

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

GRATIS
MAGASIN
Nov 2011
Nummer 93

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

A detailed illustration of a warrior in Skyrim-style armor, including a horned helmet and a sword, standing over the severed head of a dragon in a snowy, mountainous landscape. The warrior is looking down at the dragon's head with a determined expression. The dragon's head is dark and scaly, with prominent horns and a large, open mouth. The background is a vast, snowy expanse with some rocky outcrops.

S K Y R I M

Vi har satt karakter på Bethesdas mesterverk



CALL OF DUTY MW3

OUT NOW

WWW.CALLOFDUTY.COM



SLEDGEHAMMER
GAMES



© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call Of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, 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 and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



Jump in.

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Redaksjonssjefen har vært mer opptatt av å dele ut spill til skribentene våre, enn å spille selv. Helt fair. Når han ikke bruker tiden på å delegere, holder han ukentlige redaksjonsmøter eller klikker på skribenter på telefonen. En bra fyr.



Morten Bækkelund

Morten har brukt mest tid på Battlefield 3 denne måneden. Foruten å være den første i landet som la hånden på spillet (ja, han løp rett hjem da det ble levert på døren), er han også en ivrig kritiker av Skyrim. Forstå det den som kan.



Line Fauchald

Fauchen er forelsket. Forelsket i Globox, den blå dråpeformede storsjarmøren fra Rayman Origins. Line viser seg fra sin ~~verste~~ beste side når hun spiller Rayman, som byr på en herlig kombinasjon av samarbeid og konkurranse.

LEDER

Gamereactor nummer 93 / november 2011



Oppfølgerens år

Høysesongen er i gang og vi har satt av et par sider ekstra til anmeldelser. Dette er tiden hvor de største titlene slippes, og med en rask titt på anmeldelsessidene kan det se ut som om det har gått inflasjon i karakterskalaen vår. Jeg kan ikke huske sist gang vi har delt ut fire 9/10, en 10/10 og flere andre høye karakterer i et og samme blad. Spillmåneden har vært eksepsjonelt bra, så det blir mye å gjøre for ivrige spillere i tiden fremover - vi har i alle fall hatt hendene fulle.

Til tross for store vellykkede spillprosjekter og positive vurderinger er det noe jeg biter meg merke i - av alle spillene vi har anmeldt i dette nummeret, er det *ingen* nye merkevarer eller konsepter. Det er kun Ubisoft (Rayman Origins) som overrasker oss med et sjarmerende og håndtegnet plattformspill, ellers går det i det trygge og kjente. 2011 har virkelig blitt oppfølgerens år, og få utviklere og utgivere tør å satse på noe nytt.

Heldigvis gjelder ikke dette alle. Vår skribent Ingar Hauge dro nemlig til Canada for å besøke norske Funcom, som for tiden jobber med The Secret World. Et spill med en helt ny setting, der alle konspirasjonsteorier er sanne. Spennende. Ved siden av å legge merke til at Jo Nesbø var en av de mest populære forfatterne i Canada, med god plassering hos bokforhandlerne - Han blir markedsført som den nye Stieg Larsson - fikk han også snakket en del med Funcom-profilen Ragner Tørnquist. Det er litt ironisk at en norsk spillskribent må reise til Canada for å snakke med en norsk spillutvikler, men sånn har det altså blitt. The Secret World utvikles i Canada både av praktiske og økonomiske grunner, ifølge Tørnquist. Han mener også at Canada har bedre støtte rundt spillindustrien enn Norge.

Vi har satt av 8 sider til å feire 25-årsjubileet til det knallblå pinnsvinet Sonic. Segas lynraske maskott har ikke vært i toppform de siste årene, men han har likevel en fast plass i spillhøytene våre. På starten av 90-tallet var faktisk Sonic ene og alene årsaken til at Sega i det hele tatt kunne hevde seg mot Nintendo. Den sjarmerende fartsbøllen tok det amerikanske markedet med storm, og blant barn var han tidvis mer kjent enn selveste Mikke Mus. Artikkelen handler om Sega og Sonics vei til toppen, og nedturen som fulgte - rik på tilbakeblikk, historie, nostalgi og fart.

Kristian Nymoen, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)

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

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

Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)

Ansvarlig utgiver Claus Reichel
Layout/Design Petter Hegevall

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

Skribenter

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinsen / Ingar Takenobu Hauge / Adrian Berg / Daniel Guanio / Richard Imenes / Martin Andresen / Robin Høyland

Adress Gamereactor Norge
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo

Telefon +47 922 48 299

Internet www.gamereactor.no

Abonner www.gamereactor.no

Utgivelser 10 per år

Trykk StiboGraphics Danmark

Papir My Brite Matt, 70g (Svanemerket)

Distribusjon Posten Norge

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

Markedssjef Morten Reichel
(morten@gamereactor.dk)

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

Testet

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

Anbefalt aldersgrense

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

Kontakt oss

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



The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

11·11·11

“MAKING FANTASY A REALITY”
- IGN

ELDERSROLLS.COM







FOKUS

THE SECRET WORLD

Funcom er tilbake med et nytt nettrollespill, og flørter med konspirasjonsteorier. Vi sendte Ingar for å teste det...

Med tiden kommer endringer. Når man i gamle dager skulle besøke Funcom, Norges største og mest profilerte spillutviklere, dro man vestover i retning Skøyen. Men for to år siden opprettet firmaet et nytt studio i Montreal, og flyttet det meste av utviklingen på det kommende MMO-spillet The Secret World over Atlanterhavet.

Selv er jeg en spiller med anlegg for gode konspirasjonsteorier, men på spillfronten har det vært lite å skryte av siden det originale Deus Ex eller Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Spenningen er derfor stor når jeg drar avsted for å besøke Funcom, hvor jeg skal få delta i en av verdenshistoriens første tester av deres kommende nettrollespill The Secret World. Spillet

konspiratorisk anlagt, men holder det mål for oss kresne spillere?

– Vi har forsøkt å gå utover de klassiske konspirasjonsteoriene man har sett i spillverden de siste årene. Vi begynte for nærmere ni år siden med å lese oss inn i konspirasjonsteorier, myter, legender og fabelaktige fortellinger, for så å begynne å veve det hele sammen til det helhetlige prosjektet The Secret World. Resultatet er en setting der spilleren får det kjente, men med en særegen tvist, forklarer Ragnar Tørnquist, designer i Funcom og en av nøkkelpersonene bak firmaets tidligere utgivelser.

Tørnquist forteller med et smilende engasjement, og

skal
være

presentasjonen bygger om ordene hans. Her blir vi fortalt at alt er sant, men det stikker betraktelig dypere enn det paradoksale mantraet i Assassin's Creed-spillene. Her er absolutt alt sant - hver myte, hver legende, hver teori og så videre som noensinne har blitt fortalt. The Secret World viser deg hvordan det hele henger sammen.

Det første som skiller The Secret World fra mengden er den moderne settingen. Samtidig er miljøene innhyllet i mystikk og blandet med det mytiske og magiske. Tørnquist informerer om at spillet bygger på tre andre grunnpilarer: Den hemmelige krigen mellom spillets tre fraksjoner, den karakteristiske karakterutviklingen og den dype historien.

I The Secret World kjemper du for én av tre fraksjoner: New York-baserte Illuminati, hvis slagord er Sex, Drugs



and Rockefeller, London-baserte Templars, med sitt slagkraftige motto Deliverance from Evil, eller Seoul-baserte Dragon, som praktiserer filosofien The Art of Chaos. Hver fraksjon har sin distinktive stil, mål og

I THE SECRET WORLD ER HVER MYTE, FORTELLING, LEGENDE OG KONSPIRASJONSTEORI SANN...

fremgangsmetode, og du bør tenke lenge over hvem du vil kjempe for. Valget du tar gjelder for evig og alltid, med mindre du lager en ny karakter.

Spillet har kastet alt som heter karakternivå på dør, noe

som mildt sagt er kontroversielt med tanke på at spillet tross alt går under sjangeren nettrillespill. Spørsmålet mer naturlig nok melder seg er hva som da blir drivkraften for langtidsspillere.

– Belønningene i The Secret World vil først og fremst komme i form av nye krefter, nytt utstyr og en høyere rang innenfor det hemmelige samfunnet man har valgt seg ut. Med over 500 forskjellige krefter (588 for å være presis) og egenskaper i spillet er det mer enn nok å bruke opptjente erfaringspoeng på. Bedre og sterkere våpen vil også gjøre det mulig å ta fatt i større og vanskeligere oppdrag. Etter vanskeligere oppdrag vil man også stige i rang innenfor sitt brorskap, som gir deg adgang til klassifiserte hemmeligheter og et dypere

Ryker

Sony utvikler PS4-spill?

Nye ryker om den neste konsollgenerasjonen kommer på løpende bånd, og skal vi tro nettsiden Develop har Sony allerede startet utviklingen av spill til en ennå ikke navngitt konsoll. Flere av Sonys interne utviklingsstudioer som Guerrilla, Naughty Dog og Sucker Punch skal allerede ha blitt satt i sving, og ettersom PSP-etterfølgeren PS Vita for lengst har blitt navngitt høres dette unektelig ut som Playstation 4-prosjekter.

Stor lekkasje hos Microsoft

På en liste over kommende annonseringer som angivelig stammer fra Microsoft kan det se ut som navnet til den neste Xbox-konsollen er blitt avslørt. Blant annet inkluderer listen noe kalt Xbox Store, men mest oppsiktsvekkende er oppfølgeren Xbox Loop som skal annonseres på E3 til neste år. Videre finner vi også navnet Kinect HP2 som etter sigende skal annonseres på E3 året etter.

Mirror's Edge 2 i kortene?

Vi venter fortsatt på en offisiell avsløring, men det virker stadig mer sannsynlig at Electronic Arts og DICE er igang med en oppfølger til actionspillet Mirror's Edge fra 2008. Nå har nemlig DICE kommentert at de gjerne lager et nytt spill i serien. – Vi tror folk er klare for å gi serien en ny sjanse. Den har en enorm fanskare, så kjøperne er der.

Flere konsollryker hos Microsoft

Det er slett ikke mangel på ryker om en ny Xbox-konsoll om dagen, og nå har også Microsoft selv slengt seg på bølgen. På sine respektive CVer skal nemlig en rekke Microsoft-ansatte ha ført opp punkter som later til å ha en sammenheng med utviklingen av en ny konsoll. Blant annet skal Jeff Faulkner helt siden i januar ha arbeidet som Xbox Next Gen Creative Director, mens Jonathan Harris skal ha brukt 14 måneder på å designe ny maskinvare.

DICE planlegger nytt Battlefield 2142

Under et nettmøte med fansen i forbindelse med Battlefield 3-lanseringen ble EA spurt om man kan vente seg en oppfølger til Battlefield 2142. Til alles store overraskelse ble spørsmålet raskt besvart da EAs representant forklarte at en oppfølger allerede er i planleggingsfasen og muligens vil bli sluppet i løpet av neste år.

Nytt Dead Island på vei?

Zombiespillet Dead Island ble en stor kommersiell suksess for utgiver Deep Silver og utvikler Techland, og de aller fleste tror derfor at en oppfølger ligger i kortene. Faktisk kan det se ut som arbeidet med en oppfølger allerede er igang på Techlands kontorer, de har nemlig nå registrert det mystiske varemerket Dead World.



FOKUS

CATHERINE

Atlus viker unna rollespillene, og tråler ukjent terreng med et erotisk gåtespill...

Persona-utvikleren Atlus er tilbake på banen med Catherine – et spill som mikser de erketypiske japanske sjangrene datingsimulator og gåteløsning. Med disse rammene veves det inn en voksen handling, der vi som 32-åringen Vincent må

tekstmeldinger på mobilen. Disse meldingene fungerer som moralske spørsmål du må besvare, og svarene vil sakte, men sikkert lede deg til en av kvinnene og en av de mange alternative sluttene.

Men mesteparten av handlingen

VINCENT MÅ LEVE MED KONSEKVENSENE SOM FØLGER MED UTROSKAP...

leve med konsekvensene som følger med utroskap.

Vincent har ingen romantiske ambisjoner, og ønsker mest av alt å fortsette med sin bekymringsløse livsstil. Dette er lettere sagt enn gjort da kjæresten, Katherine med K, lengter etter ekteskap og barn. Men en kveld treffer han Catherine med C, en ung og vakker kvinne han snart hopper i sengehalmen med. Plutselig står Vincent og spilleren overfor et valg som får større konsekvenser enn et knust hjerte.

Som spiller er vår oppgave å guide Vincent gjennom de skjebnesvangre dagene. På dagtid kan du gå på utesteder, der du får tiden til å gå ved å snakke med vennene til Vincent. Du kan til og med holde styr på forholdene med de to kvinnene gjennom

utspiller seg på nettene, eller rettere sagt i marerittene til protagonisten. Etter å ha møtt Catherine får Vincent plutselig forferdelige mareritt hver natt, der livet hans står på spill. I disse drømmene tvinges Vincent til å bestige enorme tårn med kubiske steinblokker (som symboliserer ting han må komme over i virkeligheten), mens diverse hinder og dødelige feller faller ned foran ham.

Det er flere grunner til at vi gleder oss til Catherine. Atlus vil lansere spillet i Europa via Deep Silver, og ifølge ryktene vil det erotiske eventyret slippes i begynnelsen av 2012. Hold øynene oppe på Gamereactor.no for å lese mer om Catherine i tiden som kommer.

/Mathias Holmberg

[Catherine slippes til PS3 og Xbox 360 i løpet av første kvartal i 2012.](#)



Historieoppdrag er som en rød tråd i de 150 første timene, og selv om spillere har full frihet til å utforske utenom hovedoppdragene er alt i spillet knyttet opp til historien. Til enhver tid har man tilgang på tittel-, hoved- og sideoppdrag. Underveis i spillet vil muligheten for nye oppdrag i miljøet man befinner seg i presentert i Augmented Reality-stil.





Utforske verden
å tre typer oppdrag:
n beveger seg i bli

innblikk i spillets historie og hvordan det hele henger sammen. Forfremmelser innenfor brorskapet skjer i lys av spørsmålet 'Hva har du

BEDRE OG STERKERE VÅPEN LAR DEG TA FATT I VANSKELIGERE OPPDRAG...

gjort for din fraksjon?'

Alle egenskapene i spillet er tilgjengelige for alle, uansett hvilken fraksjon man måtte velge. Dermed er det ikke nødvendig å opprette en ny karakter med en spesifikk klasse for å få tilgang på gitte egenskaper. Istedenfor velger man hvilke syv aktive egenskaper man ønsker tilgjengelig i kamp, og syv passive egenskaper som dukker opp etter behov. Sammensetningen av forskjellige

egenskaper gir også rom for såkalte synergieffekter, ikke helt ulikt systemet man finner i Magic the Gathering.

Fraksjonene skaper et utmerket bakteppe for PvP, og ifølge Tørnquist vil de mindre og tidsbegrensede

PvP-kampene omhandle hvem som kontrollerer viktige relikvier på mytiske steder i verden. Navn som Shambala, Stonehenge og El Dorado ble nevnt, hvorav vi fikk prøve oss på sistnevnte brett i en Capture the Flag-lignende modus. Større og kontinuerlige PvP-slag finner sted i såkalte Warzones.

Det er fremdeles (minst) et halvt år igjen til The Secret World lanseres, som betyr at det fremdeles

er mye finpuss som gjenstår før spillet er klart. De fleste karaktermodellene og animasjonene er ikke ferdige, noe som også må tas i betraktning når betatesten etter hvert slippes. Lastetidene er heller ikke representative for hva vi kommer til å se i april.

The Secret World er en av de mer spennende titlene vi får på nettrollespillfronten. Ingenting tyder på at spillet vil ende opp som nok en WoW-klone, og Funcoms kommende storsatsing har et ekstra særpreg og trumfkort når det kommer til setting og historiefokus. Jeg er ingen stor MMO-entusiast, men The Secret World ga meg definitivt mersmak. Det burde si litt.

/Ingar Takanobu Hauge

The Secret World slippes i april i 2012.



Delta

VINN SKYRIM XBOX 360

Delta og vinn med Gamereactor



Ta sjansen, vinn en svært unik Xbox 360 med The Elder Scrolls V: Skyrim-tema. Konkurrere gjør du ved å fylle inn informasjonen nedenfor og sender den til Gamereactors redaksjon. Ønsker du ikke å klippe i stykker bladet ditt, finner du den samme konkurransen på Gamereactor.no/konkurranser

Ønsker du å lese mer om The Elder Scrolls V: Skyrim, besøk www.elderscrolls.com/skyrim/ og www.xbox.com/skyrim.

On November 11th, Bethesda Game Studios brings us the next installment in The Elder Scrolls franchise with The Elder Scrolls V: Skyrim. Xbox LIVE will be the first to bring players the experience of Skyrim's add-on content in this revolutionized open-world fantasy epic where players can explore any way they choose.

Fyll inn riktig svar nedenfor

Hva heter det forrige spillet?

- Obscurity Oblivion Obvious

Hva heter utviklerne bak spillserien?

- Bethesdaious Bethesdimpia Bethesda

Hvilken karakter fikk Skyrim av Gamereactor?

- 9/10 10/10 8/10

Skriv begrunnelse

Skriv maks 15 ord om hvorfor du skal vinne en eksklusiv Skyrim Xbox 360-konsol:

.....
.....
.....
.....

Ditt navn & adresse

Du kan også delta i denne konkurransen på Gamereactor.no og slipper da å klippe i bladet.

Navn:

Adresse:

Postnummer & sted:

Telefonnummer:

TWO SONICS. TWO WAYS TO PLAY. ONE EPIC ADVENTURE.



IKJØP

Play as both Classic and Modern Sonic in this time-bending thriller.

Sonic's been blasted back in time where he's run into his past self. Now, the two Sonics must team up to defeat their enemies, save their friends and find out how to stop the universe descending into chaos.



NOVEMBER 2011
sonicthehedgehog.com/generations

2D image of Nintendo 3DS game



Bounce, spin and dash in nonstop platforming action as Classic Sonic



Experience super sonic speed as you grind, slide and boost as Modern Sonic



Extend the adventure with new features and environments on the Nintendo 3DS



INNKOMMENDE!

Spillåret nærmer seg slutten, men mer er på vei. Vi har gått over de heteste spillene med lupe!



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Grand Theft Auto V

PC, PS3, 360 / 2012

Mens det glimret med sitt fravær på alle årets spillmesser ble Grand Theft Auto V endelig annonsert i slutten av oktober. Det skjedde på en helt alminnelig tirsdag, da Rockstar offentliggjorde spilllets logo på sine nettsider. Siden den gang har vi blitt servert den første traileren fra spillet, og Rockstar har bekreftet at arenaen for eventyret blir den California-inspirerte byen Los Santos og omegn. Vi venter i spenning på flere detaljer.



SSX

PS3, 360 / 17. februar

Det neste SSX-spillet skulle egentlig bære navnet SSX: Deadly Descents og fokusere på livsfarlige kappløp mot naturen langs fjellsidene. Etter et skred av bekymringsmeldinger fra fansen bestemte imidlertid EA seg for å utvide spillet og inkludere de tradisjonelle spillmodusene fra forgjengerne. Spillet vil derfor fordele seg over tre løpstyper: "Race it", "Trick it" og "Survive it". Noe for enhver smak med andre ord.

Mass Effect 3

PC, PS3, 360 / 9. mars

I mars neste år er Commander Shepard tilbake med et nytt eventyr i Mass Effect-serien. Ved siden av det som omtales som avslutningen på Shepards trilogi har utvikler Bioware for første gang i serien inkludert flerspillerstøtte for opptil fire spillere. Flerspillerdelen vil utfolde seg separat fra kampanjen, men det du gjør sammen med andre ha en innvirkning på hovedhistorien. Bioware presiserer imidlertid at flerspilleren er helt valgfri.



MISTS OF PANDARIA

World of Warcraft har annonsert sin fjerde utvidelse. Her er det du trenger å vite!

■ Ny rase

Vi skal bli bedre kjent med det pelskleddet folket med navn Pandaren. De er i utgangspunktet en nøytral rase, men etter et par nivåer blir du nødt til å velge side. Med andre ord vil det kry av pandaer i både Stormwind og Orgrimmar neste år.

■ Nye soner

Så var det nok en gang på tide å kvesse øksa, blåse støvet av skulderbeskyttelsen og legge ut på nye eventyr i det virtuelle universet Azeroth - eller rettere sagt Pandaria. Utvidelsen skal nemlig utspille seg på det asiatiske inspirerte hjemlandet til den nye rasen.

■ Ny klasse

Den nye klassen kalles Monk. I rollen som munk kan du nemlig velge fritt mellom å tenke, helbrede, eller enkelt og greit gjøre enorm skade. Monk blir dermed den tredje klassen som mestrer alle Raid-oppgavene i spillet. Spørsmålet er om du vil starte på nytt på første level etter seks år.

■ Nytt liv i gammel feide

Siden Illiaden, Lich King og Deathwing har måttet bite i gresset, er det ikke lenger en grunn til at de to fraksjonene må samarbeide. Alliansen og Horden, Wrynn og Hellscream vil utkjempes en bitter kamp i et nytt land.



Need for Speed: The Run

PC, PS3, 360, 3DS, Wii / 18. november

Need for Speed-serien ruller videre med The Run mot slutten av november. Konseptet bygger på å delta i et fartsfylt gateløp som strekker seg på tvers av USA. Utviklerne har hatt fokus på å inkludere et bredt spekter av omgivelser, en av etappene lar deg blant annet kjøre om kapp med et buldrende snøskred. For første gang i serien vil vi også forlate bilen, uten at noen har latt seg imponere av det EA har vist frem fra dette så langt.

Kirby's Adventure Wii

Wii / 25. november

For tolvte gang er Nintendo klare med et nytt eventyr med godklumpen Kirby i hovedrollen. Mens Kirby's Epic Yarn førte serien i en ny retning vender Kirby's Adventure Wii tilbake det tradisjonelle spilluniverset vi kjenner fra seriens røtter, og det betyr en rekke varierte todimensjonale plattform Brett. Målet er å hjelpe romvesenet Lor Starcutter med å finne tilbake til romskipet sitt.

Devil May Cry HD Collection

PS3, 360 / 2012

For å feire seriens tiårsjubileum bestemte utvikler Capcom seg for å slippe Devil May Cry HD Collection, en samlerpakke med nyversjoner av de tre første spillene i serien. Planen var angivelig at pakken skulle slippes i løpet av året, men i oktober kunne Capcom annonsere at lanseringen først blir til neste år. Devil May Cry HD Collection slippes til både Playstation 3 og Xbox 360.



SKYWARD SWORD

Sjanger EVENTYR Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Slippes 20. NOVEMBER
Antall spillere 1 Alder 12

Verdenen i Skyward Sword vil bli vidunderlig. Det nye Zelda er kronologisk sett det eldste, da Nintendo har valgt å gi oss et større innblikk i universet og dets tidslinje.

Friheten er til å ta og føle på, og hver eneste Skyloft-innbygger har sin egen Loftwing-fugl å sveve rundt med. Hver eneste en av dem er også vant til å kastes seg av dem, for så å la fuglen gripe dem opp igjen. På grunn av de svevende øyene føles det nesten som at spillet er delt i to ukjente, enorme land: øyer man kan utforske, og det enorme, ukjente landet der nede. Det fører tankene til andre spill i serien, som også har vært oppdelt i to verdener.

Skyward Sword kommer raskere i gang enn Twilight Princess. Man kan tidlig avgi forskjellige svar i samtaler som gir ulik betydning for sideoppdragene og selve plottet. Åpningssekvensen er mer filmatisk, og stilen vi sist så i Ocarina of Time overrasker med å gjøre seg minst like godt. Prinsessen og helten har aldri vært mer troverdige enn i sitt nye, fargerike eventyr. Skyward Sword har blitt laget med kjærlighet.

Kontrollmessig har vi ikke noe nytt å melde, men det er fremdeles velfungerende. Måten vi kontrollerer Link på er mer logisk enn noensinne takket være Motion Plus, mens alle bevegelser og knappetrykk føles mer naturlige. Peker du mot stigen drar Link seg opp, og om du svinger kontrolleren, svinger Link sverdet. Det har skjedd mye siden fjorårets E3-messe - styringen er pinlig presis.

Demonstrasjonen viste lite av de avanserte fiendene og det forbedrede kampsystemet, og fokuserte heller på Links bevegelser og smidighet. Han er en helt, men langt fra en maskin. Derfor blir han utmattet og sårbar om staminaen er lav, og nå minsker den uavhengig av om han løper, angriper eller henger fra avsatser.

Er Skyward Sword det mest innovative og beste Zelda-spillet til dags dato? Blir dette seriens høydepunkt? Vi venter i spenning, og i løpet av måneden får vi endelig svaret.

/David Caballero



EA SPARKER BALLEN TILBAKE TIL GATENE

EA gjenoppliver den klassiske FIFA Street-serien. Vi har blitt lovet både gateaktige utebaner og flere innendørskamper...

■ Hva er egentlig Fifa Street?

En gang for lenge siden, da FIFA-serien forstatt var ung, gjorde EA noe nytt. FIFA 97 inkluderte innendørs fotball. Implementeringen var kanskje ikke like finpusset som det "virkelige" spillet på det virtuelle gresset, og det hadde heller ikke samme dybde. Til gjengjeld hadde det et helt annet tempo og større tilgjengelighet.

■ Hvor er serien i dag?

Glem alt om de tidligere FIFA Street-spillenes arkadepreg og mangel på realisme. Det nye Street tar den kjente fysikken og mekanikken fra FIFA-serien, og flytter alt fra mykt gress til et hardt underlag - med alt hva det innebærer av endringer i tempo og balltrylling. I motsetning til de tidligere FIFA Street-titlene blir dette spillet utviklet av den samme gjengen som står bak flaggskipserien - og det merkes godt. Alt fra spillernes utseende til ballfølelse og fysikk er slik vi kjenner det, bare med høyere tempo og færre spillere på banen.

■ Er det stor forskjell fra Fifa?

Det nye Tactical Defending-systemet fra Fifa 12 har tatt turen over til Fifa Street, men det er heldigvis ikke den eneste forskjellen. Street har flere triksmuligheter, finter og stiligere ballkontroll, hvilket lar deg stoppe helt opp med ballen med venstre avtrekker. Når du holder den nede kan du lage små triks med venstre styrestikke. Høyre analogspak brukes til å utføre diverse finter og triks, da du kan bevege stikka opp, ned, til sidene eller med mer kompliserte bevegelser for ønsket resultat.

■ Hva med nettstøtten?

Fifa Street vil gjøre noe nytt og smidigere med nettmodusen. I løpet av de siste årene har flere av EA-seriene prøvd seg med nettdeler som også funker offline, da du kan spille mot dine venner til tross for at de ikke er på nett på samme tid som deg. Need for Speed har det fremragende Autolog-systemet, og det kommende SSX får en lignende funksjon. Fifa Street vil gå samme vei. Du kan nemlig lage ditt eget lag, komplett med lagfarger, logo, spillere, navn og så videre, og delta i World Tour. Deretter kan du gå på nett og utfordre laget til andre spillere i en stor turnering.

Syndicate

PC, PS3, 360 / 6. mars

Starbreeze Studios' Syndicate baserer seg på det klassiske strategispillet fra 1993, men for anledningen har den svenske utvikleren byttet sjanger. Det nye Syndicate blir derfor et skytespill i førsteperson. Utover dette holder spillet seg tro mot universet vi kjenner fra originalen. Ved siden av tradisjonell skyteaction får vi mulighet til å hacke og ta kontroll over deler av omgivelsene, et tillegg som skaper mange nye muligheter.

Max Payne 3

PC, PS3, 360 / 24. februar

Etter flere års stillhet har Rockstar endelig vist frem det neste spillet i Max Payne-serien. Mens forgjengerne ble utviklet av finske Remedy skal Rockstar selv stå for utviklingen av Max Payne 3. Det er heller ikke Sam Lake, som stod bak Max Payne 1 og 2, som har skrevet historien i det tredje spillet, men Rockstar lover at det likevel vil inneholde gameplayelementene fansen elsker. Spillet skal slippes i mars 2012.



Counter Strike: Global Offensive

PC, Mac, PS3, 360 / 1. kvartal 2012

Counter-Strike er for mange det ultimate skytespillet, og stemningen var derfor stor da Valve annonserte et nytt tillegg i serien i august. Navnet blir Counter Strike: Global Offensive, og vil også spillet slippes til konsoll ved siden av PC- og Mac-versjonen. Innholdsmessig blir Global Offensive mer en slags oppusset versjon av Counter-Strike: Source enn en fullblods oppfølger, men til gjengjeld skal det slippes allerede til neste år.

HEAR TO WIN

PC 320
new



PC 350



PC 330



new

WORKS WITH
XBOX 360[®]
KOMPATIBEL MIT /
MARCHE AVEC

X 320



PC 163 D



PC 151

PC 320 hører til i Sennheisers Gaming-serie, utviklet for å gi spillere en så detaljert kontroll over lyden, at de til og med kan høre fottrinnene til dem de spiller med, akkurat som i virkeligheten. PC 320 har også en profesjonell støykansellerende mikrofon, som sørger for at bare den lyden som spilleren genererer, blir overført via mikrofonen, mens det meste av bakgrunnsstøyen fra rommet blir kansellert. Les mer om våre headset på www.sennheisernordic.no

SAIN'T

— T H E

PRE-ORDER NOW

**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**



XBOX 360



PS3

PlayStation 3



S ROW

THIRD

IN STORES 11.15.11



TELKJØP



SONIC

Verdens beste pinnsvin fyller 20 år og dette vil vi på Gamereactor feire ved å fortelle hele sagaen om Segas knallblå maskot



PINNSVINETS DEBUT

Sonic the Hedgehogs debut fant stedi 1991 og mye har rullet å skje i løpet av de 20 åren som har gått. Totalt har spillene i Sonic the Hedgehog-serien solgt cirka 80 millioner eksemplarer på verdensbasis. Dette på alt fra tradisjonelle konsoller til mobiltelefoner og arkademaskiner. Foruten Sonic Team selv så har blant andre japanske Dimps, britiske Traveller's Tales og kanadiske Bioware utviklet spill med Segas blå maskot. Sonic the Hedgehog var dessuten sammen med Super Mario og Link, de første som ble skrevet inn i Walk of Game i San Francisco, California. Fortsatt rangeres han som en av de absolutt mest populære spillheltene. I år slipper Sega Sonic Generations for å ringe inn 20-års jubileet.



Verdens raskeste pinnsvin fyller 20 år og dette vil vi på Gamereactor selvfølgelig feire. Anmeldelsen av hans fødselsdagsspill, Sonic Generations, finner du lengre bak i bladet.

“Det finnes ingen som Sonic”

Det finnes ingen som Sonic. I hvertfall ikke i spillverdenen. Først og fremst finnes det ingen som Sonics fans. For å finne noe tilsvarende må vi til musikkbransjen og se på artister som Morrissey eller Michael Jackson. Deres tilhengere følger dem blindt i tykt og tynt, og de elsker sine idoler til tross for at de ikke alltid viser de samme følelsene tilbake. Det er sånn Sonics fans er.

I spillverdenen finnes ildsjeler som bruker timer og tusenlapper på å kle seg ut som figuren fra tusenlapper på å kle seg ut som figuren fra lyset fra skjermen som eneste selskap. Sonics fans derimot, de er på et helt annet nivå. På hjemmesider med salig stemning bruker de år og dag på å diskutere Sonics øyefarge, fysikken på piggene eller skrive erotiske noveller om figurene i spillene. Noen går til og med så langt at de gifter seg med ham.

Visse andre bruker alle døgnet timer til å skrive artikler om hans 20 år lange historie i spillverdenen. En historie om suksess, fiasko, skuffelse og et evigvarende håp. Den er ikke alltid lykkelig, men det er historien om Sonic the Hedgehog.

På mange måter er historien om Sonic the Hedgehog også historien om Sega. Med det mener jeg at ingen spillfigur har definert og båret fram sitt firma i samme grad som Sonic har båret Sega, selv om det kan være nærliggende å tenke på Super Mario og Nintendo. Men der Nintendo kunne lene seg tilbake på et stort bibliotek, fullt av klassiske spill og figurer, så har Sonic vært den spillserien som, ene og alene, har vært ansvarlig for Segas storhet.

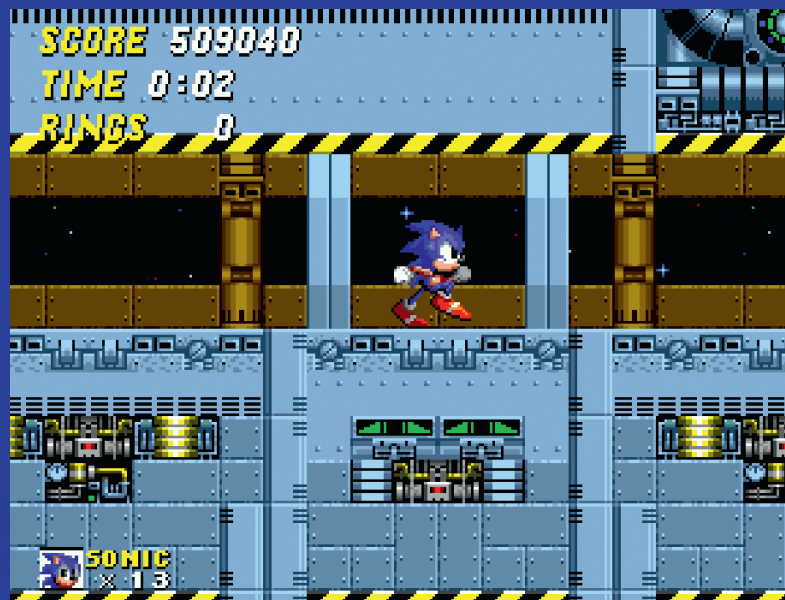
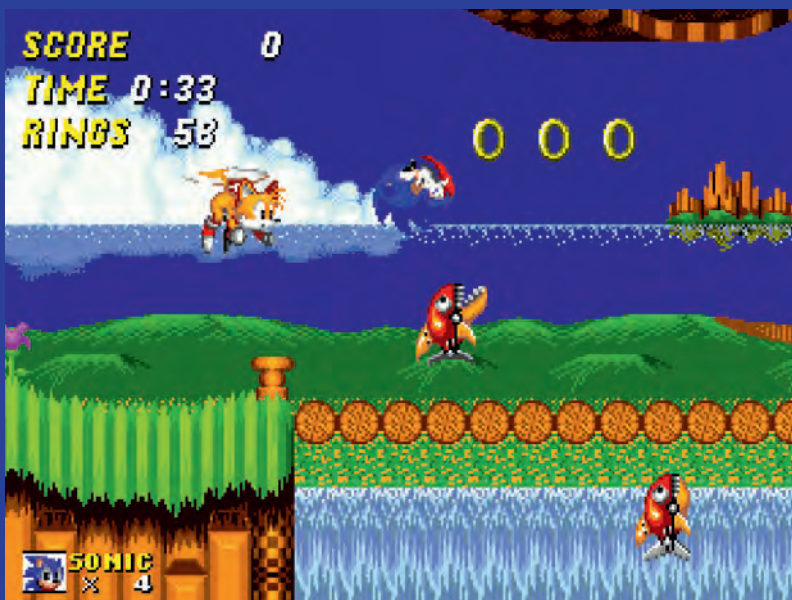
Det hele startet for over 20 år siden i Osaka, Japan. Året er 1988 og Nintendo eier hele spillverdenen, og det ser ikke ut til at noen vil være i stand til å endre dette. På dette tidspunktet heter det ikke engang at man spiller TV-spill - det heter å spille Nintendo. I Osaka skal

snart to japanere, med hver sin nerdede interesse møtes. Yuji Naka, som er programmerer og besatt av høy hastighet i alle former, og Naoto Ohshima, som forguder alt som vedrører vestens superheltkultur. Foreløpig er de uvitende om hverandre, men sammen kommer til å forandre verden ved hjelp av et blått pinnsvin.

Det er omtrent på denne tiden som Segas nye 16-biters konsoll, Sega Mega Drive, nærmer seg døden. Selv om det kun er Nintendos lille 8-biter de konkurrerer mot, så er det ingen som har noe å stille opp med mot NESens spillbibliotek. Og som om ikke det var nok, så har Nintendo en ny konsoll på vei, nemlig Super Nintendo. Sega har satset hardt på markedsføringen av sin nye konsoll. Spentlige reklamer skal fremheve konsollens Blast Processing, men de ligger fortsatt milevis bak.

Året etter, i 1989, velger Sega å vrake Alex Kidd som maskot, og utlyser en konkurranse for å skape Segas nye maskot som skal få et helt eget spill. Over to hundre karrieresultne Sega-ansatte sender inn sine forslag. Blant finalistene finner vi en kanin, et beltedyr, en bjørn, og en Theodore Roosevelt-lignende gubbe i pysjamas.

Mest oppsiktsvekkende er likevel Naoto Ohshimas blå pinnsvin. Ohshima kaller ham Mr Needlemouse, og han beskrives som en kjepphøy figur, designet for å løpe i looper i høye hastigheter. Ohshima hadde basert designet på ulike kilder. De røde skoene var en kombinasjon av fottoyet til Michael Jackson på bildet av Bad-albumet blandet med den ikoniske rødfargen fra julenissen. Sonics kjepphøye holdning stammer fra den typiske amerikanske vinnermentaliteten, med ingen ringere enn presidentkandidaten Bill Clinton som modell. Pinnsvinets farge stammer selvfølgelig fra den blå firmalogoen til Sega. Ledelsen i Sega så potensial i



Sonic var et av de første plattformsspillene hvor det virkelig gikk an å bruke omgivelsene. Med springfjærer å hoppe på, looper å ta fart i og brett som gikk i oppløsning.

prosjektet, og de visste umiddelbart hvem som var rett mann for jobben - firmaets aller største fartsfanatiker.

Yuji Naka hadde allerede bygd opp en imponerende portefølje takket være hans arbeid med Phantasy Star-spillene, og ble omtalt som en svært dyktig programmerer. Sammen med Naoto Ohshima som figurdesigner og Hirokazu Yasuhara som brettdesigner og regissør, bygde de et utviklerteam med ett mål - lage et spill som kunne ryste kongen av TV-spill, selveste Nintendo. Men først trengte de et nytt navn, og Mr Needlemouse ble Sonic og utviklerne ble Sonic Team. De hadde skapt spillhistorie, og et ikon hadde blitt født. Ideen for Sonic-spillet var å lage et plattformspill med fokus på fart. Det skulle også skille seg ut i mengden av markedets Super Mario-kloner. Sonic skulle også bli en frihetsforkjemper som slåss mot den onde vitenskapsmannen Dr. Ivo "Eggman" Robotnick. Yuji Naka forteller:

- Jeg hadde selvfølgelig spilt Super Mario Bros mange ganger, men jeg ville så gjerne lage et spill som handlet om fart. For det morsomste i Super Mario var jo da jeg fullførte et brett på kort tid.

For å lykkes med dette fikk Sonic et såkalt spinnangrep hvor han, som det pinnsvinet han er, ruller seg sammen til en usårbar ball

ball. Dette gjorde det mulig for Sonic å beseire fiender og ta seg forbi hinder uten å miste momentet. Fart var essensielt for spillet, og prototypen til Sonic the Hedgehog var til og med for rask og måtte bremses ned. Yuji Naka hevder selv at det knapt gikk an å spille det uten å bli bilsyk. En annen grunn til at hastigheten ble senket, var for å hindre at

en formfager menneskekjæreste med navn Madonna. Segas amerikanske kontor, Sega of America, begynner nå å bekymre seg for at Sonics japanske estetikk ikke kommer til å fave om de amerikanske konsumentene.

Tom Kalinske, visedirektør hos Sega of America og forhenværende visedirektør hos Mattel (selskapet bak

“Jeg hatet virkelig designet på Sonic og var veldig urolig”

/YUJI NAKA

vankeighetsgraden ble for høy. Brettdesigner og regissør Yasuhara forteller:

- Det amerikanske publikummet var på den tiden mer interessert i at spill skulle være utfordrende enn hva det japanske publikummet, som hadde et mer casual spillemonster, foretrakk. Utfordringen med Sonic var derfor å lage et spill til begge disse to spillertypene.

Mens dette skjer jobber figurdesigner, Ohshima videre på Sonics bakgrunn. Sonic blir nå sanger i et rockeband sammen med en gjeng andre menneskelignende dyr. Han får også hoggtenner og

Barbie), endrer derfor Sonics design for å tilpasse seg det amerikanske markedet. Han toner ned Manga-trekkene i utseendet og den japanske stilen. Sonic får et kraftigere, mer kompakt og tegneserieaktig utseende. Rockebandet, hoggtennene, og den barmfagre kjæresten Madonna blir fjernet fullstendig. Som en følge av dette blir Segas hovedkontor i Japan rasende. De hatet den nye Sonic og hestehandelen som de mente Tom Kalinske førte med markedsundersøkelsene. Yuji Naka forteller med egne ord:

- Jeg hatet virkelig det nye designet på Sonic, og var veldig urolig for hvordan forbrukerne ville ta i mot figuren. I retrospekt var det sannsynligvis en av grunnene til at Sonic lykkes.

