

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

GRATIS
MAGASIN
Desember
Nummer 94

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no



GAMEREACTOR AWARDS 2011

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

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

Kåringen av årets spill har ikke gått pent for seg. Den vanligvis så habile møtelederen har slitt med å ta ordet på redaksjonsmøtene og holde deltagerne i tøylene. Tidvis ble det bare rett og slett for mye. Du må rope høyere, Tor.



Morten Bækkelund

Morten lærer seg alltid nye sanger. Den siste måneden har han fått ørene opp for 80-tallsklassikere. Det er hyggelig med levende musikk, men ærlig talt. Mortens tolkning av Eye of the Tiger er ikke like god som originalen.



Line Fauchald

Line har vært på show og sett Batman on Ice. Nei, vent litt. Nå skriker hun i bakgrunnen at det heter Batman Live og at det var awesome! Om han var backstage eller ikke, vet vi foreløpig ingenting om.

LEDER

Gamereactor nummer 94 / desember 2011



Takk for i år

Det skal bli godt med en pause etter det enorme hardkjøret de siste månedene. I skrivende stund er vi i sluttspurten med bladet du holder i hånden, som også blir årets siste magasin. Det har vært hektisk. Vi har jobbet både dag og natt med å få testet alt som har kommet på spillfronten. En skikkelig slippfest. Den ene storproduksjonen etter den andre har havnet på kontoret og vi har (nesten) vært like nysgjerrig på alle sammen.

Mange av dem havnet i denne 12 siders kåringen av årets spill og høydepunkter. Det har vært en moden prosess med krangler, diskusjoner, putekasting og buksevann for å finne frem til de verdigste vinnerne. Vi har samlet oss til flere redaksjonsmøter, hvor det tidvis har gått varmt for seg, men det har også vært nødvendig. For å bestemme seg for, og kåre årets beste spill har vært alt annet enn lett. Kanskje viktigere enn å trekke frem vinnerne, er oppsummeringen og mimringen som finnes i artikkelen. Det er tross alt det beste, verste, morsomste, mest utfordrende fra hele spillåret 2011. Kos dere med listen her i bladet. Vi ser frem til neddrage når vi publiserer en mer omfattende kåring på nettsiden i tiden frem mot jul. Da får dere kommenterer, stemme frem deres egen favoritt, gi listen vår uhemmet skryt eller dele ut konstruktiv kritikk.

Med årets siste magasin vil jeg også få takke dere lesere for trofast følge. Takke for at dere leser, bidrar, engasjerer dere, skriver blogger, deltar i forumet og gjør Gamereactor til et fint sted å være. Vi har hatt et bra år sammen med dere med økt deltagelse og mer innhold. Gamereactor har noe nytt og spennende på programmet for 2012 som jeg ikke vil røpe riktig ennå, men det er grunn til å glede seg. Det gjør i alle fall vi.

De fleste av årets spill er sluppet og kanskje du også har tid til å spille litt mellom gaveinnkjøp og familiemiddager. Det er helt sikkert flere titler du gjerne skulle hatt tid til å spille, men har vært nødt til å utsette. Da kan jeg anbefale å bruke listen over årets spill for å finne noen skikkelig gode opplevelser. Det kan fort bli en kostbar affære å få med seg alt, så det kan lønne seg å oppføre seg pent mot venner, kjæreste og familie for å få full uttelling på ønskelisten. Da gjenstår det bare å ønske dere en god høytid.

God jul og godt nyttår!

Kristian Nymo, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)

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

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

Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)

Ansvarlig utgiver Claus Reichel
Layout/Design Petter Hegevall

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

Skribenter

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

Adress Gamereactor Norge
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo
Telefon +47 924 949 28

Internet www.gamereactor.no

Abonner www.gamereactor.no

Utgivelser 10 per år

Trykk StiboGraphics Danmark

Papir My Brite Matt, 70g (Svanemerket)

Distribusjon Posten Norge

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

Markedssjef Morten Reichel
(morten@gamereactor.dk)

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

Testet

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkesemplar 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

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

Tempo

MODERN WARFARE 3 KNUSTE ALLE REKORDER

Det har blitt rapportert om flere nye salgsrekorder i løpet av denne høsten. Det var Modern Warfare 3 som kom best ut, med nærmere ti millioner solgte spill allerede det første døgnet. Vi kan sammenligne med Halo 3 som satte rekord i 2007, men som likevel kun har solgt i overkant av elleve millioner gjennom hele sin levetid. Det gjør Modern Warfare 3-premierer til den største lanseringen av et underholdningsprodukt noensinne, selv om man tar med store film- eller boksusesser. EA satte også ny rekord da Battlefield 3 solgte 5 millioner eksemplarer den første uken. Dette var raskere enn noen andre EA-spill.

Skyrim solgte 3,5 millioner på to dager, og er allerede på god vei til å slå forgjengerens totale salgstell på 7 millioner innen årets slutt. Sony rapporterer salgsmengde for Uncharted 3, som solgte rundt to millioner spill det første døgnet, hvilket er dobbelt så mange som toeren. Ubisoft hevder også at Assassin's Creed: Revelations har hatt en bedre lansering enn noen andre spill i serien, men vi venter fortsatt på tallene som bekrefter dette. Til slutt sier Nintendo at salget av Nintendo 3DS har kommet seg etter den trege starten, og nå er det oppe i nesten 7 millioner solgte enheter.



Assassin's Creed: Revelations og Modern Warfare 3. To spill som har solgt som varmt hvetebrod i høst...



PlayStation VITA

GAMEREACTOR
HAR TESTET

PLAYSTATION VITA

Gamereactor prøvespiller Sonys siste
Vi tilbragte et par dager sammen med oppfølgeren til PSP. Sånn her blir den.

Det er to ting man legger merke til den første gangen man holder i PS Vita - designet og vekten. For det er ikke til å stikke under en stol at PS Vita er ubønnhørlig lekker for man lar svette fingre få besudle dens glinsende vakre overflate. Sonys designere har overgått seg selv. Igjen. Når man først griper tak i den, så blir man overrasket over hvor lett den er. Det virker som om det er et tomt plastskall, selv om den faktisk er fullstet med teknologi, et kraftfullt batteri og nok elektronikk til å holde følge med Playstation 3. Når det kommer til arbeidsminne er den faktisk forbi.

Til forskjell fra det ganske vanskelige analoge styrekorset på PSP, så har PS Vita to analoge spaker. De føles veldig bra, og har riktig motstand og høy kvalitetsfølelse. Knappene er mindre enn på Dual Shock-kontrollene og PSP, men ellers føles de bunnsolide. Dette gjelder også det velplasserte styrekorset som man enkelt kan utføre triple Shoryukens

med, hvis det skulle bli nødvendig i en hektisk runde med Street Fighter X Tekken.

Allerede etter ti minutter med spilling, begynner redaksjonens kraftige labber å få krampe, noe som minner om PSP. Det er selvfølgelig bare en vanesak, og dessuten blir man oppfordret til å variere mye ettersom baksiden er berøringsfølsom. Dette benyttes i flere av de kommende spillene - ikke minst Little Big Planet og Uncharted: Golden Abyss.

PS Vita har en fem tommer stor skjerm, noe som er betydelig større enn de 3,8 man måtte nøye seg med på PSP Go. Når man holder skjermen såpass nærme føles den enorm, og det å kunne spille på denne måten mens man reiser er for luksus å regne. Det er bokstavelig talt som å ha en ekte konsoll i lommen, eller kanskje heller i sekken. For faktum er at PS Vita, med sin lengde på nesten 20 centimer, ikke kan kalles lommevennlig. Uansett hvor man står i den debatten, så ga vår testrunde mersmak. PS Vita virker kompatibel med fremtiden, og med en solid rekke spill som er klare til premieren skal det mye til for å stoppe Sony i denne omgangen. **Jonas Mäki**



SONY SATSER PÅ SMARTE FUNKSJONER

Dette trenger du å vite om funksjonaliteten i Playstation Vita

■ Både Wifi og 3G i Playstation Vita

PS Vita kommer til å bli solgt i to utgaver, en med wifi for cirka 2000 kroner, og en som også har 3G-tilkobling for cirka 2500 kroner. Med sistnevnte kan man surfe på nettet og laste ned spill til enheten så lenge man befinner seg i områder med 3G-nett. Utover dette støtter PS Vita også Bluetooth.

■ Sony lanserer Live Area

Cross Media Bar som opprinnelig debuterte i PSP, og nå finnes i alt fra TV-apparater til Playstation 3, er nå en saga blott. I stedet satser Sony på det nye Live Area. Det er et menysystem som baserer seg på den trykkfølsomme skjermen og skal bli den nye standarden.

■ Overfør dine gamle PSP-titler

Dine PSP-spill skal også kunne benyttes til PS Vita. Via en tjeneste de kaller UMD Passport vil man kunne registrere sine PSP-titler og så overføre dem. Det er dog ikke gratis, for tjenesten koster mellom 50 og 90 kroner per spill.



TEKKEN



UNCHARTED

DE 3 HETESTE PS VITA-SPILLENE

Tre strålende spillserier blir bærbare og forhåpentligvis skikkelig gode

Redaksjonen har testet noen av de heteste spillene til Sonys kommende 3DS-utfordrer

Tre spillserier vi allerede er kjent med

kommer til å få et nytt hjem på Playstation Vita, og trioen det gjelder har god grunn til å være interesserte i Sonys bærbare monster. De som spilte Uncharted 3: Drake's Deception sønder og sammen kan kaste seg over Uncharted: Golden Abyss. Der skal Drake nok en gang ut på skattejakt. Det er ikke Naughty Dog som utvikler denne gangen, men det er ingen grunn til bekymring - dette er klassisk Uncharted-oppskrift på sitt beste. Grafikken er sanseløst skarp, det inneholder massevis av tørre vitser, og spillkontrollen fungerer godt. Vi klatrer opp fjellvegger og skyter skurker, og det hele flyter som om det var en Playstation 3 vi holdt i hendene. Dessuten blir både den fremre og den bakre skjermen utnyttet på smarte måter.

Ridge Racer Vita vet vi mindre om, men forventningene senkes ikke likevel. Den sladdbaserte kjøringen utvikles av Namco Bandai og slippes i Nord-Amerika i februar (dessverre er det ikke satt en europeisk dato ennå). Det blir mulig å kappkjøre lokalt såvel

som over wifi, og vi kan vente oss pumpende musikk mens vi trækker klampen i bønn.

Street Fighter X Tekken er ikke et PS Vita-eksklusivt spill, men er likevel interessant. Her skal figurene fra Capcoms og Namcos univers møtes til godt gammeldags basketak. Sony-konsollene kan imidlertid skilte med å være alene om å ha med selveste Cole MacGrath fra Infamous. Selvsagt lengter vi også etter Ryu, Chun-Li og Kazuya. Spillet er Tag Team-basert, så vi kan bytte mellom to ulike kamper mens vi går berserk. Street Fighter X Tekken blir sluppet i løpet av mars 2012.



RIDGE RACER

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



GAMEREACTOR
EKSKLUSIVT



SOUL CALIBUR V

Plattform **PS3 / X360** Sjanger **Fighting** Slippes **3 februar**

Under Gamex fikk vi sjansen til å sette oss ned med beta-versjonen av Soul Calibur V som inneholder Assassin's Creed-helten Ezio. Til forskjell fra tidligere spill passer han faktisk inn i serien, og han føles som en videreutvikling av Cervantes. Dette gjør Ezio uventet komplisert å spille mot, og det gjelder å ikke la han komme tett innpå med sine

EZIO FØLES SOM EN VIDEREUTVIKLING AV CERVANTES...

lynraske sverdkombinasjoner. Selv på avstand er Ezio livsfarlig takket være en skjult pistol som straffer defensive spillere.

Totalt sett føles Soul Calibur V ferskere enn tidligere deler i spillet på grunn av bedre muligheter for å slåss i dybden. Namco har også pusset på de visuelle, og Soul Calibur V

har de peneste brettene så langt i fighting-sjangeren. Det var spesielt et brett som imponerte oss under testen, og det var lagt til et tempel omgitt av en japansk festival med et yrende liv, bevegelse og fete effekter. Den største overraskelsen kom fra nykomlingen Viola, som er bevæpnet med klør og en lysende magisk kappe. Denne kan benyttes til å angripe motstanderens rygg fra en valgfri høyde, mens man selv slåss forfra. De som mestrer henne kommer til å bli direkte livsfarlig. Soul Calibur V lover kort sagt veldig godt, og ser ut til å være på god vei mot å bli det spillet fireten skulle ha vært. Les mer om testen av spillet på Gamereactor.no.



FINAL FANTASY XIII-2

Gamereactor tok en prat med Square Enix sin egen Yoshinori Kitase...

Hva er dine personlige tanker rundt mottagelsen Final Fantasy XIII fikk av presse og fans?

- Vi gjorde Final Fantasy XIII til et veldig historiedrevet spill, og vi forstår at mange følte at det rent spillmessig var tidvis lineært på grunn av dette. Mange fans hadde foretrukket flere utforskningsmuligheter, og med Final Fantasy XIII-2 ønsker vi å skape et spill som også de blir fornøyde med.

Det går rykter om at dere skal benytte dere av Unreal 3.0-teknologien til deres neste prosjekt. Stemmer det?

- En av mine kollegaer på Square Enix er kjent med Unreal Engine 3.0, og han mener at det er en veldig bra



Noel Kreiss

Noel kommer fra 700 år inn i fremtiden hvor han var det siste mennesket. Søker også etter Lightning i håp om å redde fremtiden sin fra undergang.



Serah Farn

Serah er spillets hovedfigur. Hun Lightnings lillesøster og Snows forlovede. Hun har evnen til å se inn i framtiden og søker etter sin bror gjennom spillets forløp.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

grafikkmotor. Hvis vi velger å benytte oss av den, så er det likevel mye som må skreddersys.

Helten i Final Fantasy XIII-2 virker som en sorgløs karakter. Det vil si at han er veldig ulik tidligere helter i serien. Hvordan tenkte dere da dere valgte å ham sånn?

- Lightning var hovedfiguren i Final Fantasy XIII, og hun var en veldig kul og viljestærk jente som ikke viste spesielt mye følelser. I Final Fantasy XIII-2 ville vi ha en mannlig figur som Serah, Lightnings lillesøster, kunne samhandle med istedet. Noel ser ganske alminnelig ut og er en typisk gutt, men vi ville også at han skulle være sterk på en annen måte enn det Lightning var.

Hva mener du med at han er sterk på en annen måte?

- Lightning har forsvunnet i begynnelsen av historien og Serah må derfor lete etter henne. Selv om Serah er bestemt på å lykkes, så er hun også veldig engstelig og redd. Hun vet ikke hva som vil komme til å skje, og derfor må hun ledsages av en sterk maskulin figur som kan gi henne følelsesmessig støtte og lede henne på rett vei.

Man kan nå få hjelp av monstre i kampene. Hvorfor valgte dere å implementere denne funksjonen?

- Vi eksperimenterte med monster i Final Fantasy X-2 også, og i Final Fantasy XIII presenterte vi et nytt kampsystem, nemlig Paradigm Shift. Vi er generelt sett veldig fornøyd med hvordan systemet ble mottatt av våre fans, men vi ville

gjøre kampene litt mer taktiske og derfor valgte vi å legge inn mer enn 150 ulike monstre. Hvert monster utvikles på sin egen måte, og alle har unike fordeler. Så denne gangen kan man bruke Paradigm Shift på en mer interessant måte og taktikkene i kampene blir enda mer varierte.

Vil du si at de siste kapitlene i serien ikke har levd opp til forventningene?

- Final Fantasy XIII var vårt første spill til denne generasjonens konsoller, og personlig tror jeg at vi brukte litt for lang tid på å få det ut. Hvis man kikker på bestselgere fra den vestlige verden, som Call of Duty, Battlefield og Assassin's Creed, så har disse seriene en kortere utviklings-syklus mellom spillene. Det er noe vi må bli bedre på, for det er sånn man holder interessen oppe hos fansen. Det er også derfor vi bestemte oss for å være litt raskere med utviklingen av Final Fantasy XIII-2.

Hva er statusen på Fabula Nova Crystallis-prosjektet? Hva skjer med de andre titlene, og var det hele tiden i planene at Final Fantasy XIII-2 skulle være en del av Crystallis?

- Final Fantasy XIII og XIII-2 har alltid vært en del av prosjektet. Final Fantasy Type 0 ble sluppet i Japan i forrige måned, og det virker som om det har blitt veldig godt mottatt av den japanske fansen. Angående Final Fantasy Versus XIII jobber vi fortsatt veldig hardt. Jeg tror at det kommer til å bli et skikkelig bra spill, men vi har ikke noe oppdatert informasjon å komme med for øyeblikket.



Notiser

Spillere utestengt fra Call of Duty: Modern Warfare 3
Infinity Ward har ingen planer om å la Modern Warfare 3 oppleve det samme forfall på nett som toeren gjorde. De har satt i gang en jakt på de som jukser, og har allerede utestengt over 1600 spillere.

Super Mario i Boom Street

Nintendo har sagt at de skal slippe en familievennlig og strategisk brettspillinspirert tittel kalt Boom Street til Wii den 6. januar. Målet med Boom Street er å bli rik så fort som mulig ved å kjøpe og investere i ulike eiendommer og aksjer på spillets eget aksjemarked. Det høres ikke så familievennlig ut i følge oss...

Hemmelig svensk storspill

Svenske Avalanche Studios (Just Cause, Renegade Ops) avslører at de jobber for fullt med sitt neste prosjekt med kodenavn Project Mamba. Et storspill som skal slippes til flere formater. Det snakkes om en helt ny actionspill-serie til Xbox 720 og PS4.

Ingen 3D for Rockstar

Stereoskopisk 3D har foreløpig glimret med sitt fravær i Rockstars spill, og sånn skal nok forbli. Dan Houser fortalte nylig i et intervju at han ikke er imponert av teknikken og at det inte tilført noe til spillopplevelsen så langt.

Gamereactors julekalender

Den 1. desember drar som vanlig vår julekalender igang med minst en konkurranse hver dag. Vi har skrapet sammen et imponerende gavebord, og håper selvfølgelig at du kommer å delta. Dette gjør du, akkurat på samme sted som før, på Gamereactor.no.

EA stevnet av PS3-eiere

Under E3 lovet EA at alle Playstation 3-eiere som kjøpte Battlefield 3 også skulle få Battlefield 1943. Men når spillet kom hadde EA ombestemt seg, utan å gi beskjed. Det likte ikke de amerikanske spillerne, som nå har gått til sak mot utgiveren.

EKSKLUSIVT
INTERVJU





ENORM ROMSAGA

Historien i *The Old Republic* er nesten ubeskrivelig omfattende

Den historien Biowares forfattere har sydd sammen for *Star Wars: The Old Republic* er kanskje den mest omfattende i hele historien. Hver klasse har sin personlige storyline og bare det å ta seg gjennom én av dem skal ta rikelig med tid. De ulike klassenes historie er alle utformet som en egen filmsjanger, blir vi fortalt av Bioware. Spiller du som Smuggler kan du vente deg et fartsfylt matinéeventyr i stil med Han Solos skjebne i filmene, hvor skuddvekslinger og romantikk er dagligdags. På den annen side minner historien om de hensynsløse Imperial Agents mer om en seriøs spionthriller hvor du arbeider i skyggen av Imperiet og "tar ut" de som ikke oppfører seg korrekt.

Historien for hver klasse er delt opp i tre hovedkapitler, og kan på den

måten sammenlignes med filmtrilogiene. Hvert kapittel står på egne ben og skal ifølge Bioware være lenger enn alle *Knights of the Old Republic*-spillene. Spiller man som Bounty Hunter for eksempel, avsluttes en større jakt etter det første kapitlet og spilleren får en stor belønning. Dette kan være en bra anledning til å ta en pause, prøve en ny klasse - eller gjerne fortsette med den episke reisen med sin klasse i neste kapittel.

Å holde alle forgreiningene i historien adskilt uten å skape selvmotsigelser og annet bry har vært den største utfordringen, forteller Bioware under vårt besøk. Hvis vi skal tro utvikleren, så er dette en historie

som ville ha tatt 60 år å skrive for én person. Det å skulle tilby en rollespillverden på nettet, hvor samtaler med andre spillere kan påvirke ens egen historie, gjør det enda mer

komplisert. De har brukt et spesielt program for å få oversikt over alle hendelsesforløpene, og for en som ikke har jobbet med det ser det hele ut som et rot.

Hvis man i legger til det høyeste antallet av stemmeskuespillere i et underholdningsprodukt noen gang, så blir omfanget av *The Old Republic* enda tydeligere.

Mengden av eventyrene tviler vi ikke på, og kvaliteten ser også bra ut. Vi kan knapt vente på å få skrive det første kapitlet i vår egen romsaga.

ER DU OND ELLER GOD?

Du kan teste livet som Trooper, Smuggler, Jedi Knight eller Jedi Consular i spillet. Imperiets klasser: Bounty Hunter, Imperial Agent, Sith Warrior eller Sith Inquisitor.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

PLAYER VS PLAYER

Det kommer til å finnes tre Player versus Player-områder når *Star Wars: The Old Republic* lanseres. Ett finner du på det borgerkrigsherjede Alderaan, hvor ditt skip plutselig blir beskyttet av tre kanoner. Du skal ta deg ned til planeten og holde disse tre posisjonene på kartet. For en enklere og mer sporty PvP-opplevelse kan du prøve Hutt-ball, en slags variant av amerikansk fotball der du løper rundt med en ball som skal føres til motstandermålet. Sist har vi Voidstar, den PvP-sonen som har mest historie og som presenteres med en mer gjennomført mellomsekvens. Her skal Imperiet kapre et romskip lastet med verdifull teknologi, et skip du forsvarer hvis du slåss på Republikkens side. Når én side blir kåret til vinner blir rollene byttet om og man får prøve seg på den andre siden av striden.





Til nærmeste vannhull!

STAR WARS

Gamereactor var på besøk hjemme hos Bioware for å tilbringe to fulle dager med det kommende Star Wars: The Old Republic

Plattform **PC** Sjanger **Nettrollspill** Slippes **20 desember**

Utenfra ser det ikke spesielt imponerende ut. En grå betongkloss blant mange andre i Austin, Texas. Innenfor veggene legger dog Bioware siste hånd på et av de heftigste spillprosjektene noensinne - Star Wars: The Old Republic.

Det som slår en er hvor pinlig nøye detaljarbeidet med The Old Republic er. Når vi kikker inn hos lydavdelingen får vi høre på den karakteristiske lyden av to lyssabler, hvor den ene lyden er en anelse mørkere og skarpere enn den andre. Bioware forteller oss at de to sverdydene tilhører henholdsvis den mørke og den lyse siden. Vi er imponerte, men vi er også nødt til å spørre hvorfor det er nødvendig å legge ned så mye arbeid i disse detaljene. - Det er en måte å presentere din figur på, og din personlige spillestil skal få sin helt egen lyd, forteller Bioware.

Sverdsomme og John Williams-musikk er helt klart viktig, men det visuelle er en enda større del når man lager spill av Star Wars. Vi får møte sjefen for det visuelle, Jeff Dobson, som har ansvaret for 90

ET AV DE HEFTIGSTE SPILLPROSJEKTENE NOENSINNE

medarbeidere og bestemmer over alt fra hvordan et par støvler til en hel planet skal se ut i The Old Republic. - Foruten Star Wars-filmene har World of Warcraft vært en kilde til inspirasjon for The Old Republics visuelle stil, forteller Jeff. Kikker man på det stilistiske spillet kan designet beskrives blanding av nettopp Blizzards nettrollspill og den tegnede Clone Wars-serien. For vi forlater Bioware må vi spørre hvordan man i det hele tatt mestrer et så omfattende prosjekt. - Hardt arbeid, og enda mer hardt arbeid, er svaret. Det er en enkel, men informativ forklaring. Det er likevel vanskelig å si noe om hvordan Star Wars: The Old Republic kommer til å bli til slutt. Bioware har enormt mye erfaring med rollespill, men dette er første gang de lager et nettrollspill. Anmeldelsen leser du på Gamereactor.no 3. januar.



GAMEREACTOR
PRØVESPILLER

INNKOMMENDE!

Vi har sett nærmere på et knippe interessante spill verdt å sperre øynene opp for...



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Dragon's Dogma

PS3, Xbox 360 / 2012

Capcom har drømt om å boltre seg i åpne univers. Ideen utviklet seg til Dragon's Dogma, en ny storsatsning fra fantasy-land. Tunge navn med masse erfaring fra actionsjangeren er tilknyttet prosjektet, og det ser ut til å bli en fartsfylt historie. Byer fylt med innbyggere blir angrepet av drager, og du må gi dem den nødvendige beskyttelse. En blanding av rollespill og potent action.



Grand Slam Tennis 2

Xbox 360, PS3 / 2012

Nå har serien med sin andre utgivelse beveget seg videre til Playstation 3 og Xbox 360, kombinert med et nytt fokus på begge kontrollmetodene. EA satsar denne gangen ekstra hardt på dyre lisenser i form av alle de fire klassiske tennisturneringene og utøvere som Bjørn Borg og John McEnroe. EAs kompetanse strekker seg langt, og det er åpent for en ny og sterk tenniserie til HD-konsollene.

Steel Battalion: Heavy Armor

Xbox 360 / 2011

Selvinnsikt og kameratskap er hovedingrediensene i From Softwares nyeste tilskudd, og nå gjør de skiftet til Kinect. Målet er å personifisere en serie som tidligere har vært forbeholdt kjernespielerne, og det vil de gjøre ved å blande skip, infanteri og mechs. Denne gang er du ikke alene i tanksen, da hver mech har en navigator, samt en maskinskytter for infanteri.



FALL OF CYBERTRON

Vi har snakket med folkene bak spillet og alt tyder på at dette kan bli en verdig oppfølger til War of Cybertron...

■ Variasjon i fokus

Ambisjonsnivået er skyhøyt, og et av hovedfokusene ligger på variasjon. Der de siste filmene og spillene har feilet, skal Fall of Cybertron by på variert gameplay og historie. Utviklerne har sett seg nødt til å finne balansen mellom høyt og lavt tempo for å skape engasjerte spillere.

■ Nye roboter

I tillegg til gamle kjenninger som Optimus Prime, Cliffjumper, Jazz og selvfølgelig Bumblebee, vil vi denne gangen få spille som vår favoritt dinosaur Grimlock. På siden til Decepticons møter vi Combaticons som kan settes sammen for å danne den digre Bruticus..

■ Spesialegenskaper

Alle de spillbare figurene er utrustet med egne spesialegenskaper, og dette sørger for at alle har ulike innfallsvinkler til brettene. Optimus Prime er ganske direkte med mulighet for artilleristøtte, Cliffjumper er den snikete typen, og Grimlock går amok når raserimåleren er full.

■ Bygg din egen robot

I forbindelse med flerspilleren kan vi bygge vår egen robot. De fire klassene vi kan velge blant er Infiltrator (bil), Destroyer (lastebil), Titan (stridsvogn) og Engineer (jetfly). Hver robot består av seks deler som alle kan byttes ut. Sistnevnte låses opp i enspilleren.

Resistance: Burning Skies

PS Vita / 2012

Resistance-serien har blitt en storsuksess for Insomniac Games. Min rolle i spillet begynner på Ellis Island i 1951, og etter alt å dømme er den nok en gang befestet av de motbydelige Chimeraene. Nærkamp skjer ved å trykke på en liten knapp øverst i høyre side av skjermen, mens du kaster granater ved å trykke på eksplosjonsstedet på skjermen. Kreftene utnyttes til det fulle, og det lover godt.

UFC Undisputed 3

PS3, Xbox 360 / 17. Januar 2012

UFC Undisputed 3 lover flere forbedringer på striking-systemet, en ny submission-funksjon og en etterspurt Pride-modus. Likevel ligger forskjellen i de små endringene, da man merker små forskjeller i timingen og hvordan slagene er bedret. Dette har eliminert flere slåsskjemper i fjorårets versjon, da man kom for nærme hverandre hele tiden i slagduellene. Clinchen er også enklere.

Mass Effect 3

PC, PS3, Xbox 360 / 9. mars 2012

Mass Effect 3 er utvilsomt et av neste års mest etterlengtede spill. Ulike oppdrag og våpen er lettere å lenke til effektive komboer, og å bevege seg er smidigere enn i tidligere spill. Flerspilleren låner et par triks fra Call of Duty, da du tjener poeng gjennom å spille. Dette er valutaen. Foruten våpen og figurklasser finnes også ulikheter i heltens rase og kjønn.



SYNDICATE

Sjanger ACTION Utvikler STARBREEZE
Utgiver EA Slippes 24. FEBRUAR
Antall spillere 1-2 Alder 18

Som spiller blir du satt i rollen som Miles Kilo, en agent med en kraftig databrikke i hodet. Denne lar ham hacke seg inn på andres databrikker (for alle har jo selvfølgelig databrikker, det er jo snakk om år 2069). Han jobber for selskapet EuroCorp, som er ett av mange megaselskaper som skaper disse brikkene, for så å bruke dem til å kontrollere befolkningen. Miles kjemper mot de mange andre selskapene, og hans jobb er å sørge for at arbeidsgiveren fortsatt er boss når kvelden kommer.

Det første som slår meg er hvor tung Miles må være. Han beveger seg som om han kryper igjennom veldig klissete honning, og kunster som å snu seg kjapt er ikke noe alle og en hver klarer i framtiden.

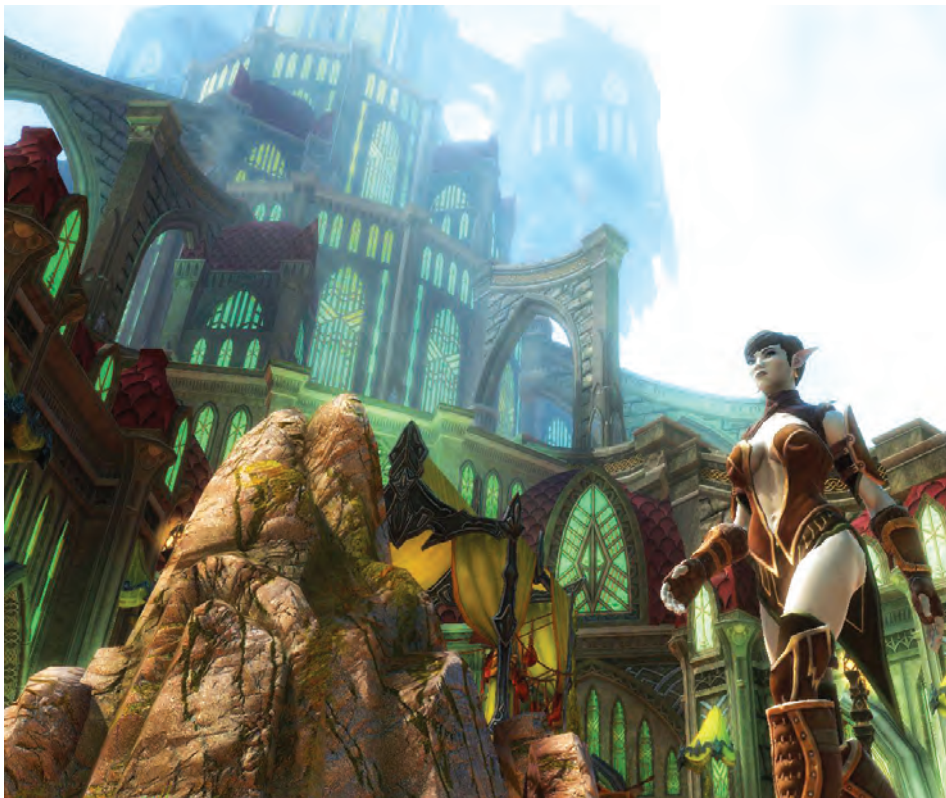
Det går forøvrig greit etter en stund, når man først venner seg til det at å sikte seg inn på en fiende gjerne tar to-tre sekunder. I tillegg har du en flora av hjelpemidler i form av program på databrikken din.

Med disse kan du hacke deg inn på alt og alle, for så å kontrollere dem. Du kan for eksempel få en skurk til å peke våpenet sitt mot hans egne for så å åpne ild, eller så kan du jo også bare la han skyte seg selv.

Du vil også oppleve regisserte sekvenser hvor du selv kan velge om du skal ta livet av noen eller ikke. Uansett hva du gjør vil ikke historien forandre seg det grann, og det er heller ingen konsekvenser å spore.

Etter å ha spilt en stund kom jeg over et veldig interessant våpen som skjøt prosjektiler som snudde i luften for å treffe fienden. Utrolig nok føltes det ikke som jukking, for du måtte stikke huet frem for å låse deg på fienden, for ikke å snakke om alle fiendene som også har skjold som må hackes. Dette viste seg å være nokså vanskelig.

Det ligger mange gode ideer og veldig spennende gameplay-elementer i Syndicate, og det blir virkelig spennende å se om Starbreeze Studios klarer å unngå lite variasjon, noe som lett kan ødelegge hele opplevelsen. /Robin Høyland



NYDELIGE KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Utviklerne bak Rise of Nations-serien er i gang med et lovende rollespill. Vi sendte Robin Høyland på tur til Stockholm, hvor han umiddelbart forelsket seg...

■ En verden i trøbbel

Reckoning foregår i Amalur. Dette er en verden hvor magi og trolldom har begynt å røre på seg etter en evighet i dvale. Det har dukket opp en ny gud, og hans eneste ønske er å utrydde alle dødelige raser - en oppgave hans tilbedere kaster seg over med stor iver og glede.

■ Velg din egen skjebne

I Reckoning spiller du en spesiell rolle hvor din framtid er helt åpen. I motsetning til alle andre har du mulighet til å velge din egen skjebne. Som skjebneløs har du muligheten til å velge hva du vil være, om det så skulle være en kriger eller tyv. Hvis du angrer valget ditt, kan du bytte i menyen.

■ Mer action enn tallsjonglering

Figurene er utstyrt med en mengde av våpen og angrep - pil og bue til å bruke på lengre avstand og kniver i nærkamp. Man kan også benytte seg av magiske miner som sender fiendene til himmels. Dette kan skje ved å de, uvitende, trækker feil eller blir dyttet i retning minen. Mobilitet er viktig, og alle kampene foregår i sanntid.

■ Sjangertilpasset kontroll

Det er uten tvil tatt inspirasjon fra Fable-serien. Man kan velge to hovedvåpen, som kan plasseres på enten X eller Y-knappen (Xbox360), mens magiangrep foregår ved å holde inne B-knappen for å velge hvilken trylleformel du vil kaste, som du da gjør ved å bruke en av skulderknappene.

■ Eksentrisk rollespillveteran

Da Big Huge Games viste frem Reckoning på E3 i juni var det sjefsdesigner Ken Rolston som stjal showet. Den erfarne spillutvikleren har hele 30 år med erfaring bak seg, og med spill som Oblivion og Morrowind på CV-en er det ingen tvil om at han kan sine saker.

Project Zomboid

PC, Mac, Linux / 2011

The Indie Stone-spillet har som navnet tilsier laget et zombie-spill, som tar sted i en åpen verden. Vi befinner oss i kjølvanen av zombie-apokalypsen, og målet er å overleve så lenge som mulig. For å klare deg må du lete etter gjenstander som kan hjelpe deg fra start til slutt, deriblant våpen, mat og medisiner. Du kan også barrikadere deg i huset. Valgene du tar spiller stor rolle her, og til syvende og sist vil du ende opp død.

I Am Alive

PC, PS3, Xbox 360 / 4. kvartal

I I Am Alive inntar du storbyen Chicago etter et kjempejordkjelv. Det blir et eventyr sett fra førstepersonsperspektiv, men man kjemper ikke med tradisjonelle våpen. Det byr på en unik tolkning av den post-apokalyptiske overlevelsessjangeren ved å skape mer komplekse og følelsesladete situasjoner for spilleren. Vi er Adam Collins, som befinner seg alene i byen på leting etter sin savnede kjæreste.



Ghost Recon Online

PC / 4. kvartal

Ubisoft har ønsket å lage et gratis actionspill, som kan konkurrere med grafikken man ser i kostbare fullprisspill. Det tilbyr tre ulike klasser, da den første er soldat, en er ingeniør og den tredje er snikskytter. Ghost Recon Online vil dessuten satse på å gi nye spillere en sjanse til å vinne, og kjører derfor på Ubisofts egne dedikerte servere. På grunn av det spesifiserte vanskelighetsnivået vil alle få tilpasset motstand.

DIABLO

STEELSERIES
DIABLO® III HEADSET



STEELSERIES
DIABLO® III MOUSE



WITCH DOCTOR
GAMING SURFACE



BARBARIAN
GAMING SURFACE



DEMON HUNTER
GAMING SURFACE



MONK
GAMING SURFACE

A NEW WAY TO EXPERIENCE
THE BURNING HELLS

WWW.STEELSERIES.COM



© 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.
Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or
registered trademarks in the U.S. and/or other countries.

steelseries

MAX FPS.no

RAINBOW 6: PATRIOTS

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utviklere **Ubisoft Montreal**
Utgivere **Ubisoft** Sjanger **Action**

VILLE DU HA SKUTT EN USKYLDIG mann for å forhindre et stort angrep? Vile du ha gjennomført et forferdelig terrorangrep for å redde din elskede? I Rainbow 6: Patriots settes moralen på prøve, og du må selv gjøre aktive, livsviktige valg.

Rainbow 6: Patriots kommer til å ha et større fokus

på et sterkere manus enn de tidligere tilskuddene i serien, da figurer og dialog ofte ble glemt så fort spillet var fullført. Fokusskiftet ble tydelig idet vi fikk spille gjennom demoen, da en rekke etiske problemer tikket inn som perler på en snor. Hva annet kan man si når man som patriot befinner seg i en moralsterk gruppe der samholdet står sterkt, mens en flokk ekstremistiske soldater kidnapper en vanlig mann og kona hans for å tvinge dem til å utføre en terrorhandling? Hva gjør Rainbow-styrken når livet til kona gis som innsats? Hvilken utvei er best? Hvordan løser man et problem verken klemmer eller dialog kan rydde opp i?

Demoen spilles fra en vanlig manns perspektiv, mens han sitter i ro og mak og ser på nyhetene med sin

hengivne kone. Men plutselig banker det på døren, og sekunder senere høres gråt og skrik fra både ham og kona. I mellomtiden utspiller et dramatisk hendelsesforløp seg for soldatene, da de forklarer mannen at han må sprengre seg selv på et offentlig sted for å redde sin kjære. Under sekvensen kjemper mannen seg over Brooklyn Bridge i New York, iført en bombe med tommelen godt plassert på avtrykkeren. Han er livredd.

Samtidig blir uskyldige skutt til blods i bakgrunnen, mens kaoset stiger i den enorme byen. I det mannen når et spesifikt punkt på broen skimter vi en mann i svart kappe på en av de mange pilarene, og rett som det er skifter kameraet, fortellingen og perspektivet over til



2013



Rainbow-styrken. Klumsete bys byttes med uredde, smidige bevegelser for patriotene. Vi vet ikke hvilke hensikter mannen har. I den andre enden av klarsiktet ser de bare en mann med en bombe. Den spillbare

I Rainbow Six: Patriots settes moralen på prøve, og du må selv gjøre livsviktige valg...

figuren har ikke sett det jeg har sett og hele hendelsesforløpet, eller hele konflikten, forvirres og motsettes.

Hvis du blir skutt av mannen med bomben, og velger å gripe fatt i ham fordi en gruppe sivile vil ta

skade av eksplosjonen, innledes en fase der bombere ber om sitt liv mens din overordnede presser deg til å kaste ham over rekkverket og ned i vannet. Kaster du ham, eller venter du til klokken tikker nærmere mot null?

Valget er ditt, og selv om din beslutning ikke får like dramatiske følger som i et moderne rollespill tilfører det noe nytt til sjangeren.

Et rom med gisler og åtte terrorister kan inntas og overvinnes ved å avlevere en kjøpp lokalisering av alle

fiendene i rommet, slik at du vet hvilke som bærer våpen og hvilke som ser redde og forsvarsløse ut. Dette gjøres ved hjelp av røntgensyn. Deretter bestemmer du deg for hvem som skal elimineres. I andre omgang gjelder det å finne den enkleste inngangen, plassere et skudd der og et annet ved vinduet, for så å avgjøre hvem som skal skyte på hvem og når. Alt kan detaljtilpasses, og det hele fungerer som en utfordrende gåte der flinke avtrykkerfingre og taktiske valg møtes i en giftig symbiose. Akkurat som Rainbow Six skal være. Slippdatoen ligger an til å bli i 2013, og dermed har teamet god tid på å ferdigstille det som allerede ser ut til å bli seriens største avstikker hittil.

Oskar Nyström



1 MASSE ACTION

Ubisoft har lært en lekse eller to av Call of Duty, da utvikleren benytter seg av mange flere skriptede sekvenser og større areal å boltre seg på. Hvorvidt dette vil slå an eller ikke avhenger av hvorvidt du er glad i gatekriger i stor skala eller du foretrekker å snike rundt på mindre brett.

2 MENNESKELIGHET

Det er ikke alltid like lett å vite hvem som er terrorist og hvem som er gissel. Begge er menneskelige, og kommer til å vise tegn på redsel. Du må handle raskt, og stole på magetølelsen og verktøyene du har til disposisjon.

3 GI FLERE ORDRE!

Det har aldri vært enklere å gi ordre enn i Patriots. Faktum er at samtlige kommandoer har blitt nedskalert til en knapp, som eksempelvis sender din dårligste soldat til å gjøre den enkleste oppgaven.



Spillåret 2011 har vært glimrende! Redaksjonen har blitt "enige" om noen av høydepunktene

GAMEREACT



NO FOR EN LISTE MED FLERE SPILL OG FLERE KATEGORIER



FOR AWARDS

2011





1.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda setter standarden med et levende og engasjerende spillunivers...

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Bethesda GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

Det tilhører sjeldenhetene. Vi pleier som regel å krangle og diskutere til de sene nattetimer under slike kåringer, men med førsteprisen var vi aldri i tvil. The Elder Scrolls V: Skyrim er årets spill 2011. Selv med så mange hete kandidater som i år vår det ingen som kunne toppe eventyret. Utvikleren Bethesda har lyktes med å skape et levende og engasjerende spillunivers, som ikke bare har en historie og atmosfære i særklasse, men også en dybde og frihet som overgår det meste.

Skyrim gir deg følelsen av at dette er ditt eventyr, at dine valg og avgjørelser har betydning - kvaliteter som ytterst få spill besitter. Spillmotoren gir deg muligheten til å oppføre deg som en bølge i det ene øyeblikket der du stormer over spisebord mens tallerkener, bestikk, vaser og matretter flyr veggimellom, ypper til bråk på puben eller kverker uskyldige landsbyboere, til man i det neste

gir en fattig tigger en ekstra slant, hjelper en bekymret mor med å finne sønnen sin eller sjarmere folket med heltemodige dyder. Det stemmer som regel godt overens med universet, noe som er pokker så imponerende i seg selv. Det er et spill med en engasjerende historie og fremdrift, men som likevel kan distrahere deg med at det plutselig peser en elg forbi i skogfeltet. Før man vet ordet av det befinner man seg på jakt, og alt av historie og andre gjøremål er glemt. Det er lett å la seg rive med i Skyrim's rike landskap.

En annen god egenskap er at spillet passer til de fleste. Det er tilgjengelig for folk med smal erfaring fra rollespill, samtidig som det har dybde nok til å gjøre hardbarkede fans fornøyde. Dette er spillverdenens svar på Ringenes Herre-trilogien, et must for enhver spiller med sans for fantasy. Skyrim er et mesterverk og et av de beste rollespillene som finnes. Noensinne.

2.

BATTLEFIELD 3

Du får ikke bedre online-action enn dette

■ PLATTFORM Multi
UTVIKLER Dice
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Før du setter kaffen i halsen... Onlinegiganten Battlefield 3 får ikke andre plasser på grunn av enspillerdelen, men utelukkende basert på flerspilleren - så var den saken oppklart. Og for en flerspillerdel! Dette er ganske enkelt det beste online actionspillet som finnes.

Battlefield 3 er helt i tetsjiktet hva angår lyd- og grafikkteknologi, og på toppen av det hele byr spillet på så intenst og godt balansert gameplay at det nesten blir for mye, selv for rutinerte onlinetravere.

Når man først har satt seg skikkelig inn i oppsettet og blitt varm i tøya, frister det ikke å spille noe som helst annet. Ingen andre spill i sjangeren når opp. Kombinasjonen av samarbeid i små tropper (gjerne sammen med venner), et smart belønningssystem, ødeleggelse, action i særklasse og et vanedannende rangeringssystem utgjør en sikker vinner. Bad Company 2 var bunnsolid og banet veien i fjor, men det er liten tvil om hvem som er storebror i serien.



ÅRETS SPILL 2011

FOR EN ENDA FETTERE LISTE WWW.GAMEREACTOR.NO

3.



BATMAN ARKHAM CITY

Mørkt superheltepos

Rocksteady gjorde den umulige oppfølgeren mulig med Arkham City. Det ble et større, fastere, sterkere og bedre spill enn forgjengeren, og var et sandkassespill etter alle kunstens regler. Tidens aller beste superheltepill.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Rocksteady GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

4.



UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

Herlig filmatisk skattejakt

Naughty Dog grep oss umiddelbart med en velskrevet historie, fantastisk dialog og et stramt regissert gameplay. Nathans eventyr var en helstøpt action-opplevelse fra begynnelse til slutt, med fullverdig kinokvalitet på kjøpet.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Naughty Dog GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

5.



PORTAL 2

Humoristisk nøtteknekker

Valves kombinasjon av utfordrende gåter og sarkastisk humor smeltet hjertene våre. Hovedpersonen i spillet sa lite, men figurene Wheatley og Glados stjal showet med sine snurrige personligheter. Hvem ville ha trodd at roboter kunne være så fordømt sjarmerende?

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Valve GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

6.



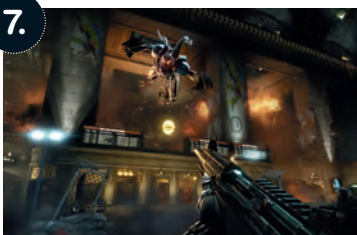
SKYWARD SWORD

Legendarisk 25-årsmerking

Mens andre gamle spillserier strever med å fornye seg, klarer Skyward Sword det mesterstykket å forene nytt og gammelt på perfekt vis. Utsøkt musikk, unike kontroller, herlig design og kombinasjonen av humor og alvor gjør dette til det beste Zelda-spillet på årevis.

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVIKLER Nintendo GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

7.



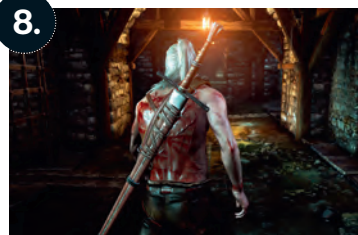
CRYSIS 2

Kreativ dommedagsaction

Crysis er synonymt med helstøpt action, og nanodraktens gjensyn i et rasert Manhattan innfridde. Foruten å være et av de vakreste spillene noensinne, byr også spillet på et superheltilspirert gameplay og et brett-design som oppfordrer til kreative fremgangsmetoder.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Crytek GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

8.



THE WITCHER 2

Polsk rollespillbrijans

Med en mørk atmosfære, spennende kampsystem og med et nyansert figurgalleri utpekte det seg som et av årets beste spill. The Witcher 2 var mer enn kun et vanvittig vakkert ytre, og den voksne og beinhard historien om Geralt fanget hjertene våre.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER CD Project Red GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

1.



LA NOIRE

40-tallets Hollywood var en sann fryd for øyet

■ PLATTFORM Multi
UTVIKLER Team Bondi
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Man kan nesten mistenke Rockstar for å ha tilgang til en eller annen tidsmaskin. Hvordan kan de ellers historiske miljøene de utgir i spillform være så autentiske. I LA Noire besøkte vi 40-tallets Los Angeles, og ved hjelp av grundig research var alt fra bilmodeller til fruktbutikker troverdig gjenskapt. Å kjøre rundt med en hvitstripet, tidsriktig skjorte i en Cadillac V16 under Hollywoods glansdager var ikke noe annet enn magisk, og det å undersøke både filmstjerners og togarbeideres hjem var fascinerende. Det skjønnede designet gikk også igjen i både menyer og spillomslag.

ÅRETS DESIGN 2011

FOR EN ENDA FETERE LISTE WWW.GAMEREACTOR.NO

2.



ELDER SCROLLS V SKYRIM

Trolsk, norrønt og mektig

Å befinne seg i det mektige landskapet i Skyrim er en opplevelse i seg selv. Men det er ikke bare den storslåtte naturen og det harde klimaet som gir oss gåsehud, også den møysommelig utformede arkitekturen sto i stil med Bethesdas fantasyvisjon.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Bethesda KARAKTER 10/10

3.



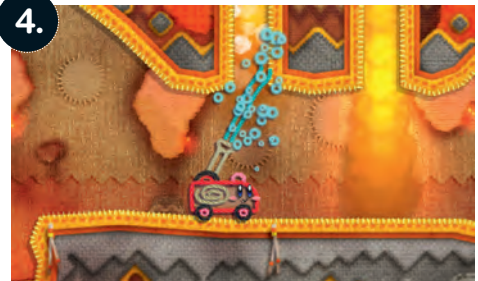
HUMAN REVOLUTION

Stilistisk cyberpunk i neonland

Har man mye til overs for Blade Runner vil man definitivt føle seg hjemme i Eidos' stålglinsende, regnvåte og dystopiske fremtidsunivers. I en blanding av høyteknologisk finesse og tungt forfall fikk historien om bioteknologiens etiske avgrunner et perfekt bakteppe.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Eidos Montreal KARAKTER 9/10

4.



KIRBY'S EPIC YARN

Et levende broderi

I Kirby's Epic Yarn dro den rosa blåseballen Kirby til et litt annet sted enn tidligere, en spillverden utelukkende laget av hyssing, garn og stoff. I den godt sammensydde designperlen brukte man lassoen til å floke løs gater og avdekke hemmeligheter i lappetetpetet.

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVIKLER Good Feel KARAKTER 8/10

ÅRETS SPORTSPILL 2011

1.



FIFA 12

Nesten som på gressmatten

FIFA 12 ble en umiddelbar favoritt på kontoret. Det meste klaffet for EAs populære fotballserie, og spesielt den nye Player Impact Engine gjorde sitt for å gjøre alt på gressmatten mer engasjerende. Med FIFA 12 føles det som man spiller fotball, og det skal man ikke kimse av.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Electronic Arts KARAKTER 9/10

2.



NBA 2K12

Nok en svisj fra 2K Sports

Man skulle nesten tro at man fulgte med på en ekte basketmatch når man spiller NBA 2K12. Presentasjonen i spillet minner mer enn noe annet i spillbransjen på en TV-produksjon, og foruten et fantastisk dypt gameplay leverer NBA 2K12 også grafikk og lyd i særklasse.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER 2K Sports KARAKTER 9/10

3.



DIRT 3

Årets råeste kjørefølelse

Ingen lager bilspill som Codemasters, og i DIRT 3 tok de digital råkjøring til nye høyder. Følelsen med underlaget, skademodellen, og den rå fartsfølelsen grep fatt i deg fra det sekundet du fikk grønt lys, og slapp ikke taket for hver eneste centimeter av løypa var tilbakelagt.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Codemasters KARAKTER 8/10

ÅRETS KRIGSMASKIN 2011



ALCATRAZ

Slo tilbake, og slo hardt

Idet Prophet ga bort nanodrakten til den skadeskutte Alcatraz visste vi at det var begynnelsen på et livslangt vennskap mellom en skyteglad menig og den mest avanserte rustningen universet noensinne har sett. Resultatet var en rasende reise gjennom et alien-invadert New York. Alcatraz forvandlet dem alle til skrot, uten å si så mye som et ord.

ÅRETS TAPER 2011



DUKE NUKEM

Bleket hår er bare sååå 1997

Selv om han gjennom hele Duke Nukem Forever forsøkte å innbille oss det motsatte med umhemmet selvsjukt, var Duke anno 2011 et mislykket produkt som et direkte resultat av en ustrukturert, ufokusert og aldeles for lang utviklingstid. En gris, en slask, en pinlig vits. En klokkeren taper, med andre ord.

ÅRETS FIENDE 2011



NINJAMUTANTEN

Akrobatisk og veldig, veldig sint

Ninjabuntanene var helt spinnville. Disse aggressive bandittene stormet mot deg fra alle kanter, tok saltomortale, slang seg fremover langs taket og hoppet sidelengs frem og tilbake idet de angrep. Man fikk en skikkelig "ryggen mot veggen"-følelse, og det eneste som holdt dem unna var et illsint kuleregn fra automatriflen - god gammeldags skyespilllogikk, altså.

1.

ÅRETS TEKNIKK 2011



CRYSIS 2

Som man bruker å si: Vakker, vakrere, DirectX 11

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Crytek GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Det tok riktignok noen måneder før vi fikk DirectX 11-patchen som omsider viste frem Crysis fra sin definitivt beste side. Og for en side! En kollektiv Gamereactor-redaksjon fikk pustevansker og gikk så å si av skafet i begeistring da den harbarkedede Alcatraz peste rundt i New York City blant hyperdetaljerte omgivelser, proppet til randen med de heteste effektene det er mulig å

oppdrive.

At Crytek nok engang beviste at de er bransjens ukronede grafikkonger ved å pose på med den mest avanserte lyssettingen noensinne gjorde heller ikke saken verre. Dette er spillet som på egenhånd motiverer til å anskaffe seg markedets kraftigste grafikkort, og det med god grunn.

2.



UNCHARTED 3

Verdens peneste konsollspill, helt enkelt

Detaljrikdommen og lyssettingen gjorde oss salige. Når bølgene i havet fikk et enormt cruiseskip til å krenge, krystallkroner til å svaie og menneskelige figurer til å famle etter tyngdepunktet ble vi helt religiøse. Det vakreste konsollspillet i verden heter Uncharted 3.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Naughty Dog KARAKTER 9/10

3.

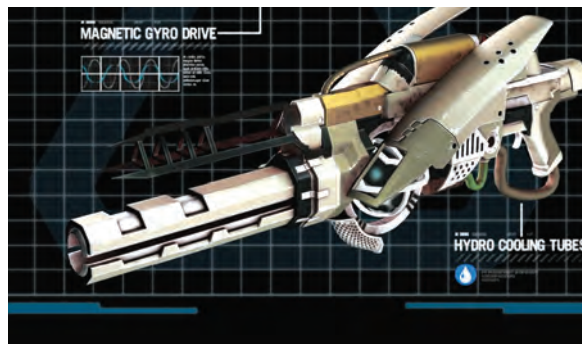


KILLZONE 3

Helghan var lektrere enn noensinne

I Killzone 2 fikk vi for første gang se hva Playstation 3 virkelig var god for i hendene på rett utvikler, og vi trodde ikke det kunne bli stort bedre. Med Killzone 3 beviste Guerrilla at vi tok feil, med et spill så lekkert at vi nesten ønsket å bosette oss blant Helghans sprengte ruiner.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Guerrilla KARAKTER 9/10



ÅRETS VÅPEN 2011

MAGNET GUN

Red Faction Armageddon

Armageddon var kanskje en svært ensformig, men likevel potent actionsmørje av et spill, der stjernen som strålte sterkest uten tvil var det kreative fremtidsvåpenet Magnet Gun - verktøyet som lot spilleren lansere to motpoler på forskjellige bygninger i omgivelsene og dermed rive dem mot hverandre i en salig virvelvind av stål og stov.

FOR EN ENDA FETTERE LISTE WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

BATTLEFIELD 3

Overlegen akustikk betyr total innlevelse

■ PLATTFORM Multi
UTVIKLER Dice
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Det har vært mye snakk om grafikken i Battlefield 3, og selv om denne briljerer skal det noe til for å måle seg med det fantastiske lydbildet. Det er ingen nyhet at Dice mestrer lyddesign i spill og i Battlefield 3 overgikk de seg selv nok en gang. Enten man tar for seg subtile detaljer som lyden av uniformen som gnisser mot underlaget når du kaster deg i dekning eller det massive smellet når en rakett pulveriserer veggen du gjemmer deg bak. Alle lydene var gjennomført til den minste detalj, og følelsen av å være til stede på slagmarken har aldri vært mer troverdig.



2.



FORZA 4

Forførende og autentiske motorbrøl

Da sjokket over den fantastiske grafikken hadde lagt seg begynte man å legge merke til lyden i Forza Motorsport 4. Her hadde ikke utviklerne spart på pengene, og alle motorydene i alle bilene var blitt spilt inn fra enhver tenkelig vinkel. Ferraris superhissige V8-motorer har aldri virket mer troverdig.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Turn 10 KARAKTER 9/10

3.



LA NOIRE

Tidsriktig swingjazz setter stemningen

Det er ikke bare den melankolske temamusikken som bygger atmosfæren i LA Noire. Helt fra første stunden man setter seg i førersetet og radioen begynner å spille blir man sugd inn i Team Bondis autentiske spillverden. Men ikke bare musikken er gjennomført, også stemmeskuespillet holder høy klasse.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Team Bondi KARAKTER 9/10

4.



KILLZONE 3

Metalliske smell og storslått symfoni

Fra bitende vinterkulde til fremmede jungler, lyden i Killzone 3 er bidrar alltid til å skape den rette atmosfæren. Lyden virker perfekt balansert i det man fyrer av snikskytterriflen for så og høre tomhylsen falle til bakken, for ikke å nevne lyden av skroget på tunge fiendelige romskip som blir revet opp.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Guerrilla KARAKTER 9/10

1.



UNCHARTED 3

Filmatisk skuespill og regi

Med Uncharted har film- og spillmediet tilsynelatende møtt hverandre på tidenes stevnemote og kommet ut av det som mann og kone. Kameravinklene, blandingen av stram regi og åpne sekvenser, animasjonene og den vittige kjærlighetshistorien med skattejakt som drivkraft er for øyeblikket et kron eksempel på god historiefortelling i spill.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Naughty Dog KARAKTER 9/10

2.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Sjeldent menneskelig sci-fi

På overflaten ser man kanskje en leiesoldat med superkrefter i et klassisk sci-fi-univers, men går man i dybden handler Human Revolution om så mye mer. Som tittelen tilsier står selve menneskeheden sentralt i handlingen, de etiske spørsmålene rundt modifikasjon av legeme, skillelinjen mellom forbedrede og vanlige mennesker. Er det feil å tukle med Guds skaperverk?

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Eidos Montreal KARAKTER 9/10

3.



DRAGON AGE II

Konsekvensorientert oppfølger

Bioware er så gode til å fortelle at man kan bli helt bortskjemt. Personligheten har flere nyanser og det er ofte et gjennomarbeidet og utforskbart manus som gjør at vi lever oss totalt inn i universet. For ikke å snakke om de filosofiske undertonene og dype moralske gråsonene man finner i spillene. Historien i Dragon Age II hører definitivt hjemme på listen over årets histore.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Bioware KARAKTER 7/10

1.



DUKE NUKEM FOREVER

“Eat shit and die!”

Vi trodde aldri dette skulle bli et skikkelig storspill. Men hadde likevel troen på at vi skulle få servert en badass med glimt i øyet og et spill rikt på humor og underholdningsverdi. Vi tok feil. Fra å være den kuleste actionspilhelten på 80-tallet ble Duke redusert til en testosteronfattig, arrogant parodi på seg selv, uten evne til å henge med i tiden. Gearbox klarte på ingen måte å koke ihop noe annet enn et gammeldags skytespill hvor bleiehumor og antikt spilldesign gikk på tross av nostalgi.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Gearbox KARAKTER 5/10

2.



BRINK

Selv ikke en drink hjelper mot Brink

Ord kan ikke beskrive hvor mye vi så frem til det lovende Brink. Det så herlig flytende og actionfylt ut fra første sekund, og den nye fysikkmotoren ga oss håp om noe helt spesielt. Det fikk vi - men dessverre ikke på den måten vi ønsket oss. Ikke nok med at skytesystemet sist ble observert på Xbox for syv år siden - vi fikk i tillegg en ulidelig stygg, uinspirert verden med et utall teksturer som tok hele ti sekunder å laste inn. Ett år med ektefølt håp brast i tusen biter idet vi gang på gang lot fysikkmotoren drepe oss. Nei takk, Bethesda - nei takk.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Splash Damage KARAKTER 7/10

3.



BODYCOUNT

Skyting på tomgang

Skytespillet Black sprenget grenser da det ble lansert i 2006, og særlig den blytunge våpenfølelsen imponerte. Forventningen var derfor høye da et nytt skytespill fra det samme utvikler ble lansert, men dessverre gjorde Bodycount skam på sin briljante forgjenger. Jo da, våpenfølelsen var fortsatt tung, men resten av spillet fremstod som utdatert. Oppdragene var kjedelige, historien ga ingen mening, lydene var nitriste og grafikken uten skjarm.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Codemasters Guildford KARAKTER 3/10

1.



THOR THE GOD OF THUNDER

Bommer på spikeren

Vi har sluttet å bli overrasket over hvor hardt Sega mishandler sine lisensspill. Med sitt fantasiløse gameplay og latterlig dårlige spillkontroller fikk Thor oss til å ønske at alle hans venner på Olympen ville stoppet denne vitsen av et spill før den fant veien til hyllene.

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 3/10

2.



CAPTAIN AMERICA

Kaptein Hastverksarbeid

Når ikke engang filmen var god blir det vanskelig å ha troen på spillet, og rett som det er: Captain America er en dørgende kjedelig joggetur gjennom identiske møljeslagsmål og gjøremål som involverer å trykke på knapper, samle dokumenter og slenge seg fra avsats til avsats. Ta heller oppvasken.

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 4/10

3.



BATTLE LOS ANGELES

Ikke verdt å kjempe for

Hva kaller man et lisensspill som har kortere spilletid enn filmen den er basert på, hvis ambisjoner går under nullpunktet? Hva kaller man et spill som er så elendig at ingen kan like det? Det er et actionspill som dysset oss i søvn fire ganger, og det heter Battle: Los Angeles. Rett skal være rett: spillet lever i hvert fall opp til den elendige filmen.

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 2/10

4.



DEATHLY HALLOWS PART 2

Deprimerende trylletøys

Heller en tur til psykologen enn å snuble seg gjennom en vaklende dinosaur av spilldesign 101, utviklet av folk som mest sannsynlig brydde seg mer om klipping av neseharene sine enn å tilfredsstille sitt publikum. Tryll det langt, langt bort.

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 2/10

ÅRETS UTVIKLER 2011

1.



NINTENDO

Utallige stortitler og ny interessant hardware

2011 ble et kanonår for Nintendo. Utgiveren sparket igang året med Nintendo 3DS-lanseringen, og viste nok en gang at de tenker i andre baner enn resten av konsollutviklerne. Det tok sin tid, men etter hvert begynte både salgshallene og de gode spillene å tikke inn. The Legend of Zelda: Ocarina of Time fikk en nydelig relansering, med Mario Kart 7, Super Mario 3D Land og Starfox 64 3D fulgte etter. På E3 i juni fikk vi et innblikk i Nintendos krystallkule, da vi så den neste konsollgenerasjonen. Wii U var nok et skritt fremover, og vi kunne bare applaudere oppfinnsomheten. Som om ikke det var nok rundet de av året med hjertebarnet The Legend of Zelda: Skyward Sword.

1.



PORTAL 2

Det mest utfordrende ble også det beste

■ PLATTFORM Multi
UTVIKLER Valve
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Den herlige satiriske og svarte humoren passet vel så godt inn i samarbeidsgåtene, der Glados gradvis forsøkte å manipulere de sjarmerende robotene Atlas og P-Body og vende de mot hverandre. Atmosfæren og humoren kom likevel i andre rekke sammenlignet med de herlige gåtene. Med fire portaler fremfor to ble mulighetene og variasjonen i oppgavene enda større, og aha-opplevelsene føltes enda bedre enn i forgjengeren. Portal 2 i samarbeid var noe av det morsomste vi gjorde i 2011.

2.



GEARS OF WAR 3

Hardkøkt samarbeidspakke

Jo flere vi er sammen, jo gladere vi blir - sies det. Og i Gears 3 kunne man spille gjennom hele historien sammen fire skyteglade kompisar både over nett, eller på delt skjerm. Epic har virkelig gått inn for å utvikle et helstøpt actionepos som passer perfekt å spille sammen venner. Slenger man på den vanedannende Horde-modusen i tillegg, er dette opplagt en solid co-op-pakke.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Epic KARAKTER 9/10

3.



MODERN WARFARE 3

Moderne krigføring i tospann

Juggernauts, Predator-missiler og gale hunder utrustet med C4. Spillmodusen Spec-Ops i Modern Warfare 3 var en berg-og-dalbane for to, bestående av høyoktane eksplosjoner og nydelige actionsekvenser. Disse øyeblikkene fikk adrenalin til å pumpe i hele kroppen, og resulterte i en uforglemmelig co-op-opplevelse. Glem heller ikke Survival-modusen.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Infinity Ward KARAKTER 8/10

4.



RAYMAN ORIGINS

Sjarmerende samarbeid for fire

Rayman Origins tok oss på sengen med en hysterisk morsom samarbeidsdel. De kreative miljøene og det hektiske tempoet skilte det fra mengden, og gjorde at det var like gøy å samarbeide som å krige om poengene. Rayman er sjarmerende og morsomt, og nytes best sammen med en venn eller tre. Har du ingen, er det på tide å skaffe seg noen!

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Ubisoft KARAKTER 9/10

1.



WHEATLEY

Snille deg, slutt aldri å skravle

Med stemmen til Steve Merchant smeltet den smått nevrotiske og klumsete roboten umiddelbart hjertene våre. Tidvis var det like underholdende å lytte til skravlebottas klønete strabaser, vittige replikker og mangfoldige unnskyldninger som det var å løse gåter. Foruten å være en stilig herre bestående av et øye, var han også fordomt sjarmerende. Wheatley, vi elsker deg!

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Valve KARAKTER 9/10

2.



GLOBOX

Godklumpen er tilbake

Det er lite som er morsommere enn ting som bryter med fysikkens lover. Eller er det? Uansett. Når Globox bryter med fysikkens lover, så ler vi så tårene triller her i redaksjonen. Synet av den tunge og småkraftige tjukke blå klumpen som klarer å sveve noen ørsmå meter ved å vifte kjempetort på de tynne armene sine er bare monsterlættis.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Ubisoft KARAKTER 9/10

3.



JOKER

Galere enn noensinne

Grønt hår, alltid en spøk på lur og en helt vanvittig tanngard. Jokeren har det meste. Han lover og lover, men holder ingenting. En ekte notorisk løgner. Så hvorfor liker vi han så godt? Han er tvers igjennom ond, og legger ikke skjul på det. En gjennomført superskurk med et lass av syrlige replikker rettet mot både Batman, Harley Quinn og resten av gjengen.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Rocksteady KARAKTER 9/10

ÅRETS UTFORDRING 2011



DARK SOULS

Utrolig vanskelig, utrolig givende

Uten kart, nybegynnernivå eller noe særlig håp om å overleve var verdenen i Dark Souls hensynsløs. Hensynsløs uten sidestykke. Oddsene var aldri på vår side der vi slåss mot sorte riddere, fryktelig tøffe demoner og mektige spøkelser. Sakte men sikkert ble vi bedre, og den umulige bossen var kanskje ikke så umulig likevel. Etter utallige timer med slit, kun ispedd noen få søte triumfer, innså vi at årets mest utfordrende spill var et faktum.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER From Software KARAKTER 7/10

ÅRETS SKVETTESKREKK 2011



DEAD SPACE 2

Billig skrekk er dårlig for hjertet

Det var kanskje mer et actionspill enn det klaustrofobiske grøsserspillet vi fikk servert i form av forgjengeren, men de høylytte hylene sto i lengre kø enn expansion pack-sultne WoW-fanatikere. Man kunne ikke bevege seg rundt en eneste krok og krinkel uten at et eller annet beist hoppet opp i ansiktet på deg, og selv om det kanskje ble vel forutsigbart for de fleste ble i hvert fall hjerterytmene hos denne redaksjonens pingler preget gjennom hele spillets gang. Mye ammunisjon gikk til spille.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Visceral KARAKTER 8/10

ÅRETS HISSIGSTE 2011



HARD RESET

Nådeløs robotkrig

De illsinte robotene i Hard Reset var klare i sin tale. De hadde null interesse av å dele kloden med oss mennesker. Vår tidsalder var forbi, og maskinenes dag hadde kommet. Løsningen var heller ikke komplisert - bly skulle besvares med bly. Med kuler, granater, og elektriske supervåpen. Hard Reset holdt deg fast med jerngrep fra start til slutt, selv om det var forholdsvis kort.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Flying Wild Hogs KARAKTER 8/10

1.

ÅRETS MUSIKK 2011



ZELDA SKYWARD SWORD

Fortryllende toner fra en fordums tid

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVIKLER Nintendo GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

For mange spillere er musikken i The Legend of Zelda like essensiell som komposisjonene til John Williams i Star Wars eller Hans Zimmers dramatiske toner i Pirates of the Caribbean. Å spille Zelda uten lyd er dermed utenkelig. I Skyward Sword har komponist Koji Kondo og kompani konsentrert seg om å lage et lydspor som står på egne bein, fremfor å kun spille på gamle serieslagere.

Resultatet er et høyst minneverdig lydspor som alltid vet å sette den rette stemningen, uavhengig av situasjon. Ved å streife innom en rekke musikalske sjangre, fra keltiske folketoner til musikk som minner deg om Hobbitun-scenene i Ringenes Herre-filmene, burde dette være musikk for enhver smak. Nydelig orkesterfremføring skader heller ikke.

2.



UNCHARTED 3

Et lydspor en blockbuster verdig

Musikken i Uncharted 3 fikk oss til å håpe på et påbud av orkestrert musikk i spill - det var mektig, pompøst, bevegende og så veldig vakkert. Det at kjenningsmelodien minner mistenksomt mye om en vekkelsessalme underbygger bare våre nær sagt religiøse følelser for Uncharted 3.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Naught Dog KARAKTER 9/10

3.



ELDER SCROLLS V SKYRIM

Vakker musikk som følger historien

Bethesdas overdådige Elder Scrolls-musikk har aldri vært bedre i våre ører enn i Skyrim. Alle de nyskrevne stykkene var utrolig imponerende, og de kunne enkelt ha glidd rett inn i en hvilken som helst Hollywood-Fantasy. Det var storslagent og episk - regelrett kos for ørene.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Bethesda KARAKTER 10/10

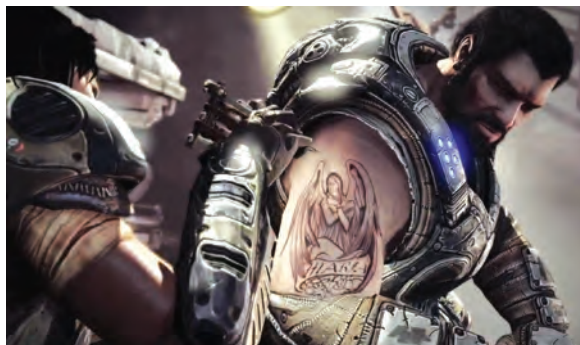
FOR EN ENDA FETTERE LISTE WWW.GAMEREACTOR.NO

ÅRETS SYTEPAVE 2011

DOMINIC SANTIAGO

Mas, mas, mas over hele linja

Den sutrete muskelbunten Dom fra Gears of War-serien har virkelig gjort sitt for å forsure verdens spillere med sine tamme replikker. For ikke å snakke om den eviglange klagesangen om tapet av kona, der han med påtatt følsomhet forsøker å tilføre spillet noe annet enn actionrun. Nå er han heldigvis gjenforent med Maria. Good riddance!



ÅRETS NAKENSJOKK 2011



I BLANKE MESSINGEN SAINTS ROW THE THIRD

Vi har savnet dette i flere år. Det å kunne leke seg i et eksplosivt sandkassespill uten hemninger, for så å sette støkken i mang en innbygger ved å løpe naken gjennom byens mange gater. Det er altså bare å takke Volition for Saints Row the Third. Hurra for nudisme!

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 9/10

ÅRETS HELT 2011



LINK Legend of Zelda Skyward Sword

Det spiller ingen rolle hvor mange ganger Link retter sverdet mot himmelen for å redde prinsesse Zelda og Hyrule - det er like givende hver gang. I Skyward Sword slet han seg gjennom tempel etter tempel for å overvinne Lord Ghirahim, uten å la seg hindre.

■ PLATTFORM Nintendo Wii KARAKTER 10/10

ÅRETS MEST VELKLEDD 2011



COLE PHELPS LA Noire

Denne karen går ikke akkurat med luen på snei, men heller fjong hatt og korrekt slipsknote. I løpet av gjennomspillingen av LA Noire hadde han alltid matchende sokker og vest. Ingenting er tilfeldig når Cole Phelps kler på seg på morgenkvisten.

■ PLATTFORM Multi KARAKTER 9/10

1.

ÅRETS FLERSPILLER 2011



BATTLEFIELD 3

Dice perfektionerer suksessformelen

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Dice GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Enspillerdelen i Battlefield 3 leverte varene, men de færreste lot seg imponere utover det vanlige. Flerspillerdelen er derimot en helt annen sak. Når du først fikk satt deg inn i de ulike klassene, de varierte kartene og alle de forskjellige våpnene var det umulig å legge det fra seg. Enten du foretrekker intense skuddvekslinger i trange bygater, presis snikskyting i

åpne landskap, eller trives best i tanks eller jagerfly - Battlefield 3 har noe for enhver smak. Legger man til nydelig grafikk, rå lyd og en imponerende mengde utstyr som kan låses opp ligger forholdene til rette for flerspillerporno som vil vare helt til neste års liste er klar. Om ikke lenger.

2.



GEARS OF WAR 3

Gørrete, blodig og brutalt

De makabre kampene mellom mennesker og beist er heftigere enn noensinne i Gears 3. Dedikerte servere har gjort de brutale slagene mer rettfærdige og spillet er smidigere enn aldri før. Det er fortsatt like deilig å fyre av haglen en meter unna et intetanende monsterbeist og se kjøttrestene flerre opp.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Epic KARAKTER 9/10

3.



COD MODERN WARFARE 3

Farlig vanedannende skytefest

Flerspilleren inneholder både Perks og Killstreaks, men likevel virker det ikke likte friskt i dag som for fire år siden. Nostalgien klarte uansett å fange oss i Modern Warfare 3. Det er like intenst som før, og den nye Elite-tjenesten fikk oss til å ta online-karrieren til nye høyder. Fortsatt solid.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Infinity Ward KARAKTER 8/10

ÅRETS BOSS 2011

GLADOS En krone for dine syrlige replikker

Den sarkastiske kvinneboten Glados har alltid hatt en spesiell plass i hjertene våre, men de knivskarpe replikkene hennes sikret henne en plass på boss-pallen. Det spiller ingen rolle om hun sier at foreldrene våre forlot oss på dørstokken eller om hun drøper Companion Cuben vår - dette er ekte kjærlighet.



FOR EN ENDA FETTERE LISTE WWW.GAMEREACTOR.NO

1.



CRYSIS

Salig actionblanding

■ PLATTFORM Xbox 360 / PS3
 UTVIKLER Crytek
 GAMEREACTORS KARAKTER 10/10

I 2007 virket påstanden bombesikker: Crysis er et spill som ikke er mulig å gi ut på konsoll, ettersom det nesten krever en supercomputer fra NASA for å kjøre det på maks grafikk. Men tidligere i år slapp EA bomben. Crysis kommer ut til konsoll, og det slippes allerede om en måned. I en allerede fullastet spillhøst ble et av de siste årenes ræste actionspill, i det stille, lansert som nedlastbart spill. Det er en teknisk bragd, og spillet holder seg fortsatt overraskende godt. Dette forventet ingen for spillåret begynte.

2.



RAYMAN ORIGINS

Få trodde Rayman skulle bli så bra

Rayman Origins ble vist frem på E3 tidligere i år, og var klart seks måneder senere. Ventingen var verdt det - seriens nyeste spill leverte både godt gameplay og sjarmerende figurer, og viste Rayman og gjengen i bedre form enn på lenge..

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Ubisoft KARAKTER 9/10

3.



DRIVER SAN FRANCISCO

Tanner tenner på alle pluggene

Etter et elendig tredje spill, og et middelmådig fjerde, hadde Driver-serien mye å bevise. Heldigvis leverte det femte spillet varene. San Francisco er ikke det beste bilspillet på markedet, men utvikler Ubisoft hadde turt å tenke utenfor boksen. Et velkomment comeback.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Ubisoft Reflections KARAKTER 7/10

4.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Lever opp til kultspillet

Skuffelsen var enorm da oppfølgeren til det første Deus Ex ikke leverte varene, og de færreste turte å håpe på et verdig tredje spill. Det burde de ha gjort. Deus Ex: Human Revolution overrasket oss med et comeback av dimensjoner. Dette ble til slutt alt fansen kunne håpe på.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Eidos Montreal KARAKTER 9/10

ÅRETS OVERRASKELSE 2011

ÅRETS HÅNDHOLDTE SPILL 2011



SUPER MARIO 3D LAND

Ekte håndholdt glede

Super Mario 3D Land er utvilsomt det beste originale 3DS-spillet. Nintendo har endelig brukt 3D-teknologien slik det alltid var ment, og skaper en dybde vi faktisk har savnet i 3DS-spill. Brettdesignet er like godt som alltid, og viser Mario tilbake i toppform. Vi har savnet deg, Mario!

■ PLATTFORM 3DS UTVIKLER Nintendo KARAKTER 8/10

ÅRETS NEDLASTBARE SPILL 2011



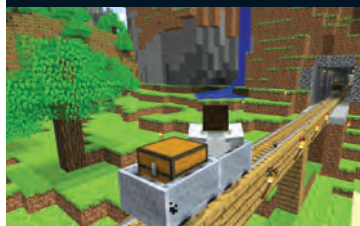
INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Snurrig grafikk og lekne gåter

Vi likte den visuelle stilen. De vakre omgivelsene sluttet aldri å overraske og de snurrige kreasjonene kom på rekke og rad. Legg til et sjarmerende lite romskip og et godt gjennomført Metroid-inspirert eventyr og scenen er satt for timevis med moro.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Fuel Cell Games KARAKTER 8/10

ÅRETS INDIESPILL 2011



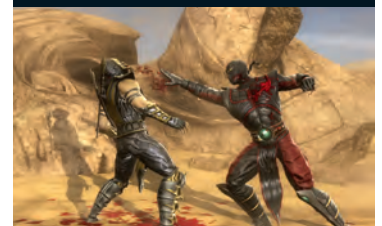
MINECRAFT

Bygg din egen verden

Spillet er nettopp lansert, men nyter allerede kultstatus. Hele spillopplevelsen har en voldsom sjarm i sin enkelhet. Minecraft er et spill med en fantastisk stemning, uante muligheter og hundrevis av timer med underholdning. Det går tilbake til hva spill virkelig handler om: kreativitet og glede uten kunstige barrierer eller usynlige vegger.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Mojang KARAKTER 10/10

ÅRETS COMEBACK 2011



MORTAL KOMBAT

Hardhendt comeback

Som spillserie var Mortal Kombat død for oss hos Gamereactor. Ed Boons forvirrende slåssing var noe vi hadde erklært dødt for lenge siden. Grunnen til dette var fjorårets fiasko ved navn DC Universe vs Mortal Kombat. Deretter kom Warner på banen, og med et høyere budsjett enn noen gang leverte de et skikkelig hardtslående spill.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Netherrealm KARAKTER 9/10



LucasArts, the LucasArts logo, and STAR WARS are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved. Game Code © 2011 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC™

CHOOSE YOUR SIDE

YOUR SAGA BEGINS 20.12.11

WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.COM



BiOWARE™





SKYWARD SWORD

Wii

Sjanger EVENTYR Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 12

Den som venter på noe godt, venter ikke forgjeves...

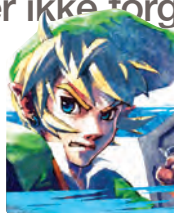
25 år etter seriens debut, er Wii endelig klar for sitt første

heleksklusive og skreddersydde Zelda-eventyr. Og selv om den som venter på noe godt gjerne må vente, er det sant at de heller ikke venter forgjeves.

Innenfor seriens tidslinje finner Skyward Sword sted før Ocarina of Time. Det er på en lettere romantisk luftetur at Zelda blir sugd inn av en kullsvart tornado og forsvinner under skylaget. Link, som en nyslått ridder av Skylofts ridderakademi, må dermed begi seg ut på en reise til et sted hans eget folk knapt husker og hvor mørke krefter nok en gang er i bevegelse. Men han slipper å reise alene. En skapning ved navn Fi viser Link veien til et hellig sverd. Med sverdet i hånd kaster Link seg ut på den skjebnesvangre reisen.

Fra første stund merker man at dette er Zelda slik det alltid har vært. Her møtes gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening. Man merker også at Nintendo har noe få andre utviklere kan skilte med: En 25 år gammel respektabel serie med mye og variert innhold. Resultatet er at spillet føles forfriskende nytt og som en herlig blanding av tidligere titler i serien på samme tid.

Den grafiske stilarten minner om en kombinasjon av The Wind Waker og Twilight Princess. Å fly over skyene på Links Loftwing gir sterke assosiasjoner til havseilasene vi foretok oss i The Wind Waker



SCORPION KING

Mens man vanligvis i sydlige strøk hver morgen må sjekke at det ikke har havnet noen skorpioner inni støvlene, må stakkars Link forsøke å unngå at støvlene havner inni skorpionene.

BEDRE ENN SAS

I lufta er du, på samme måte som i The Wind Waker, avhengig av en rødfarget følgesvenn for å ta deg frem. Fjærkreet er alltid parat til å plukke deg opp midt i lufta når du plystrer på den.

og Phantom Hourglass. Den lekne tonen fra Spirit Tracks kombineres med mørkere tema av Majora's Mask-karakterer. Her er klare farger og diffuse bakgrunner stikkordet, men det imponerende er hvordan det utydelige forvandles til detaljerte omgivelser jo nærmere en kommer.

Det er som balsam for sjelen å regne når musikken begynner å sette sitt preg på Skyward Sword. For første gang i seriens

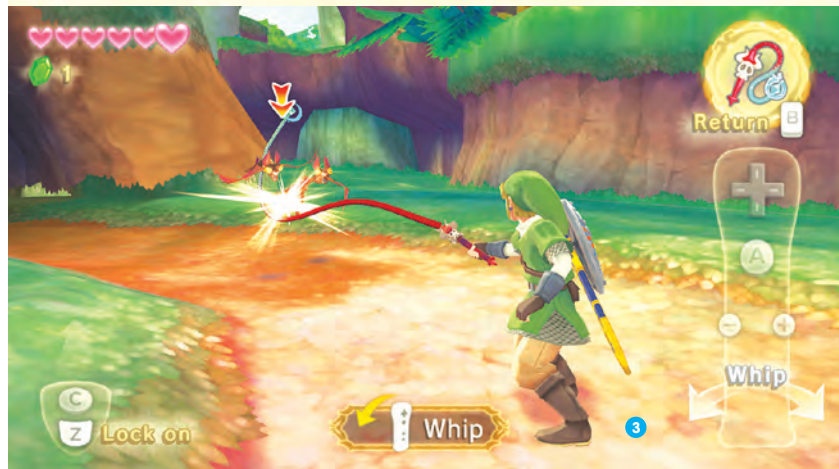
DETTE ER SLIK ZELDA ER MENT Å SPILLES...

historie er hele spillmusikken fremført av et orkester, og det er utrolig mange følelser som settes i sving når tonene strømmer ut av anlegget.

Link begynner sitt eventyr på himmeløya Skyloft og småøyene rundtomkring, men størsteparten av spillet finner sted i det enorme landskapet på landjorda under skyhavet. Spillet er mettet med både varierte og underholdende sideoppdrag og småspill.

Selveste Miyamoto har lovet et kontrollsystem skreddersydd

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



INDIANA LINK

Link har i likhet med Indiana Jones et iboende talent for å svinge pisken når krisesituasjoner skal løses og slemminger bekjempes. Begge to har dessuten blitt kjente figurer som ofte blir kjent igjen på grunn av sine ikonisk hodeplagg.

BOMBE-BILLE

Et av de nye våpnene i spillet er den mekaniske billen. Mens den flyr avgårde kan den utforske omgivelsene, plukke opp penger og til og med fungere som et kamikaze-bombefly.

for Motion Plus, en gjenstand som siden Wii Sports Resort har ligget ubrukt i spillskuffen min. Men Miyamoto holdt sitt ord, og Motion Plus-kontrollene bidrar til å skape den mest nyskapende, unike og underholdende siden ved Skyward Sword.

The Legend of Zelda: Skyward Sword er faktisk det første Zelda-spillet på lenge som utfordrer meg, og jeg kjenner at selv om utfordringene skaper både sinne og frustrasjon når jeg ikke får det til, så er triumfen desto større når fiendene endelig går i mørken. Nintendo har overbevist meg. Det er slik Zelda er ment å spilles - nå og i all fremtid.

Man kan trygt si at Wii-eiere ikke har hatt mye glede av konsollen sin så langt i år (med unntak av Xenoblade Chronicles). Men med Skyward Sword er alt glemt og Nintendo tilgitt. Spillet minner oss på hvorfor vi elsker Zelda, og at 25 år er ingen pensjonsalder for denne livskraftige serien. The Legend of Zelda: Skyward Sword entrer min bok som Wiis beste spill, årets

10

Ingar Takanobu Hauge



MARVEL VS CAPCOM 3

PS3 XBOX 360 PS VITA

Sjanger FIGHTING Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 12

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 er en fargerik, morsom og kaotisk opplevelse for alle slåssespillentusiaster. Små forandringer til tross: det er likevel ikke til å stikke under en stol at spillet er tilnærmet identisk med forgjengeren. Men gud, så moro det er.

Selve kampene i Ultimate Marvel vs. Capcom 3 er veldig underholdende. Her går ting svært fort for seg, og spillet krever absolutt årvåkenhet og ferdigheter fra spilleren. Et feilgrep kan føre til at motstanderen fanger deg i en lang kombinasjon av angrep, som man gjerne tar stor skade av.

Heldigvis er X-Factor-konseptet fra forgjengeren også med her. Når den aktiveres, lar den spilleren bli midlertidig sterkere og raskere, mens man samtidig får helsen tilbake fortere. Den forlenger også komboene man utfører. Nytt i spillet er at denne funksjonen kan aktiveres mens man er i luften, noe som gir mer variasjon.

Det er når to like gode spillere møtes i kamp, at spillet virkelig skinner. Det er både hektisk og morsomt å møte sin likemann, og det gjør seirene utrolig tilfredstillende og tapene er kun småfrustrerende. Man sitter uansett igjen med en følelse av å ha hatt det gøy, og her er Ultimate Marvel vs. Capcom 3 svært vellykket.

Alle figurene er unike på sine måter, og

NESTEN IDENTISK MED DET FORRIGE, MEN HERREGUD SÅ MORSOMT DET ER...

her har Capcom unngått å resirkulere angrep. Videre har figurene blitt mer balansert, og alle har nå i en større grad sine styrker og svakheter.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 er absolutt et spill beregnet på både fans av sjangeren og forgjengerne. Likevel vil målgruppen til dette spillet utvilsomt merke at det er svært likt forgjengeren. Dette, i kombinasjon med en mangelfull historiedel, er med på å trekke ned litt av helhetsinntrykket. Men så er det jo snakk

om et arkadeslåssespill, og her gjør Ultimate Marvel vs. Capcom 3 mye riktig. **Mohammed Warsame**

8

MARIO 3D LAND

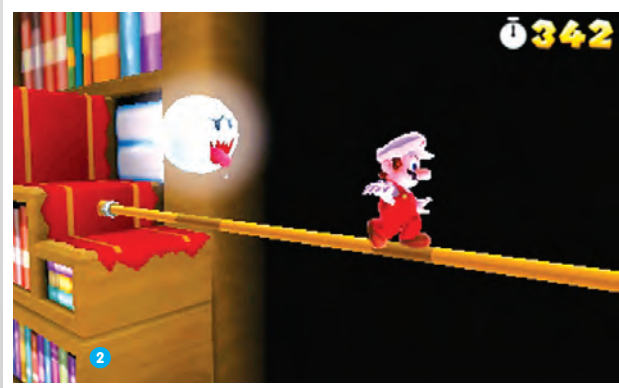
NINTENDO 3DS Sjanger PLATTFORM Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE



Ved første øyeblikk er det vanskelig å bestemme seg for hva Super Mario 3D Land er. Her trekkes referanser til alt fra nykommeren New Super Mario Bros. til klassikeren Super Mario 3, med en liten dæsj av Super Mario Galaxy på toppen av det hele. Svaret er vel at det er litt av alt.

De har heldigvis valgt å begrense draktutvalget, og strammet det inn til noen umiskjennelige klassikere og nye godbiter som bør få en selvskreven plass i Mario-klesskapet. Mest fornøydlig av dem alle er Tanooki-drakten fra Super Mario Bros. 3, som lar deg sveve over korte distanser eller sveipe unna fiender med halen.

Nintendo har brukt 3D-teknologien på subtilt vis, og latt det flyte inn i design-rammene fremfor å stå der som en kulisse. Noen seksjoner er markert med 3D på skjermen, og her lures øyet ved å skjule løsninger som bare er synlige fra bestemte vinkler. Et konsept som fungerer på alle måter, fordi brettdesignet føles tammere når 3D-effektene skrur av. Det er slik 3D skal gjøres!



1 BOSSKAMPER

Bowser er tilbake som aldri før, og sintere enn noensinne. Kampene er imidlertid noe ensformige, med unntak av den siste i rekken. Bosskampene krever som regel lik fremgangsmetode.

2 HJEMME HOS BOO

Verdenene inneholder flere brett fra Boos spøkelseshus. Store deler av disse baseres på synsbedrag, forsvinnende og bevegelige plattformer og taubalansering. Alt dette må man hanske med mens man må bekjempe flere Boos underveis. Skumle saker...

Verdenene flommer over av nye løsninger og finurlige egenskaper, være det seg å balansere på elastiske bånd til å manøvrere seg over brett bestående av piksellerte bilder av Mario og gjengen.

Brettene i seg selv er relativt korte, men tidsbegrensningen gjør det desto morsommere. Nå slet jeg bare én gang med å rekke klokka, men da jeg strakk meg frem til flaggstanga med nøyaktig 0 sekunder igjen kunne jeg blitt antatt for å være kusina til Cheshire Cat.

Selv om fiendene er mange og varierte ble jeg dessverre skuffet over bosskampene. I Koopa-kampene bruker man eksempelvis samme taktikk hver eneste gang, uten store endringer i fiendens framgangsmåte. Det samme gjelder for Bowser, og dermed føles ikke de største slagene store i det hele tatt.

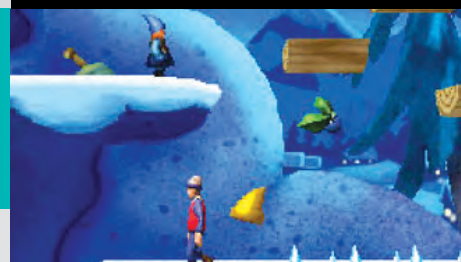
3D LAND HAR SINE FEIL, MEN TIL SYVENDE OG SIST SITTE JEG OG SMILER...

Jeg opplevde også noen kamera-problemer under gjennomspillingen. Mest tydelig var det da kameraet skiftet fra 3D-til 2D-perspektiv.

Super Mario 3D Land har sine feil, men til syvende og sist blir jeg sittende og smiler. Dette er et spill som passer for både fansen, kjernespillere, barn og voksne. Om du har lett etter en grunn for å kjøpe en 3DS, er dette stedet du bør begynne.

8

Line Fauchald



VINTER I BLÅFJELL

NINTENDO DS

Sjanger PLATTFORM Utvikler RAVN STUDIO
Utgiver PAN VISION Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

Handlingen i Vinter i Blåfjell er akkurat like tynn som man forventer. Når Turte og Tvilling, de to hovedblånisserne i spillet, finner en rødnissejente, blir blåmor og blåfar fortvilet. Rød- og blånisserne er nemlig ikke så gode venner, men Turte og Tvilling vil bevise at alle nisser er like mye verd. I håp om å overbevise Blåmor og Blåfar om dette, setter Turte og Tvilling ut på en aldri så liten reise for å sanke inn forskjellige ting som trengs for å få dette gjort. Ikke noe spesielle greier her, altså.

Gameplaymessig er Vinter i Blåfjell et ganske standard plattformspill, blant annet bergkrystaller og blåbær. Målet er å samle blant annet bergkrystaller og blåbær. Når man samler et visst antall vil man bli tildelt enten én eller flere gullsnokrystaller, alt ettersom hvor mange av gjenstandene i banen man har samlet. I tillegg ligger det en gullhatt gjemt i hver bane, og du får gullsnokrystaller hvis du får tak i dem, også. Det er ni verdener i spillet, med varierende antall nivåer i hver verden. Sistenivået i hver verden er en akebakke,

DET TYNNE OG DÅRLIG FORTALTE PLOTTET SLITER MED Å ENGASJERE UANSETT ALDER

hvor man skal skli nedover en lang bakke mens man samler inn gjenstander.

Dessverre er ingen av disse tingene spesielt moro eller givende. Det tynne og dårlig fortalte plottet sliter med å engasjere, uansett om du er barn eller voksen, og resultatet er et middelmådig produkt.

Barn som er glad i TV-serien vil kanskje finne litt glede i å høre stemmene og se ansiktene til de kjære figurene i Vinter i Blåfjell, men det er ikke til å stikke under en stol at spillet rett og slett er dårlig.

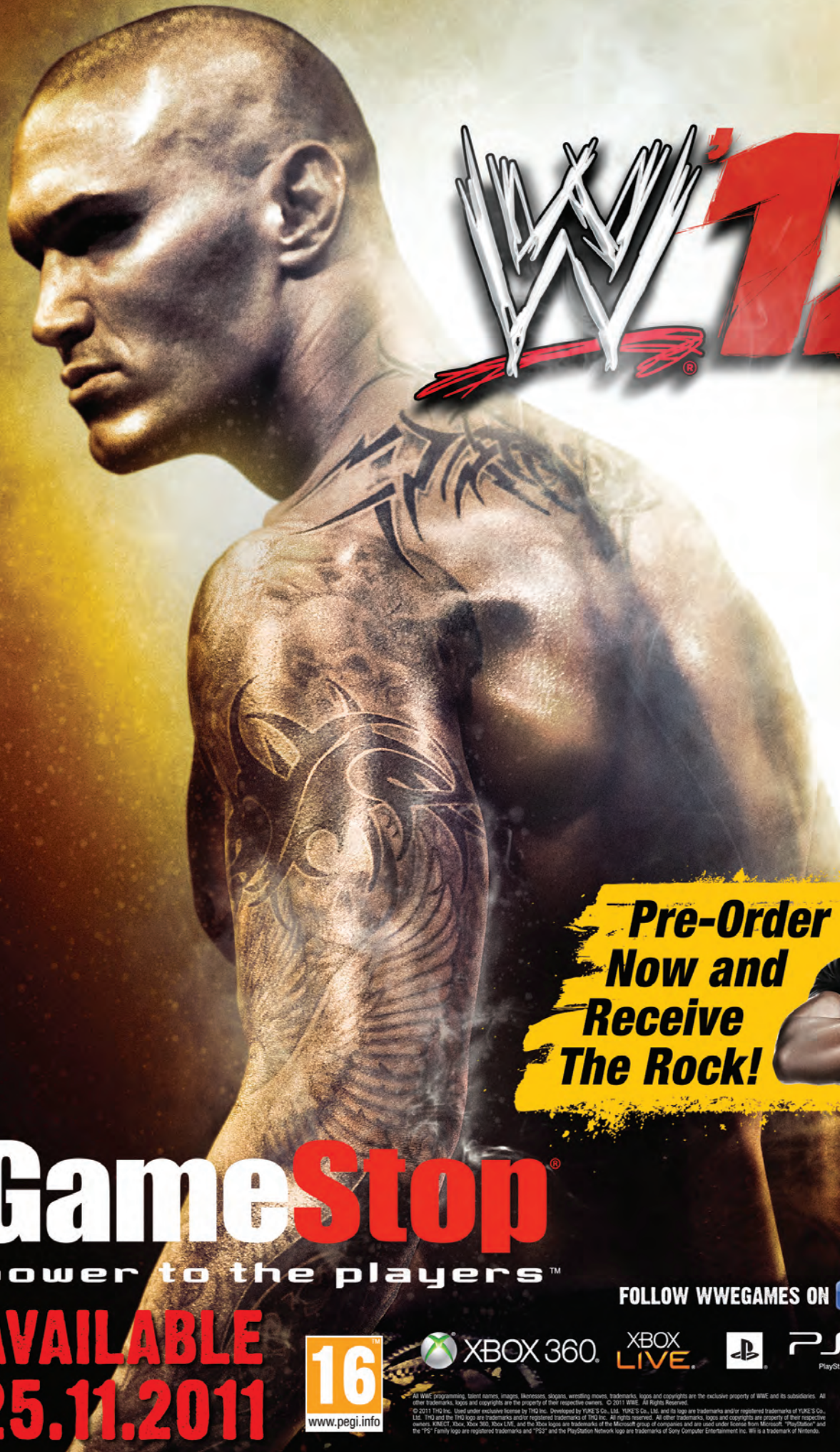
Faktumet at man kan dra tilbake for å enten slå en tidsrekord, jakte på gullhatter eller samle inn alle gjenstandene øker gjenspillingsverdien betraktelig, men problemet er at motivasjonen til å fullføre disse nivåene er forsvinnende liten til å begynne med. Vinter i Blåfjell ender opp som et middelmådig spill for de spesielt interesserte, og en kjedelig affære for alle andre.

5

Mohammed Warsame

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

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 THQ. 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 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.



FOLLOW WWEGAMES ON WWE.THQ.COM



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler 343 INDUSTRIES Utgiver MICROSOFT Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 16

For ti år siden kom det første Halo-spillet - Combat Evolved. Dette satte standarden for førstepersons skytespill til konsoll. Med tidsriktig grafikk og optimalisering av originalmusikken beholder de kjernen ved den gamle spillmotorikken.

Målet var å gjøre det til en så autentisk gjengivelse av originalspillet som mulig, og det har de klart. Det nye spillet kjører parallelt med den gamle spillmotoren som ble brukt i Combat Evolved. Brettdesignet vil derfor være presist som for ti år siden. Spilleren har alltid muligheten til å se hvordan spillet var for ti år siden. Med et trykk på back-knappen og en pause på to sekunder dras spilleren tilbake til slik det var 2001.

Det gamle Halo var mye mørkere, natta var kullsort, fargene var duse, belysningen var dempet. Å trekke frem sumpen der man treffer på Flooden for første gang er et naturlig eksempel. Den grønntåkede lufta, de spinkle plantene og det grumsete vannet vi kjenner igjen fra første Halo har nå blitt til klarere luft, selvlivsende insekter og vegetasjon i spektakulær fargeprakt.

Jeg er fristet til å si at dette er det peneste Halo-



1 LYSERE ACTION

Det er tydelige forskjeller i de innendørs miljøene. Der hvor det tidligere var mørkt og grått, fylles nå gangene av lyse og detaljerte omgivelser. Spillopplevelsen blir ytterligere forsterket ved et trykk på Back-knappen.

2 TI ÅR SENERE

Selv om det visuelle er pusset opp, har de beholdt mye av det gamle. Et eksempel er den vriene bilfysikken knyttet til Warthog. 343 Industries har pusset opp spillet uten å ta bort den gode gamle følelsen av å spille Combat Evolved.

spillet noensinne. Det meste ligger i detaljnivået, alt fra det gnistrende sammenstøtet mellom kuler og metall som lyser opp rommet til et fulladet plasmapiistol-skudd som svir seg fast i målet det treffer.

Den orkestralske musikken er et viktig stemningsmoment i spillet. Det kan

HALO ANNIVERSARY ER KANSKJE DEN BESTE REMAKEN AV ET SPILL JEG HAR SPILT

være storslagen filharmonisk og stemningsskapende lydblide som gjennomsyrer ordinære skytesekvenser og skaper en unik stemning. Musikken i nyversjonen er som i den gamle, men har likevel fått en liten overhaling for å modernisere lydkvaliteten ytterligere.

Brettdesignet i både originalen og i Anniversary blir en smule repeterende. Men det var usynlige vegger som irriterte meg mest. Jeg døde for mange ganger av granater som spratt tilbake og traff meg i stedet for fienden.

Halo: Combat Evolved Anniversary er kanskje den beste remaken av et spill jeg har spilt. Gameplayet har tålt tidens tann og vel så det, i tillegg til at utviklerne har gjort en fenomenal jobb med å skape en verden man lever seg

8 inn i. Kruttet blir ikke oppfunnet på nytt, men det er fortsatt Halo, spillet som satte standarden for ti år siden og som fremdeles legger lista høyt. Det er og blir en opplevelse. **Martin Sollien**

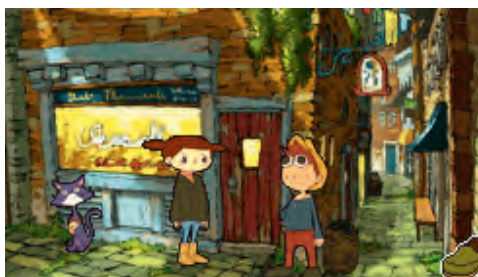


THE ADVENTURES OF TINTIN

MULTI (Skrevet av Line Fauchald)

Det virker som at Ubisoft har prøvd å gjøre litt for mange ting på én gang. Her er det både kjøring med bil og fly, fekting og sniking, mens selve kjernen ligger i plattformelementene. De burde kanskje ha holdt seg til sistnevnte. Fektingen man gjør i tilbakeblikkene til Haddock er for eksempel helt grusom. Designet derimot er skreddersydd Tintin, og dette fungerer særdeles godt. Kornete grafikk og slapt stemme-

5 skuespill trekker også ned, og sluttresultatet er dessverre midt på treet.



PROFESSOR LAYTON AND THE LAST SPECTER

NINTENDO DS (Skrevet av Line Fauchald)

I professorens fjerde spill drar vi på utflukt til Misthallery, der vi må løse mysteriet om et gigantisk spøkelse som ødelegger byen. Handlingen tar sted flere år før de første spillene, men gåtene er heldigvis like intrikate som før. Innbyggerne er gåtefulle, og øker atmosfæren betraktelig. Gåtene rammes inn av en godt fortalt historie, som aldri blir uengasjerende eller kjedelig. Layton tviholder på samme formel men

8 det spiller ingen rolle når alt klaffer så ulidelig bra.



GO VACATION

WII (Skrevet av Love Bolin)

All verdens fordommer som er knyttet til Wii blir konsentrert og presentert i Go Vacation. Spillet er bygd opp av ett brett med mange minispill, og her har kvantitet fått gå foran kvalitet. Hvordan fallskjermhopping og vannscooterkjøring kan være langtekkelig er uforståelig, men utviklerne har virkelig klart å ødelegge alt de har forsøkt å skape. Mye av skylden må legges på de upresise kontrollene. Selv

2 sammen med venner uteblir entusiasmen, og jeg kan dessverre ikke anbefale dette til noen.

LES GAMEREACTOR PÅ IPAD

Last ned det siste nummeret i dag!



Gamereactor + iPad

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

Skann koden og last ned Gamereactor til din Ipad gratis!

Årets tøffeste julegave!

Liker du ALIEN? Liker du PREDATOR?
Liker du at ALIEN og PREDATOR gir hverandre juling?

Da vet du hva som må på toppen av ønskelista!



ALIEN VS PREDATOR: THE ULTIMATE BLU-RAY COLLECTION gir deg alle 9 filmer fra historiens barskeste Science Fiction-univers samlet i en knallfin boks, som inneholder:

- Alien (1979), Aliens (1986), Predator (1987), Predator 2 (1990), Alien 3 (1992), Alien: Oppstandelsen (1997), Alien vs Predator (2004), Alien vs Predator: Requiem (2007), og Predators (2010)
- På Blu-Ray Disc med fantastisk høydefinert lyd og bilde
- Fylldig bakgrunnsinfo, trivia og bilder fra filmene
- Visualisert i en lekker "Coffee table"-bok
- 10 samlerkort med stillbilder av kjente filmscener, inklusive et kort med originalskisse av H.R. Giger avbildet
- Perfekt egnet som innrammet veggpyrd
- 34 timer ekstramateriale
- Inkludert MU-TH-UR MODE, en interaktiv opplevelse som gjør ekstramaterialet fra Alien-filmene til en helt spesiell reise

Svært begrenset antall for salg i Norge!
Tør du vente?



HELKJØP

Det er dumt å betale for mye



www.sf-film.no

POSITIONS GAINED

4/8

STAGE TIME

51.93

NEXT OPPONENT (+0.25s)

CHECKPOINT

5.3 km

x10

1

190

2



NEED FOR SPEED: THE RUN

MULTI

Sjanger ACTION Utvikler BLACK BOX Utgiver EA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16

Det har gått 17 år siden *Need for Speed*-serien inntok asfalten for første gang, og gjennom årene har serien vært innovent alt fra dragracing til realistiske baneløp. I *The Run* har utvikler Black Box plantet alle fire hjulene solid i arcadelandskapet, på godt og vondt.

Ved å sette fokus på menneskene bak rattene, mens de kjører om kapp fra San Francisco til New York har de forsøkt å bygge opp en ramme rundt selve kjøringen. Alt for å skape en mer engasjerende og motiverende kjøreopplevelse. Det er en god tanke, men dessverre kommer selve historieformidlingen til kort i *The Run*.

Du spiller som Jack. En uttrykksløs blautfisk som på tross av mangelen på personlighet har hisset på seg både mafiaen og det som verre er. Alt vi blir fortalt er at Jack er på dypt vann og at eneste utvei er å vinne det livsfarlige gatebilløpet kjent som *The Run*. Historiebiten er færlig tynn og man klarer aldri å identifisere seg med noen av personlighetene.

Heldigvis holder selve kjøringen et høyere nivå. Når det først klaffer har de truffet spikeren på hodet, og på sitt beste er *The Run* et knakende godt kjørespill. Etappene som foregår under tøffe forhold, enten fordi du har et snøskred i nakken eller blir beskutt av et helikopter, er intense og du blir sittende klistret til skjermen fra start til slutt.



1 FARTSFØLELSE

Det er tydelig at Black Box har forsøkt å skape et fartsfylt og intenst kjørespill som åpenbart har hentet inspirasjon fra filmindustrien i Hollywood. Bare synd at kvaliteten er så varierende.

2 OVERREGISSERT

For å gjøre hver forbikjøring så intens som mulig har man nemlig lagt opp til en hissig kjøreduell mot hver motstander du møter. Dette er på sett og vis også en god tanke, men når du raser forbi en motstander i det ene øyeblikket og blir tatt igjen av samme bilen i det neste, setter det en demper på mestingsfølelsen. Den pick up-en kommer snart til å ta opp kampen med min Shelby Cobra GT500...

Kjørefølelsen er også litt i tyngste laget og gjør det vanskelig å utføre presise justeringer i høy fart. Dette blir i tillegg ekstra frustrerende ettersom større justeringer gjerne sender deg rett i grøfta.

Utviklerne har prøvd å styre dynamikken i hvert løp ned til den minste detalj. Etter min mening har de dratt dette alt for langt, og *The Run* er utvilsomt det mest regisserte bilspillet jeg har vært borti.

Når det gjelder det visuelle strekker *The Run* seg mellom det ypperlige og det fryktelige. Når du sitter bak rattet vil du kose deg med de varierte områdene på

NÅR DET FØRST KLAFFER TREFFER DE SPIKEREN PÅ HODET, OG PÅ SITT BESTE ER THE RUN KNAKENDE GODT

tvers av USA, der både søndekte fjell, vidstrakte sletter, dype daler og tette bygater er representert.

Med én gang du beveger deg utenfor bilen, enten det er gjennom cutscenes eller de nye quicktime-baserte sekvensene til fots, får pipen en annen låt. Det er tydelig at man har kuttet hjørner for å få spillet ferdig i tide, og alt fra teksturer til ansikter og leppesynkronisering ser uferdig ut. Quicktime-sekvensene (der man må trykke de riktige knappene til rett tid) er ikke dårligere enn de vi har sett før, men samtidig er det begrenset hva man kan få til i slike sekvenser.

Alt i alt havner *The Run* omtrent på midten av underholdningstreet. Ideen om et historiedrevet og actionpakket bilspill er god, men selve historien blir alt for tynn i denne omgang. De mest intense etappene setter igang adrenalinpumpa, men de

gjennomsnittlige mellompartiene og de slappe sekvensene til fots trekker ned helhetsinntrykket. Klarer Black Box å stramme opp disse delene i en eventuell oppfølger kan dette bli riktig så bra. **Morten Bækkelund**

7



HP and the Deathly Hallows: part 2

Trekløveret gir den magiske reisen en verdig avslutning...



Skuespillere **Ralph Fiennes, Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Griffin**
 Utgivere **WARNER BROS.**
 Regi **DAVID YATES**
 Sjanger **EVENTYR**
 Lanseres **UTE NÅ**
 Kodeks **MPEG-4 VC-1**
 Lyd **DTS-HD 5.1**
 Ratio **1.85:1**

SELV OM LITE KAN SAMMENLIGNES med J.K.

Rowlings eminente magiverker har filmene holdt en relativt høy standard siden seriens start i 1998. Reisen har vært lang - vi har bekjempet store edderkopper, sust i luften på koster og saumfart de aller fleste kriker og kroker på Galtvort. Men nå er den altså her - den siste filmen om trekløveret med magiske staver og drøsevis av trylleformler. Og den skuffer ikke.

Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2 er nemlig en av seriens bedre filmer. Det er en følelsesladd og verdig avslutning på en god filmserie, der våre helter sliter med moralske dilemmaer i en verden som ganske snart vil gruses. Voldemort er nok en gang på krigsstien, og for å ha et frugg av sjanse i den påtroppende kampen må Harry Potter og gjengen samle og knuse krusifikser. Ferden er lang og vanskelig - vennskap rives i filler og nye fiender skal beseires.

Mer enn det vil jeg ikke avsløre. Det Harry Potter-serien har gjort så bra er å balansere de hårfine grensene mellom godt og ondt, mens de samtidig understreker at vi alle har gode og dårlige egenskaper. I seriens avslutning ser vi det

mørkeste i dem alle, mens vi samtidig føler med hver eneste en av dem. En vanskelig oppgave å løse, men noe Harry Potter-serien fremdeles gjør veldig bra.

Dette er også den mest actionpakke filmen til dags dato. Her er det storslagne kamper og livstruende situasjoner på rekke og rad, med så gode animasjoner at det er umulig å ikke bli bergtatt. Hogwarts er under angrep, mens byen rundt lider under krigslignende tilstander.

Med det sagt er det fremdeles de sentimentale øyeblikkene jeg husker best. Yates studerer hva som skjer under og i kjølvannet av en tragedie, og hvordan mennesker reagerer. Trekløveret og gjengen tolker stoffet voksent, og leverer gode prestasjoner over alle ledd.

Harry Potter-serien har fått meg til å le og gråte i ti år, og på mange måter er det synd at serien er ferdig. Med det sagt er det kanskje også på tide. Etter et tiår med magiske filmer fortjener både fansen, skuespillerne og bøkene en verdig avslutning, og det får vi så til de grader.



Trylleformelen sitter fremdeles som støpt.
Line Fauchald



En filmserie blir født

Filmatiseringene av Harry Potter-serien begynte i 1999, da filmprodusent David Heyman fikk rettighetene til de første fire bøkene. Rowling var streng på at alle skuespillerne måtte være britiske, og de endte dermed opp med Rupert Grint, Emma Watson og Daniel Radcliffe. Studioet har fått ros for skuespillervalgene i ettertid, mens filmene har nytt stor suksess siden deres spede start. Den siste boken ble oppdelt i to individuelle filmer, derav sistnevnte har fått best mottagelse.



Hanna

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

DETTE ER HISTORIEN OM EN UNG JENTE som blir oppdratt av sin alenepappa, en forhenværende CIA-agent, og hans eneste fokus har vært å trene henne opp til å overleve gjennom å drepe. Den første delen av filmen er preget av stram action som får meg til å sette popcornspisingen på vent. Det er rå, men velbalansert vold.

Etter å ha kost meg i en halvtime, begynner jeg snart å bli utålmodig i påvente av mer action. I stedet for å gjøre mer ut av jakten på denne jenta, blir jeg tatt med på en intetsigende reise hvor Hanna utforsker hva det vil si å være en 16 år gammel jente. Når Hanna endelig blir satt på prøve igjen, er det kult å se hvordan hun hamler opp med nynazistiske leiesoldater. Actionscenene er intense og godt regissert. Det er selvfølgelig overdrevet, men de beste actionfilmene er nettopp det.

Dessverre faller filmen gjennom ved å ikke gi de viktige figurene nok spillerom, og de føles grunne og unyanserte. Sammen med det kjedelige midtpartiet når

6

filmen ikke opp til de store høydene.

Tor Erik Dahl



Justified: Sesong 1

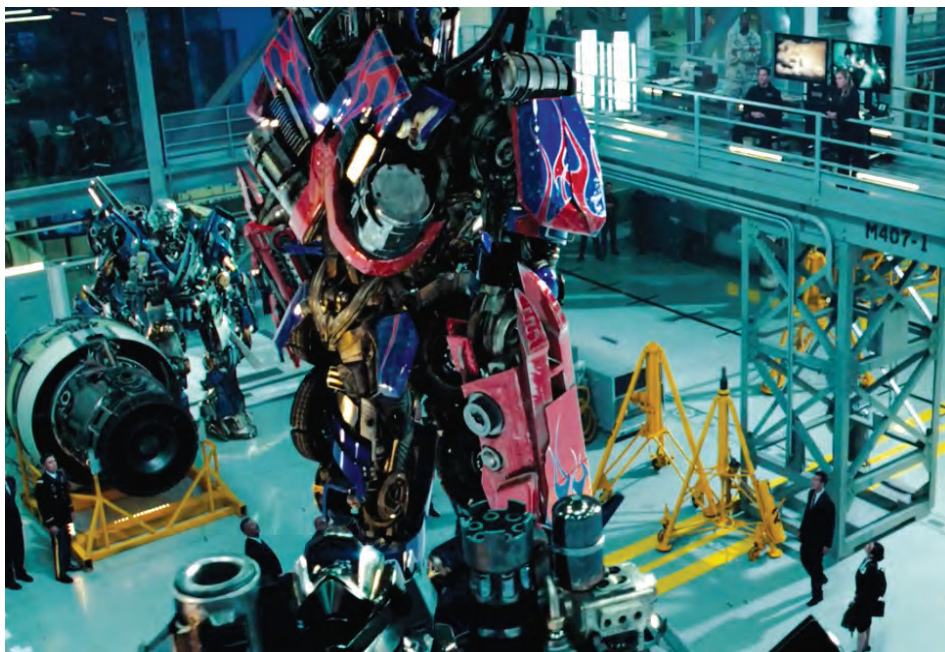
Sjanger ACTION Lanseres UTE NÅ Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

ORDENTLIG GODE WESTERN-SERIER er ikke hverdagskost. Dette har endret seg med Justified, der vi følger sheriffen Raylan Givens etter en skyteepisode med en mafiaboss. Han skyter først, og tenker senere, og blir dermed sendt til hjembyen Harlan. Vi møter den kriminelle familien og gamlekompisen Boyd, som leder en slags treningsleir for nazister. De to stilles umiddelbart opp mot hverandre, men de respekterer hverandre for mye til å drepe hverandre. Som Joker uten Batman, eller Tom uten Jerry - den ene blir grunnere uten den andre.

Justifieds store styrke ligger i den stramme regien. Tempoet er høyt hele tiden, og allerede i første episode får vi skyteepisoder, slåssing og eksplosjoner på rekke og rad uten at det å føles påtvunget. Det føles på mange måter som en klassisk western. Skuespillerne er skreddersydd for sine roller, og samspillet mellom karakterene er tilnærmet perfekt. Dynamikken er der fra første skudd, og sitter som en kule gjennom hele sesongen. Dette er western på sitt beste.

9

Line Fauchald



Transformers: Dark of the Moon

Sjanger ACTION Lanseres 7. DESEMBER Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

DET ER BARE Å SI DET. JEG HATET virkelig Dark of the Moon. Det er det mange grunner til, men den største heter Michael Bay - en mann uten respekt for verken historie eller skuespill, som må stamme fra en eksplosjonsherjet landsby i indre Uzbekistan.

Siden sist har Shia har fått seg ny, heit dame, og robotene har funnet sin plass i samfunnet. Men så finner regjeringen ut at et livsfarlig Autobots-våpen ligger på månen, som Decepticons vil slå klørne i. Dermed blander alle statlige organer fra NASA til presidenten seg inn, og vi begir oss ut på en høyeksplosiv reise for å gjenopprette landets sikkerhet. Igjen.

Det er ingen hemmelighet at Bay er glad i eksplosjoner (denne filmen klocker inn hele 283 av dem), men denne gang har han forvillet seg i CGI-jungelen. Bang! En figur dør. Bang! Decepticons. Bang! Noen blir skutt. Bang! Bang! Bang! Filmen benytter seg så skamløst av effektene at den burde ha blitt lansert med epilepsivarsel. Jo da, robotene er fint animerte, men det må da gå an å begrense seg litt. En eksplosjon hvert andre minutt blir for mye for meg.

Også har man "skuespillet", da. LeBoeuf har aldri vært dårligere. Under hans kjærlighetserklæring tok jeg meg selv i å gapskratte av forsøket. Han kunne jo like gjerne ha snakket til en vegg. Resten av skuespillerne vet jeg intenting om - jeg husker ikke navnet deres, og de gjorde ingenting for å få meg til å prøve. Men hva kan man si? Rosie Huntington-Whiteley er i alle fall smellfin, og om det var det eneste formålet er vel jobben gjort. Men det sier litt når Megan Fox er en visjonær i forhold.

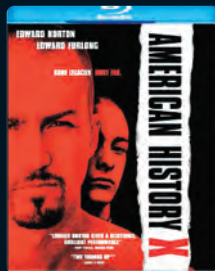
Idet rulletekstene haglet nedover skjermen var jeg helt utslitt. Hva var det jeg egentlig så? Hva skjedde? Hvem døde? Hvor er utgangen? Her er det selvfølgelig lett å påpeke at jeg ikke har forstått poenget - at det er en film man bare ser for intens action, ikke for historie eller godt skuespill. Det er også lett å si at jeg ikke har peiling på actionfilmer og har mangel på testosteron, men så enkelt er det ikke. Dark of the Moon er en pilrått film med mugne, men pene skuespillere, som virrer rundt i en

3

suppe av et plott ikke engang Stephen King kunne ha reparert. Bang!

Line Fauchald

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



American History X

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

AMERICAN HISTORY X er avskyelig, den er kvalmende og den er grotesk. Den er også helt fantastisk. Tre år etter han ble dømt for å ha brutalt drept to afroamerikanere som prøvde å stjele bilen hans, slipper Derek Vineyard ut på prøvetid. Utenfor fengselets murer venters verden i kaos. Vår verden. Gjennom tilbakeblikkene til broren får vi vite at han var skinhead, og lederen av en kriminell gjeng som betingelsesløst fulgte hans overlegenhetsideologi ovenfor immigranter. Nå må han rette opp feilene han har gjort, og hindre Daniel i å følge i hans fotspor.

American History X er et utrolig gjennomført verk. Den briljante strukturen kombinert med A-klasse skuespill, spenningsfull musikk og den sterke historien setter dype inntrykk, og filmen blir værende i hodet ditt lenge etter du har sett den. Når Dereks holdning forandres, reflekteres det også i verdenen rundt ham. Det finnes ingen gode og onde raser, bare gode og onde mennesker.

Dette er en av de få filmene som er viktige. Har du ikke sett denne filmen, skam deg. Løp til butikken og kjøp den nå.

9

Ruben Jones



Online

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

Billigere spill, eller større spill?

Spill nå for tiden har kampanjer på alt fra fem til ti timer, og det er alt for kort. Ser bare på Battlefield 3, som må være noe av det korteste, og i tillegg er det ikke noe bra. Unntaket er Skyrim, som er minst 300 timer. Et skytespill på 300 timer er bra. Hva mener dere?

/kenny00

Jeg er ikke enig, kompis.

Vil mye heller ha et spill med et variert og knallbra innhold på fem timer, enn 20 timer med repeterende gameplay. Men det blir uansett litt klønete og uttale seg på et så generelt grunnlag.

Det er mange faktorer å ta i betraktning, og derfor er det så fint at vi kan være her på Gamereactor og lese anbefalinger, diskutere og dele meninger.

Regioner i spill

Hei! Jeg vet at det er sone på spill, men er PAL en sone? Og hvis ikke, hvilke land har felles sone?

/The_Gamer_459

Ja, PAL er en sone. Spill er inndelt etter Asia, USA og Europa/Australia, og markeres med NTSC-J, NTSC-U og PAL. Disse markeringene står for regionsperringen, altså at den bare kan spilles på konsoller fra samme region.

En god indikator er også å sjekke hvilke merker spill har. PEGI er for eksempel europeisk, mens CERO og ESRB er asiatiske og amerikanske.

Xbox Live Gamertag

Hei. Jeg lurer på hvorfor jeg ikke får opp hvilke spill jeg spilte sist på mitt Xbox Live Gamertag-vindu på min profil. Jeg ser alle andre har det. Kan dere være behjelpelige?

/Marlboro Red

Det høres ut som at du har haket av en innstilling på Xbox Live. Hvis du logger deg inn på kontoen din via nettsiden til Xbox Live vil du kunne redigere dette

innenfor personverninnstillinger, der du selv bestemmer hva som skal være synlig for deg og dine spillvenner.

Spill fra US PSN

Tjohei! Vil jeg få noen problemer med å spille Red Dead Redemption om jeg laster det ned fra US PSN, eller er det kun fysiske spill som kan ha regionsperre?

/thevik

For å gjøre dette må du eventuelt lage forskjellige kontoer for de forskjellige regionene du spiller på - altså en separat konto for den europeiske kontoen, og en for den amerikanske.

GTA V som digital nedlasting?

Jeg leste at det går rykter om at GTA V bare vil bli et digitalt spill. Virker ikke det ganske usannsynlig og veldig ulønnsomt for Rockstar? Spesielt med tanke på hvor mange kunder de vil miste? Har dere funnet ut mer om det, eller har rockstar sagt noe om det?

/gutt310

Så vidt jeg har hørt har ikke Rockstar offisielt kommentert dette med download only, men rutinerne eksperter som Michael Pachter ser på det som svært usannsynlig at Rockstar dropper diskene. Den gjengse oppfatningen i bransjen er at man vil fortsette med disker så lenge det er lønnsomt, og det er det fremdeles Om 5-10 år er en annen sak dog.

Ratchet & Clank HD Collection

Hei. Jeg bare lurte på om dere har noen nyheter om det kommer Ratchet & Clank HD Collection. Jeg leste her om dagen at det var noen rykter om dette. Kan det stemme? Vær så snill, svar meg!

/FuzzyFarm

Ingenting er skrevet i stein, men ifølge Insomniacs offisielle Twitter-konto har de ingen planer om å stå for relanseringen selv. Om det skulle bli aktuelt vil Sony stå for arbeidet, men slik det står nå er det ingenting som vitner om at dette er en aktualitet.

MÅNEDENS BREV

FORHÅNDSBESTILLINGER

Tableronee får de forhåndsbestilte spillene sine altfor tidlig...

Den 9. november fikk jeg Skyrim i posten. Etter litt hoderegning kom jeg frem til at det var to dager før lanseringen! Jeg lurer bare på om dette egentlig er lov? Hadde de satt den ut i butikken to dager før hadde det blitt store overskrifter overalt. Tror du/dere at spillselektene godtar at de som bestiller over internett har muligheten til å få det noen dager før? Jeg fikk også Battlefield 3 noen dager før, men det kunne ikke spilles på grunn av lanseringssperre.

Jeg lurer på hva dere i Gamereactor føler om dette, dere er sikkert vant til å få spillene lenge for.

/Tableronee

Nettbutikker forholder seg til sendingstid, og dermed når de må sende det for at mottakeren skal få det tidsnok. Derfor fungerer dette begge veier: Noen ganger får man spillet for tidlig, og andre for sent.

De fleste prøver imidlertid å sende det slik at brukeren får det på datoen, men det er altså selskapene som fører produktet fra butikken til postkassen din som avgjør hvorvidt det kommer frem til rett tid.

I butikker er det imidlertid mye strengere, da det er en sjeldenhet at spill blir lansert før dato - i alle fall om det dreier seg om store lanseringer.



FORUMSNAKK

Deres meninger om Assassin's Creed: Revelations-anmeldelsen

Kommer nok til å plukke opp dette sånn etter hvert. Hadde en viss anelse om at spillet kom til å føles litt "gammelt". Ikke nødvendigvis pga utdatert gameplay, men fordi vi kanskje har fått litt for mange spill.

/Zebula77

Har egentlig ikke noe negativt å si om anmeldelsen. Bra skrevet, men igjen uttrykkes jo kun meningen til en person.

/Lord_Epic

Fattig anmeldelse. Greit at man ikke skal være totalt objektiv, men her virker det som om anmelderen har hatt en dårlig dag, og trenger noen å ta det ut på.

/Filmonki

Skjøner ikke hvorfor COD-spillene ikke også får slike karakterer hvis det er et problem at spill ligner?

/PerPenger

De kunne godt oppdatert motoren og lagt inn en del nye ideer, men det at de ikke har gjort det er ikke noe jeg ser på som en deal-breaker.

Ikke ennå i alle fall.

/Ikki-kun

Det anmelder konkluderer med i denne anmeldelsen, konkluderte jeg med da AC: Brotherhood kom ut. Det spillet har jeg ennå ikke orket å spille ferdig. Dette spillet har "drept" serien for meg. Jeg er ferdig med Assassin's Creed.

/Marlboro Red

Hmm, alle kan vel ikke like det, I guess. Selv er jeg blodfan av Assassin's Creed serien, og gleder meg stort til det kommer i posten.

/dark samus nemesis

Synes Brotherhood har det beste gameplayet i serien.

/MationMac

For likt forgjengeren? Det var noe av det jeg likte best med Brotherhood, at de ikke hadde endret på en suksessoppskrift. Det er bare unødvendig.

/Joelspeanuts

Dette hadde jeg ikke forventet!

/Creteck



SAMLERUTGAVER - BRYR DU DEG?

Spesialutgavene kommer på samlebånd for tiden. **Almost** er ikke helt fornøyd...

Hvis du har tatt deg en tur innom forskjellige butikker som selger spill har du mest sannsynlig fått øye på en av de større boksene i spillhylla. Disse boksene som minner mer om en ny CD-spiller enn hva det egentlig skal være. Jeg snakker selvfølgelig om samlerutgaver av spill.

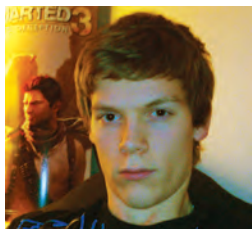
Samlerutgaver, også kalt Collector's Edition, Special Edition eller Super Duper Ultra Mega Enormous Special Limited Edition, har vært på markedet i en god stund. The Legend of Zelda var mest sannsynlig det første spillet som introduserte dette for spillerne, og etter den tid har markedet flommet over med spesialutgaver. Men hva er så spesielt med disse utgavene som gjør at man må ty til ekstra pengebruk?

Jo, det finnes en del samlere der ute, som gjør alt for å få tak i spillnips. Kjøpene av disse utgavene avhenger ofte av hvilket forhold man har til spillet eller serien. Hvis for eksempel en Assassin's Creed-tilhenger har nok penger til å kjøpe den dyrere utgaven av et av spillene i serien, så gjør man som oftest det. Mens andre, som kanskje ikke har et så godt forhold til spillet, kjøper den normale utgaven.

Men er det virkelig nødvendig å bruke flere hundrelapper ekstra for å få litt mer i tillegg? Er det normalt? Det er innholdet i pakken som bestemmer. Det er mange som blir rett og slett skuffet over hva man får i utgavene, og det er kanskje derfor folk fortsatt ikke føler seg sikre på hva pengene deres brukes til. En perfekt samlerutgave for meg skal inneholde en figur, en kunstbok, lydspor, spesielt cover til spillet, ekstra innhold og kanskje noe smått til. Det er flere utviklere som legger til dette, og kanskje litt mer også, men det er fortsatt mange som slurver.

/Almost

MÅNEDENS LESER



ALEXANDER JONASSEN

Alder 20
Yrke Studerer Grønn
Næringsutvikling ved HINT
Brukernavn Joelspeanuts

Hva er ditt yndlingsspill?

Spyro 2 er en solid kandidat til valg av favorittspill. Et mer fargerikt, fengende og et for sin tid mer teknisk overlegent spill har jeg ikke vært borti. Gladorama!

Hva er din største spillopplevelse?

Det beste spillminnet finner vi i mitt første RPG, Fantasy VII: Crisis Core, da jeg etter to-tre timer oppdaget at jeg kunne bruke magi og velge mellom et vell av magiangrep. Ble jeg gira? Ja!

Hva med det verste?

Et av de verste må være skuffelsen fra da jeg for litt siden prøvde Ratchet and Clank igjen, men oppdaget at det lagget verre enn en PowerPoint-presentasjon.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Gamereactor er den lille bygden på internettet hvor jeg føler størst tilhørighet. Her er veldig mange åpne for "den gode samtale", diskusjoner og debatter om både små og litt større tema. Akkurat slik det bør være.

MÅNEDENS BRUKERTALE



GUN

Sjanger ACTION Utviklere NEVERSOFT
ENTERTAINMENT Utgivere ACTIVISION Antall spillere 1 Anb. alder 18

I Gun møter du Colton White, en prinsippfast cowboy som blir satt på prøve da han jakter på et gullkrusifiks. Alt starter som en hevtokt på en sluprest, men før du vet ordet av det befinner du deg midt i en langvarig strid mellom flere styrker.

Gun er et slags sandkassespill hvor oppdrag og sideoppdrag åpnes ettersom du prater med spesielle personer. Mellom oppdragene kan du ri rundt og gjøre helt andre ting, som å jakte på gull eller spille poker. Men etter å ha fullført både historien og sideoppdragene er det dessverre ingen å interagere med, og vi sitter igjen med en uttrykksløs verden uten noe å gjøre.

Vi lærer å bruke Quick Draw-funksjonen, ikke ulikt Dead Eye som var å finne i Red Dead Redemption noen år senere. Det er et veldig enkelt gameplay-element som nesten gjør enkelte situasjoner litt for simple: trykk på skulderknappene, og tiden går saktere, og du får muligheten til å lage sveitsisk hulløst av fiendene før de engang rekker å se forskrekket ut.

Dessverre er ikke den kunstige intelligensen noe å skryte av. Noen ganger hopper fiendene fram og tilbake fra dekning, mens de i andre tilfeller kan drepes ved å skyte en eksplosiv pil på dem. Ikke særlig vanskelig, med andre ord.

Å bedømme spillet grafikk er ganske vanskelig nå, årevis etter at spillet ble utgitt. Så i stedet for å skrive masse svada om hvor på grafikkreet jeg tror spillet var, kan jeg heller skrive om hvordan jeg oppfatter den sett gjennom dagens briller. Selv om leppesynkronisering, ansiktsanimasjoner, mennesker på avstand, bevegelsesmønstre og alt det ser ganske foreldt ut i forhold til dagens godbiter, er sluttresultatet fint med et godt lydbylde.

Gun byr på solide doser action med et stort våpenutvalg, og mangler som dag/hatt-syklus og et skikkelig coversystem er ikke så nødvendig at det trekker total karakteren ned. Der et kort spill som byr på en fantastisk historie, og det er

absolutt spillbart.

7

/Jack the Lack of Crack

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	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	NYE Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	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	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
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	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	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidens superheltspill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	NYE Rayman Origins Supersjarmende og velbesignt plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	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 tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mortal Kombat En griselekk 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 gang som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10

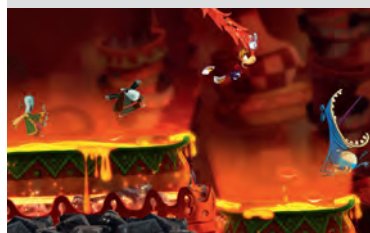
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

RAYMAN ORIGINS

UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT

Hva skjer? Michael Ancel vnder tilbake til røttene med Rayman Origins, og leverer et av de aller beste spillene i serien så langt. The Glade of Dreams er under angrep, og sammen med to Teensies og sjambomben Globobal skal vi redde verdenen over et utall makeløst designede brett. En visuell perle, og en av de største plattformopplevelsene i år. **Beste øyeblikk:** Hver gang du klapper til eller slår dine medspillere, for så å lure til deg deres hardtjente poeng. Figurreaksjonene er helt fenomenale, og vinnerfølelsen sitter. **Til deg som:** Vil ha et kreativt plattformspill.



ANBEFALT

LITTLE BIG PLANET 2

MEDIA MOLECULE / SONY

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



ANBEFALT

SAINTS ROW THE THIRD

VOLITION / THQ

Hva skjer? Volition har skapt tidens mest barnslige og overdrevne sandkasse, fylt med tåpelig humor og latterlige våpen. The Saints har overtatt byen siden sist, men får etter hvert konkurranse av The Syndicate. I seriens tredje har absolutt alt blitt forbedret, og på veien later det til at utvikleren endelig har funnet spilllets sanne identitet. Her er ingenting umulig, og alt er morsomt. **Beste øyeblikk:** Med en gang du hopper inn i kanonen og skyter deg selv over hustakene. Moro! **Til deg som:** Vil ha helsprø action i alle ledd.

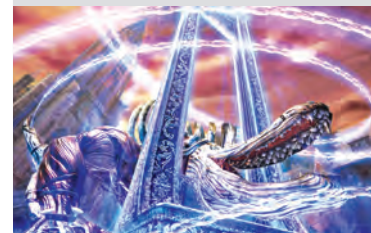


STYR UNNA!

KNIGHTS CONTRACT

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

Hva skjer? Etter å ha halshugget en ung heks blir skarpsskytteren Heinrich rammet av en forbannelse som gir han evig liv. Men når hele riket trues tvinges den gjenoppståtte heksen og Heinrich inn i en uhellig allianse. I praksis handler det bare om å trykke på X-knappen og håpe at det går bra. **Verste øyeblikk:** At man må dra med seg heksen, som har en forkjærighet for å kaste seg mot fiendene, gjennom hele spillet. Dør hun, dør du. Og hun dør ofte. Dette er en eneste stor frustrasjonsfest. **Velg heller:** Bayonetta. En heks med tæl.





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 prosessor-kjerner (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	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	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	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	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	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superhelte spill 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	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 storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
11	Rayman Origins Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
12	Gears of War 3 Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Doms beste eventyr.	Action	Microsoft	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

ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Hva skjer? Skyrim er akkurat så bra som alle trodde det skulle bli. Det byr på et uhyre detaljert og stort spillunivers, med masse nye egenskaper og forbedrede animasjoner og væreffekter. Det er massivt, altoppslukende og atmosfærisk, og akkurat så bra vi alle ønsket at det skulle være. Magisk fra Bethesda!
Beste øyeblikk: Idet du vinner din første kamp mot en drage. For en maktfølelse!
Til deg som: Ønsker et rollespill med uendelig dybde og god atmosfære.



ANBEFALT

MORTAL KOMBAT

NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Netherrealm har gjort undre med seriens siste tilskudd, der historiedelen er delt opp kapittelvis etter hver figur. Vi får dybde i form av de mange slåsskombinasjonene, mens røntgenangrep og varierte miljøer setter tonen for det det suverene fighting-spillet. Grafikken er et kapittel for seg selv.
Beste øyeblikk: Når du har lite liv og slenger ut et reddende spesialangrep i siste sekund.
Til deg som: Trenger et Mortal Kombat-spill som går tilbake til røttene. Spillet flommer over av nostalgi, og vil falle i smak for alle med kjærlighet til serien.



ANBEFALT

HALO ANNIVERSARY

343 STUDIOS / MICROSOFT

Hva skjer? 343 Industries hyller den ti år gamle serien med et comeback av de sjeldne. Her er noe for både fansen og nyvervede Halo-spillere, og ved et enkelt knappetrykk kan man også se hvordan brettene opplevdes for ti år siden. 343 har også forbedret grafikken og lyden, og gir nytt liv til den gamle reven. Dette er en nostalgibombe pakket inn i nytt gavepapir.
Beste øyeblikk: Når man fyrer løs et perfekt skudd fra en krok bare du vet om, fordi du kjenner deg så godt igjen.
Til deg som: Vil se Halo i sin storhetstid.



STYR UNNA!

CARNIVAL GAMES: IN ACTION

CAT DADDY GAMES / 2K PLAY

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





NINTENDO DS / DSI

INFORMASJON

Utvikler Nintendo
Lansert 11. mars 05
Media Kassettkort
Vekt 245 G
Mål 149,85x29
Pris 1399,-

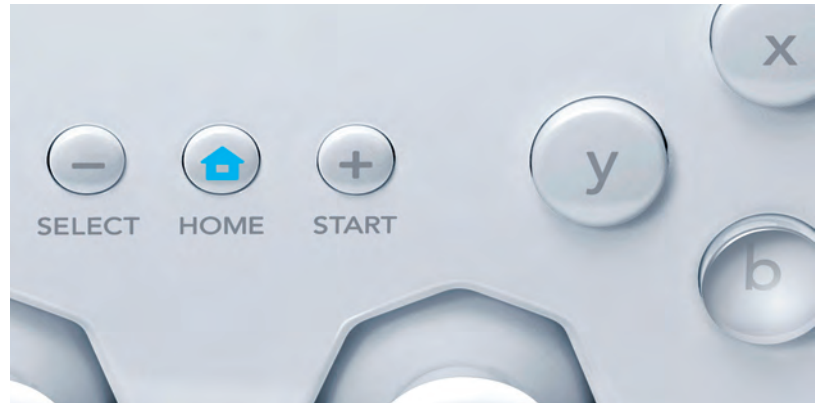
Nintendo DS har to skjermer, og den nederste er trykksensitiv. Dette gir utviklerne muligheten til å lage annerledes opplevelser. Nintendo DS er markedets mest solgte håndholdte konsoll, men har ikke like sterk maskinkraft som PSP. Til gjengjeld har den et enormt utvalg spill.

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.

NINTENDO WII

INFORMASJON

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



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. Folger 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	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	Rayman Origins Xx	Plattform	Ubisoft	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, sjarmerende 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 fortryllyr 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 innmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	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

ANBEFALT

NO MORE HEROES

GRASSHOPPER MANUFACTURES / MARVELOUS INTERACTIVE

Hva skjer? Den unge og überkule leiemorderen Travis Touchdown prøver å bli verdens beste leiemorder ved å eliminere sine konkurrenter. Det er duket for en surrealistisk blanding av slåssespill, filosofi og absurd action. No More Heroes er et fantasifullt spill laget med tøff-i-trynet holdning, og ligner ikke på noe annet. **Beste øyeblikk:** Første bosskamp med dvelende dialog og endeløs filosofering. Herlig! **Til deg som:** Vil ha et unikt actionspill. No More Heroes står alene i actionlandskapet.



ANBEFALT

SUPER PAPER MARIO

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

Hva skjer? Mario blir nok en gang todimensjonal, og begir seg ut på et actioneventyr med Bowser og Prinsesse Peach. En sær blanding av eventyr, action og rollespill, som føles friskt og annerledes. Fabelaktig dialog og et minneverdig spill fra start til slutt. **Beste øyeblikk:** Når du skjønner mulighetene ved å endre 2D til 3D. **Til deg som:** Savner de gode gamle Mario-spillene. Paper Mario ser ut som et barnespill, men har velskrevet dialog og et tonn av referanser for oss gamlinger.



ANBEFALT

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Den som venter på noe godt, venter ikke forgjeves. Her møtes gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening. Spillet er mettet med både varierte og underholdende sideoppdrag og småspill, hvor fallskjermhopping og berg-og-dalbanekjøring er bare noen av stikkordene. Dette er det beste Zelda-eventyret siden The Wind Waker. **Beste øyeblikk:** Første gang du seiler over skyene med en Loftwing. **Til deg som:** Elsker eventyr og gåteløsning.

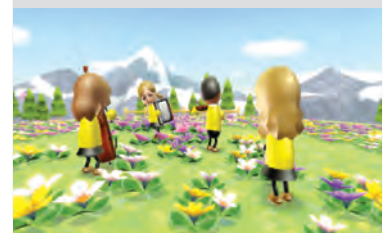


STYR UNNA!

WII MUSIC

NINTENDO / NINTENDO

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





APPLE IPHONE / IPAD

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
	En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.			
02	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollespill	2K Games	10/10
	Bethedas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.			
03	The Witcher 2	Rollespill	Namco Bandai	10/10
	Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.			
04	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
	Blizzard har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verd tventiden.			
05	World of Warcraft: Cataclysm	Nettrollspill	Blizzard	9/10
	Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.			
06	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
	Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.			
07	Mass Effect 2	Rollespill	EA	9/10
	Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.			
08	Battlefield 3	Action	EA	9/10
	Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.			
09	Crysis 2	Action	EA	9/10
	Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.			
10	Portal 2	Gåte	Valve	9/10
	Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!			
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
	Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravner med historie- og krigsinteresse.			
12	Deus Ex	Action	Square Enix	9/10
	Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.			
13	Call of Duty: Black Ops	Action	Activision	9/10
	Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!			
14	Batman: Arkham City	Action	Warner Bros.	9/10
	Rocksteady leverer tidens superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.			
15	Splinter Cell: Conviction	Action	Ubisoft	9/10
	Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.			

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

ANBEFALT

DIRT 3

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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



ANBEFALT

CRYSIS 2

CRYTEK / EA

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

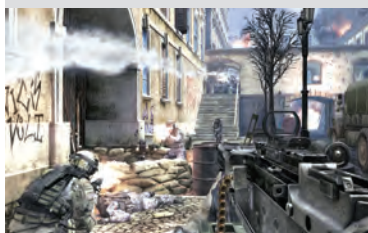


ANBEFALT

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

INFINITY WARD / ACTIVISION

Hva skjer? Modern Warfare 3 leverer akkurat det vi forventet, og kan skilte med en variert opplevelse som andre spill har vanskelig for å kopiere. Våpenferdighetene tilfører ytterligere dybde til flerspilleren, mens samarbeidsdelen er tilbake for fullt. De har også presset grafikkmotoren til det ytterste, og byr på den mest imponerende grafikken og effektene i seriens historie.
Beste øyeblikk: Når du manøvrerer deg ut av en kinkig situasjon med lite ammo. Helmaks!
Til deg som: Vil ha et godt flerspilleralternativ.

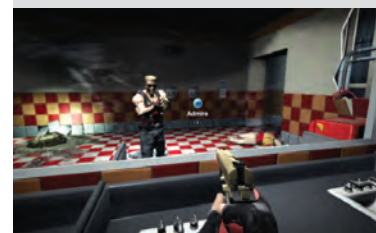


STYR UNNA!

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX INTERACTIVE / 2K GAMES

Hva skjer? Hertugens dameplass omringes av romvesener, og Duke er den eneste som kan redde dem. Det ser imidlertid ut til at Gearbox har fått i seg for mye Duke Sauce, da resultatet er en ubegrederlig smørje av dårlig regi, gruffull grafikk og humor som til og med var fryktelig på 80-tallet. Vi grosser.
Verste øyeblikk: Når du hopper foran et spill for første gang. De skammelige dårlige animasjonene trekker referanser til overvektige ballerinaer.
Velg heller: Bulletstorm. Her settes rappkjefte figurer på spissen fremfor å være karikaturer.



BONUS

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



TILBAKEBLIKK

Super Mario 64

Plattform Nintendo 64 Lansert 1996 Spillere 1

Jeg ante ikke hva som ventet meg da jeg entret kjelleren i Breiskallveien 13 i 1997 - året etter et av mine aller beste plattforminner ble lansert på Nintendo 64. Jeg plukket det opp igjen for noen måneder siden, og jeg husket fremdeles alt - de røde myntene, de mange hattene, de gjemte stjernene, og hvor jeg måtte gå for å finne hver eneste lille gullmynt.

For det var det som var så utrolig bra med Super Mario 64. Det var et spill som fikk meg til å plante meg foran TV-en i

utallige timer før (og etter) sengetid, i søken etter gjemte skatter og fiender jeg kanskje hadde oversett for å få en ekstra mynt. En lusen, liten, kinkig plassert, gul mynt. Likevel har ingen femmer, tier eller tjuetrunder nærmet seg betydningen til de virtuelle kronene til Mario og gjengen.

Jeg sperret opp øynene i forbløffelse for hvert eneste hjørne jeg rundet. Mario hadde alltid vært fast gjest i huset, men med sitt inntog til den tredje dimensjonen ble alle spillereglene endret. Reisen ble

lengre, mer variert og vanskeligere for hvert eneste brett, og søskenrivaliseringen nådde derfor nye høyder hver kveld.

Resultatet ble at en sjalu lillebror slettet lagringen min på 120 stjerner (inkludert absolutt alle mynter), bare for å kunne si at han ble ferdig først. Jeg svarte med å slette tilbake. Men så begynte vi på nytt, og på nytt, og på nytt, og på nytt. Og vet dere hva? Alle timene var verdt det. Det var Super Mario 64 på sitt beste.

/Line Fauchald

Stopp pressen!



Nintendo har bekreftet at et nytt Zelda-spill er på vei til Nintendo 3DS. Selskapet er ordknappe i forhold til handling og lansering, men uttalte at det ikke dreide seg om en direkte oppfølger til DS-titlene.

Flere kontrollere til Wii U

Under E3-annonseringen forklarte Nintendo at bare én ny kontrollere kunne brukes samtidig, noe flere så på som et svakt punkt. Nå har de tatt kritikken til hjertet, og oppjustert antallet til to spillere. Firmaet skal være godt igang med støtten for to kontrollere, og finjusterer for øyeblikket konsollens minne- og prosessorkraft.

Nytt Battlefield og Call of Duty på vei

Det kommer neppe som en overraskelse at oppfølgere er på vei til de veletablerte actionseriene Battlefield og Call of Duty. Activision-sjef Bobby Kotick bekreftet et nytt CoD-spill under et investormote i begynnelsen av november, mens EA-leder Frank Gibeau stod for annonseringen Battlefield 4. Lite vites om de nye tilskuddene, men ifølge kilder skal utviklingen allerede være godt igang.

GTA V fire ganger større enn GTA IV

Et britisk spillmagasin har slått klørne i en eksklusiv presentasjon av GTA V, og ifølge magasinet vil byen Los Santos være hele fire ganger større enn Liberty City. Det er ikke iberegnet de store områdene man kan utforske på landet, i skogen, stranda og lignende. Rockstar skal også ha inkludert flere inneområder enn tidligere.

Halo 4 til Xbox 360

Flere antok at Halo 4 ville bli lansert til en ny konsoll da det ble annonsert under E3 i år. 343 Industries skal imidlertid ha endret planene, og ønsker heller å slippe det til Xbox 360 med en modifisert versjon av Halo-motoren.

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Guardian Heroes

Xbox 360 / ca 65 kroner

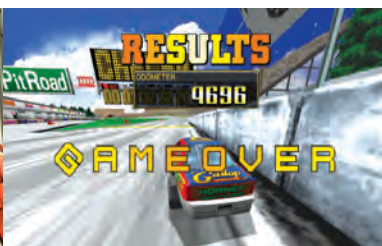
Guardian Heroes er like bra nå som da det først ble lansert. Det strålende kampsystemet er fremdeles tilstede, inkludert et variert figurgalleri, ulike veivalg og flere rollespillelementer. Kampene er et kapittel for seg selv, og er du en gammel fan får du akkurat det du forventer. Det er fremdeles like gøy å mestre sin favorittfigur, og følelsen av å endelig klarere et avslutningsoppdrag er helt uovertruffen. Guardian Heroes er et et opplagt kjøp for alle som vil gjenoppdage eller prøve en gammel perle. **8/10**



Shadowgun

Ipad, Iphone / ca 35 kroner

I Shadowgun spiller du som en hardkottet leiesoldat, som selger sine tjenester til høystbydende. Men når en forsker rommer med alle hemmelighetene står problemene i kø, og vi skal bringe ham tilbake død eller levende. Rent grafisk ser det pent ut til å være på Ipad, til tross for et noe kjedelig design. Grafikken hjelper imidlertid ikke siden lyden er platt, effektene er dårlige, kontrollene rotete og fiendeintelligensen brister. Dette kan umulig ha vært i utvikling lenge nok, og holder enkelt og greit ikke mål. **4/10**



Daytona USA

Xbox 360 / ca 65 kroner

Sega har ikke vært snille med relanseringene sine, og derfor ble overraskelsen desto større da Daytona USA leverte etter første runde på banen. Dette er arkade av edleste sort: to biler, tre baner. Intet mer, intet mindre. Det er lettspilt nok til at alle har det gøy, men dypt nok til at de fleste vil nyte godt av å slå hverandres tider. Teksturene er piffet opp mens herlig musikk durer i bakgrunnen, og idet vi slår rundetiden igjen er vi er nok en gang forelsket i arkadepærlene Daytona USA. **8/10**

Tre ganger vi kastet kontrolleren



Våre skribenter om sine mest aggressive spilløyeblikk!

Det spiller ingen rolle hvilken konsoll du foretrekker, spill du liker eller sjangre du elsker - alle har slengt fra seg en glose eller ti under en gjennomspilling. Her er våre verste øyeblikk...

Gangstere på avveie

Def Jam: Icon / 2007

Bare tanken på at jeg har spilt dette makkverket får det til å knytte seg i årene og hindre blodtilførselen både inn og ut av hjertekamrene. Spillet inneholder endeløst lange nevelslåsskamper som må koordineres med "fengende" musikk fra bæltefeite amerikanske gangster-rappere, som for anledningen har blitt fightere av verste sort. Kontrollen ble kastet jevnlig i veggen i håp om at noe måtte fikses på. Smilet var stort da det gikk hull og jeg måtte frem for å sparkle. Høydepunktet for kvelden kom da jeg endelig fikk se maling tørke. /Kim Kristiansen

PVP-frustrasjon

World of Warcraft / 2004

Når det kommer til meg, så er vel heller spørsmålet: hva har _ikke_ fått meg til å kaste kontrollen i veggen. Jeg har siden første gang jeg tok i en spillkontroll hatt ukontrollerte utbrudd hvor diverse ting har fått føle min vrede. Men om jeg skal velge ett, så er nok det World of Warcraft. Jeg har aldri helt likt PVP, men i en vanilla-periode var jeg ganske god. Og når lagkamerater ikke har gjort det de skal har jeg klart å ødelegge to tastatur, en mus og skremt vettet av kjæresten. Jeg har dog lært litt kontroll og har ikke mange utbrudd lengre. Noen få, men ikke så mange som før. /Kim Visnes

Rollespillsmeller

Fallout 3 / 2008

Som en ellers ganske rolig person er det ikke ofte jeg mister besinnelsen av spill. Jeg blir litt gretten av og til, men ikke sint. De gangene det skjer er det ofte et resultat av min egen dumskap. For eksempel hvis jeg har klokket en time på Fallout, har sanket sammen masse godsaker og drept dusiner av monster, dør og innser at jeg ikke har lagret en eneste gang. Da går kontrollen i veggen i ren frustrasjon. Enda verre blir det når jeg gjør samme feilen en time senere. En skulle tro at man lærte første gang, men slik er det ikke bestandig. /Adrian Berg

Slaget om kongeriket

Bowser vs Ganon

Hvem av sinnataggene ville gått av med seieren?

Bowser vs Ganon

Mario-serien

Nintendos piggete hissigpropp er langt fra en sedvanlig skilpadde, og spruter ut ild mens han tramper ihjel bakken. Marios nemesis.

Zelda-serien

Den magiske sverdmesteren har gitt Link mang et mareritt. Denne skumlingen har ingen pigger, men byr til gjengjeld på grufulle angrep og kan skifte form.

Målsetting

Det grådige beistet vil gifte seg med Peach, og kvitter seg gjerne med Mario for å styre hele Mushroom Kingdom.

Ganon ønsker å bli ondskapens mester, og bør absolutt ikke undervurderes. Kidnapper Zelda med jevne mellomrom. Forelsket?

Taktikkeri

Koopa-kongen er relativt enkel, men svarer med kraftige tramp og høyt ildforbruk. Går dessverre i samme fella hver gang.

Ganon kan endre skikkelse, og spiller på flere strenger enn Koopa-padda. Har likevel ikke lært at Master Sword alltid vinner.

Kjærlighet

Slåsskjempens folsomme side ankres til Peach, som han sårt vil gifte seg med. Vi mistenker at kidnappingene skader mer enn de hjelper.

Ganon er ikke av den folsomme typen, og kidnapper Zelda for å få kraften til Triforce. Denne typen leker ikke butikk.

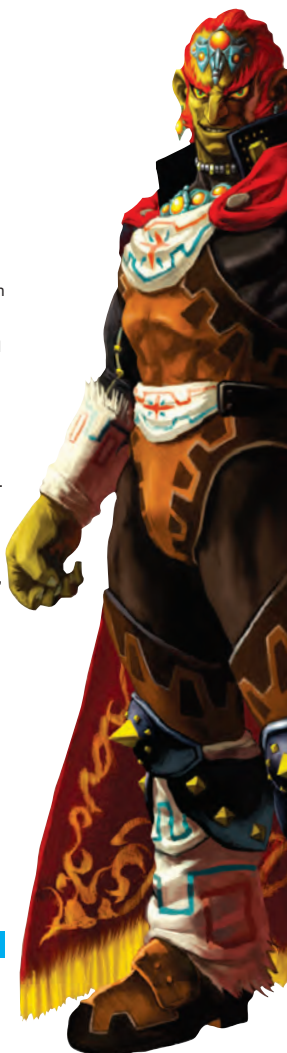
Fremtidsutsikter

Bowser prøver så hardt, så hardt, men får det aldri til. Både Peach og kongeriket hviler fremdeles trygt. Tør vi foreslå en ny karriere?

Ganon har gang på gang vist at han aldri vil gi opp. Med det sagt lover det ikke bra å ha kjempet i 25 år uten resultat.

Vinneren: BOWSER

Han har ingen vannett plan, og tenker aldri for han handler - han vil ha dama. Det støtter vi. Unna vei, Mario - det er en ny kjekkas i byen!



Listeblick

Vi har satt Playstation 3-eksklusivene mot Xbox 360-eksklusivene, og funnet ut hvilke som har solgt best.

1 Gran Turismo 5 2011 6,70 millioner

Det tok sin tid å ferdigstille evighetsprosjektet Gran Turismo 5, men jammen har det ikke betalt seg. Til dags dato er det Sonys mest solgte eksklusive tittel, og troner høyt på de årlige salgslistene. Den som venter på noe godt, venter tydeligvis ikke forgjeves.



Tidens bestselgende Playstation 3-eksklusiver

Plass	Tittel	Produsent	År	Antall millioner
2	MGS 4: Guns of the Patriots	Konami	2008	5,31
3	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	2009	4,97
4	LittleBigPlanet	Sony	2008	4,53
5	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	2008	4,12
6	God of War III	Sony	2010	4,10
7	Resistance: Fall of Man	Sony	2007	3,86
8	Uncharted: Drake's Fortune	Sony	2007	3,78
Vi fikk vårt første møte med Naughty Dogs barske eventyrer i 2007. Heltens Playstation 3-innvielse var en storsuksess, og sørget for at to minst like gode oppfølgere ville komme. Naughty Dogs store mål var å benytte seg av alle kreftene Playstation 3 hadde å by på, og vi kan trygt si at de lyktes.				
9	Motorstorm	Sony	2007	3,60
10	Killzone 2	Sony	2009	2,70

Tidens bestselgende Xbox 360-eksklusiver

Plass	Tittel	Produsent	År	Antall millioner
1	Halo 3	Microsoft	2007	11,39
2	Kinect Adventures!	Microsoft	2010	10,97
3	Halo: Reach	Microsoft	2010	8,98
4	Gears of War 2	Microsoft	2008	6,17
5	Gears of War	Microsoft	2006	5,97
6	Halo 3: ODST	Microsoft	2009	5,95
7	Forza Motorsport 3	Microsoft	2009	xx
8	Gears of War 3	Microsoft	2011	4,37
Fenix og Doms siste eventyr ble godt mottatt, og var en verdig avslutning på trilogien. Det klarte likevel ikke å trumfe de høye salgstallene til sine forgjengere, og må se seg slått med bortimot to millioner eksemplarer.				
9	Forza Motorsport 2	Microsoft	2007	4,02
10	Fable II	Microsoft	2008	4,01
Peter Molyneux' magiske gjenreise til Albion var helt vidunderlig, og ble en stor suksess for Xbox 360. Det bestselgende rollespillet til Microsofts konsoll.				

TWO ASSASSINS. ONE DESTINY.



SCAN to
watch trailer



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

AVAILABLE NOVEMBER 15TH



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. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT