. Langtekkelig og tynt gameplay, krydret med svak grafikk og ingen gjenspillingsglede sørger for at dette spillet blir en stein i skoen - eller kanskje en hammer i bakhodet... Utviklerne hadde vært tjent med å spørre seg: Har jeg **3** det gøy når jeg spiller Thor: God of Thunder på 3DS, eller vil jeg heller vaske opp?



## RESIDENT EVIL 4 HD

PS3 XBOX 360 (Skrevet av Petter Hegevall)

Med Resident Evil 4 skrev Capcom om regelboken for hele skrekksjangeren. Det er, og blir det absolutt beste spillet i serien. Etter et hav av konverteringar til Wii, PC og Playstation 2, har Capcom nå skrudd opp oppløsningen og sluppet det til dagens konsoller. Det er forførende vakkert og lekkert. Atmosfæren blant de gale spanske bøndene er fortsatt like skummelt. Men alderdomstegnene begynner å bli synlige. Dessverre **7** høres surroundlyden metallisk ut, og kameraet er ikke så mye bedre.



## KIRBY MASS ATTACK

NINTENDO DS (Skrevet av Jonas Mäki)

Kirby har blitt delt opp i ti deler av en ekkel trollmann og det er bare du og stylumen kan hjelpe ham. Litt etter litt samler man opp flere versjoner av seg selv til man bokstavelig talt har en liten Kirby-horde til disposisjon. Hele tiden har man full kontroll takket være smart bruk av stylumen, særlig i boss-kampene. Men noen ganger fungerer opplegget bare halvveis. Dette kunne blitt et utmerket nedlastbart alternativ, og **7** kjærkomment tilskudd til 3DS. Dessverre ender det kun opp som et bra Nintendo DS-spill.



# MIGHT & MAGIC HEROES VI

**PC** Sjanger STRATEGI Utvikler BLACK HOLE ENTERTAINMENT Utgiver UBISOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anbefalt Alder 12

**Might & Magic Heroes VI er den nyeste tittelen i en serie med rundebaserste strategispill med røtter tilbake til strategispillenes storhetstid på midten av nittitallet. Alle spillene i Heroes-serien har konsekvent levert solide gameplayopplevelser med episk monstergalleri og perfekt blanding mellom rollespillelement, utforskning, basebygging og kamp.**

Might and Magic Heroes VI er utviklet av Black Hole Entertainment, en verdig arvtager etter New World Computing som utviklet de originale spillene. Jeg føler jeg får mye av den samme gleden som jeg fikk av å spille Heroes of Might and Magic III. Det vil ikke si at Might and Magic Heroes VI er det beste av spillene, langt ifra. Når det kommer til stykke er det vel strengt tatt en ganske standard strategispillopplevelse som hverken bringer noe nytt til bordet, eller gir oss noen ny vri på de gamle strategispill-konvensjonene. Det jeg setter pris på er nettopp det at Heroes VI ikke forandrer på oppskriften.

Might and Magic Heroes VI er et spill med flere nivå av gameplay. Hovedbiten av spillet går ut på å styre en heltefigur gjennom landskapet, og underveis plukke opp ressurser, gull, erfaringspoeng, relikvier eller bekjempe fiender. Kampene tar deg til en bane som ligner mistenkelig på et sjakkbrett. Dine og fiendens tropper står ovenfor



## 1 GOD GRAFIKK

Grafikken i spillet er jevnt over tilfredsstillende god. Dette hever opplevelsen av kamper såvel som utforskning. Et høyt detaljnivå førte til at jeg brukte mye tid på å se nærmere på figuren min og landskapet. Det er mye som bør tas i nærmere øyesyn i Might & Magic Heroes VI.

## 2 FARGERIKT

Det er ikke bare grafikk som har fått mye oppmerksomhet fra utvikleren. Fargepaletten er tilpasset hvert enkelt miljø og skaper unike steminger. Her kan du oppleve alt fra solnedganger som bader omgivelsene i gull til tette sumplandskaper overøst med mosegrønne toner.

hverandre, og du vinner ved kombinere taktikk med kjennskap om hvilken enheter som er sterke mot hverandre.

I tidligere Heroes of Might and Magic-spill, så har basebygging hatt en mye mer prominent rolle og gitt en mye mer visuell belønning enn i Heroes VI. Dette er noe mange har ønsket en forbedring på siden betaen, men det har desverre ikke blitt endret. Sist, men ikke minst, så har du rollespillelementer hvor du kan oppgradere heltefiguren din med utstyr, relikvier og gå opp i nivå ved å samle inn erfaringspoeng.

## DET JEG SETTER PRIS PÅ ER NETTOPP DET AT HEROES VI IKKE FORANDRER PÅ OPPSKRIFTEN

Musikken skaper en passende episk stemning og underbygger den noe melodramatiske historien. Til tross for at jeg ikke klarer å ta dialogene eller kampanjemodusen særlig seriøst, så faller spillet fint inn i serien. Grafikken er tilfredsstillende pen, som gjør både utforskning og kamper hakket mer underholdende. Jeg liker å av og til zoomer helt inn på figurene mine, og Heroes VI imponerer med et detaljnivå som belønner nysgjerrigheten min.

Spillet byr på timevis med underholdning. Siden tempoet er såpass lavt, får du god tid til å boltre deg med kampanjemodusen, og etterpå kan du kose deg med flerspillerdelen. For det er når du spiller mot andre at Heroes VI virkelig skinner. Hvis du har venner på besøk kan dere spille en flerspillerkamp i såkalt hotseat-modus, hvor dere bytter på å ha hver sin runde på samme datamaskin. Utrolig sosialt og veldig gøy. Might and Magic Heroes VI er verdt å prøve for alle fans av strategispillsjangeren.

**7**

Adrian Berg



# X-Men: First Class

Supre superhelter tilbake i toppform!



Skuespillere **James McAvoy, Michael Fassbender, Rose Byrne, January Jones, Oliver Platt, Kevin Bacon**  
Utgivere 20TH CENTURY FOX

Regi **MATTHEW VAUGHN**  
Sjanger ACTION  
Lanseres LITE NÅ  
Kodeks AVC  
Lyd DTS-HD 5.1  
Ratio 2.35 : 1

JEG ER IGRUNN LIKE BEGEISTRET for alle X-Men-filmene som har blitt sluppet (med det selvsagte unntak av Wolverine-farsen, hallo!) men vet likevel at både det andre og tredje tilskuddet i trilogien ikke ville nådd til topps på noen feinschmeckerliste. Årsaken til dette er nok rett og slett fordi jeg var fullstendig forelsket i X-Men som snørunge og ikke klarer å holde nostalgispøkelset på avstand med en gang noe lyder "shiiiiik" og involverer fire adamantium-klør i kåt voldsballett. Den barnslige fascinasjonen for mutanter med superkrefter har jeg derimot holdt noenlunde for meg selv - inntil nå. I First Class får man nemlig ikke bare spesialeffekter og spesialeffektiv action i bøtter og mutantspann, men også et meget interessant innblikk i hvordan det hele begynte.

Charles Xavier er ikke flintskallet, Mystique er ikke på feil side av kampen og Beast er mer nerdete enn barsk. Det er heller ingen selvfølge at disse begavede individene har et fellesskap å støtte seg til, hvilket sparker igang historien om hvordan tankeleseren Xavier går i bresjen for å finne flere som seg selv og rekrutterer disse i det som blir en gradvis større gjeng av muterte

overmennesker.

Det som skiller First Class fra de andre filmene i serien er derimot menneskeligheten og tematikken i handlingen. Xavier og Eric har en strålende bestekompiskjemi, man blir i større grad kjent med fortiden til figurene og intrigene står på rekke og rad blant mutantene - som tross alt tenker, og derfor er. First Class ender dermed opp som noe mer enn bare pubertal superheltrunk, men en fortellerteknisk god film som nærmest narrer en til å tro at historien handler om mer enn å slå ihjel en maktsyk diktator.

Med på kjøpet, og som bestilt for den virkelige dedikerte fansen, får vi en haug av referanser til annet mikkmack i X-men-universet, noe som kun viser at skaperne har hatt oppriktig respekt for kildematerialet. En aldri så liten og artig forklaring på hvorfor Wolverine ikke dukket opp før senere i serien kan man også forvente, som plaster på såret for Hugh Jackman-skaren i publikum. Visste dere at regissøren bak First Class også står bak inntertieren Kick-Ass? Førsteklasses jobb,

**8** kompis!  
**Daniel Guanio**



## Historien om X-Men

X-Men ble skapt av Stan Lee og Jack Kirby, og ble utgitt for første gang i 1963. Men serien ble ikke ordentlig populær før i 1975, da Chris Claremont tok over roret.

X-Men omhandler en gruppe muterte superhelter, alle født med spesielle krefter. Menneskene tror de vil ta deres plass, som forsterkes av det onde mutantlaget til Magneto. Professor X samler derfor alle de gode mutantene for å beskytte dem. Og navnet? Det stammer fra X-genet deres, og hver enkeltes særegne eXtra power.



## Bored to Death: Sesong 2

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

**DEN ULISENSIERTE PRIVATDEKTEIVEN** Jonathan Ames (Jason Schwartzmann) har fått avslag på sin nyeste bok, og ser seg nødt til å ta en ekstrajobb som lærer i kreativ skriving. Det hindrer ham imidlertid ikke i å ta på seg flere oppdrag, som leder ham til å oppsøke S&M-huler og avsløre en hundenapper. Mens kompisen Ray (Zach Gallifianakis) sliter med kjærlighetsorg har George (Ted Danson) fått prostatakreft, og dette åpner for litt andre vinkler enn vi så i første sesong av Bored to Death. Narrativene er klarere, og ved å legge mer fokus på sidehistoriene får vi også en mer fargerik opplevelse.

Trioen har alltid vært fornøylig, men samspillet har aldri vært bedre enn i sesong to. Danson er fremdeles en av de morsommere figurene på TV, godt hjulpet av en velskrevet dialog mellom sine medspillere.

Bored to Death er en smart komedie, men til tider er den litt for smart for sitt eget beste. Serien er best når den ikke tar på seg for mange temaer med en gang, og det er færre av disse taktene i sesong to. Nå tar serien seg bedre tid, og det nyter seerne godt av.

8

Line Fauchald



## Limitless

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

**DET ER IKKE ALLTID LIKE LETT Å** utnytte tiden til det fulle. I Limitless er det forfatteren Eddie som sitter i tidsklemma, komplett med skrivesperre og ny singelstatus. Men så hører han om NZT, en pille som lar deg ta 100 prosent kontroll over hjernen. Eddie takker ja, og ender opp med flere sider til en ny bok og et nyvunnet effektivitetsnivå. På kort tid blir han en aksjerev, og sitter til slutt på flere millioner. Men pillen har sine problemer, først og fremst i forhold til mentale og fysiske helseproblemer. Og om du prøver å slutte? Forvent en umiddelbar død. Ta dette, kombinert med et pengelån fra russiske kjeltringer, så har du gode ingredienser for en heftig actionfilm.

Og for det meste fungerer det. Bradley Cooper er fin i rollen som Eddie, men han blir godt hjulpet av den stilige filmingen. Pillebrukerne er gylnne og energiske, og minner mest av alt om overmennesker. Det er kanskje ikke som Inception, der man ikke kan se bort i et sekund, men jeg

7

ble sittende likevel. For hvem vil vel ikke se hvordan det er å mestre alt?

Line Fauchald



## Hall Pass

Sjanger KOMEDIE Lanseres UTE NÅ Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

**RICK ER EN HELT VANLIG** kontorrotte med et helt vanlig liv. Han har kona, han har ungene, han har regningene. Han har også en trang til å få bekreftet teorien om at gresset er grønnere på den andre siden. Siden kona fikk med seg at han kastet et kort blick på den velformede bakkøren til en tilfeldig forbigående synes hun naturligvis at den beste løsningen på problemet er å gi Rick frie tøyler i en ukens tid, eller et såkalt Hall Pass, om du vil. Altså, han har nå tillatelse til å være utro i syv dager.

Ricks bestevenn Fred, som tilbringer mesteparten av tiden sin på å masturbere i bilen, klarer også å skaffe seg sin enveisbillett til himmelen i form av et Hall Pass. Nå som konene drar på hytta, kan vel endelig gutta ta turen på byen og la moroa begynne? Feil. Rick og Fred roter seg borti alt annet enn de berusede jentene på klubbene, og før uka er omme har de både spilt golf og spist et stort måltid på Applebees.

Et av de største problemene til Hall Pass er at den er forutsigbar. Allerede når filmen starter vet du hvordan den slutter, noe som gjør at filmens lengde tar på. Nå skal det sies at jeg så den utvidede

utgaven av filmen, men jeg tviler på at det hadde hjulpet spesielt mye for filmens underholdningsverdi om jeg fjernet de seks ekstra minuttene. Det tok vel rundt en halvtime for et snev av historie gjorde sitt inntog på skjermen.

Selv om et interessant plott aldri ankom dukket det opp en latter eller to, for Hall Pass er faktisk morsom av og til. Dessverre dreper den potensialet med nesten bevisst treffsikkerhet. Når det gjelder birollene, så virker det som de er der kun for å bidra i én enkelt scene hver. Vi har Hog-Head, som lager engler i sanden på golfbanen, for så å aldri bli sett igjen, og Gary, som bidrar med en pose hasj-brownies, for så å aldri bli sett igjen. Hvorfor er de her? Hva gjør de i historien? Jeg får lyst til å gråte.

Hall Pass er en dårlig film, men til tider også en morsom komedie. Godkjent? Nei. Siden filmen ikke kaster bort tiden sin på å utvikle karakterer, forme et plott eller prioritere skuespillerkunst, så skal ikke jeg kaste bort tiden min på å snakke om filmens ikke-eksisterende dybde. Meld pass på Hall Pass.

4

Ruben Jones

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



### Løvenes Konge

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

**DET HAR GÅTT 17 ÅR** siden Simba for første gang tok tilbake sin rettmessige plass som løvenes konge. Nå tar endelig blu-ray-utgaven DVD-ens plass i livets sirkel.

Gudene vet hvor mange ganger jeg har sett Løvenes Konge, men jeg er sterkt bekymret for at antallet er tresifret. Den Hamlet-inspirerte historien om løveprinsen som mister sin far og tilbringer oppveksten i eksil er kjent for de fleste. Filmens inviterte oss inn i en magisk verden, full av uforglemmelige figurer. Spesielt den rappkjefta marekatten Timon og det dumsnille vortesvinet Pumba har

brent seg fast på netthinnen min for all evighet. Dette er Walt Disney på sitt beste, og humoren, romantikken og spenningen er på topp hele tiden.

Til tross for alt dette er det musikken som virkelig er Løvenes Konge for meg. Scenen hvor Simba etter det siste slaget begynner å klatre opp mot toppen av Pride Rock mens regn og torden raser rundt ham, akkompagnert av den episke orkestrale musikken, gir meg frysninger hver gang.

Det er ingen tvil. Løvenes Konge ruler.

10

Ruben Jones

## Online

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

### Levring

Jeg vant en konkurranse for litt siden, der premien var Scream 4 Collector's Edition (tusen takk :D). Jeg lurte på om dere kunne si sånn omtrent når den vil komme i posten, eller hvem jeg må kontakte angående konkurranser.

Fortsett med den gode jobben!  
/nike13

**Mange av konkurransepremiene (deriblant Scream 4-preiemene) blir sendt direkte fra utgiverne. Det er derfor vanskelig for oss i redaksjonen å si nøyaktig når de blir sendt i posten.**

Hvis det går flere uker uten at noe skjer kan du sende en mail til [kristian@gamereactor.no](mailto:kristian@gamereactor.no), så vil han undersøke saken nærmere.

### God nok for Battlefield 3?

Kjøpte ny PC for litt siden, og lurer på om jeg klarer kjøre Battlefield 3 på det. Trenger ikke være fullt på alle detaljene, men jeg vil jo kunne spille det greit.

Spesifikasjoner:  
Inter Core i7 2630QM  
Geoforce GT540M 1 gb  
Direct X11  
8gb RAM  
Windows 7 Home Premium 64bit

Kan den dra Battlefield 3 på middels, eller er det null sjans i havet at dataen klarer det på laveste nivå?  
/gamingisforlife

Ta turen over til [systemrequirementslab.com](http://systemrequirementslab.com) og skriv inn Battlefield 3 som ønsket spill. Nettsiden vil regne ut om maskinen din er kraftig nok for deg.

### The Witcher 2

Er The Witcher 2 avkrefret til Playstation 3?  
/asad610

Har ikke hørt noe om at det skal være kansellert til Playstation 3, men det er tydelig at utviklerne konsentrerer seg om Xbox 360-versjonen i første

omgang.

**På Metacritic er PS3-versjonen listet opp som TBA 2011, men jeg tør ikke helt å ta det for god fisk. Vi får holde øyne og ører åpne.**

### Gears of War 3 - sesongpass

Jeg har blitt nokså frelst av Gears of War 3. Selv om utvidelser ikke akkurat er det første jeg trenger lurer jeg på noe angående Season Pass, som jeg hadde blitt meget glad for om dere kunne svare på:

Funger det slik at Season Pass blir som en forhåndsbetaling på de fire første utvidelsene som kommer fremover til Gears 3 (som du samtidig sparer 33% på)?

Jeg har ikke klart å oppdrive noe informasjon om dette noe andre steder, og lurer derfor på om dere har klart å snappe det opp. På forhånd, takk!  
/Ach Clawed

**Akkurat hvordan det gjennomføres teknisk er jeg usikker på, men slik jeg har forstått det vil DLC-pakkene bli gratis å laste ned etter hvert som de lanseres hvis du har kjøpt deg et Season Pass.**

### Brütal Legend 2

Hei. Vil Brütal Legend 2 komme ut? Elsker det første.  
/utnsin

**Det var opprinnelig planlagt en oppfølger til Brutal Legend, men denne ble kansellert i 2010 fordi Tim Schafer og resten av Double Fine Productions heller ville fokusere på andre titler.**

### PES eller Fifa?

Synes dere jeg burde kjøpe Fifa 12 eller Pes 12? jeg liker egentlig best Fifa-serien, men hva anbefaler dere?  
/Dan wesson

**Dette er to virkelig gode sportsspill. Jeg anbefaler deg å laste ned en demo av begge spillene gratis både på Xbox 360 og Playstation 3 for å se hva du liker best.**

## MÅNEDENS BREV

# HVORDAN KOMME SEG INN I INDUSTRIEN

**Ghostintor** lurer på hvordan man slipper inn i spillindustrien...

Eg har lenge ønsket å komme meg inn i spill industrien, enten under utvikling av spill eller ein jobb liknande dei her i gamereactor. Kva utdanning ville dere foreslått for å ha best mulig kjangs?  
/Ghostintor

Det finnes mange skoler som utdanner folk til spillindustrien. Vil anbefale deg å ta kontakt med de som evt. driver rådgivning på skolen din for så å finne skoler som kan være interessante.

I dag er det en gryende utvikling når det kommer til spill her i Norge. Jeg tipper at innen fern år vil vi se en oppblomstring av nye norske spillutviklere og om man ønsker å bli en del av det, er det viktig å være på rett plass til rett tid.

Er du flink til noe innen f.eks. spillutvikling og da tenker jeg på programmeringsspråk, 3D-tegning eller generell tegning? For om du er det, vil du ha en fordel når det kommer til å søke seg jobb innenfor spillindustrien.

Lykke til!

# VIDEO GAMES



## REAKSJONER

### Dark Souls-anmeldelse

Alle har rett til sin egen mening, men det virker som at anmelderen har spilt det feil. Det er som å anmelde Fifa 12 når det eneste jeg gjorde var å takle motspillerne og trykke firkant hver gang jeg skulle gjøre noe med ballen.

/Zyroc

Hmm. 7/10 i holdbarhet? Det tar jo evigheter å bli ferdig med, dette spillet er sinnsykt bra!

/dan andre

Er stygt redd for at dette spillet bare vil ta

motet fra meg..

/Zidmeyer

Fullført Demon's Souls seks ganger nå. Gleder meg som en unge til jeg får oppfølgeren!

/dragonspire

Demon's Souls var bra, og dette ser ut til å bli enda bedre. Et soleklart kjøp!

/Kakashi sensei

Rart at spillet blir anmeldt uten nettilgang. For meg var det et stort pluss i Demon's Souls.

/Play

Enig i karakteren. Men jeg tror fortsatt at dette blir et av de beste spillene som kommer i høst.  
/gnyg

Fryktelig frustrerende skulle vert eit +.

/Detno

Dark Souls er et 9.5/10-spill.  
/henrik117

"Fryktelig frustrerende" er vel litt å vise fingeren til alt dette spillet står for. Det skal være vanskelig, og en motpol til at spill blir enklere og enklere. Det er som å skrive "Ikke særlig

morsomt for voksne" på Josefine - Magi i Eventyrland.  
/sown

Synes ikke deres anmeldelse er relevant, siden det virker som at skribenten er verken hardcore nok eller i riktig målgruppe.

/Onkel Gerda

Den som intet våger intet vinner! Det er et vanskelig(ere) spill for de som er utålmodige - slik var i hvert fall Demon's Souls.

/BrUS



## BEGYNNER Å BLI LEI AV FPS-SPILL

Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor. FPS-seriene er flertallige, og Bernhard007 begynner å bli lei...

Jeg har vært svoren fan av FPS-sjangeren lenge, da spesielt innenfor run 'n gun. Min første erfaring var vel CS 1.6 da jeg gikk på barneskolen, mens Battlefield- og Call of Duty-seriene gjorde videre at min kjærlighet for FPSer vokste. Men det stoppet ikke med de første spillene i serien, for da Call of Duty: Modern Warfare 2 kom ut brukte jeg et utall timer med flerspilleren foran TVen.

Etter hvert har likevel kjærligheten min for FPSer dabbet vekk, og jeg tror det begynte da One Man Army og noobtubere ble populært i MW2. Det ble verre med Black Ops, som i ettertid har ført til at jeg bare

spiller FPS med venner. FPS-sjangeren har møtt sin ende, og det føles som at ting bare går ned herfra. Spillutviklerne har rett og slett gått tomme for idéer, for alle spillene i denne sjangeren føles helt uidentifiserbare.

En ting som absolutt ikke gjør saken bedre er Modern Warfare 3. Med en gang jeg så den første Survival-traileren for MW3 skjønte jeg at dette aldri kom til å bli bra. I begynnelsen trodde jeg Activision tøyset med meg og at de bare hadde laget en ny mod til MW2, som kunne bli lastet ned for "bare" 599.- Dessverre tok jeg feil, og etter å ha sett den første flerspillervideoene ble jeg desto mer deprimer.

For å presisere gjelder dette kun run 'n gun-spillene. Men jeg har ikke mistet troen ennå, for vi har jo fremdeles Battlefield 3 - som etter min mening ser ut til å bli sjangerens mulige renessanse. Dette gleder jeg meg virkelig til, og forhåpentligvis vil det leve opp til forventningene.

/Bernhard007

## MÅNEDENS LESER



### SINDRE GARMO

Alder 16  
Yrke Student  
Brukernavn Grallen

#### Hva er ditt største spillminne?

Vanskelig å velge ett, men Shadow of the Colossus er blant de beste.

#### Hva med den verste?

Når Ratchet & Clank 1-disken hang seg opp på tredje brett, rett etter at jeg hadde startet Challenge Mode. Var ikke mye jeg fikk spilt da, nei.

#### Hva er ditt yndlingsspill?

Det er nok Ratchet & Clank 3, på grunn av de fantasifulle våpnene, fargerike universene og en av spillhistoriens

kuleste skurker.

#### Hvor ofte spiller du?

Kommer an på. Noen ganger går det flere dager uten spilling, og andre ganger bruker jeg flere timer om dagen.

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

Det er enkelt og greit en av de beste spillsidene der ute. Dere har et fantastisk community, med gode blogger og anmeldelser både fra redaksjonen og brukerne.

## MÅNEDENS BRUKEROMTALE



## TRON: EVOLUTION

Sjanger ACTION Utviklere PROPAGANDA GAMES Utgivere DISNEY INTERACTIVE STUDIOS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 12

I Tron: Evolution vil de binde sammen handlingen mellom de to filmene. Som stor Tron-fan ble jeg derfor overrasket over at jeg forstod lite av handlingen i de første minuttene, men det løste seg opp etter hvert. Med det sagt er dialogen direkte kjedelig, noe som styrkes av at figuren vi styrer er en stum, ansikts- og handlingsløs fyr vi dermed ikke får et forhold til.

Heldigvis er kampene bedre. De er raskere enn i filmene, og du må bekjempe flere fiender samtidig. Du kan bruke langdistanseangrep ved å kaste disken din eller ved nærkampangrep, mens du får det ultimate resultatet ved å kombinere dem. Enkelt og underholdende, som blir desto bedre ved å samle inn XP for å kjøpe nye evner eller forbedre gamle.

Her er det også noen parkour-elementer, da du kan hoppe, sprette og veggssprinte deg gjennom store deler av områdene. Kontrollerne er ikke like finslippte som i Prince of Persia, men du kommer fort inn i systemet.

Noen ganger kan du ta kontroll over lysmotorsykkelen eller en tanks, men det er ikke like morsomt som det høres ut. Tankssekvensene har latterlig trege kontrollere, og det føles nesten som å styre en snegle ut av en limpøl. Ikke underholdende, i motsetning til lysmotorsykkelens herlige fartsfølelse.

Det visuelle er nokså imponerende. Omgivelsene er tro mot filmene, og figurene er godt animert. Men etter å ha spilt i et par timer blir det repeterende, og strukturene føles litt for velkjente. Flerspilleren var rett og slett kjedelig, da feilene i kampsystemet virkelig kom frem her. I den andre modusen spiller du med lyssykkelen, der du kjemper mot andre på en arena. Siden lyssykkelen etterlater et spor som dreper de som rører det blir det hele veldig morsomt, da det er lettere å bruke det til din fordel.

Tron er et bedre lisensspill enn de fleste andre, men det har sine problemer. Med det sagt er nok dette det beste Tron-spillet du får.

6

/ad0132

# Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

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

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

## SONY PLAYSTATION 3

### INFORMASJON

**Utvikler** SONY  
**Lansert** 23. MARS 07  
**Media** DVD  
**Signal** HDMI  
**Vekt** 2,9 - 5 KG  
**Mål** 325x98x274  
**Pris** 2099,-

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



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

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

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

### ANBEFALT

#### NHL 12

EA CANADA / EA SPORTS

**Hva skjer?** NHL 11 var et veldig bra spill, men EA har overgått seg selv i årets utgave. Å prøve lykken i Be a pro-delen er alltid et av høydepunktene, og i år har denne delen fått et skikkelig løft. Alle byttene skjer i sanntid, med valgfri hurtigspoling mellom hver kontakt med isen. I tillegg får målvakten mer plass, mens animasjonene og nettmodusene er bedre enn noen gang.  
**Beste øyeblikk:** Med én gang reisen av årets Winter Classic ruller over skjermen. Er ikke mye som skal til for å legge stemningen.  
**Til deg som:** Vil ha et kompierspill for alle.



### ANBEFALT

#### DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX

**Hva skjer?** Human Revolution bevarer æren og ånden til originalen. Vi befinner oss i Detroit anno 2027, og biomekanikk har blitt den store industrien. Men teknologien er bare for de rike, og motstandsbevegelsene blir derfor flere. Problemstillingen mellom maskin og menneske har aldri vært tydeligere, og resultatet er en herlig blanding av alt det beste med cyberpunk.  
**Beste øyeblikk:** Når du er omringet og uten ammunisjon, men likevel klarer å rømme.  
**Til deg som:** Er glad i cyberpunk.



### ANBEFALT

#### VANQUISH

PLATINUM GAMES / SEGA

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



### STYR UNNA!

#### RUGBY WORLD CUP 2011

HB STUDIOS MULTIMEDIA / 505 GAMES

**Hva skjer?** Rugby World Cup 2011 gir tidvis en engasjerende spillopplevelse, men det hjelper lite da grafikken og presentasjonen er på linje med noe vi vanligvis forbinder med utgivelser fra forrige generasjons konsoller. Spillet preges av utdatert grafikk og håpløse teksturer, mens valgfriheten er tilsynelatende ikke-eksisterende.  
**Verste øyeblikk:** Første gang atletene går på banen. De er som voksdukker fra et annet tiår.  
**Velg heller:** Siden det er få rugby-spill på markedet kan Madden 12 eller NHL 12 være gode alternativer.





## SONY PSP

### INFORMASJON

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

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

### Gamereactor Topp 5 PSP

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

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>Halo: Reach</b> Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
03	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
05	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	<b>Rock Band 3</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
08	<b>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	<b>Crysis 2</b> Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
10	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
11	<b>Gears of War 2</b> Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
12	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekveldet med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
13	<b>Mortal Kombat</b> En griselekkere opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarp og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

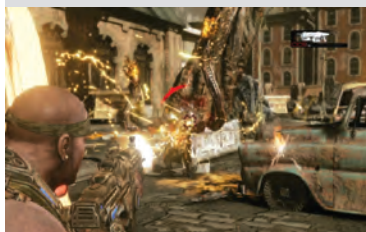
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## GEARS OF WAR 3

EPIC GAMES / MICROSOFT

**Hva skjer?** Trilogien om barskingene med COG-uniform skal avsluttes. Du får en elendig historie, men så klin deilig action at du bare er nødt til å få det med deg. Turbotoft gameplay i godt selskap både på delt skjerm og over nettet.  
**Beste øyeblikk:** Når du står side om side med en kompis i heftige skuddvekslinger, mens de lekke lyseffektene danser på veggene. Grafikken og effektene er nydelige, og ulikt noe annet på Xbox 360.  
**Til deg som:** Er på utkikk etter et skytespill som gir valuta for pengene.



### ANBEFALT

## FIFA 12

EA SPORTS / EA

**Hva skjer?** Fifa 12 er det beste spillet i serien noensinne. Det nye kontaktsystemet gjør virkelig sitt for å skape en autentisk opplevelse av det som skjer på gressmatta. Fifa 12 har imponerende animasjoner, imponerende grafikk og imponerende gameplay - iblant kan det sies så enkelt.  
**Beste øyeblikk:** Når du smeller ballen i krysset og innser at det er deiligst å score selv.  
**Til deg som:** Er på utkikk etter et spill som er lett å lære, men utfordrende å mestre. Et spill som er like moro alene, som sammen venner.



### ANBEFALT

## L.A. NOIRE

TEAM BOND / ROCKSTAR

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



### STYR UNNA!

## WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD!

49 GAMES / DTP ENTERTAINMENT

**Hva skjer?** Du oppfordres til å sikte mot seierspallen, men dessverre mister du motivasjonen lenge før du når målstreken. Spillet mangler dybde, har overdreven automatikk og utdaterte spillmekanikker. De åtte øvelsene er varierte, men de trege kontrollene og den elendige fysikken gjør det til en opplevelse som ikke er snøen verdig.  
**Verste øyeblikk:** Når du slipper kontrollen og det viser seg at skøyteleperen din kan gå flere runder på banen helt uten din hjelp.  
**Velg heller:** OL-spillene med Mario & Sonic.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMASJON

**Utvikler** Nintendo  
**Lansert** 11. mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vekt** 265 G  
**Mål** 149x85x29  
**Pris** 1399,-

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

### Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

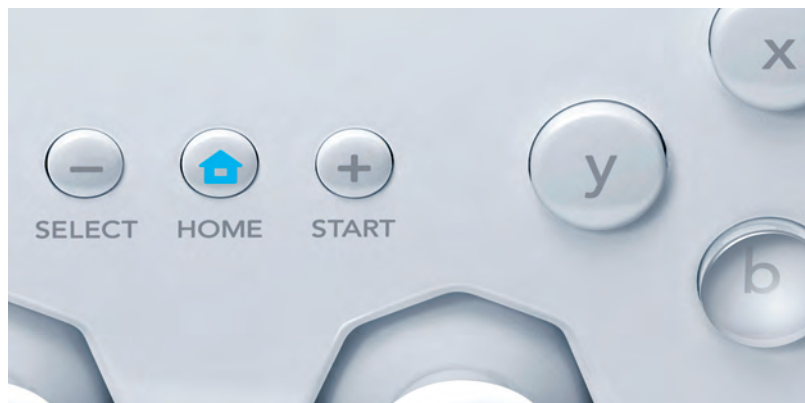
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

## NINTENDO WII

### INFORMASJON

**Utvikler** NINTENDO  
**Lansert** 7. DES 06  
**Media** DVD  
**Signal** COMPONENT  
**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 15 Nintendo Wii

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

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

### ANBEFALT

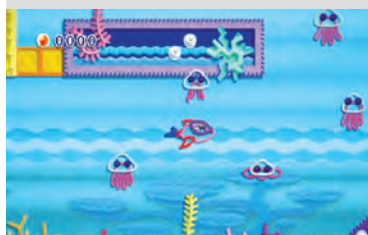
#### KIRBY'S EPIC YARN

HAL LABORATORY / NINTENDO

**Hva skjer?** Nintendos rosafargede spillfigur er tullet inn i et magisk rike ved navn Patch Land, et sted skapt av tekstiler, tråd og glidelås. Kirby har fått garnkropp, som lar han bruke forskjellige trådkrefter for å komme seg gjennom de søte plattformbrettene.

**Beste øyeblikk:** Å gjøre kål på den garnsprutende dragesjefsfienden med en kompis i samarbeidsmodus. Det er intet annet enn fantastisk å se Kirby rykke i dragens trådtunge mens beistet eksploderer blant snører og paljetter.

**Til deg som:** Liker digitale syverksteder.



### ANBEFALT

#### MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

**Hva skjer?** Du starter med svært begrensede ferdigheter i Moga Village, som har lidd under et gigantisk jordskjelv. Monstre lurar bak hver eneste krik og krok, og det er din oppgave å skjermefolkningen fra beistene i farvannet og langs fjellsidene. På ferden blir du sterkere for hver eneste lille rabagast du får, og det er ikke alltid en enkel sak. Her er det flust med utfordringer for alle og enhver.

**Beste øyeblikk:** Når du sløyer ditt første monster etter flere tapte forsøk.

**Til deg som:** Vil ha et actionrollespill til Wii som faktisk leverer.



### ANBEFALT

#### DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Hva skjer?** Vår yndlingsprimat Donkey Kong gjør et comeback av dimensjoner med kumpanen Diddy i et fantastisk plattformspill. Stor nostalgi er på vei om du knyttet nære bånd til Donkey Kong Country på Super Nintendo, da spillet flommer over av referanser og godlyder.

**Beste øyeblikk:** Når du kommer til den sjuende verdenen, der urvake silhuettbaner venter i fabrikkmiljøer. Det er en fryd å leke med Donkey Kong.

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



### STYR UNNA!

#### FLING SMASH

ARTOON / NINTENDO

**Hva skjer?** Zip er en irriterende, gul ball. Med rød hatt. Man vil skade han. Heldigvis er målet i Fling Smash å kaste Zip i en steinblokk, mot at han samler ting som kirsebær og gullmynter. Dessverre er resten av spillet en eneste gjespefest, en fornærmelse mot vår eksistens og en kontrollmessig smørje.

**Verste øyeblikk:** Når vi tvinges til å treffe nummererte steinblokker i tur og orden - da låser det seg helt. Vi mislykkes konstant, og vil mest av alt flingsmashe oss selv.

**Velg heller:** Steven Spielbergs Boom Blox.



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



## APPLE IPHONE / IPAD

### INFORMASJON

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

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

### Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Plants vs Zombies	10/10
2	Superbrothers: Sword & Sworcery	9/10
3	Infinity Blade	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut the Rope	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

## PC WINDOWS

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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

### ANBEFALT

#### CRYSIS 2

CRYTEK / EA

**Hva skjer?** Massiv og brutal action signert grafikkkongene fra Crytek. Romvesnene har slått seg ned i et dystopisk New York, og det er opp til deg og din superrustning å rense opp. Crysis 2 har også en fenomenal flerspillerdel.  
**Beste øyeblikk:** Kapittelet som starter ved å skue over Wall Street, der romfiendene patruljerer langs bankene. I det du skirer ned med Icaros-oppgaderingen er det tid for deng, og du bør absolutt ikke spare på kruttet...  
**Til deg som:** Liker bombastisk action.



### ANBEFALT

#### MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

**Hva skjer?** Det er to år siden Commander Shepard overvant Geth-rasen i Mass Effect, og nå står han ovenfor en enda større utfordring. Bioware har rettet opp så og si luket vekk alle ulempene fra forgjengeren, og de sitter igjen med et fantastisk mørkt og atmosfærisk romeventyr som gir tak i deg fra første minutt uten å gi slipp.  
**Beste øyeblikk:** Det nye kampsystemet sitter som et skudd, og gjør det ekstremt tilfredsstillende å bekjempe fiender.  
**Til deg som:** Vil ha et dypt romeventyr. Et av de beste i sin sjanger.

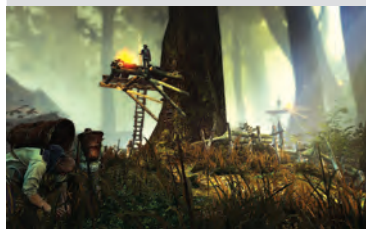


### ANBEFALT

#### THE WITCHER II: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO BANDAI

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



### STYR UNNA!

#### DUNGEONS

REALMFORGE / KALYPSO MEDIA

**Hva skjer?** Som underjordens hersker designer du grotter for å lure inn æresultne helter med skinnende sverd. Du deler ut skatter, bøker og kamplystne fiender til helten er vel inne i ditt lune reir. Kul idé, men dessverre er det like kjedelig som å være fanget i en fengselscelle.  
**Verste øyeblikk:** Brettene er langtekkelige, og dine anstrengelser for å bryte ned heltens energi minner mer om en øvelse i gymnastikk. Nivåoppgraderingene fremstår som en jobb fremfor et spill.  
**Velg heller:** The Sims eller Starcraft II.



# BONUS

Ryker, tilbakeblikk, lister, dueller  
Mer goyalt spillstoff: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



## TILBAKEBLIKK

### Crysis

Plattform PC Lansert 2007 Spillere 1-16

Morten har lekt seg i den lekke jungelen fra grafikkmonsteret **Crysis...**

Ingen andre spill har blitt så berømmet for sine tekniske prestasjoner som det originale Crysis. Cryteks grafikkbombe satte en tidlig standard for fremtidens PC-spill, og det skulle gå mange år før vanlige dødelige fikk råd til å se spilllets fulle potensial. Kjøpt deg nytt grafikkort sier du? Og du betalte en halv månedslønn? Men kan det kjøre Crysis på maks da? Nesten.

Personlig hadde jeg aldri spilt Crysis på full guffe før for litt siden, da jeg ble

inspirert til å gi originalen en ny runde. EA hadde nettopp annonsert konsollversjonen, nyheten lå og kvernet i bakhodet, minnene strømmet til og til slutt tok de overhånd. Jeg børstet støv av den gamle nanodrakten, fyrte opp Steam og tok en ny tur til den tropiske øya der det hele startet.

Og for en øy det er. De frodige områdene er like innbydende som før, og har en detaljrikdom jeg sjelden har sett maken til hverken før eller siden. De åpne

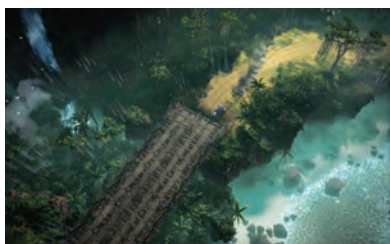
områdene sørger for at alle gjennomspillingene blir forskjellige, og nanodrakten gir deg fortsatt følelsen av å være tidenes supersoldat.

For meg nådde aldri Crysis 2 opp til originalens skyhøye standard, men jeg ble likevel imponert over hva Crytek fikk til i konsollversjonene. Nå som det første spillet har fulgt i samme fotspor har konsollfolket sikret seg en godbit de sjelden vil glemme.

**/Morten M. Bækkelund**

## Nedlastbart

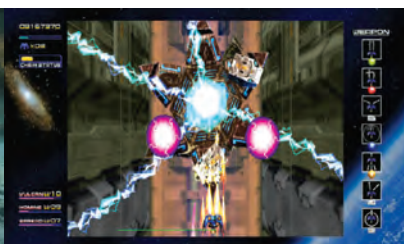
Månedens heteste nedlastbare spill!



### Renegade Ops

Xbox 360, PSN / ca. 99 kroner

Renegade Ops handler i bunn og grunn om én ting - å skyte alt du ser i fillebiter. Heldigvis er denne skytingen gjort på en utmerket måte. Spillet ofrer historie og drama til fordel for stram action, og det er en fryd navigere den lille kraftpakken av en bil gjennom de varierte omgivelsene mens du blåser alt du ser til himmels. Er du pasifist eller tilhenger av storslåtte historier er ikke dette noe for deg, men hvis du liker intens skyteaction og voldsomme eksplosjoner er Renegade Ops en sikker vinner. Pent er det også. Veldig pent. **8/10**



### Radiant Silvergun

Xbox 360 / ca. 99 kroner

Radiant Silvergun er et forbasket vanskelig spill. Du sitter i et flyende fartøy, og alle bevegelige objekter på skjermen må skytes ned mens man fører fartøyet gjennom et konstant regn av hindringer. De syv våpnene du bruker utleveres med en gang, men det betyr ikke at det er enkelt. Mister man alle livene sine må man nemlig begynne på nytt, selv om våpnene forblir på samme nivå. Men i spilllets største frustrasjon, ligger også spilllets styrke. Det er lett å gi opp, men da går dere glipp av noe. **8/10**



### Trackmania 2: Canyon

PC / ca. 150 kroner

Det originale Trackmania var spillet alle bilentusiaster hadde drømt om helt siden de satt på gutterommet og bygde ambisiøse bilbaner. Canyon følger opp denne tradisjonen på en utmerket måte. Spillet er raffinert og finpusset på nesten alle områder, men samtidig er det ikke mange nyheter å spore. Med det sagt får vi fremdeles lynrask racing, sinnsyke stunts og brukerskapte baner. Men dette er fremdeles en sikker vinner for alle som likte forgjengerne og et godt alternativ for de som liker helspro racing. **8/10**



Flere trodde Apple ville avsløre iPhone 5 denne måneden, men i stedet avdekket de iPhone 4S - komplett med dobbelkjernet A5-prosessor. Vi får også et nytt notifikasjonssystem og talestyring, som lar deg utføre kommandoer med stemmen.

### Dead Island blir film

Zombiespillet Dead Island ble avslørt gjennom en fantastisk annonseringstrailer, og har solgt over to millioner eksemplarer til tross for variert kritikk. Nå skal Deep Silver, i samarbeid med Lionsgate, bringe Dead Island til det store lærretet, i det de omtaler som en påkostet filmatisering.

### Vampyrer i Skyrim

På samme måte som i forgjengerne vil man også i det kommende The Elder Scrolls V: Skyrim få muligheten til å spille som vampyrer. De som blir utsatt for vampyrenes nådeløse sykdom vil gradvis forvandles til blodtørste vampyrer. Forvandlingen vil naturligvis også få konsekvenser for hvordan spillet utfolder seg, man vil kunne tjene opp egne vampyrkrefter, ta skade fra direkte sollys og få evnen til å suge blod fra intetanende sovende ofre.

### Steve Jobs er død

Den 6. oktober ble det bekreftet at Steve Jobs er død. Etter en syv år lang kamp mot kreften døde han fredelig på onsdag omgitt av sin familie. Steve Jobs har satt prag på hverdagen vår med banebrytende produkter, og sine unike visjoner. Steve Jobs var en ledestjerne og en visjonær, og den evige grunnmuren til Apple. Hvil i fred, Steve Jobs, og takk for alt.

### Dato for The Old Republic

Det har vært mye frem og tilbake når det gjelder utgivelsesdatoen til Biowares Star Wars: The Old Republic. For litt siden ble det imidlertid bekreftet at spillet omsider har en fastsatt dato. Eventyret vil være klart for butikkhyllene den 22. desember, akkurat tidsnok til å snike seg med under årets juletrær.

# Bossene vi aldri glemmer

**Skribentene luker ut de mest minneverdige av dem alle!**

Andross, Seymour, GLaDOS, Bowser - hver eneste spiller har en boss som aldri blir glemt. Redaksjonen har satt seg i tenkeboksen, og mimret frem tre bossere de aldri får visket fra hukommelsen...



## The Great Mighty Poo

Conker's Bad Fur Day / Nintendo 64

Ikke alle spillbosser er elegante maestroer. I Conker's Bad Fur Day finner vi den mest illelukkende og vulgære bassangeren i operaens historie - The Great Mighty Poo. Han er for all del ingen tenor eller smørsanger. Denne karen bor i et fjell av dritt, har korn som favorittmat og menger seg med mokkullende eremitter. Conker må bekjempe ham ved å kaste doruller i brødboksen hans før han til slutt eskalere operaen til et punkt hvor glasset knuser og Conker er fritt frem for å spyle ham ned. Den mektige bæsjen ble altså sin egen undergang. Snakk om å spyle karrieren i dais!

/Martin Sollien

## Agahnim

A Link to the Past / SNES

Mitt første møte med spilluniverset var Zelda: A Link to the Past. Bossene i den lyse verdenen ble beklempet én etter én. Så møtte jeg trollmannen Agahnim, og stod bom fast. Jeg klarte ikke å skade ham med sverdet og skjoldet mitt var ikke noe tress. Dagene gikk, frustrasjonen økte og spillet ble mer eller mindre lagt vekk. Men en dag kom jeg over en tegneserie der Link slo tilbake energiengrepene til motstanderen. Det gikk opp et lys i mitt sju år gamle sinn, SNES'en ble slått på, og Mestersverdet reflekterte Agahnims angrep for å sende oss begge til den mørke verdenen.

/Kim Kristiansen

## Scarecrow

Batman: Arkham Asylum / PC, PS3, Xbox 360

Etter at jeg hadde fullført Batman: Arkham Asylum, hadde jeg opplevd mange fantastiske øyeblikk som ikke kom til å havne i glemmeboka på en god stund. Likevel skilte det første møtet med Scarecrow seg ut. Den intense, men diskre oppbyggingen var et psykologisk spill, og fikk meg nesten til å stille spørsmål ved min mentale tilstand. Jeg var i Jonathan Cranes verden nå, og følelsen av total mangel på kontroll ga meg frynsninger. Når den meget forstyrrede stråmannen plutselig hoppet ut av en likpose, fulgte en nervepirrende lek av katt og mus, og en boss jeg sent ville glemme.

/Ruben Jones

## Hvem er mest sexy?

**Batman vs Spider-Man**

Vi har satt Lynvingen og edderkoppen på prøve...

## Batman vs Spider-Man

### DC Comics

Superhelt uten superkrefter. Rager hele 190 centimeter over bakken, og er verdt sin vekt i gull på 95 kilo. Milliardær og bestevenn med butleren Alfred.

### Marvel

Etter et edderkoppbitt skyter Peter Parker plutselig nett fra fingrene og kan klistre seg til bygninger. 177 centimeter høy og veier 75 kilo. Fotograf og uvenn med Green Goblin og Mysterio.

### Drakt

Nattens ridder bærer passende nok en ravnsvert trikot. Med flaggermusen på brystet, horn på masken og Batarangs på armen er han klar for deng.

Edderkoppgutten har nok den mest skrikende drakten av dem alle. Den rødfargen ville fått selveste nissefar til å rødme. Oppmerksomhetssyk, kanskje?

### Dobbeltliv

Hvem elsker ikke playboyen og forretningsmannen Bruce, som har ofret hele livet sitt for å rengjøre Gotham? Den personen vil vi ikke møte.

Peter Parker sliter med leia og forsørger tanta si. Han er hverdagsmannen med stor H - sett bort fra at han er en menneskelig edderkopp, da.

### Fysikk

Med kappe på ryggen er det vanskelig å se baken, men pauser man på det rette stedet er det mulig å få seg et glimt. Vi er imponert.

Han er kanskje ikke like muskuløs som Batman, men vi sier ikke nei takk til å beskue denne fyren. Han har jo six-pack.

### Dameteppe

Batmans alter ego har schwing så det holder. Vi blir stressa av ei dame; tenk å holde styr på flere.

Forelsket i Mary Jane, men har også romstert med damer samtidig. Vi forstår, Spidey. Vi forstår.

## Vinneren: BATMAN

Ingen over, ingen ved siden. Vi var aldri i tvil.



# Listeblick

Vi har samlet opp årets mest solgte spill hittil, og kikket på de amerikanske forhåndsbestillingslistene...

## 1 Pokémon Black/White 7,145,243 millioner

Pokémon-serien skal ikke noe sted med det første. Black and White introduserte hele 150 nye Pokémon, mens de eldre figurene måtte vike unna til noen timer innad i spillet. Spillet har solgt knallbra siden lansering, og er fremdeles svært populært.



## Årets mest solgte spill

Place	Tittel	Produsent	Sjanger	Antall millioner
2	<b>Wii Sports</b> Wii og Wii Sports kommer som kjent i én og samme pakke. Derfor er det ingen overraskelse at Nintendos sportsspill huser andre plass, som fremdeles er et av de bedre konseptene for Nintendos innovative konsoll. I senere tid har de også lansert Wii Sports Resort, som bød på flere sporter og miljøer.	Nintendo	Sport	4,15
3	<b>Wii Sports Resort</b>	Nintendo	Sport	4,07
4	<b>Gears of War 3</b>	Microsoft	Action	3,49
5	<b>Just Dance 2</b>	Ubisoft	Sport	3,39
6	<b>Kinect Adventures</b>	Microsoft	Eventyr	3,30
7	<b>Wii Fit Plus</b>	Nintendo	Sport	2,60
8	<b>Mario Kart</b> En kan si mye om Mario-seriene, men Mario Kart har alltid hatt en kjær plass i våre hjerter. Vi synes fremdeles det er gay å slenge banan- og skilpaddeskall etter motstanderne - tilfredsstillende når man vinner er tross alt uten parallell...	Nintendo	Sport	2,54
9	<b>Zumba Fitness</b>	Majesco	Sport	2,54
10	<b>Call of Duty: Black Ops</b>	Activision	Action	2,37

## Årets mest forhåndsbestilte spill

Place	Tittel	Produsent	Konsoll	Antall tusen
1	<b>Call of Duty: MW3</b>	Activision	Xbox 360	1,42 m
2	<b>Battlefield 3</b> Det er flere spill vi gleder oss til i år, men få har fått oss så engasjerte som Battlefield 3. I tillegg til en ny grafikkmotor får vi det høyt forventede nettsamfunnet Battlelog, som lar spillere danne sine egne klaner og sammenligne statistikker. Det vil absolutt bli vanskelig å leve opp til Bad Company 2, men vi tror Dice har orden i sysakene.	EA		825,5
3	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b>	Bethesda	Xbox 360	579,8
4	<b>Call of Duty: MW3</b>	Activision	PS3	533,1
5	<b>SW: The Old Republic</b>	EA	PC	532,7
6	<b>AC: Revelations</b>	Ubisoft	Xbox 360	368,5
7	<b>TLoZ: Skyward Sword</b>	Nintendo	Wii	368,17
8	<b>Batman: Arkham City</b> Arkham Asylum tok oss med storm. Vi har derfor store forhåpninger til oppfølgeren, som lover en åpen verden og desto flere fiender. Two-Face, Penguin, Mr. Freeze, Riddler og hedersrøver Joker har meldt sin ankomst, akkompagnert av en latterlig strøken versjon av Catwoman. Vi gleder oss.	Eidos	Xbox 360	365,0
9	<b>Batman: Arkham City</b>	Eidos	PS3	346,6
10	<b>Battlefield 3</b>	EA	PS3	334,8



FEEL THE BATTLE

# BATTLEFIELD 3™

UTE 27.10.11

**16**  
www.pegi.info



© 2011 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 3 and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSB" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



BATTLEFIELD3.COM