Segas kontor i Japan gikk uansett med på det nye designet etter mange konfliktfylte møter med Sega of America. Flere måneder med 21 timers arbeidsdager senere er Sonic the Hedgehog ferdig. Den 23. juni i 1991 slippes spillet, og Sonic Team har overholdt den korte tidsfristen.

Det blå pinnsvinet ankommer sammen med en aggressiv markedsføringsstrategi som involverer dyre TV-reklamer og en massiv kjøpesenterturné i USA. Krigen mellom Sega og Nintendo har brutt ut for fullt. Sega er klart



FAKTAARKIVET: SEGA

SEGA HISTORIE

Sega ble grunnlagt i 1940 under navnet Standard Games på Honolulu, Hawaii av Marty Bromely, Irving Bromberg og James Humpert for å bistå de amerikanske militærbasene med myntbasert underholdning. Firmaet flyttet så, ironisk nok, til Japan og byttet navn til Sega. Der hadde de stor suksess med sine spillautomater og utviklet etter hvert verdens første elektromekaniske arkade-spill, Periscope. Sega har siden vært en maktfaktor på arkade-markedet såvel som det øvrige spillmarkedet. Fra å ha vært en av de store konsollfabrikantene er de i dag en tredjepartsutvikler og distributør. Foruten Sonic er de blant annet kjent for serier som Phantasy Star, Sega Rally og Virtua Fighter.



“Er dere gale? Vi tjener penger på spill og dere vil gi bort vår sterkeste tittel?”

/HAJIME SATOMI

underlegne, og for hver dollar de spytter inn i markedsføringen svarer Nintendo med 15 dollar. Likevel begynner Nintendos andeler av spillmarkedet å krympe. Ihvertfall litt.

For første gang på lenge går det bra for Sega. Faktisk veldig bra. Sonic the Hedgehog ligger an til å selge en million eksemplarer innen utgangen av året. Sega ønsker selvfølgelig å ta en bit av julehandelen, og Tom Kalinske, sammen med Segas Shinobu Toyota, legger frem en veldig spesiell idé. De skal gi bort Sonic the Hedgehog, deres heteste spill, ved kjøp av en Sega Mega Drive. Toyota utdyper:

- Sjefen vår sa: - er dere gale? Vi tjener pengene våre på spill, og dere vil gi bort vår beste tittel?! Han reiste seg opp og sparket vekk stolen han satt på, før han stormet mot utgangsdøren. Han stoppet i døråpningen, og midt i raseriet freste han: - Hvis dere tror at det er det rette å gjøre... gjør det!

Slik ble det også. Sega ga bort Sonic the Hedgehog midt i den hektiske julehandelen. Suksessen lot ikke vente på seg. Mega Drive solgte nesten dobbelt så mye som Super Nintendo i løpet av den julehandelen. Ved generasjonens slutt hadde pakken solgt hele 15 millioner eksemplarer. Strategien var så vellykket at, for første gang siden TV-spillkræsjet, tapte Nintendo markedsmajoriteten til Sega. Det umulige hadde skjedd - kjempen hadde falt og festen hos Sega skulle vare lenge.

Etter den massive suksessen starter umiddelbart arbeidet med Sonic the Hedgehog 2. Utviklingen flyttes fra Japan til Segas nye kontor i California, siden det amerikanske bidraget hadde vært så sterkt. Det nye spillet introduserer en flerspillerdel og en ny figur, Tails, en tohalet rev med Sonic som største idol. Spillet slippes til elleville salgstall - kritikker. I dag anses det som det spillet hvor Sonic Team gjorde alt riktig. Eventyret var større og brettdesignet passet mye bedre til de høye hastighetene. Det første spillet inneholdt uungåelige hindere som senket hastigheten på spillingen, mens Sonic the Hedgehog 2 fant en helt annen naturlig balanse mellom fart og utfordring.



Musikken i Sonic hyles fortsatt men det få vet er at spillets første to lydspor ble laget av en ekte popgruppe, Dreams Come True.

Samtidig som spillet slippes begynner også Segas markedsføring av Sonic å nærme seg absurde nivåer. The Blue Blur skal være synlig absolutt overalt.

Leker, TV-serier, t-skjorter, sengetøy, McDonalds Happy Meals, tegneserier, musikk-CDer og egne produkter av pasta, deodorant, sjokolade og frokostblandinger. Sonic dukker opp i The Simpsons, og som tidenes første TV-spillfigur blir han å se som en ballong i New Yorks årlige Thanksgiving-parade. Verdens raskeste pinnsvin var overalt, og undersøkelser viste at amerikanske barn kjente bedre til Sonic enn Mikke Mus, en figur som har vært i rampelyset gjennom flere generasjoner.

Sonics gullalder viste ingen svakhetstegn og skulle nå inn i sin neste fase. De jobbet med et spill så episk, så enormt, så utrolig fantastisk at det måtte fordeles på to Sega Mega Drive-kassetter i stedet for kun én. I løpet av 1994 ble Sonic the Hedgehog 3 og Sonic & Knuckles sluppet. Sistnevnte kan settes sammen og kombineres med de tidligere Sonic-spillene, og på den måten låste man opp nytt innhold.

Satt du Sonic the Hedgehog sammen med Sonic & Knuckles, fikk du tilgang på et helt nytt spill som baserte seg på bonusbrettene i Sonic 3 og Sonic & Knuckles. Satt du inn Sonic the Hedgehog 2 fikk du mulighet til å spille gjennom hele Sonic 2 med den nye figuren Knuckles, en rød maursluker med rastafletter og Jamaica-inspirerte sko.

Siste alternativ var å sette inn Sonic the Hedgehog 3, noe som ga deg det gigantiske plattformeventyret Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles. Dette strakk seg over 14 brett, kunne spilles med ulike figurer, og viste historien fra forskjellige vinkler. Sonic 3 & Knuckles var, og er fortsatt unikt i spillverdenen.

På dette tidspunktet i historien er debatten om hvem som er det største spillikonet av Sonic og Super Mario en fornuftig diskusjon å ha over hele kloden. De ligger likt hva angår eksponering, kvalitet på spillene, salgstall og fans. Sonic hadde lykket med dette på kun fem år, og framgangen så ikke ut til å avta. Hva kunne vel gå feil? Ganske mye, skulle det vise seg.

Årsakene til det som hender senere i historien er ofte mye debattert. Vanligvis legges skylden på Sega og deres skamløse forsøk på å melke penger ut av en serie produkter som ikke fortjener å bli melket. Sega begynner uansett å utvikle nye tillegg til Sega Mega Drive for å forlenge konsollens levetid. Først kommer et CD-tillegg som heter Sega CD, og det markedsføres sammen med et nytt Sonic-spill, Sonic CD. Konsolltillegget selger dårlig. I stedet for å satse på lanseringen av den nye konsollen, Sega Saturn, utvikler Sega enda et Mega Drive-tillegg. Dette kalles Sega 32X og selges sammen med Sonics spin-off, Knuckles Chaotix.

FAKTAARKIVET: SONIC



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic er 15 år gammel, måler 100 centimeter, veier 35 kg og ble født på Christmas Island. Kan sprinte raskere enn Mach 1 men kan ikke svømme på grunn av at programmereren Yuji Naka hadde innbilt seg at pinnsvin ikke kunne det.



MILES TAILS PROWER

Sonics beste venn såvel som et av hans største fan. Den unge revens spesialitet i spillene er å benytte sin doble hale for å fly og svømme. Han er også et teknisk vidunderbarn med utallige oppfinnelser som for eksempel flyet Tornado.



DR. ROBOTNIK (EGGMAN)

Sonics erkefiende er, og har alltid vært, en feit vitenskapsmann med en IQ på 300. Eggman er den av alle spillseriens figurer som har variert mest i utseende under de siste 20 årene og har har til og med hatt tid til å bytte navn.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Venn og rival av Sonic. Knuckles er vokteren for The Master Emerald og den svevende øya Angel Island. Sies å være like sterk som Sonic er rask og kan benytte sine skarpe til å klatre, grave og slåss. Er veldig lett å lure og erte opp.



AMY ROSE

Forelsket i Sonic og har forsøkt å vinne hans hjerte utallige ganger. Spillseriens første jente som stammer fra den japanske mangaen. Var i Sonic CD mer en guttejente men har senere blitt mye mer jenteaktig. Skulle egentlig hete Princess Sally.





Sonic Adventure til Dreamcast er et av pinnsvinets ypperste opptredener og var på den tiden det klart peneste plattformsspillet på markedet.

Når Sega Saturn så slippes, blir den raskt knust til pinneved mellom Nintendos nye 64-biters konsoll og den nye utfordrerer Playstation. Skylden blir lagt på dårlig timing, mangelen på spill, den skyhøye prislappen, og på at det kommende spillet, Sonic X-treme stagnerer i utviklingen og blir lagt ned.

I stedet får Sega-publikummet nøye seg med to middelmådige Sonic-spill fra det engelske studioet Traveller's Tales, nemlig Sonic 3D og Sonic R. Salgstallene er skrekkelige, og samtidig selger Super Mario 64 hele 11 millioner eksemplarer, og på Playstation starter den ene suksesserien etter den andre. Pinnsvinet var overkjørt.

I den femte konsollgenerasjonen dominerte Nintendo og Sony fullstendig, mens Sonic og Sega

trakk seg tilbake for å finne veien til nye og bedre tider. Når neste generasjon nærmet seg, var målet til Sega klart og tydelig. De skulle bli best. Yuji Naka, som på dette tidspunktet ikke hadde jobbet med Sonic-spillene siden den opprinnelige trilogien til Mega Drive, ble lokket tilbake til Sonic Team med Segas nye teknologimonster av en konsoll hvis navn skulle symbolisere selskapets ambisjoner, drømmer og forhåpninger - Dreamcast. 09.09.1999 var datoen den ble sluppet sammen med det etterlengtede Sonic Adventure. I dag blir det ansett som et dårlig spill, fullt av feil og rotete spilldesign, men da det ble sluppet - da var det guddommelig. Ihvertfall ifølge Sonic-fansen.

Sonic Team hadde nemlig lykket med det man trodde skulle bli umulig: Overføre de svimlende hastighetene i originalen til et 3D-perspektiv hvor strender, bygninger og vulkaner suste forbi i pinnsvinets periferi. Sonic var tilbake, og lykken blant fansen var å anse som total. Til tross for at konsollen var mye bedre enn den halvhjertede Saturnen, med både et enestående spillbibliotek i tillegg til at det var den første konsollen som hadde støtte for en ganske heftig greie man kalte internett, så var konkurransen fra Playstation 2 altfor hard. Dreamcast ble lagt ned i mars 2001, og Sega annonserte at det skulle være deres siste konsoll. Sonic hadde blitt hjemløs.

Etter bortgangen til Dreamcast fortsatte Sonic sin søken etter en identitet og plass i den nye teknikkens verden av tredimensjonal spilling. Noe han forøvrig fortsetter å gjøre den dag i dag, ti år senere. 2000-tallet var tungt for Sonic. Han fikk et nytt hjem hos den gamle konkurrenten Nintendo, og Sonic Adventure 2, som ble sluppet til den allerede døde Dreamcast, ble et av lanseringsspillene til Nintendos Gamecube.

Dreamcast-versjonen ble kalt en vakker avskjed, mens Gamecube-versjonen ble omtalt som søppel. Mellom lanseringene hadde det kun gått åtte måneder, og Gamecube-versjonen var egentlig den beste av de to. Dessverre hadde verden rukket å bli lei av Sonic i løpet av den tiden, og de hadde beveget seg videre. De kommende årene skulle Sonic gi dem ytterligere grunner til å ikke se seg tilbake.

Sonic Team, nå under ledelse av Sonic Adventure-

FAKTAARKIVET: SONIC

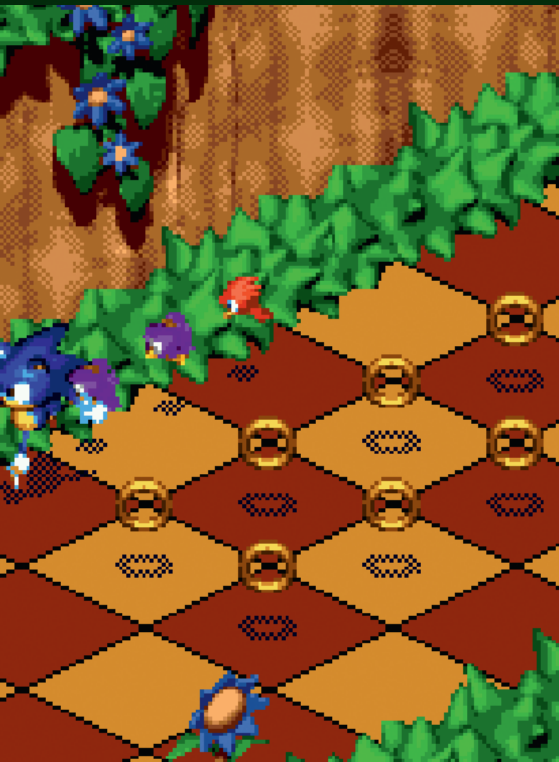
SONIC MISLYKKES I 3D

Sonics overgang til 3D var vanskelig og skulle kreve flere spill. Både Sonic Saturn og Sonic X-treme ble utviklet samtidig til Saturn. Mens Sonic Saturn ble avsluttet veldig tidlig, så skulle Sonic X-treme nå mye lenger. Faktisk så langt at det finnes fortsatt en noenlunde ferdig spillmotor som ble solgt på en auksjon i 2005. Spillmotoren benyttet seg av en såkalt fisheye-linse som ga banene en tunnelaktig oppbygging. Selve spillingen skal ifølge Sonic X-tremes designer, Chris Senn, ha dreid seg om å manipulere gravitasjonen...



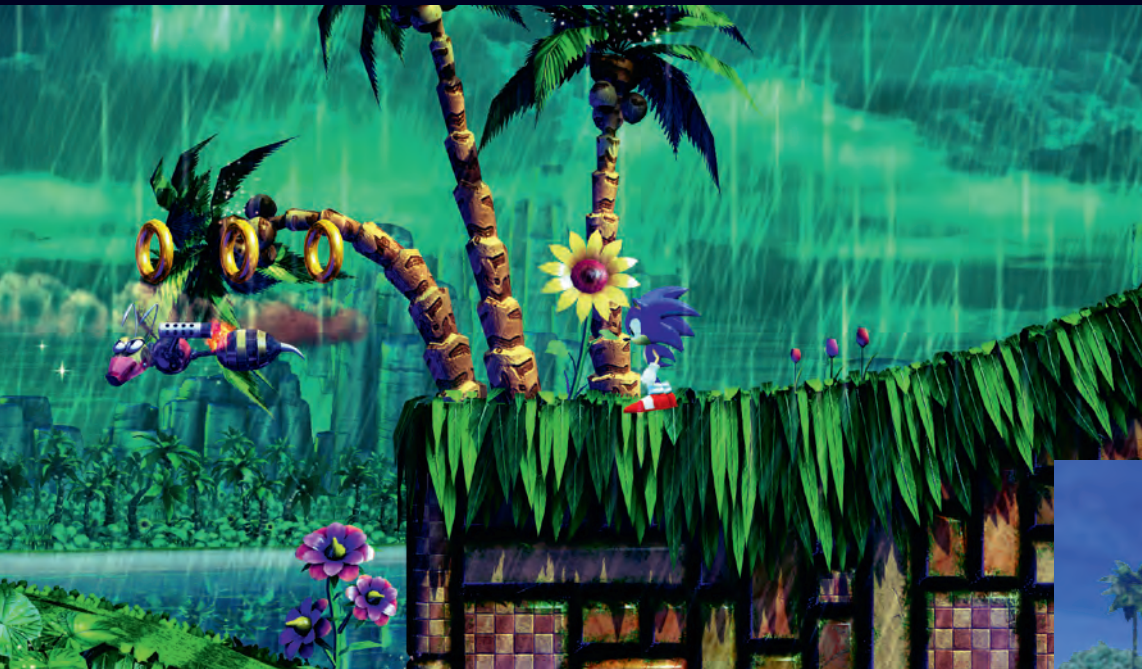
designeren Takashi Iizuka, skaffet seg snart en ny visjon. Sonic the Hedgehog skulle, takket være de nye multiformatmulighetene bli større enn selveste Pokémon. Sonic-titlene skulle mangedobles i antall og slippes til alle mulig plattformer flere ganger hvert år. Det hele resulterte i spill som Sonic Heroes, Sonic Riders, Sonic Rivals og Shadow the Hedgehog. Selv om salget gikk bra (de hadde jo tross alt Sonic på omslaget), så viste alle spillene at seriens kvalitet var i en nedadgående kurve. Spillopplevelsen ble prioritert ned, og det eneste som vokste frem var flere gimmicks og flere av Sonics neonfargede skogsvener.

På Tokyo Game Show 2005 viste Sega frem det som skulle bli det neste store Sonic-spillet (sett bort fra alle spin-offene) så vel som det første Sonic-spillet til



SONIC SOM SERIEHELT

Selv i dag finnes det et Sonic the Hedgehog-serieblad som kommer ut en gang i måneden og gis ut av Archie Comics i USA. Bladet har verdensrekorden som den tegneserien, basert på en TV-spillfigur som har holdt på lengst. I dag strekker den seg over 230 nummer og utallige spesialutgivelser. Universet i bladet baseres på det fra TV-serien Sonic SatAm. Mellom årene 1993-2002 fantes det også et engelsk blad kalt Sonic the Comic som i tillegg inneholder historier om andre Segafigurer som for eksempel Shinobi, Streets of Rage og Golden Axe. Japan hadde ingen av disse bladene men de hadde en skolemanga i seks deler som handlet om pinnsvingutten Nicky Parlouzer som kunne forvandle seg til Sonic the Hedgehog.



Pinnsvinfansens misnøye med Sonic-serien har med årene ført til en flodbølge av remikkultur på internett. Dette har resultert i spillprosjekter som Sonic 2 HD, Sonic Fan Remix og webserier som Sonic For Hire.

den nye generasjonen med konsoller, nemlig "Sonic the Hedgehog", i dag mer kjent som Sonic 360 eller Sonic 2006.

I dag er det vanskelig å skulle forestille seg at Sonic the Hedgehog til Xbox 360 og Playstation 3 var et årets heteste spill i 2006. Dette var dog før det ble sluppet. I dag ser folk på det som kanskje

spillinnhold. Dette resulterte i en serie bokinspirerte spill til Nintendo Wii, hvor Sonic havnet både i Tusen og en natt (Sonic and the Secret Rings) og som legenden om Kong Arthur (Sonic and the Black Knight).

Utover dette bød Sonic Team også på det ukjente Sonic Unleashed, hvor Sonic ble forvandlet

“Sonic til Xbox 360 ble dessverre en av tidenes største skuffelser”

det dårligste spillet i Sonic-serien, og kanskje som en av tidenes største skuffelser. I stedet for å lage et Sonic-spill, hadde Sonic Team valgt å lage en enestående bug-fest som omhandlet et melodrama om Sonics kjærlighetsforhold med en menneskelig prinsesse. Fansen, kritikerne og spillverdenen - ingen trodde sine egne øyne, og det ble heller ikke bedre.

I løpet av den siste halvdel av 2000-tallet fortsatte Sonic å eksperimentere med underlig

til en pinnsvinvarulv. I tillegg hadde de et merkelig rollespillsamarbeid med Bioware som bar navnet Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Det er ingenting som imponerer, og samtlige spill skuffer alt av kritikere og fans.

Sonic sitt liv på 2000-tallet har vært ansvarlig for et uttrykk som kalles "The Sonic Cycle". The Sonic Cycle innebærer et mørkt og trist kretsløp der de første bildene fra ethvert nytt Sonic-spill setter hjertene til alle håpefulle fans i brann - Sonic



SONIC THE HEDGEHOG

1991

Sonic the Hedgehog slippes 23. juni og snur opp ned på hele konsollkrigen. Ved årets slutt har Nintendo mistet markedsandelen for første gang siden det store TV-spillkræsjet 1983.



1992

Sonic the Hedgehog 2 slippes i november og introduserer verden for den tohålede reven Tails. Etterpå følger TV-serier, tegneserier og menuder av andre produkter. Undersøkelser i USA forteller at Sonic, hos barn, er mer kjennelig og bedre likt enn selveste Mikke Mus.

1993

Sonic CD slippes til Segas Mega Drive-tillegg, Sega Mega-CD. Spillet introduserer figurer som Amy Rose og Metal Sonic. Sonic CD inneholder også en unik manøver for spilleserien, Sonics Super Peel-Out, også kjent som Figure 8.

1994

Sonic 3 og Sonic & Knuckles slippes i løpet av det samme året. Det sistnevnte spillet kan settes sammen med tidligere Sonic-spill for å låse opp nytt innhold. Spillene introduserer også en ny figur, Knuckles the Echidna. Nesten 15 år senere kommer det også frem at Michael Jackson komponerte deler av spillets lydspor.

1996

I påvente av Sonics virkelige 3D-debut, Sonic X-treme til Sega Saturn, så slippes semi-3D-spillet Sonic 3D: Flickies' Island til Sega Drive i stedet. Det får en kald mottakelse og spillet beskyldes både for å være for treigt og altfor enkelt.

1997

Utviklingen av Sonic X-treme til Sega Saturn avsluttes etter utallige forsinkelser.

1999

Sega slipper sin Dreamcast i vesten 9. september sammen med Sonic Adventure. Dette er Sonics første virkelige 3D-spill, og en totalrenovering av serien i forhold til hvordan det spilles, såvel som utseende og lyd. Spillet mottas av høye karakterer og gråtende fans.



SONIC CRACKERS BLE LAGT NED

Et av de mer interessante spillene i Sonic-serien var Sonic Crackers. Et arbeidsnavn for det som mange i dag tror at egentlig var Sonic 4. I Sonic Crackers skulle man kunne spille som Sonic, Tails eller Knuckles og i co-op-modusen var man festet til sin medspiller med en lenke som var knytt til hver sin ring. Dette gjorde at man, i motsetning til i Sonic 2, ikke kunne løpe spesielt langt fra hverandre, men heller tvinges til å samarbeide tettere i noe lavere hastigheter. Til for dette inneholdt beta-versjonen av Sonic Crackers et flertall brett med tidspress som skapte en ganske frustrerende følelse av tungstyrt kaos der man forsøkte å slepe medspilleren med seg gjennom brettet. Spillkontrollen var på langt nær like god som i de tidligere Sonic-spillene og Sega bestemte seg for å legge ned utviklingen av Sonic Crackers til fordel for Sonic 3D Blast.



er tilbake! Senere dukker det så opp bilder som avslører enda flere og nye gimmicks sammen med nok et uforandret spill. Håpet begynner å synke igjen, men alle krysser likevel fingrene og håper på det beste. Når spillet endelig slippes til massene, så er det elendig og en hel spillverden lover dyrt og hellig at de aldri skal la seg lure igjen. Deretter slippes bildene for neste Sonic-spill, og hele kretslopet starter på nytt. Dette kretslopet har snart pågått i ti år.

I dag finnes det rett og slett ingen spillhelt som betyr så utrolig mye for noen, og absolutt ingenting for alle andre. En del hevder at han kun lever på arven etter de første tre årene i karrieren. Andre mener at Sonic fortsatt leverer fantastiske spill, selv om de unngår de store massene. Eksempler på dette er Sonic Advance- og Sonic Rush-serien til

“Sonic betyr så utrolig mye”

Gameboy Advance og Nintendo DS, eller Sonic Colours til Wii. For hvert nye spill som har blitt annonsert de seneste årene, så har håpet om pinnsvinets skikkelige tilbakekomst alltid blitt vekket til live. Uansett hvor mange skuffelser som historien måtte fortelle om. Spørsmålet blir da som følger: Er det snakk om selvpining, eller er det bare den reneste formen for gamer-kjærlighet som spillverdenen noen gang har sett? For når alt kommer til alt - det finnes ingen som Sonic.

/Viktor Eriksson

2001

Sega skinnlegger Dreamcast etter lave salgstall. Sonic Adventure 2 slippes til den nedlagte konsollen, og Sonic feier i skygge av det hele sitt 10-årsjubileum.

2002

Sonic-serien flytter over til den gamle rivalen Nintendo med en port av Sonic Adventure 2, kalt Sonic Adventure 2 Battle som et lanseringsspill til Nintendo Gamecube. Sonic vender også tilbake til håndholdte konsoller med Sonic Advance-serien, som utvikles i samarbeid med japanske Dimps.

2003

Sega er i gang med å planlegge Sonics tilbakevending, og i mens får verden nøye seg med en PC- og Gamecube-portering av Sonic Adventure, kalt Sonic Adventure DX: Director's Cut. Denne gangen mider spillet vesentlig mer motstand enn ved Dreamcast-premièren.

2005

Shadow, the Hedgehog fra Sonic Adventure 2 får, takket være sin store popularitet, et helt eget spill, nemlig Shadow the Hedgehog. Spillet viser seg å være ren møkk, og inneholder ting som automatvåpen og andre dystre temaer som fører til sterk kritikk. Samtidig, på en langt lysere side, starter Sonic Rush-serien på DS samtidig.

2007

De tidligere rivalene Mario og Sonic møtes for første gang, noe som i Nintendo Wii-spillet Mario & Sonic at the Olympic Games. Spillverdenens kollektive hjerner eksploderer i forvirring. Sonic gjør også et forsøk med bevegelseskontroller i Wii-spillet Sonic and the Secret Rings.

2008

Sonic Team får hele verden til å kjo seg i hodet ved å slippe Sonic Unleashed. Spillet presenteres i forkant som en hyllest til Sonics røtter. Når spillet endelig slippes, så handler det i stedet om at Sonic forvandles til en pinnsvinvaurul.

2010

Sega hevder atter en gang at Sonic skal tilbake til sine røtter, og avslører samtidig Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Når spillet først slippes, så lykkes det med å få veldig gode kritikker, men fansens misnøye kjemmer ingen grenser. De kaller spillet en skam for Sonics Mega Drive-td. På siden av alt dette slippes Sonic Colours til Wii. Både kritikere og fans er overrasket over at det faktisk er bra...

2011

Sonic feier 20-årsjubileum, og Sonic Generations slippes. Gamereactors anmelder Daniel Guano er skuffet over hva Sonic Team har levert.

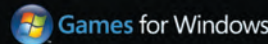
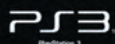
STRENGTH

COURAGE

SKILL



AN ANCIENT EVIL HAS ARISEN FROM THE SHADOWS. SAURON IS DRAWING HIS DARK FORCES TOGETHER. MEANWHILE, SAURON'S ALLY, AGANDAÛR, MOVES TO CONQUER THE LANDS OF THE NORTH. THE FELLOWSHIP'S ONLY HOPE LIES WITH THREE BRIGHT FLAMES OF COURAGE WHO DARE CHALLENGE THE TIDE OF EVIL. CHOOSE FROM ELF, DWARF OR HUMAN AND ENGAGE IN BRUTALLY REALISTIC COMBAT AGAINST AN ONSLAUGHT OF FORMIDABLE FOES; ORCS, GOBLINS, SPIDERS, DRAGONS, TROLLS AND MORE. UPGRADE YOUR WEAPONS AND ARMOUR; EVOLVE YOUR SKILLS IN BOW, MAGIC OR MELEE. CHOOSE YOUR HERO, FOLLOW YOUR PATH AND DEFEND THE NORTH. FAIL AND ALL OF MIDDLE EARTH WILL FALL.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "B.", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films (c) 2011 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/w/a Tolkien Enterprises (S2C). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of S2C under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.





STRENGTH IN FELLOWSHIP

THE LORD OF THE RINGS

WAR IN THE NORTH

I SALG FRA. 9. NOVEMBER

Anmeldt



ELDER SCROLLS V SKYRIM

PC PS3 X360 Sjanger ROLLESPILL Utvikler BETHESDA SOFTWARES Utgiver BETHESDA SOFTWARES Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Bethesda gir oss et altoppslukende eventyr med drager og trolldom...

Vi visste alle at det kom til å bli et omfattende spill. Derfor er det ikke nødvendig å gå i detalj på alle de skjulte skattene, grottene, hyttene, leirplassene, stedene, byene, slottene, borgene, spisestedene, hemmelighetene, utstyret, personlighetene og sideoppdragene man snubler over i Skyrim. Poenget er at Skyrim byr på et uhyre detaljert og stort spillunivers.

Jeg elsker forjengeren Oblivion. Det var rollespillet som passet for «alle», og var mer inkluderende enn det meste i sin sjanger da det ble sluppet i 2006. The Elder Scrolls V: Skyrim bygger videre på å være et storslått og tilgjengelig eventyr, uten at det går på bekostning av valgmuligheter og frihet.

Eventyret begynner med at du befinner deg på en vogn med hendene bundet. En hest og kjerre fører deg mot en festning, der du blir møtt av imperiets styrker. De viser seg tidlig fra en dårlig side, og henretter alle de ser som en trussel mot imperiet. Du er tatt til fange, men er ikke alene. I samtale med andre fanger på vei til festningen forstår man raskt at dette er en verden i konflikt, og at dere befinner dere i en svært uheldig situasjon.

Med hodet på blokka og bøddelen klar til hugg, avbrytes plutselig situasjonen. En drage angriper og du benytter muligheten til å flykte. Under kaoset får en av de andre fangene kappet opp bindingen på



ILDSINT

Dragene kan dukke opp når som helst og hvor som helst. Uansett om dragene svir vegetasjon i dagslys eller lyser opp nattehimmelen med ildsprut er det alltid like spektakulært og vakkert.

DETALJERT VERDEN

Det er alltid noe som fanger oppmerksomheten min i Skyrim. Enten det er det rike dyrelivet som gjør at jeg glemmer oppdraget og heller drar på jakt, eller nordlyset som plutselig dukker opp på stjernehimmelen.

armene dine og befrir deg. Eventyret kan begynne.

Spillet minner i stor grad om Oblivion, så ikke forvent dere store endringer. Fundamentet og spillstrukturen er lik forjengeren, men likevel engasjerer jeg meg raskt og blir revet med. Mye har skjedd på fem år og de fleste nyhetene er implementert på en god måte.

Drager spiller en sentral rolle i Skyrim. Det er ikke bare viktig

SKYRIM BYR PÅ ET UHYRE DETALJERT SPILLUNIVERS

for historien at du er den «dragefødte» og besitter spesielle evner, men dragene har også en kunstig intelligens som gjør at de kan dukke opp nesten hvor som helst og når som helst.

Å møte en drage til kamp er en heftig opplevelse. De er nesten majestetiske der de raser over himmelen mens de spyr ut dødelig ild. Noen av de beste opplevelsene i spillet har oppstått ved dragekampene, som best kan beskrives som storslåtte, vakre og intense.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



3 VARIERT MILJØ

Omgivelsene i spillet har et norront preg. Det er en enorm detaljrikdom i verdenen og man oppdager til stadighet noe nytt. Øynene vandrer mens jeg utforsker snødekte fjellsider, nye landsbyer eller enorme underjordiske grotter fulle av orker og udøde.

4 KOKKEKAMP

Det er ingenting å utsette på mangfoldet i Skyrim. Blir du sliten av å drepe drager, så kan du jo ta en kveld med litt hjemmekos og en bedre middag. Favoritten er hjortestek å la Kritogorn.

Etter kampene absorberer du dragens sjel. Dragesjelen brukes til å lære seg såkalte Shouts, som er ulike egenskaper man utvikler i spillet. En mengde forskjellige ord er gjemt rundt omkring, og etter at man har funnet ordet kan man altså bruke en dragesjel til å lære seg ropet. Shouts brukes ved å klikke på høyre skulderknapp, lades automatisk opp i løpet av noen sekunder og er et herlig nytt gameplay-element.

Menyene er mer elegante enn i forgjengeren. For å bygge på ferdighetene dine ser du nå mot himmelen og et stjernekart. Her bygger du opp egenskapene dine, være det seg magi, taleevner, brutale nærkampangrep eller annet. Skyrim byr på haugervis av ferdigheter du kan tillegge deg, som gir spillet et godt driv. Jeg ble raskt hektet på å bygge nye egenskaper.

For å oppsummere kortfattet: Skyrim skiller seg ikke nevneverdig fra forgjengeren, men spilluniverset er så rikt på liv og atmosfære at det er umulig å ikke la seg rive med. Det er en trolsk, magisk, brutal, vakker og altoppslukende spillverden, som bare venter på å bli utforsket. God fornøyelse. **Kristian Nymo**

10



FOOTBALL MANGER 2012

PC MAC

Sjanger SIMULASJON Utvikler SPORTS INTERACTIVE
Utgever SEGA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb.
Alder ALLE

Det virker som det begynner å bli vanskelig for Sports Interactive. År etter år skal de fornye en spillserie som oser av perfektjon. I år føles det ut som spillet er blitt for store nyheter. Er det virkelig noe som er revolusjonerende i år?

Football Manager er et avansert spill for nybegynnere. Det være veldig mye å sette seg inn i. Fortvil ikke, for nå finnes det en egen modus som tar deg gjennom alle de viktigste gjøremålene en manager har. Når det er unnagjort kan du bare dra på dressen, for nå er du herved blitt en manager. Årets store nyhet, ifølge utviklerne, er muligheten til å legge til og ta vekk ligaer etter at du har startet din karriere. Og dette er like lett om det høres ut. Bare ved noen små tastetrykk har du plutselig tatt over et lag i Indonesia.

Når man går inn på hver spiller får du en profil som viser alt det nødvendige, og du trenger dermed ikke lete deg fram til informasjonen. I denne spillerprofilen kan du også endre hva du vil se. Dette gjelder også i ditt eget overblikk, hvor du ser din ligaposisjon, hvem som er skadet og andre nyttige ting. Nå har du flere valg for hvordan du vil snakke til spillerne dine. I tillegg til dette får du respons i form av det kroppsspråket spillerne utviser når du snakker til dem.

DETTE ER ET FANTASTISK SPILL, MEN DU BØR IKKE FORVENTE EN REVOLUSJON

Speiderne har blitt mer nyttige. Ikke nok med at de reiser verden rundt for å lete etter den nye Messi, men nå får du også analyser av ditt eget lag. En hel del nye analyseverktøy er nå tilgjengelig for din disposisjon. Nå kommer ingen seg unna.

Det er ingen tvil om at Football Manager 2012 er et fantastisk spill, men ikke forvent en revolusjon. Alt av det nye som har blitt introdusert er små detaljer som ikke påvirker hvordan du spiller. Kanskje Sports Interactive kunne trengt mer konkurranse enn de får av FIFA? Uansett

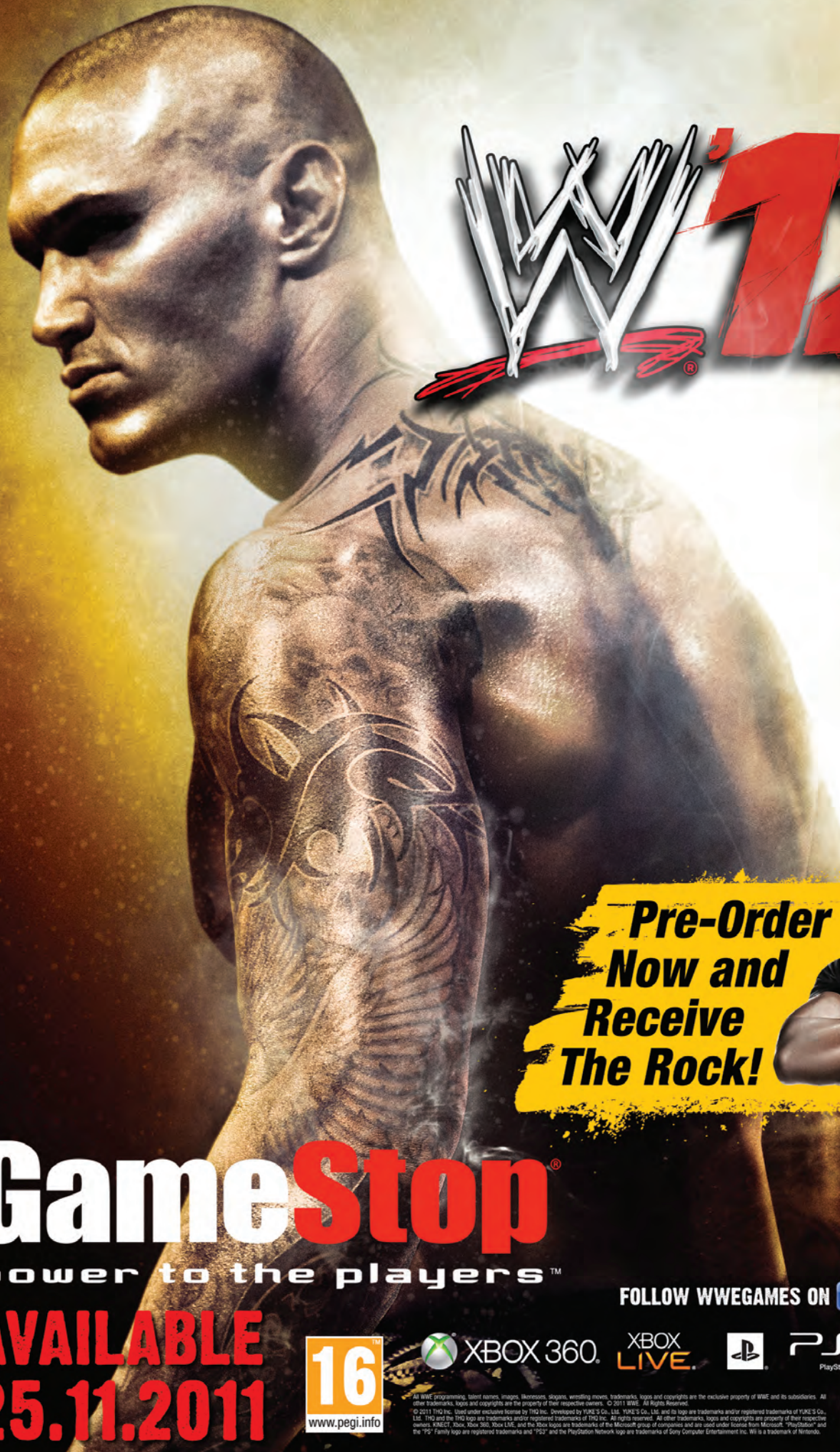
kommer jeg til å bruke tonnevis av timer på å leke manager i år også.

Martin Andresen

7

BIGGER. BADDER. BETTER.

WWE '12



**Pre-Order
Now and
Receive
The Rock!**



GameStop®

power to the players™

**AVAILABLE
25.11.2011**

16
www.pegi.info

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3
PlayStation 3



Wii

THQ

FOLLOW WWEGAMES ON



WWE.THQ.COM

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2011 WWE. All Rights Reserved.
© 2011 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo.



SAINTS ROW 3

PS3 X360 PC

Sjanger ACTION Utvikler VOLITION Utgiver THQ
Slippes 18. NOV Antall spillere 1 Anb. Alder 18



1 MORSOM GALSKAP

The Third har også mange nyheter på våpenfronten. Blekksprutgevær, dildobaton og menneskekatapult er bare noen eksempler.

2 TA GATA TILBAKE

Saints Row er spillserien som bygger på respekt på gata, og det er viktig å forsvare ens territorium. Skal du ta vare på det som er ditt, må du gjøre alt som står i din makt for å spre frykt og skaffe deg respekt. Naturligvis går det ikke alltid knirkfritt, så ofte står du med ryggen mot veggen, et gissel på armen, og et fulladdet våpen i hånden.

Å si at spillet har dratt strikken enda lenger hva galskap og barnsligheter angår, er tilnærmet en underdrivelse i denne omgang: Saints Row 3 er spillinkarnasjonen av Jim Carrey og Charles Manson, en så tvers igjennom useriøs sandkasse at de man finner i barnehagen vil fremstå som tinghus til sammenligning.

Den første forskjellen man merker i møte med The Third er uten tvil grafikken. Det er verken et Crysis 2 eller Gears of War 3, men forbedringene i forhold til forgjengeren er høyst merkbare. Verdt å nevne er også at selv med tre-fire helikoptre, laserstråler, tanks, eksploderende biler og dubstep-entusiaster flyvende veggimellom, er bildeoppdateringen stadig og fin, stabil og sømløs. Så mye kaos på en gang hadde skapt problemer for et hvilket som helst annet spill.

Langt viktigere enn grafikken er spillbarheten, og her føler jeg meg som 14 år gammel igjen. I tillegg til at man vil erfare hvordan det oppleves å klase en meterlang gummidildo i ansiktet på en rekke forskjellige mennesker, får man mulighet til å spontanbryte med politimenn, stupe ut fra skyskrapere, fly jagerfly med laserkanon og

delta i et japansk gameshow hvor furry-fetisjister får gjennomgå i en makaber hinderløype á la Saw.

Kjørefølelsen har heldigvis også fått seg en overhaling, og denne gang har man implementert en viss fysikk på bilene. I et spill hvor man er hundre prosent avhengig av å komme seg fra A til B er det essensielt at kjørefølelsen er på plass, og det er den.

Hvorfor Volition har valgt å gi oss dette, men ikke muligheten til å ta taxi og reise kjøpt til neste holdeplass, er fortsatt noe man kan undre seg over. De har også fjernet en del mindre detaljer som muligheten til å skreddersy gange og lære ny kampsport, samt gjort det mer knotete å ta grep om

ALLE DE GODE ELEMENTENE SOM FUNKET I FORGJENGEREN ER FORBEDRET

fiender og kaste dem.

Saints Row er et spill for voksne barn, barnslige voksne og opprørsk ungdom. Graden av sex, vold og mangel på moral er overveldende, men ikke avskrekkende. Alt som funket i forgjengeren er forbedret, spillet ser helhetlig penere ut, kjørefølelsen er bedre, kampsystemet er bedre – ja, produktet er i det hele tatt overhølet på absolutt alle punkter. En oppfølger slik oppfølgere skal være. I den sammenheng er det også med triumf man kan påpeke at en ny sandkassespillserie står

9 på egne bein ved siden av mastodontene fra Rockstar.
Daniel Guanio



ASSASSIN'S CREED

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler UBISOFT MONTREAL Utgiver UBISOFT Slippes 15. NOV Antall spillere 1 Anb. Alder 18 ÅR

Det første Assassin's Creed kunne bli litt ensformig, men nummer 2 var et strålende spill. Brotherhood var mer av det vi så i nummer 2, og det er greit nok. Så kommer Revelations, det fjerde spillet i rekken. Ezio begynner å bli gammel - det gjør serien også.

Historien starter rundt 10 år etter at vi så Ezio sist. Nå er han på jakt etter en gammel gjenstand som skal kunne ende krigen mellom tempelridderne og Ezios gjeng med snikmordere.

REVELATIONS ER IKKE ET DÅRLIG SPILL, DET ER BARE ALTFOR LIKT BROTHERHOOD

I løpet av spillets gang vil vår helt komme over diverse objekter som på en eller annen måte huser unike minner fra Altaïrs liv. Å spille som Altaïr er ikke veldig annerledes enn å spille som Ezio, foruten det faktum at han ikke har de samme kule våpnene og utstyret som hans etterkommer har samlet gjennom tiden.

Utvikleren har også lagt til et par nye elementer, som en slags Tower Defence, hvor du ser en gate ovenfra, og må plassere ut blokader i gaten og soldater på takene for å holde tempelridderne vekk fra skjulestedet ditt.

Spillmotoren begynner å få noen grå hår. Ezio stuper altfor gjerne i helt motsatt retning av hva jeg ønsket. For første gang på ti år klarte jeg å ødelegge en kontrollør i pur frustrasjon da Ezio bestemte seg for at en svømmetur var mer interessant enn å finne dette maleriet som det hastet så veldig å få tak i.

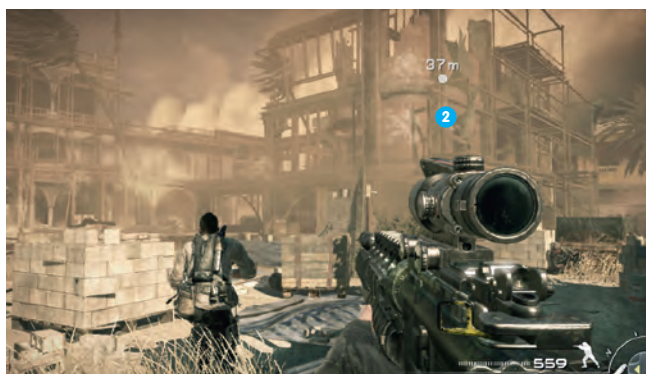
Assassin's Creed: Revelations er ikke et dårlig spill. Det er like bra som Brotherhood, men også altfor likt. Har du derimot ikke spilt noen av spillene i serien tidligere ville jeg nok anbefalt å begynne med Revelations, for det har mer innhold enn forgjengerne. Har du ikke prøvd det før, kan du også legge til hele to tall på karakteren. Hvis du har spilt 1, 2 og Brotherhood bør du kanskje stå over, og

6 gjør du ikke det bør du vite at du kjøper et spill du allerede har spilt.
Robin Høyland

MODERN WARFARE 3

MULTI

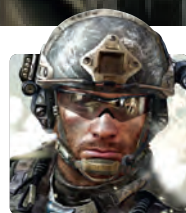
Sjanger ACTION Utvikler INFINITY WARD, SLEDGEHAMMER GAMES Utgiver ACTIVISION Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



I Call of Duty: Modern Warfare 3 står verden i fare for å bryte ut i en ny verdenskrig, og det er kun du som kan ordne opp i alt. Til tross for atombomber, et invadert Washington og slemme russere, har forgjengerne aldri levert en engasjerende historie.

Modern Warfare 3 fortsetter i samme fotspor, der hvert kapittel begynner med en actionsekvens som får haken til å falle, etterfulgt av en intetsigende historie med tamme og uinteressante figurer. Til å begynne med er det helt fantastisk spillmessig, men også så allfor kjent. Man blir fort lei av disse overregisserte sekvensene, selv om kampanjen kun varer i fem knappe timer.

Men akkurat som med Battlefield 3, så kjøper man ikke et spill i Modern Warfare-serien på grunn av historien. Det er det fylldige flerspilleren som trekker oss mot butikkhyllen. Å gli rundt i slitne bakgater med en stabil strøm av 60 bilder i sekundet mens man skyter skrikende terrorister blir aldri gammelt. Det viser seg at gamle kunster ikke ruster, for runde etter runde er det mitt navn som står på toppen av listene.



1 SLITEN GRAFIKK

Spillets grafikkmotor har mange aktive år bak seg, og dette legger man merke til ganske så ofte. Dette hindrer dog ikke Modern Warfare 3 i å skinne rent designmessig.

2 SANDSTORMER

Tidligere deler i Call of Duty-serien har blitt hyllet for sine eksotiske og varierte miljøer. Modern Warfare 3 vil ikke være noe dårligere, og hopper stadig fra kontinent til kontinent.

Dette er kanskje ikke så veldig merkelig, siden jeg er en Call of Duty-veteran. I likhet med EAs sportspill er det ikke så altfor mye rom for forandringer i årlige oppfølgere, og det meste føles derfor velkjent. Perks fungerer som de alltid har gjort, og våpenbalansen er den samme. Små endringer som muligheten for å oppgradere våpnene og velge ulike killstreak-systemer får spillet til å føles nytt. Det er likevel vanskelig å ikke savne noen av funksjonene fra fjorårets Black Ops. Selv Spec-Ops har blitt fornyet og det er nå, om mulig, enda bedre enn sist.

Esset i ermet for Modern Warfare 3 staves Elite - en tjeneste som bidrar med en sosial side til spillets flerspiller. Her har man oversikt over klaner, konkurranser, og mer statistikk enn man har bruk for. Elite gjør det enkelt og morsomt å engasjere seg i online-karrieren på en måte vi aldri har sett tidligere i sjangeren. Det er et fantastisk potensial for spillets community, men det er ikke noe som påvirker spillmekanikkene. I stedet er det et kraftfullt verktøy for den som ønsker å heve spillingen sin til det neste nivået.

Modern Warfare 3 har tatt en veldig god spillserie og gjort den enda bedre. Kjernen i spillene er så god at det ikke krever en dramatisk utvikling for å være attraktiv. Det er like gøy i dag, fem år senere. Er du av de som har gått lei av serien, så er det ingenting her som vil få tilbake troen din, men

saktegående utvikling er ikke noe som hindrer meg i å nyte Modern Warfare 3.

8

Mathias Holmberg



STEELSERIES SENSEI

DOUBLE SENSITIVITY

A powerful 32 bit ARM processor allows Sensei to reach up to 11,400 DCPI.

YOUR WAY

The most customizable mouse in the world. Whatever you want, however you want it.

BUILT BY THE BEST

Fnatic, SK, EG, Na'Vi, EHOME, TyLoo. LoL, HoN, CS, SC2, DotA. They were all in on it.

ILLUMINATE

16,8 million color options – in 3 different zones. And it can be turned off.

WWW.STEELSERIES.COM/SENSEI

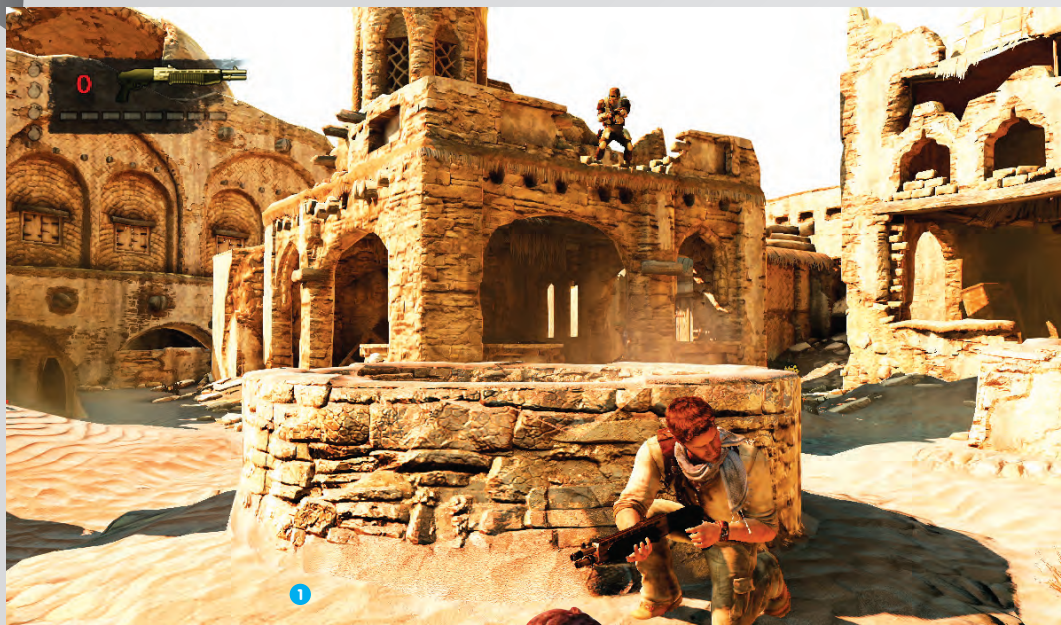
 **steelseries**

AVAILABLE IN DECEMBER



UNCHARTED 3

PLAYSTATION 3 Sjanger ACTION Utvikler NAUGHTY DOG Utgiver SONY
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16



Du får det du forventer i Uncharted 3: Drake's Deception. En herlig fargerik historie, på hengende håret-action og en filmatisk presentasjon uten sidestykke. Spillet byr ganske enkelt på tradisjonell Uncharted-action, uten de helt store overraskelsene. Men du verden så underholdende det er.

Naughty Dog lykkes med noe få andre utviklere klarer. De skaper troverdige personligheter i spill - figurer jeg bryr meg om. De klarer å få meg engasjert i en kjærlighetshistorie, uten at det blir kleint. Jeg har aldri hørt et mer troverdig stemmeskuespill, rikt på nyanser og levert med overbevisning. Her setter virkelig Naughty Dog standarden.

Musikken er orkestral, storslått og underbygger ofte det som skjer. Befinner du deg i en hektisk skuddveksling spiller orkesteret dramatisk og intenst, mens lydbildet endrer seg totalt der andre situasjoner skal beskrives.

Ingen skattejakt er komplett uten basketak, og det ble en hel del slåssing iløpet av ferden. Denne gangen er Nathan Drake langt mer bevisst på å bruke gjenstander enn



1 VAKRE OMRÅDER

Uncharted 3 har en visuell stil som er helt egen. Det er en flørt mellom håndtegnet, fargerik stil og fotorealisme - og det er fantastisk vakker. Trolig det peneste spillet som finnes til Playstation 3.

2 DRAKE I KJENT STIL

Nathan blir igjen satt på mange prøver i form av halsbrekkende klatreskvenser. Dette er kjent gameplay, men den overlegne regien sørger for at jeg alltid sitter på kanten av sofaen under de mest spennende scenene. Jeg vet stort sett hvor jeg skal gå, men veien dit er fortsatt spektakulær.

tidligere. Om det er en kjøleskapsdør, en sleip fisk eller den tradisjonelle stekepannen spiller ingen rolle.

Hele spillet er presentert som om det skulle ha vært en stor blockbuster. Det er et av få spill hvor det nesten er like underholdende å være tilskuer, som det er å kontrollere hovedpersonen selv. Men dette er ikke helt problemfritt.

Tidvis kan spillet bli for lineært. Spillet følger et stramt regissert manus, som ikke gir all verdens rom til utforskning. Uncharted 3 byr heller ikke på store nyvinninger i plattform- eller action-delene fra forgjengerne.

Skjult blant action og kjøppe replikker finner vi også mange gåter. De er noe snedigere enn i forgjengerne, og gir spillet en bedre dynamikk. Tempoet senkes, og andre ferdigheter blir satt på prøve.

EN HERLIG FARGERIK HISTORIE OG PÅ HENGENDE HÅRET-ACTION

Naughty Dog holder seg til det trygge, så ikke forvent dere en revolusjon av serien. Likevel synes jeg Uncharted 3 er en vellykket lansering, ettersom summen av det hele er så høy. Den ene ta-pusten-fra-deg-scenen avløses av den neste, kjøppe replikker, godt lydbilde, slående vakker grafikk, gåter og action utgjør

9 totalpakken. Et eventyr som underholder hele veien gjennom.
Kristian Nymoen



RAYMAN ORIGINS

MULTI

Sjanger PLATTFORM Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT
Slippes 24. NOV Antall spillere 1-4 Anb. Alder ALLE

Med unntak av sine flyktige turer innom Rabbids-serien og diverse andre serier har det stått relativt stille i Rayman-leiren siden Rayman: Hoodlum's Revenge. Selv var jeg en svoren fan av både Rayman og den knallbra oppfølgeren Rayman 2: The Great Escape, og avsluttet egentlig forholdet med den leddløse karen og co rett etter seriens fjerde spill. Men nå er gjengen samlet igjen, og det med Michael Ancel bak designroret - akkurat slik det bør være.

Spill som Little Big Planet og Mario har (med rette) blitt familiespillene med stor F. Men med Rayman Origins har de endelig en verdig motstander. Sammen med Globox og to Teensies kan du spille med fire venner for å bekjempe Darktoons etter deres invasjon av The Glade of Dreams, mens vi også oppdager mer om Raymans opprinnelse. Men en god historie til tross - det er ikke her gulroten ligger.

Det er her Rayman-skaper Ancel kommer inn i bildet. Han har alltid vært en god spilldesigner, men her har han penslet inn noe av det absolutt vakreste jeg har

NOE AV DET ABSOLUTT VAKRESTE JEG HAR SETT PÅ LANG TID

sett på lenge. Det er som å stupe uti et basseng av kreativitet. Reaksjonene til figurene, fargebruken, de nostalgiske referansene til Raymans tidligere eskapader og det sjarmerende brett-designet er intet mindre enn storslått. UbiArt Framework-verktøyet lar det hele gli sømløst, og sluttresultatet er like flytende som en vellaget animasjonsfilm.

Ancel har også tatt i bruk Raymans rike historie, og tvinner inn Rayman-referanser og andre vante egenskaper knirkefritt. Her er det nostalgi for fansen, men også nok nyvinninger til at det aldri blir kjedelig.

Klassiske plattformmekanikker gjennomsvyrer spillet, og vi sitter derfor igjen med samme følelse de beste Mario-spillene har gitt oss: Førsteklasses underholdning som er vanskelig å mestre til den store gullmedaljen, men likevel så tilgjengelig at selv den mest hardbarka CoD-spilleren kan leke seg med det.

9 selv den mest hardbarka CoD-spilleren kan leke seg med det.
Line Fauchald



BATTLEFIELD 3

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler DICE Utgiver EA Slippes LITE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Kampanjen starter på sedvanlig vis i et krigsherjet land i Midtøsten, og herfra står atombombetrusler, heftige skuddvekslinger og merking av mål med infrarøde kameraer på menyen. Oppskriften er velkjent, men den funker.

Mens historien i Battlefield 3 ikke er nok til å gi rutinerte skytefans hakeslepp, finnes det heldigvis andre sider ved spillet som skaper denne effekten. Særlig bruken av lyskilder og refleksjon er imponerende. Nesten alle nivåene du besøker kan skilte med vakre omgivelser og nydelige effekter. Legger man til lyden av kuler og granater som suser forbi ørene dine, får man en intens opplevelse der følelsen av å være tilstede på slagmarken er sterkere enn noensinne.

Flerspilleren følger trygt i fotsporene til forgjengerne. Battlefield er og blir spillet som lever opp til navnet sitt. Det er selve slagmarken som står i sentrum. Det er følelsen av å være en del av et krigsmaskineri som er i fokus.

Skal man virkelig utnytte det spillet har å by på må man jobbe sammen. Man må ta i bruk de forskjellige klassene og kjøretøyene man har til rådighet. Man må tenke som en soldat, eller aller helst et kompani. Dice har tidligere vist at de mestrer flerspillersjangeren, og i Battlefield 3 har



1 RUTINEOPPDRAG

Med utgangspunkt i et krigsherjet land i midtøsten, tar det ikke lang tid før rutineoppdraget går skeis, og du avdekker terroristenes onde plott for å knuse den vestlige verden.

2 LYSEFFEKTER

De flotte lyseffektene er overdrevne, og på mange måter vakrere enn virkeligheten. Det blendende sollyset kan hindre deg i å se farer som kommer stormende mot deg, og den tykke røyken fra eksplosjoner og brennende bygninger skaper dekke for listige soldater. Selv døde jeg mange ganger fordi jeg var mer opptatt av å beundre omgivelsene enn å krige.

de raffinert og polert formelen i alle ledd.

Variasjonen på brettdesignet er stor, og byr på alt fra trange gater til vidåpne orkenlandskaper. Kjøretøyene er samtidig minst like viktige som før, og ofte er det laget som mestrer de forskjellige hjelpemidlene som kommer seirende ut av slaget.

Dice har lagt til et nytt gameplay-element kalt suppression. Suppression øker realismen på slagmarken og fører til at soldater som blir beskyttet blir forstyrret. Synet mister fokus og skuddene mister nøyaktigheten. Dette gjør det lettere å bekjempe snikskyttere og andre soldater i dekning, men heldigvis er ikke effekten

DICE HAR RAFFINERT OG POLERT SUKSESSFORMELEN. RESULTATET ER TIDENES RÅESTE KRIGSSIMULATOR

så stor at det føles urettferdig når man selv blir utsatt for det.

Samarbeidsmodusen er en kjærkommen nyhet som lar to soldater prøve seg på seks dedikerte samarbeidsoppdrag. Variasjonen er høy også her, og modusen inkluderer alt fra tradisjonelle skuddvekslinger til infiltrering, og støtteoppdrag med snikskytterrifle.

Battlelog-tjenesten er også et fint tillegg, som gjør det lettere enn noensinne å følge spillstatistikken til deg selv og vennene dine. Tjenesten brukes til å starte opp alle spillets moduser, og den er lett å navigere seg rundt i da den benytter seg av et tradisjonelt web-grensesnitt.

Dette er tidenes råeste krigssimulator. Med en enda strammere kampanjedel og flere nye spillelementer hadde Battlefield 3 gjort seg fortjent til full pott, men jeg kan ikke annet enn å slå fast at slagmarken aldri har vært vakrere eller mer overbevisende. Dette er en varm anbefaling til alle som liker skytespill.

9

Morten Bækkelund



RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

PLAYSTATION 3

Sjanger PLATTFORM Utvikler INSOMNIAC GAMES Utgiver SONY Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 7

Når et nytt Ratchet & Clank-spill dukker opp forventer man som oftest ikke særlig mye nytt. Man setter seg ned, koser seg med akkurat det man har forventet å få, og liker det akkurat som det er. Man trenger liksom ikke noe mer enn det vi har sett før. Hvorfor fikse på noe som fungerer så bra?

Når det kommer til årets utgivelse med undertittelen All 4 One er ikke dette nødvendigvis tilfellet. Her er det bare en stor planet man beveger seg rundt på, og hovedfokuset ligger på samarbeidsspilling på opp til fire spillere.

Ratchet og Clank annonserer at de helst vil pensjonere seg fra jobben som universets redningsmenn, Captain Qwark lever i beste velgående som intergalaktisk president, og skurken Doktor Nefarious er på frifot. Nefarious' siste plan sørger for kaos i byen Luminopolis, og et feiltrekk sørger for at monstret Z-Gruten våkner til liv. Alle fire samarbeider om å kverke monstret, men når de omsider er ferdige blir de fanget av skapningssamleren Ephemeris og dumpet på planeten Magnus. De fire tvunget til å samarbeide for å avdekke den mørke sannheten om Ephemeris.



1 VARIERTE VÅPEN

All 4 One flyter over av sprø våpen. Her finner vi alt fra gamle kjenninger som blaster, rakettkaster og skiftenøkkel, til nyvinninger som sugepistolen Sug-O og en boble til Qwark som knuser alt i hans vei.

2 SAMARBEID

Spillet byr på en rekke samarbeidsoppgaver. Selv om det er ganske simpelt, så er grinding over ovale overflater kjempemoro. Det gjelder spesielt om du er Captain Qwark, iført den stilfulle presidentdressen.

Det er altså lagt godt til rette for samarbeid mellom fire spillere, og det sterkeste trekket til All 4 One er definitivt variasjonen i samarbeidsoppgavene man kommer over. Her går det fra slenging over plattformer, side-scrollede utfordringer med jetpack, samt masse kreative metoder til å ta ut fienden med.

DET STERKESTE TREKKET TIL ALL 4 ONE ER VARIASJONEN I SAMARBEIDSOPPGAVENE

I større doser er ikke All 4 One like moro alene som det er med venner, rett og slett fordi spillgledden kommer sterkere fram når man er flere. Det føles også mye mer helhetlig. Jeg vil likevel ikke si at All 4 One er for samarbeidsrettet. Det kan så absolutt spilles alene - det er bare morsommere med venner.

Ratchet & Clank: All 4 One ser fryktelig pent ut. Den grafiske stilen er noe justert til et litt mer tegneserieaktig preg, og det passer spillet perfekt. I tillegg er omgivelsene utrolig vakre og varierte, og detaljrikdommen er stor. Jeg er mektig imponert over All 4 One. Det holder oppe seriens standard, og Insomniac lykkes med å bruke hovedelementene fra de tidligere spillene. Det

8 blir verken for lite eller for mye av det gode, og jeg tror det vil bli likt av både originalfansen og av alle andre som skulle prøve seg.

Alexander Lange



FIFA MANAGER

PC (Skrevet av Kim Kristiansen)

FIFA Manager favner bredt, men sliter med å treffe særlig dypt. Dette resulterer i et spill som med sin store valgfrihet og muligheter for assistanse er langt mer tilgjengelig for den alminnelig fotballinteresserte. Dersom du ikke planlegger å fordype deg i evigheten og bure deg inne hver eneste kveld med et fotballmanagerspill, da kan dette være noe for deg. Liker du å leke sjef for et fotballag av og til, er dette et perfekt

7 valg. Ønsker du derimot en mer fullverdig, dyp og taktisk opplevelse, bør du vurdere FM 12 istedet.

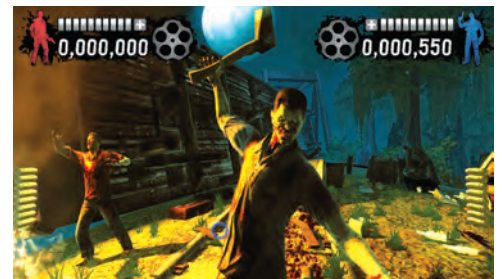


THE SIMS 3: PETS

MULTI (Skrevet av Line Fauchald)

The Sims 3: Pets fungerer helt fint på konsoll, og er en helt grei utvidelse på PC. Det er ingenting her som virkelig ødelegger spillgledden, men det er dessverre ikke nok til å trekke den betraktelig opp heller. For de av dere som ikke har spilt The Sims før og bare vil ha et spill der du kan lage pene ting og leke med dyr kan nok Pets treffe spikeren på hodet. Hvis du derimot vil ha noe som bygger videre på kjerneoppsettet (som

6 The Sims 3: Generasjoner) er ikke dette noe du trenger med det første.



THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

PLAYSTATION 3 (Skrevet av Daniel Guanio)

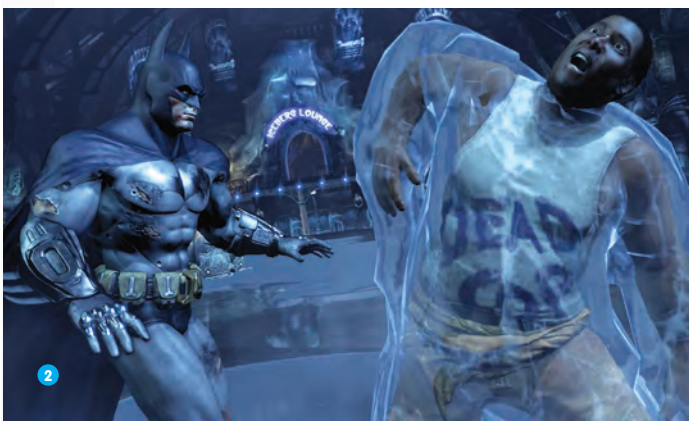
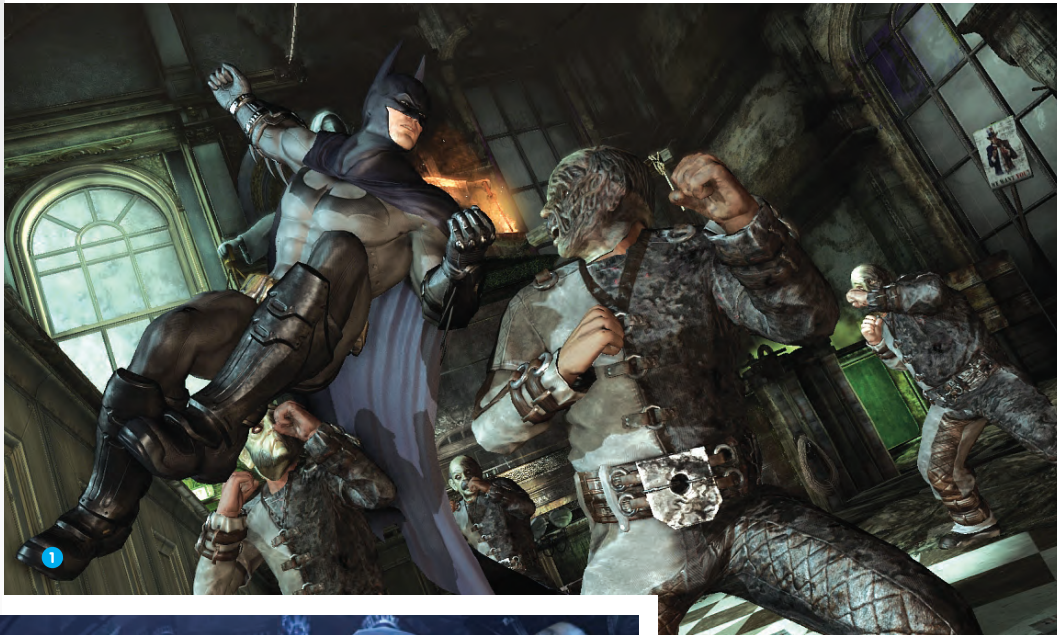
Alt fra menyene til filmrullfilteret stinker B-film og 70-talls grindhouse/exploitation/sexploitation. House of the Dead: Overkill er med andre ord tydelig laget for å fremstå som både usmakelig, billig og teit, en morsomhet som trekker oppmerksomheten vekk fra ordenes betydning. Oppskriften i skinneskysteren er fortsatt er gruffullt enkel. Sikt på skjermen, skyt styggingene som kommer mot deg. Gjenta. Sitter dere

6 i Move-fella uten noe å spille vil jeg likevel anbefale Overkill med et smil.

ARKHAM CITY

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler ROCKSTEADY STUDIOS Utgiver WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



1 KOMBOJAKT

Kombojakten er til og med morsommere enn for, da man kan bruke gadgets aktivt og gjøre dobbel- og trippelkontringer. Lite kan sammenlignes med å uskadeliggjøre 30-40 kriminelle i et eneste stort kombojafs...

2 PINGVINENS REDE

Penguins rede er i min mening det vakreste området i Arkham City. Det får frem essensen av det vi har sett i filmer og tegneserier, men har sin helt egne designmessige vri. Den syltynne isen rimer i luften mens Batman bruker flåtene til å dra seg frem til de frozne soldatene, og under oss lurer den skrubsultne hvithaien til Penguin - nervepirrende.

Rocksteady har valgt å følge hendelsene etter asyllets fall og seieren over Jokeren. Korrupte politikere har bestemt seg for å slenge alle bandittene til bydelen Arkham City, mens de selv fraskriver seg alt ansvar for hva som kan skje når en anstalt med mentalpasienter flokkes seg sammen uten tilsyn.

Vi starter med de fleste angrepene og objektene fra forgjengeren, for å slippe en eviglang øvingsøkt med verktøy og teknikker som er relativt enkle å lære. Det gjelder selv for de som ikke har spilt Arkham Asylum, og det er forfriskende å se at utviklerne har latt oss stupe rett ut i det utvidede kamp- og verktøysystemet.

Riddler-trofeene er i en klasse for seg selv. Hans bidrag til Arkham City er mye mer innviklede. De fleste trofeene er snedig skjult av hindringer, som løses ved hjelp av blant annet kontakter og trykkplater. Men det er ikke bare Riddler som byr på avstikkere. Sideoppgavene er varierte, og noen av dem kan løses i et jevnt tempo mens du gjør hovedhistorien. Rocksteady skaper en dybde som gjør det umulig å ikke ville

utforske. Denne utvikleren har nemlig skjont at forskjellen ikke bare ligger i de store endringene, men også i detaljene.

En av endringene er treningsbrettene, der Batman forbedrer flyegenskapene sine. I Arkham City får vi nemlig mulighet til å stupe i luften, som lar oss fly over større distanser uten å benytte seg av gripehaken eller andre hjelpemidler.

Det visuelle står fjellstøtt i Arkhams vinterkulde, overøst med et imponerende detaljarbeid. Kombiner dette med svært imponerende animasjoner, så har du øyegodteri i flere måneder.

Det er vanskelig å lage et sandkassespill uten en eneste floke. I Arkham City er det

ARKHAM CITY ER DET BESTE SUPERHELTSPILLET TIL DAGS DATO

største problemet kameraføringen. Vi er nemlig ikke helt enige i nettopp hva jeg skal fokusere på, da kameraet tidvis setter øynene på noe helt annet enn det jeg vil. Det ødelegger til tider tempoet i kampene, og disse er det jo tross alt flust av i spillet.

Men dette teller ikke mye i den store sammenheng. Det er lenge siden et sandkassespill virkelig har overrumplet meg i forhold til innholdsmengde, men Arkham City har så mye dybde og variasjon at det er umulig å ikke bli fascinert. Batman: Arkham City er ikke bare et av årets sterkeste spill,

men også det beste superheltspeillet til dags dato.

9 Line Fauchald



SONIC GENERATIONS

MULTI

Sjanger PLATTFORM Utvikler SONIC TEAM
Utgiver SEGA Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

To generasjoner med Sonic kolliderer og snubler i beina på hverandre. Det må være triste tilstander i Sonic Team om dagen, sett slik som de i lengre perioder har spydd ut Sonic-relatert møkk og nå er klare med noe de tror er noe annet enn Sonic-relatert møkk, men som ikke er det, attpåtil mer enn tidligere.

Man har valgt å gi spilleren muligheten til å styre Sonic i 3D-omgivelser formet som racerbaner, der Sonic er bilen i det som ellers ville vært et bilspill, men gir ikke spilleren verken kontroll over eller fartsfølelse for pinnsvinet i prosessen. Styrrer man retro-Sonic, er saken en litt annen, for her fungerer kontrollen slik den alltid har gjort og oppsettet kunne like godt vært klippet og limet fra Sonic 4. Ingenting

KUN HALVPARTEN AV SPILLET FUNGERER

nytt å melde, med andre ord. Hele spillet går folgelig ut på at man skal bytte mellom "old school" og "new school"-måten å spille Sonic på, men når det er noe alvorlig galt med kontrollen i 50 prosent av spillet, kan man begynne å snakke om feilprioritering.

Det positive man kan si er at Sega har skjont hvor skoer trykker og derfor prøver å gi oss en form for sammensmelting av hva Sonic var og er, men ikke tok med i formelen at ingen liker hva Sonic for øyeblikket er. Der Nintendo med Super Mario Galaxy tok et sprang ut i verdensrommet og snudde opp ned på mange av plattformkonvensjonene de selv skapte, gjør Sega den feilen å stappe to Sonic-oppskrifter ned i et spill for å se om det funker.

Om jeg virker ekstremt negativ i denne anmeldelsen har det nok mye å gjøre med at jeg generelt er negativ til alle dårlige spill. Som nevnt er det ingenting galt med 2D-bitene av spillet, tvert imot, annet enn at vi kunne fått den samme underholdningsverdien fra Sonic 4 på Xbox Live Arcade til betraktelig færre gullmynter.

Kult med forskjellige, oppdaterte versjoner av seriens nå 20 år gamle tittelspor, da. Not!
4 Daniel Guanío



Kung Fu Panda 2

Po og gjengen sparker høyere enn noensinne!



Skuespillere **Jack Black, Angelina Jolie, Gary Oldman, Dustin Hoffman, Jackie Chan, Seth Rogen, Lucy Liu, David Cross**

Utgivere **PARAMOUNT**

Regi **JENNIFER YUH NELSON**

Sjanger **KOMEDIE**

Lanseres **2. NOVEMBER**

Kodeks **MPEG-4 VC-1**

Lyd **DTS-HD 5.1**

Ratio **1.85:1**

FOR FOLK SOM KJENNER MEG er det ingen hemmelighet at alt som innebærer et snev, et bittelitte snev, av kampsport, umiddelbart er så mye mer interessant enn alt som ikke innebærer et snev av kampsport. Og av den grunn må vike. Da Dreamworks først annonserte Kung Fu Panda, spurte jeg meg selv umiddelbart "men blir det morsommere enn det tittelen har lært oss allerede: en lubben panda som slåss?" og lot det være med det. Det var før jeg så filmen, og ble overrasket over de myke animasjonene, koreografien i de humoristiske slagsmålene og hvordan store stjerner som Angelina Jolie, Jack Black og Jackie Chan ga disse søte og skumle animasjonsdyrene sin helt særegne personlighet.

Det som først og fremst gjorde Kung Fu Panda til en vellykket animasjonsfilm såvel som parodi på den klassiske kampsportfilm, var at universet appellerte til både barn, barnslige, actionfilmelskere, foreldre og tullele onkler. Å ikke utnytte seg av en slik suksess skal vanskelig gjøres i den frådende kjeften som er Hollywood, men det blir heldigvis med oppfølgeren som med forgjengeren: en skrulete familiefilm for alle.

Jeg er kanskje ikke medlem i noen støtteforening for pandaer, men det er fortsatt veldig morsomt å se Po og gjengen barke sammen i sinnssykt godt planlagte kampscener, og slå tredoble saltoer i en tid der tyngdekraften ennå ikke er oppdaget. Legg til Pos oppgjør med fortiden sin, den type adopsjonsproblematikk en gås vil oppleve overfor sin nå voksne, fortsatt morløse pandasønn, og alt er lagt til rette for en spretten identitetskrise for barn i alle aldre. Jeg vil til og med anbefale filmen til de av dere som synes Jack Black er et stort, oppmerksomhetssykt spedbarn med pubertal rolpehumor: han er ikke pandaen Po. Han er stemmen til pandaen, hvis det skulle være noen tvil. Og den jobben fikser han med upåklagelig timing.

Om det kanskje ikke er den filmen man bør prioritere fremfor sin sønns fødsel, er det definitivt en actionfylt og til tider følelsesladet animasjonsfilm med krefter til å underholde. På tross av at magen til Po ikke er like hysterisk artig lenger.



Daniel Guanio



Kinesisk inspirasjon

Det første Kung Fu Panda fant også sted i Kina. I oppfølgeren har de imidlertid inkludert desto mer av kulturen, da flere av de Dreamworks-ansatte tok turen til Chengdu - best kjent som pandaenes hjemby. I tillegg til å se på ekte pandaer så de seg nødt til å lære mer om den lokale kulturen, og skal vi tro Dreamworks-sjef Jeffrey Katzenberg har de brukt flere av Chengdu-tradisjonene i filmen. Selskapet ville lage noe mytisk, og har spesifisert flere ganger at de ikke ville lage en film som bare var satt i Kina. De ville gjøre noe som var tro mot kulturen.



The Hangover - Part II

Sjanger KOMEDIE Lanseres 30. NOVEMBER Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

THE WOLFPACK IS BACK! Siden forrige fyllekalas har gjengen flyttet spektaklet fra Las Vegas til Bangkok, komplett med ansiktstatoveringer, hodebarbering og sex med transvestitter. Men i andre omgang er det ikke brudgommen som mangler - det er brudens lillebror.

Oppskriften er altså den samme, bare med noen få modifikasjoner. Samme oppbygning, samme grunn for hvordan de ble så ustyrtelig fulle, samme uforklarte åpenbaring idet de innser hvor lillebroren er. Det er for likt. Det er altså best å ta filmen for akkurat det det er - en forlenget utgave av den første filmen, bare mindre morsom.

For all del, gutta (spesielt Zach Galifianakis) er fortsatt artige, og kommer fremdeles i kinkige situasjoner man trekker på smilebåndet av. Men de tråler unektelig over velkjent territorium, og derfor fremstår Hangover 2 mest som oppgulv. Jeg vet jo bestandig hva som vil skje. Hangover var en overraskende god film, og det lå i

5 kortene at en oppfølger var på vei. Det kunne de vel kanskje ha spart seg for.

Line Fauchald



Your Highness

Sjanger KOMEDIE Lanseres 16. NOVEMBER Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

MED HUNDREVIS AV FULLFØRTE oppdrag bak seg, har Prins Fabious endelig funnet sin prinsesse. Lykken blir imidlertid kortvarig, da hun selvfølgelig blir bortført av en ond trollmann med planer om verdensherredømme. Prinsen og hans late og udugelige bror drar avsted for å redde henne. Ferdens formål er å få oss til å le mens den utsetter våre helter for den ene utfordringen mer bisarr enn den forrige. Bare synd at det blir stikk motsatt.

Gjennom hele filmen er det skuespillerne som smiler og ler, mens jeg blir utfordret - utfordret - til å ikke stoppe filmen. Jeg er fan av Danny McBride, og jeg lo godt av både ham og James Franco i Pineapple Express. Med samme regissør (David G. Green) ved roret, var jeg klar for krampelatter og brus i nesa nok en gang. Your Highness får meg til å le én gang. Én gang! Pinlige sex- og dopvits, elendig timing, og håpløst overfladiske bifigurer gjør dette til en time og 45 minutter med lidelse.

2 Jeg går heller i torturkammeret enn å se denne filmen på nytt.

Tor Erik Dahl



Cars 2

Sjanger KOMEDIE Lanseres 16. NOVEMBER Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

BILESSET LIGHTNING MCQUEEN vender tilbake til Radiator Springs, og gjenfinner tonen med bestevennen Mater og kjæresten Sally Carrera. Alt ser ut til å gå på skinner, helt til den tidligere oljebaronen Miles Axlerod inviterer dem til å konkurrere i verdens første Grand Prix-turnering. Her er det selvfølgelig ugler i mosen, og på veien lures de to vennene inn i alskens problemer. Det viser seg nemlig at turneringen har blitt satt igang for å drepe bilene i løpet, for så å skylde på motstanderens olje for å selge deres egen.

Historien er i og for seg helt grei. Med det sagt er det dessverre ikke nok til å distrahere meg fra det faktum at Cars aldri var en særlig bra Pixar-film. Den var godt animert, og hadde dessuten et godt budskap - at man kan gå glipp av flere store øyeblikk om man alltid stresser avgårde til et annet sted. Men bortsett fra det var det ikke mye å hente, og filmen står fremdeles som en av de mindre givende i Pixar-kartoteket.

I Cars 2 er det beklageligvis ingenting som har blitt gjort for å forbedre saken. Budskapet er byttet ut med at selvakseptanse er det viktigste for å ha

det bra, som vi har sett cirka hundre ganger før. Det er åpenbart at de ikke har lagt halvparten av sjela de la i perler som Se Opp! og De Utrolige, og tatt snarveien i stedet. Men for all del - det var vel på tide at Pixar levte noe dårlig også.

Men det er også noe som sitter. Selv om de nye figurene mest av alt fremstår som karikaturer er stemmeskuespillet helt fenomenalt, da stjerner som Michael Caine og Emily Mortimer bærer filmen med sin treffsikre humor, og gjør det de kan med den vasne dialogen. På den visuelle siden har jeg imidlertid bare lovord, da det hele ser utrolig gjennomført ut. Det er en fryd å se bilene hvine avsted på oljeplattformer og i svingene på banen.

Problemet er at Pixar-følelsen mangler. Cars 2 inviterer ikke til ettertanke, og har ikke et frugg av dybde. Dette er en film som muligens egner seg for den yngre garden, da filmen i stor grad setter sin lit på enkle temaer og lettforståelig humor. Vi som er over 16 vil i stedet vri oss i sofaen og reflektere

5 over hva vi skal spise til middag fremfor det som skjer på skjermen.

Line Fauchald

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



Superman

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

TANKEN PÅ SUPERMAN-FILMENE vekker gode minner hos de fleste, undertegnede inkludert, så da jeg skulle se Blu-ray-utgaven forventet jeg et spennende gjensyn med romvesenet fra Krypton. Det er synd å si det, men det eneste som er solid med denne filmen er mannen av stål selv.

Filmen er nemlig altfor lang for sitt eget beste. Vi blir presentert for den ene ulykken etter den andre, uten at en eneste en av dem har noe som helst med plottet å gjøre. De er der kun for å vise frem Supermann i all

sin prakt, og det som i 1978 var imponerende effekter. Om dette var en gammel western-film hadde jeg kunne sett mellom fingrene på litt dårlige skyteeffekter, men dette er en film hvor effektene er alt. Da trekker det ned på opplevelsen at de ikke møter dagens standard.

Kryptonitt er åpenbart ikke Supermanns eneste svakhet, da han heller ikke har bestått tidens prøve. For all del, se gjerne filmen på nytt, men du står i fare for å bli skuffet. Du

4 er herved advart.

Ruben Jones



Online

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

Ødelagt spill

Her om dagen spilte jeg Fifa 12 på Xboxen min, og plutselig begynte disken å hoppe. Nå har den en del riper, og den vil ikke leses lenger. Har prøvd å rense den med tannkrem, for jeg så et sted at det ville funke, men det nytter ikke. Er det noen som helst måte å få fikset det på? Er jo ikke lenge siden jeg kjøpte det, så det er litt kjipt å måtte kjøpe et nytt spill. /xezospen

Da dreier det seg mest sannsynlig om en maskinripe. Jeg ville anbefalt deg å ta den med til Game eller Gamestop, som skal ha disksliper. Da vil de finslipe disken så godt som kan gjøres for cirka 30-40 kroner for hver runde.

Antall sliperunder avhenger selvfølgelig av hvor dype ripene er, men det er uansett billigere enn å kjøpe et nytt fullprisspill.

Deus Ex: Human Revolution

Ja, jeg hadde jo gledet meg sykt til Deus Ex. Alle de mulighetene er jo en ting, men jeg antok at alt ville bli rettferdig uavhengig av hvilken sti jeg valgte å gå. Men så leser jeg i anmeldelsen deres at hvis man tar for mange stealth-valg blir boss-kampene utrolig vanskelige. Og jeg hadde gledet meg til å spille spillet to ganger som Brute og Stealth. Så nå mistet jeg halve verdien. Kan dere forklare dette? For det er jo ikke akkurat Elder Scrolls vi snakker om heller. /dwarf24

Det er sant at de obligatoriske bosskampene i Human Revolution legger en demper på noe av stemningen man ellers får servert i spillet om valgfrihet (noe som bl.a. skyldes at bosskampene er utviklet av et annet studio enn resten av spillet). Bosskampene er likevel ikke umulige, selv om man prioriterer stealth.

For å gjøre bosskampene noe lettere, selv når man spiller med fokus på stealth, anbefaler jeg at du tidlig i spillet utstyrr deg med Typhoon-oppgraderingen. Den koster deg to praxis-pakker, men ett skudd fra Typhoon er nok til å gjøre bosskampene betraktelig lettere (som regel kan man vinne over dem med to

Typhoon-skudd). Ellers er det bare å prøve diverse taktikker, bruke stealth for å skjule seg mest mulig for bossene og/eller senke vanskelighetsgraden.

Tull med Battlefield-aldersgrense

Hei GR! Nå som Battlefield 3 har kommet har det tikkert inn masse trailere. Det jeg har lagt merke til er at aldersgrensen fra PEGI stadig skifter i videoene, og jeg er derfor usikker på hvilken aldersgrense som gjelder. Jeg skal hente min bestilte kopi av spillet i butikk, og da må jeg vite om jeg trenger å ta med en voksen eller ikke. Nettsidene til PEGI er jo ikke særlig gode, så jeg lurte på om dere vet dere noe? /smææ

Alle de norske spillomslagene er merket med 18 års aldersgrense, så du gjør nok lurt i å ta med en voksen.

Iphone 4S

Hei, GR! Kommer dere til å anmelde Apples nyeste smarttelefon? Og i så fall, siden den kommer i Norge 28. oktober - vil anmeldelsen komme ganske snart, eller vil den komme etter lanseringen? Tusen takk for svar! /Andyboy

Vi kommer ikke til å sette karakter på den, men vi kommer til å dele inntrykkene våre av den. :)

Bærbar gaming-PC

Hei. Har dere noen tips til en god gaming-PC til 5000 kroner og under? /The Gamer 459

Hvis du ser etter en bærbar PC som kan dra de nyeste spillene, er jeg redd du må grave litt dypere i lommeboka. Satser du på en stasjonær PC bør det være mulig å finne noe som er ok til den prisen (hvertfall hvis du bygger den selv), men selv der blir nok 5000 snaut.

Uansett vil jeg anbefale deg å ta med deg dette spørsmålet til forumet, der er det massevis av hjelpsomme folk som har mer peiling på ting som dette enn meg.

MÅNEDENS BREV

ALDERSGRENSER

tsjernoby! er usikker på hvilke aldersregler som råder for spillselgerne...

Har ikke brydd meg så mye om dette siden jeg ble 18, men opplevde for en stund siden at kompisen min, som ble 18 dagen etter, ble nektet å kjøpe et 18-årsspill. Jeg tenkte at det var helt i orden, da de sikkert har klare regler for slikt. Rett etterpå kommer en liten pjokk som umulig er eldre enn ti år og kjøper et spill med 16-årsgrense. WTF! Burde man ikke være like strenge på det som med 18-årsspill? Det er tross alt ikke alltid store forskjellen på 16- og 18-årsspill. Hva er vitsen med å være pinlig nøye med de som kan kjøpe 18-årsspill når hvem som helst kan kjøpe spill med aldersgrense 16 år?

/tsjernoby!

Et vanskelig spørsmål å svare på. Vi opplever ofte at de ansatte forholder seg forskjellig til det temaet. Noen er rett og slett slakkere enn andre, mens andre er strengere. De fleste pleier nok å se det an på personen - de færreste ville for eksempel latt en 9-åring kjøpe et 16- eller 18-årsspill, men om de ser gamle nok ut er det ikke sikkert man blir spurt. Det kommer helt an på førsteinntrykk, hvor gammel du oppfører deg og ser ut, og hvorvidt du kan vise legitimasjon.

Det spiller nemlig ingen rolle om man har fylt 18 om det ikke ser slik ut og du ikke har legitimasjon. Hovedregelen er den samme når man kjøper for eksempel alkohol - at man spør om legitimasjon om nødvendig. Om du ikke har bevis og selger tviiler ville nok de fleste unnlatt å selge deg spillet for å unngå eventuelle problemer.



FORUMSNAKK

Sonic Generations-anmeldelsen

Gledet meg til spillet helt til jeg prøvde demoen. Drittspill fra Team Sonic nok en gang. /Bounceball

Hadde forventet mye bedre når jeg så at det var du som skulle anmelde det, Daniel. Dette var rett og slett bare drittcasting og sammensvergelse mot SEGA og Sonic. /dark samus nemesis

Dagbrettene i Unleashed ble hyllet av nesten alle, og nå får plutselig denne delen slakt, til

tross for at den er forbedret? Fysikkene med Classic Sonic er forbedret fra Sonic 4 for å ligne mer på Genesis-spillene.

/sonic og link

Forventet ikke noen bra karakter, men dette var lavt i forhold til skalaen deres.

/MationMac

Au da. Trodde kanskje de skulle klare å i alle fall treffe innenfor blinken denne gangen.

/Tommy Kvaernerud

Hva leste jeg nettopp? For personlig har jeg

virkelig ingen anelse. Det virker som en eneste stor sammensveising av drittslenging, inkompetanse og generell uvitenhet kombinert med fordommer.

/Kakashi sensei

Ble overrasket over poengsummen. Hadde ikke forventet en så dårlig karakter. Ikke misforstå, jeg er ikke en Sonic-fan, men 4 av 10? Og dere har rett, det er mye drittslenging fra anmelderen. Fyyy!

/FuzzyFarm

Moderne Sonic > Retro Sonic. Just sayin'.

Virker som at Daniel rett og slett var i ræva humør da han spilte dette.

/Crazy Eyed Gamer93

Liker moderne Sonic godt, noe som sikkert gjør dette spillet stas for meg. 8.5/10 fra IGN btw. Gleder meg til jeg kan laste det ned fra Steam.

/fantomena

80 poeng på Metacritic men 4 på GR? Er skeptisk til Sonic-spill, men når det blir så delte meninger må jeg nesten begynne å lure.

/DoanDavid



KONSOLLENE BØR ALDRI BYTTES UT

Xbox 720, Playstation 4, Wii U. Joelspeanuts vil heller ha oppgraderinger...

Du klikker deg inn på Gamereactor og ser nyheten: "Nå er PS4-oppgraderingen ute!" På butikken får du en liten eske. Du betaler tusen kroner for boksen og finner sporet hvor den gamle kassetten sitter, og setter inn den nye kassetten - akkurat som et stort minnekort. Et mykt klikk, og voilà - et beist med dobbelt så høy kapasitet.

Hva tenker du om denne situasjonen?

Ikke nok med at dette virker både enklere og billigere, men det er også spillbevarende og mer miljøvennlig. Spillbevarende fordi vi ved nye konsollanseringer risikerer da å glemme gamle, men gode spill fordi vi ganske enkelt ikke har maskinvare til å spille dem. Ja, det finnes emulatorer, men det er ikke alltid like optimalt. En konsoll som aldri ble skiftet ut ville bidratt til at spillsamlingen din alltid var like spillbar.

Også miljømessig er løsningen jeg skildrer i innledningen positiv. En liten boks bør inneholde mindre plast, metall og miljøgifter, og bør også kreve mindre energi å produsere og frakte enn en hel konsoll. Nå er ikke spillindustrien den største miljøsynderen, men den er aldeles ikke fritatt ansvar.

Men det er ikke lett å forutse fremtidens teknologi, og dermed er det vanskelig å tilrettelegge for utskifting av komponenter som skal skje langt inn i fremtida. En ny prosessortype er ganske sikkert ubrukelig sammen med chipsettene som sitter i en fem år gammel konsoll. Da må eventuelt all innmaten skiftes, og da er jo nesten hele poenget borte. Men trenger konsollene hele tiden det aller nyeste på teknologifronten, eller er det nok med samme type teknologi, men bare i bedre utgave?

Et annet problem er at oppgraderingene vil komme for ofte. Det kan føre til et klaseskille, da kun de som har råd til oppgraderingskassetter kan kjøpe nyheten.

Så hva synes du? Bør Sony, Microsoft og Nintendo legge opp til at konsollene kan gjøres bedre med enkle grep fremfor å bytte ut hele sulamitten?

/Joelspeanuts



XENOBLADE CHRONICLES

Sjanger ROLLESPILL. Utviklere MONOLITH SOFT. Utgivere NINTENDO. Lanseres UTE NÅ. Antall spillere 1. Anb. alder 12.

J-RPG er ikke bare en sjanger dominert av storspill, men også en sjanger dominert av minneverdige historier. Dette er heldigvis en kunst Monolith Software beviser at de behersker. Historien foregår i et fiktivt univers der kjempene Bionis og Mechonis har slåss i lang, lang tid. Til slutt ender dog kampen, kjempene sovner og med det starter utviklingen av liv på de respektive titanene. Du blir selv satt i rollen som Shulk, en godhjertet mekaniker i søken etter hevn for hva mechonene har gjort mot ham og den menneskelige sivilisasjonen kalt Homs.

Det er heller ikke alt spillet har å by på. For i tillegg til en lang og velgjennomført historie inneholder også Xenoblade uhorvelige mange sideoppdrag samt steder og utforske. Noe som ikke bare utvider spilletiden til godt over 50 timer, men også leverer en opplevelse i seg selv.

Denne opplevelses berikes av det man trygt kan kalle majestetisk design og grafikk. Å se utover Gaur Plains, som strekker seg utover horisonten med alt av maskinvare Wiien er i besittelse av, er noe man ikke glemmer med det første.

Akkompagnert av stemningsskapende musikk får du et teknisk mesterverk som ytterst få kan spill kan konkurrere mot.

Med det sagt er det lett å fokusere for mye på grinding. Dette problemet har utviklerne valgt å løse ved at du selv kan velge hvilke monstre du vil beseire.

Kampsystemet utføres i realtime, med rask action kombinert med taktiske valg.

Du har altså automatiske angrep som gjennomføres av seg selv så lenge du er nær nok din motstander og spesialangrep, som du selv må ta ansvar for å bruke med jevne mellomrom. Disse har taktisk dybde ettersom de ofte har en spesiell effekt om man bruker de riktig.

Monolith Software har på ingen måte oppfunnet kruttet på nytt med Xenoblade Chronicles. Men de leverer en minneverdig opplevelse som alle med en Wii i hus burde

9 /Kakashi sensei

MÅNEDENS LESER



ESPEN JANSEN

Alder 18
Yrke Student
Brukernavn Soraki

Hva er ditt yndlingsspill?

Jeg er en svoren Kingdom Hearts fan, og KH: Birth By Sleep er antagelig mitt favorittspill gjennom tidene; til å være et PSP-spill har det utrolig mye å by på.

Hva er din største spillopplevelse?

Å velge ett er umulig. Fra den spede start med Disney og Pokémon Sølv; til Heroes III og Worms sammen med far og storesøster.

Hva med den verste?

Prince of Persia: Warrior Within. Makan

til stygt, uspillelig og generelt ødelagt spill skal man lete lenge etter!

Gamereactor.no?

Spiller så ofte jeg har tid, og gjerne litt hver dag - ofte lettere sagt enn gjort.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Bladet er godt lesestoff, dog jeg og redaksjonen fra tid til annen har vidt forskjellige meninger. Communityet er fantastisk og jeg har mange gode minner fra min tid på forumet.

Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

www.gamereactor.no

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



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	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
02	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
05	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
06	NY! Uncharted 3: Drake's Deception Formidabelt actioneventyr fra Naughty Dog. Drake har aldri vært på et bedre eventyr.	Action	Sony	9/10
07	Killzone 3 Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
08	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	NY! Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superheltspill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	NY! Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gang som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	NY! Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10

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

ANBEFALT

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

NAUGHTY DOG / SONY

Hva skjer? Naughty Dog spinner videre på sin solide eventyroppskrift, og leverer Nathan Drakes aller beste spill. Manuset er utrolig velskrevet, og proppfullt av troverdige figurer med eminent stemmeskuespill. Det skader jo ikke at det er innpakket i en helt særegen visuell stil, som rett og slett gjør Uncharted 3 til det peneste spillet på Playstation 3.
Beste øyeblikk: Det er vanskelig å velge ett, men det var uenkelig herlig å klasse til fienden med en fisk i ansiktet.
Til deg som: Vil leke Indiana Jones.



ANBEFALT

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

INSOMNIAC GAMES / SONY

Hva skjer? Etter å ha blitt strandet på en øde planet ser Ratchet og Clank seg nødt til å alliere seg med sine erkefiender, nemlig Doktor Nefarious og Captain Qwark. Sammen med fire venner må du komme til bunns i hemmelighetene til skapningsmaleren Ephemeris. Morsomt og balansert, med flust av helsprø våpen.
Beste øyeblikk: Når du ser det første nye våpenet. Serien har alltid vært flinke med våpen, og All 4 One er intet unntak.
Til deg som: Vil ha et gøyalt samarbeidsspill.

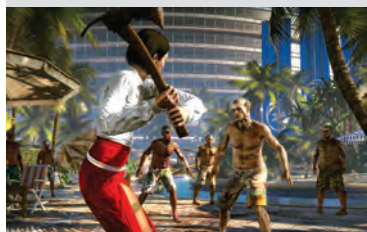


ANBEFALT

DEAD ISLAND

TECHLAND / DEEP SILVER

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

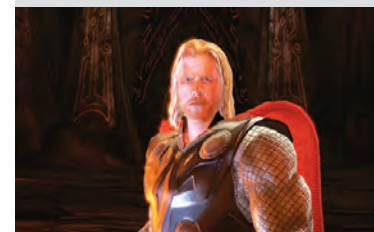


STYR UNNA!

THOR: GOD OF THUNDER

LIQUID ENTERTAINMENT / SEGA

Hva skjer? Jotnene er på ferde, og det er opp til Thor å redde Åsgard. Med det sagt er det vanskelig å følge med i den rotete historien, ofte gjengitt med elendig stemmeskuespill fra de begrederlig designede figurene. Men det er ikke bare hovedkarakterene som lider av designet - fiendene, som visstnok er inspirert av norrøn mytologi, fremkaller latterbrøl av den dårlige sorten. Fy, så dårlig.
Verste øyeblikk: Hver gang en av figurene åpner munnen. Stemmeskuespillet er så elendig at du heller kan spille uten lyd.
Velv heller: God of War eller Dante's Inferno.





SONY PSP

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

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

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

MICROSOFT XBOX 360



INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Halo: Reach Bungie leverer varen i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	NY! Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	NY! Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.	Action	EA	9/10
10	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storm i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
11	NY! Gears of War 3 Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Dorns beste eventyr.	Action	Microsoft	9/10
12	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	EA	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

FORZA MOTORSPORT 4

TURN 10 / MICROSOFT

Hva skjer? Turn 10 overgår seg selv med et bilspill som stråler av bilglede og luksus. Alt er gjennomført med et nådeløst detaljnivå, som enkelt og greit utklasser alle andre racingsimulatører i klassen. Kjørefølelsen er også mye bedre i fjerde omgang, og idet vi kjører langs de nydelige omgivelsene i Alpene og i de japanske fjellene sitter absolutt alt. Simpelt det beste racingspillet på markedet.

Beste øyeblikk: Idet du ruller inn på Berneese Alps-banen. Latterlig vakker.

Til deg som: Vil ha et racingspill med dybde.



ANBEFALT

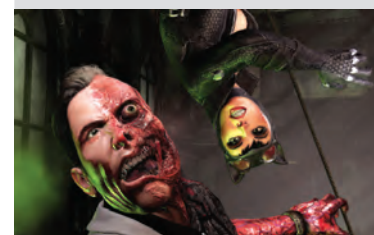
BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Rocksteady har mestret det umulige - nemlig den umulige oppfølgeren. Hugo Strange har kuppet Arkham City, der forbryterne flokker mens en gift spres i byen. Her er et utvidet gadget- og kampsystem, men gulroten er historien og de nyanserte kampene. Dessuten er det stort. Veldig stort.

Beste øyeblikk: Første gang du ser Penguin. Og så videre. Rocksteady har klemt inn hver eneste figur fra Batman-universet, og et fantastisk manus får det hele til å funke.

Til deg som: Vil ha tidenes superheltepill.



ANBEFALT

RAGE

ID SOFTWARES / BETHESDA

Hva skjer? Rage glimter til med både grafikk og action i særklasse. Det er lineært, men byr til gjengjeld på actionfylte skytesekvenser og fantastisk grafikk. 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. Men selve essensen er action, og selve kampscenene er virkelig gode. Brutalt, hektisk og uendelig vakker.

Beste øyeblikk: Når Centry-turretet tar seg av alt pakket, mens du ser på elendigheten.

Til deg som: Er glad i intens skyteaction.



STYR UNNA!

SONIC GENERATIONS

SONIC TEAM / SEGA

Hva skjer? To generasjoner med Sonic kolliderer og snubler i beina på hverandre. Det som skulle være Sonics tilbakekomst ender i stedet opp med å være en dårlig sammensmeltning av hva Sonic var og er, til tross for at flertallet er misfornøyde med retningen det blå pinnsvinet har tatt de siste årene. Det er utvilsomt gøy å skrense gjennom retro-brettene, men der stopper det.

Verste øyeblikk: Når du styrer Sonic i 3D-omgivelser formet som bilbaner. Kontrollerne er på hell, og reagerer altfor, altfor sent.

Velg heller: Sonic 4 på XBLA.





NINTENDO DS / DSI

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vekt 1,2 KG
Mål 55,4x44x225
Pris 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.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
04	Okami Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
05	NVI Xenoblade Chronicles Fantastisk japansk rollespill med en unik frihetsfølelse. Utforskningstrangen er tilstede fra start til slutt.	Rollespill	Nintendo	9/10
06	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
07	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
08	Epic Mickey Disneys favorittmus maler og fortyner en fortapt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
09	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben er tilbake med et nøste garn til forsvær, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargeløs verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
13	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
14	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabasene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10
15	Tiger Woods PGA Tour 11 EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

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

ANBEFALT

NBA 2K12

2K SPORTS / 2K GAMES

Hva skjer? 2K Sports følger opp et av forårets beste sportspill med nok en stødig utgivelse. NBA 2K12 har en presentasjon uten sidestykke, med solide kommentatorer som setter stemningen. Her får man også flytende animasjoner og en spennende karrieredel, der du får overbevisende talenter og samler ferdighetspoeng for å utvikle egenskapene.

Beste øyeblikk: Når du endelig spiller deg inn på forsterkka i karrieremodusen.

Til deg som: Er på utkikk etter det beste basketballspillet på markedet.



ANBEFALT

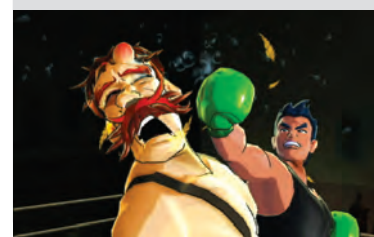
PUNCH-OUT!!

NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO

Hva skjer? Punch-Out er den perfekte gjenopplivningen av en klassisk spillserie. De gamle figurene introduseres i oppusset form, og er virkelig genuint morsomme.

Kontrollerne sitter som støpt, som gjør det både enkelt og effektivt å sende ut de forskjellige angrepene. Punch-Out ser også helt fortreffelig ut, da en nydelig utført cel-shading-teknikk gjør at savnet av høyoppløst grafikk fordufter.

Beste øyeblikk: Når Little Mac og Doc trener sammen mellom turneringene. Rocky-følelse!
Til deg som: Vil ha et karikert boksepill.



ANBEFALT

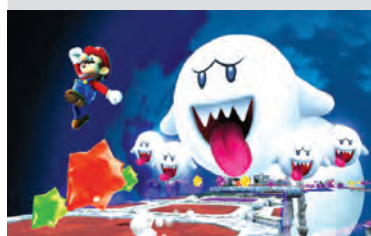
SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Super Mario Galaxy 2 er den perfekte oppfølger. I Marios andre galaktiske eventyr er det nemlig ingen unoter å spore. Atmosfæren er upåklagelig, brettet designet er hårreisende kreativt og det passer for absolutt alle. Det er herlig leketøy, og leverer både vanskelige og enkle brett med et fenomenalt godt detaljnivå. Dette er helt nydelig, på alle måter.

Beste øyeblikk: Når du får tak i stjerna etter et utall forsøk på de vanskeligere nivåene.

Til deg som: Vil finne igjen Nintendo-følelsen.



STYR UNNA!

BAROQUE

STING / ATLUS

Hva skjer? Det er ikke til å stikke under en stol: Baroque er et nitrist spill. Vi styrer en mann med hukommelsestap, som må slåss mot monstre i en bekmørk verden av grunner vi ikke vet. Vi vet aldri hvorfor vi gjør noe som helst, og kombinert med et kontrollsystem fra roten av Helvete er det lite (eller ingenting) som kan redde Baroque fra å bli en utildeilig kjedelig opplevelse.

Verste øyeblikk: Med en gang du begynner spillet, og ser hvor utrolig stygt det ser ut.

Velv heller: Monster Hunter Tri.





APPLE IPHONE / IPAD

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

PLASSERING: Plasseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsetter å ligge.

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

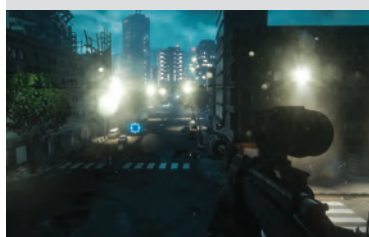
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

BATTLEFIELD 3

DICE / EA

Hva skjer? Til tross for en gjennomsnittlig kampanjedel er det ingenting som kan frarøve Battlefield 3 plassen som kongen av krigssimulatoren. Dice har krydret sin allerede velsmakende oppskrift med varierte kart og små game-playjusteringer og kan servere et av de mest gjennomførte og vakreste skytespillene til dags dato.
Beste øyeblikk: Når du starter sniperopdraget på nattetid og blir møtt av de fantastiske lyseffektene som skinner i de regnvåte hustakene.
Til deg som: Elsker skytespill over nett.

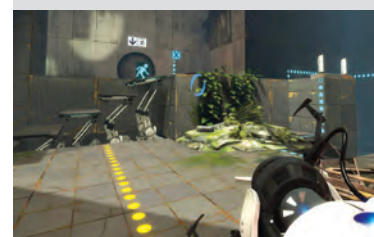


ANBEFALT

PORTAL 2

VALVE / VALVE

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

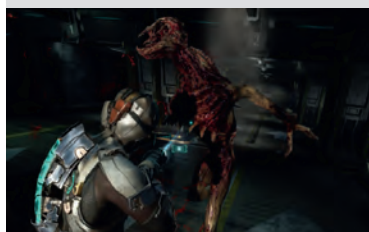


ANBEFALT

DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

Hva skjer? Isaac Clarke har våknet fra komatet på romstasjonen Sprawl. Dessverre skorter det på søte sykepleiersker, da vi må henrette og partere horder av Necromorpher i stedet. Grip plasmapistolen - skrekkesnere er rett rundt hjørnet.
Beste øyeblikk: Besøket i Unitology-kirken. De lydene, altså... Det er utvilsomt snakk om Necromorphs, men vi ser ingenting. Det er bekmørkt. Pulsen øker drastisk mens urovekkende lyder rommer den store hallen. Den totale skrekken er et faktum.
Til deg som: Trenger et mørkt og utfordrende skrekkspill.



STYR UNNA!

BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hva skjer? Selv når man holder forventningene utenom er det umulig å ikke bli skuffet over Bodycount, i et spill der logikk er mangelvare. Historien blir aldri helt fortalt, da det eneste du får beskjed om er at du skal skyte, skyte og atter en gang skyte. Det hjelper dessuten ikke at man får poeng for gode skudd når man ikke kan sikte ordentlig.
Verste øyeblikk: Når du har satt inn disken, og ser en skjerm med grå og sorte toner du må justere inn. Hadde vi bare visst hva vi skulle justere etter, så...
Velg heller: Machospillet Bulletstorm.





TILBAKEBLIKK

Battlefield 2

Plattform PC Utgiver EA Lansert 2005 Spillere 1-64

Robin har vendt tilbake til slagmarkene i det actionpakke Battlefield 2...

Nå er Battlefield 3 rett rundt hjørnet, og ser ut til å bringe med seg både lamslående grafikk og spillfølelse fra himmelen. Det stopper imidlertid ikke tusenvis av spillere som fortsatt leder sine tropper til seier i Battlefield 2.

Med sine megastore kart og intense 64-spiller kamper var Battlefield 2 spillet for de litt mer strategisultne spillerne - altså de som var lei av å skyte vilt og hemningsløst i Counter Strike. Det krevde at du som spiller fulgte med, for gjorde du

den minste utaktiske handling kunne det ha store konsekvenser. Med det sagt var følelsen av å utføre en godt planlagt taktikk en belønning i seg selv.

Neida, det er ikke like mange spillere som det en gang var, men det skal godt gjøres å ikke finne en interessant server. Spillet byr på godt og variert gameplay, og gir deg muligheten til å gjøre mer enn å velge hvilken klasse du vil spille: du kan nemlig også få prøve deg som kommandør, og gjør du dette forandrer

plutselig spillet seg fra et førstepersonsskytespill til noe som minner mer om et strategispill.

I mine øyne er Battlefield 2 tidens beste flerspillertittel, og den dag i dag hele fire Battlefield-spill senere. Det er et spill jeg gjerne anbefaler, skulle muligheten dukke opp. Men nå får du ha meg unnskyldt, det er på tide med en runde (eller fem) med Strike at Karkand.
Robin Høyland

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Orcs Must Die

Xbox 360 / ca 99 kroner

Orcs Must Die er et klassisk tower defense-spill, der det viktigste er å beskytte din base. Etter hvert overtas styringen av den bredskuldrede ridderen, og ryggsekken fylles med alskens forskjellige feller. Orkene står på lur bak store porter, og for å vinne må du lage en labyrint av ondskap og feller. Man starter med simple redskaper, men får raskt flere verktøy og forsvarsmetoder for å styrke taktikkleggingen. Det er underholdende, og begeistrer rett etter at du har kjøpt det - mens det i etterkant risikerer å samle støv på harddisken. **7/10**



Rochard

Playstation 3 / ca 70 kroner

Livet er ingen dans på roser for John Rochard. Det er snarere en dans gjennom en verden av astrominer, der tyngdekraften manipuleres og rombanditter jager deg. For å redde dine kamerater bruker du miniverktøyene for å endre tyngdekraften, som også hjelper deg gjennom brettene. Konseptet er briljant, men til tider skulle jeg ønske vi fikk mer tradisjonelle gåter. Verktøyene er nemlig litt kronglete. Men hvis du vil ha et annerledes og lett fordyelig spill kan Rochard treffe spikeren på hodet. **7/10**



Burnout Crash

Playstation 3, Xbox 360 / ca 65 kroner

Spillverdenen i Burnout Crash består av et visst antall veikryss som fungerer som brett. Her slipper man løs tidenes mest hensynsløse sjåfør, og utløser så store kjedekollisjoner som mulig. Hvert brett har 15 utfordringer, som belønner spilleren med en stjerne. Men det er galskapen som sørger for avhengigheten, og det gjennomsyrrer hele spillet. Det vil nok ikke gå hjem hos alle, men det bidrar likevel til en unik spillopplevelse. Burnout Crash tar ikke seg selv så høytidelig, og det er forfriskende å se. **7/10**

Stopp pressen!



Rockstar har endelig annonsert Grand Theft Auto V! Los Angeles skal ha fungert som inspirasjonskilden for byen Los Santos, og ifølge slippdatoen til Gamestop slippes det 2. september 2012.

Flere åpne Rocksteady-spill?

Et av de største skrittene utvikler Rocksteady Studios har gjort i Batman: Arkham City i forhold til forgjengeren er å ta steget ut i en stor åpen verden. Ifølge spillregissør Sefton Hill var det et naturlig valg, og til tross for mange sene arbeidskvalder mener hele teamet at det ikke har skremt dem fra å gjøre lignende spill i fremtiden.

Enormt Nintendo-underskudd

Det japanske finansmagasinet Nikkei spådde et underskudd på svimlende 7,2 milliarder kroner for Nintendo det siste halve året. Det faktiske tallet er derimot mye verre enn først antatt, da salgsinntektene har falt med hele 35 prosent sammenliknet med fjoråret - et tap på utrolige 215 milliarder yen (15,4 milliarder kroner). Selskapet regner derfor med et negativt budsjett når årsrapporten skal legges frem på nyåret, og det vil i så fall være første gang for selskapet på 30 år.

Batman og Saints Row på Origin

Electronic Arts har ved flere anledninger påpekt at deres ferske Origin-tjeneste på sikt ikke kun skal inneholde bare deres egne spill, men også innhold fra andre utgivere. Nå har de satt diss ordene ut i praksis. EA har nemlig signert avtaler med Capcom, THQ og Warner Interactive, slik at de kan begynne å selge og distribuere noen av deres titler gjennom Origin-systemet. Første spill ut er Batman: Arkham City og Saints Row the Third.

Ingen enspillerutvidelser i Uncharted 3

Naughty Dog har annonsert at det ikke vil bli noen enspillerutvidelser til Uncharted 3: Drake's Deception - de ideene vil de heller bruke i et nytt spill.

Tre storslørte spilløyeblikk



Skribentene luker ut de aller beste minnene!

Noen spill har påvirket oss mer enn andre. Gamereactor har tråkket gjennom spillkartoteket, og latt skribentene peke ut sine absolutte høydepunkter gjennom tidene...

Melankolsk natt

Zelda: Majora's Mask / Nintendo 64

Det gikk kaldt nedover ryggen på meg den første gangen jeg ble oppmerksom på at månen i The Legend of Zelda: Majora's Mask faktisk bevegde seg nærmere Termina fra dag til dag. Månen i seg selv var både skremmende og fascinerende, men for min del var det den smått melankolske musikken, de bekymrede innbyggerne og ikke minst tidsbegrensningen på tre dager som var de avgjørende faktorene. Det formet dette øyeblikket i mine øyne. Det var episk da, og gudene skal vite at det fortsatt er det mest minneverdige spilløyeblikket jeg har hatt.

/Mohammed Warsame

Lone Wolf

Halo Reach / Xbox 360

Halo: Reach var en episk opplevelse fra start til slutt, men overraskelsen som ventet etter rulleteksten satt som et hammerslag i gulvet. Det som ved første øyekast så ut som en ekstra scene endte med at jeg trådte på meg Mjolnir-støvlene igjen, og klamret fast i en fulladet Assault Rifle mens jeg stirret på fienden som åpenbarte seg i horisonten. Jeg slengte noen granater inn i tåken, og åpnet ild. Mens telleren på ammunisjon sank, økte Covenant-pakket i antall. Til slutt gikk det opp for meg. Det var aldri meningen at jeg skulle forlate Reach. Dette er Titanic for menn.

/Ruben Jones

Ganons tårn

Zelda: Majora's Mask / Nintendo 64

For en ung gamer som stort sett bare hadde erfaring med Mario og Mega Man tidligere, var The Legend of Zelda: Ocarina of Time jevngodt med en kopernikansk revolusjon. Derfor er det kanskje ikke så rart at mitt mest minneverdige spilløyeblikk er den lange trappen i Ganon's Tower, hvor man gradvis klatrer opp på vei mot spillets klimaks med Ganondorf's Theme i bakgrunnen på orgel. Etterhvert som jeg (eller Link) gikk opp den stadig finere utsmykkede trappen, begynte frysningene og spenningen å melde seg. Og melder seg fremdeles, forresten.

/Ingar Takanobu Hauge

Den ultimate eventyreren

Nathan Drake vs Lara Croft

Vi har stilt skattejegerne opp mot hverandre!

Nathan Drake VS **Lara Croft**

Uncharted-serien

Nate er hverdagsmannen selv. Vittig og snarlenkt, med en fysikk som går selv Supermann en høy gang. Kjapp i både replikken og på avtrekkeren.

Tomb Raider-serien

Den smellessy arkeologen er 173 cm høy og 50 kg tung. Flittig student, men enda flittigere klatrer. Stinn av gryn og sparker hardest av alle i slåsskamper.

Fingerferdighet

Nathan er en klatremus, om enn noe klonete. Improvisasjonens mester, om han så spiller død eller snor seg unna følelsespiatt.

Lara kloner det aldri til i fjellsidene, og tar gjerne noen saltoer og tautriks på veien. Klarer seg like godt i alle miljøer.

Karisma

Har tørr humor som sjarmerer sokkene av oss, være det seg på spansk eller latinsk.

Denne munnrappe heltinnen er alt annet enn beskjeden. Trumfer Drake glatt på språkfronten, og kan blant annet flytende arabisk.

Kjærlighetsliv

Har et godt øye til Elena, men vil ikke innromme det. Stod ikke akkurat først i køen da forholdsgenet ble utdelt.

Lara er en ensom ulv, og saumfarer marka alene. Forstå det den som kan.

Kløtt

Klatringen er på plass, men det ender fremdeles med knall og fall. Kanskje på tide å kikke ned for du tar sats?

Ble boksmart av studiene, men etter mange opphold på øde øyer klarer hun seg fint i villmarken.

Vinneren: LARA CROFT

Vanskelig. Veldig, veldig vanskelig. Drake er kanskje mer sjarmerende, men Lara er smartere og gjør alt selv.

Listeblick

Vi har sammenlignet de mestselgende spillene tilgjengelig på både Xbox 360 og Playstation 3...

1 CoD: Black Ops 2011 13,07 millioner

Flere var skeptiske da Treyarch nok en gang stod bak roret for det nyeste tilskuddet i Call of Duty-serien. Men salgstallene uteble ikke, og i skrivende stund kan Activision feire godt over 13 millioner solgte kopier av det mye omtalte FPS-spillet.



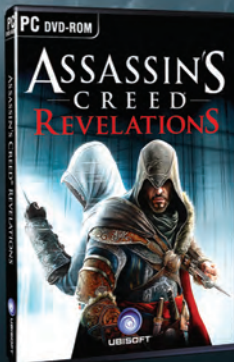
Tidens mestselgende Xbox 360-tittel

Plass	Tittel	Produsent	År	Antall millioner
2	CoD: Modern Warfare 2 Modern Warfare 2 var et fantastisk spill. Infinity Ward og Activision tok storeslem både i lanseringsåret og i ettertid, og har sikret seg en godt fortjent andreplass på bestselgerlistene.	Activision	2009	12,62
3	Grand Theft Auto IV	Rockstar	2008	9,19
4	CoD 4: Modern Warfare	Activision	2009	8,57
5	CoD: World at War	Activision	2007	6,66
6	Assassin's Creed	Ubisoft	2007	5,01
7	Assassin's Creed II	Ubisoft	2009	4,67
8	Red Dead Redemption Westerneventyret med John Marston hadde alt vi ønsket oss fra et Rockstar-spill. En åpen verden, flotte miljøer og actionfylte kamper er bare noen av stikkordene for det som skulle vise seg å bli et av årets beste spill. I etterkant har Rockstar sluppet utvidelsen Undead Nightmare, som solgte 0.73 millioner eksemplarer til Xbox 360.	Rockstar	2010	4,47
9	Guitar Hero III: LoR	Activision	2007	4,32
10	AC: Brotherhood	Ubisoft	2010	3,92

Tidens mestselgende Playstation 3-tittel

Plass	Tittel	Produsent	År	Antall millioner
1	Call of Duty: Black Ops	Activision	2010	10,66
2	CoD: Modern Warfare 2 Til tross for at nettspeiling er gratis på Playstation 3 var det desto flere som kjøpte Infinity Wards fenomenale krigsspill på Xbox 360. Dette ser ut til å være gjeldende for alle spill i Call of Duty-serien, da alle har solgt cirka 2-3 millioner flere eksemplarer på Microsofts konsoll. I løpet av de første ti ukene solgte PS3-utgaven 3,247,112 millioner.	Activision	2009	9,32
3	Grand Theft Auto IV	Rockstar	2008	8,32
4	CoD 4: Modern Warfare	Activision	2009	5,73
5	Final Fantasy XIII	Square Enix	2009	4,72
6	Assassin's Creed II	Ubisoft	2009	4,61
7	CoD: World at War	Activision	2007	4,59
8	Fifa 11 Fifa-serien har alltid holdt et steinhardt grep om salgstallene. Til tross for store salgstall på alle plattformer solgte den best på Playstation 3. 3,42 millioner kjøpte spillet på Xbox 360, som er nesten en million mindre.	EA	2011	4,51
9	Resident Evil 5	Capcom	2009	4,12
10	Red Dead Redemption Rockstar-spillet solgte godt, men best på Xbox 360. Små marginer skiller de to, i likhet med utvidelsen. Den solgte 10 000 flere eksemplarer på PS3.	Rockstar	2009	4,05

TWO ASSASSIN'S.



SCAN & WIN



AVAILABLE NOVEMBER 15TH

18TM
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360 XBOX LIVE

PC DVD ROM

ONE DESTINY.



ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS



Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT