

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

GRATIS  
MAGASIN

Februar 2012  
Nummer 95

# Game tor

Nord... e spil

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

LARA CROFT 2.0

**TOMB  
RAIDER**

ANMELDT

**SOUL  
CALIBUR  
FF XIII-2**

**PS VITA**

HETEST  
2012

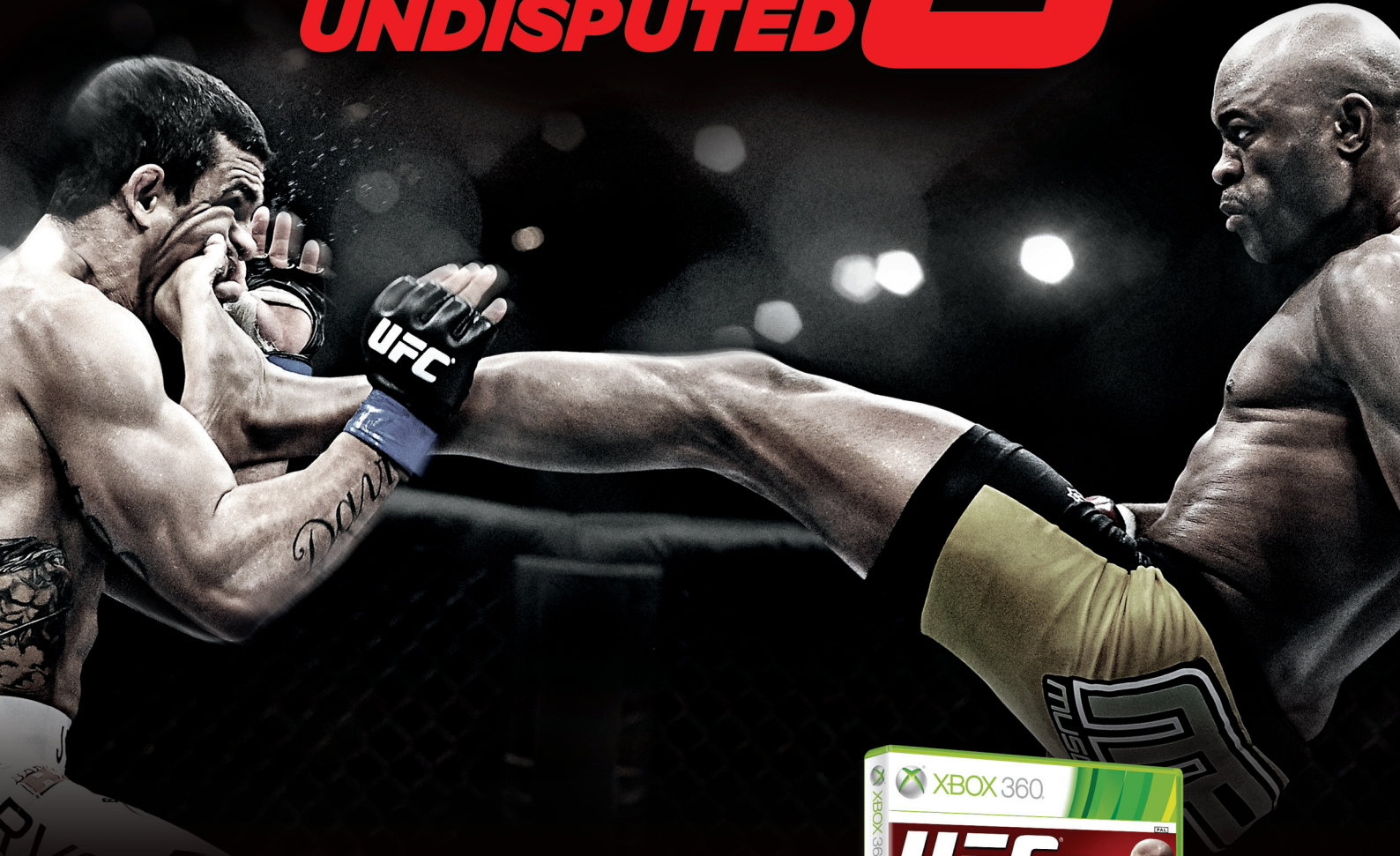
VI HAR LISTET  
OPP 20 GLOHETE  
KOMMENDE  
SPILL

GHOST  
★ RECON  
FUTURE  
SOLDIER  
EKSKLUSIVT



# UFC<sup>®</sup> 3

## UNDISPUTED



Pre-order today and get **EXCLUSIVE** access to the...

### CONTENDERS FIGHTER PACK



Jason Miller

Nick Diaz

Brian Stann

Phil Davis

...featuring Nick Diaz, Jason "Mayhem" Miller, Phil Davis and Brian Stann. Step Inside with 4 of the most fearsome fighters in mixed martial arts for the first time in **UFC Undisputed** history.



Featuring **PRIDE** For more information go to: [www.ufcundisputed.com/pride](http://www.ufcundisputed.com/pride)



In Stores 17.02.12  
[www.ufcundisputed.com](http://www.ufcundisputed.com)



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting™, UFC®, The Ultimate Fighter™, Submission®, AS Real As It Gets®, Zuffa®, The Octagon™, UFC® Undisputed™ 3, and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. PRIDE®, PRIDE FC™, PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS® and BUSHTOON® are trademarks of Pride FC Worldwide Holdings, LLC registered in the United States and other countries. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use, in whole or in part, of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, service marks, designs, logos or other intellectual property owned by Zuffa, LLC shall not occur without the express written consent of Zuffa, LLC and all rights with respect to any such unauthorized use are hereby expressly reserved. PS®, PlayStation®, PS3™ and PS™ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

# FONA

## 3 MEDARBEIDERE

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



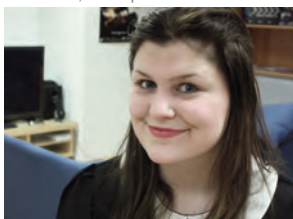
### Tor Erik Dahl

Tor Erik bor i Askim. Det betyr at han tilbringer to timer på bussen hver dag. Men han reiser ikke alene. Med seg har han sin trofaste venn Iphone 4S, og skal vi tro Tor Erik selv har han også fått skikkelig "peiling" på Tiny Wings. Ikke akkurat hardcore...



### Morten Bækkelund

Mens vi andre har jobbet tett med hektisk deadline, har Morten plassert seg i sofaen i takt med kompromissløs, forrykt, voldsom og livsbejaende snowboardaction i SSX. Vi har ikke rukket å få med anmeldelsen i dette nummeret, men spillet virker fantastisk.



### Line Fauchald

Line er hekta på Solrik. Dere vet den gule saftdrinken med sugerør som alle barna i barnehagen drikker? Du hørte riktig - barnedrikken. Hun har et stort lager i kjøleskapet, og av ren nysgjerrighet ble jeg nødt til å prøvesmake. Det angret jeg ikke et sekund på. Nå er vi alle hekta.

# LEDER

Gamereactor nummer 95 / februar 2012



## Var det noen som sa Mario?

**Etter en god og hektisk** avslutning på fjoråret føltes det godt med en måneds pause. Vi gir ut ett magasin hver måned med unntak av januar og juli - altså ti blader i året. Med tanke på de store titlene som ble sluppet fjerde kvartal 2011 var det ikke like lett å fokusere på dette året. Men 2012 ser ut til å bli vel så spennende som fjoråret med to nye konsollanseringer i Wii U og PS Vita, en sterkt voksene indiescene, høyere kvalitet på tablet/mobilspill og særs lovende spillslipp. Apropos spillslipp, vi har listet opp årets 20 heteste i en åtte siders artikkel i bladet du nå holder i hånden.

Det er lite som er like spennende som ny hardware og vi har også fått lekt oss med Sonys nye PS Vita. En spennende maskin som føles god å spille på. Skjermen er skarp og konsollen er fullstappet med ny teknologi. Den er lett å like, men den nye håndholdte vekker også en del spørsmål. Prisen er høy og jeg er usikker på hva all berøringen og veivingen egentlig tilfører spillopplevelsen. På mange måter får jeg følelsen av at utviklerne lager spill basert på teknologien, fremfor å la god funksjonalitet og ideer komme naturlig. Det virker litt påtatt, noe som stemmer godt overens med Sonys sterke ønske om at alle utviklerne skal benytte den nye teknologien. En krampeaktig tanke, spesielt ettersom de to analoge spakene og skjermen føles gode. La oss heller ikke glemme at tablets og smarttelefoner spiser av det håndholdte spillmarkedet, og at erkerivalen selger som gress. Det kan bli tøft for Sony, men jeg liker konsollen. Den er behagelig å spille på og lanseringsrekken er godkjent.

Årets andre store konsollansering er Nintendos Wii U. Det er lite som er vist frem av spennende spill - egentlig ingenting - annet enn noen ideer om hvordan den nye skjermkontrollen fungerer. Det jeg har sett så langt har ikke klart å imponere meg. Men motbevis meg gjerne, Nintendo - jeg står helt foran i køen, klar til å bli overbevist. Det kommer nok til å skje på E3 i år, og satser friskt (en bunke med brente DVD-er) på at Mario blir lanseringstitel på Wii U. Årets store E3-overraskelse fra Nintendo.

Der kommer trolig også Microsoft til å avsløre sin Xbox 720, Loop eller hva nå enn den nye konsollen kommer til å hete. Den blir sannsynligvis ikke sluppet i løpet av året, men planene og visjonene vil nok offentliggjøres på E3. Men mens vi venter på neste generasjon og store nye konsollavsløringer slippes det gode spill på dagens maskiner - se bare på EA, som har startet året svært offensivt med spillslipp som Syndicate, Reckoning, SSX, FIFA Street og Mass Effect 3 allerede i første kvartal.

**Kristian Nymo, sjefredaktør**

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

**Sjefredaktør** Kristian Nymo  
([kristian@gamereactor.no](mailto:kristian@gamereactor.no))

**Redaksjonssjef** Tor Erik Dahl  
([tor.erik@gamereactor.no](mailto:tor.erik@gamereactor.no))

**Journalist** Line Fauchald  
([line.fauchald@gamereactor.no](mailto:line.fauchald@gamereactor.no))

**Journalist** Morten Bækkelund  
([morten@gamereactor.no](mailto: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 / Kim Visnes / Mohammed Warsame / Alexander Lange / Martin Sollien / David Selnes / Ruben Jones / Jostein "MMORPG" Holmgren

**Adress** Gamereactor Norge  
Rådhusgata 9 / 0150 Oslo  
**Telefon** +47 924 94 928

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

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

**Utgivelser** 10 per år

**Trykk** Color Print Danmark

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

**Distribusjon** Posten Norge

**Annonser** Bernt Erik Sandnes  
([bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto:bernt.sandnes@gamereactor.no))

**Markedssjef** Morten Reichel  
([morten@gamereactor.dk](mailto:morten@gamereactor.dk))

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

Gamereactor er et **Nordisk gratismagasin** som produseres av fire uavhengige redaksjoner i Norge, Sverige, Finland og Danmark. Gamereactor er å finne i mer enn 600 butikker i Norge, inkludert Gamestop, Elkjøp, Expert, Spaceworld, Platekompaniet, Gamestop og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsmaterialer. 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.

#### Testet

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

#### Anbefalt aldersgrense

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

#### Kontakt oss

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

# THE DARKNESS II™

## MASTER YOUR DEMONS

AVAILABLE 10<sup>TH</sup> FEBRUARY 2012



### INCLUDES:

- Custom artwork illustrated by Marc Silvestri
- Alternate Darkling outfit "Crazy Abdul"
- Two character ability upgrades
- GOURMET HEARTS: provides bonus for eating hearts
- RELIC HUNTER: locates collectible items in the world
- Free digital download of The Darkness Origins Volume I & 2

\*While supplies last. For a limited time only.





**DOWNLOAD THE DEMO NOW**

[www.embracethedarkness.com](http://www.embracethedarkness.com) / [www.facebook.com/thedarknessgame](http://www.facebook.com/thedarknessgame) / [www.twitter.com/thedarknessgame](http://www.twitter.com/thedarknessgame)



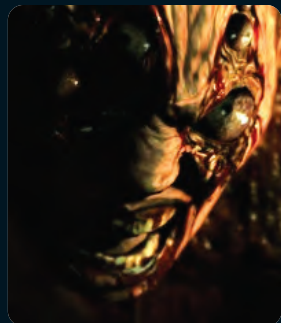
© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is © 2011 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," The Darkness logos, and the likeness of all featured characters are registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Tempo

## RESIDENT EVIL 6 ER OMSIDER AVDEKKET

Mange zombiefans sperret opp øynene da den første traileren fra Resident Evil 6 fant veien til skjermene våre. I det neste kapitlet blir befinnen vi oss ti år etter hendelsene i Raccoon City, og tiden er moden for å fortelle allmennheten hva som egentlig skjedd. Pressekonferansen får dessverre en uventet komplikasjon da det viser seg at USAs president har blitt forvandlet til en zombie, men heldigvis dukker et par kjente fjes opp for å redde dagen. Leon S. Kennedy er på plass, og vi får se bilder av en macho Chris Redfield som løper rundt i en kinesisk storby.

Som forventet vil vi få muligheten til å spille med venner i en egen samarbeidsmodus, og denne gangen kan inntil seks kompanjonger kjempe sammen. Spilling på delt skjerm blir også tilgjengelige, så her er det bare å invitere lettskremte venner til en helaften foran TV-skjermen. Capcom har heller ikke spart på kruttet denne gangen, og så mye som 70.000 zombier sies å befolke Tall Oaks, et tettsted Leon ikke kommer utenom å besøke. I det store og det hele ser seriens varemerke - panikken som sprer seg når man er omringet av monstre på alle kanter - ut til å være intakt. Og det er en følelse vi alle kan omfavne og verdsette.



Med ryggen mot veggen, få patroner og skyhøy puls. Vi håper på ekte Resident Evil-skrekk...



# GHOST RECON

**Gamereactor ser på fremtidens soldat**  
Vi stakk innom Ubisoft i Paris for å finne ut hva som venter oss i Future Soldier.

**Med flygende droner, augmented reality-teknologi og** synkronisering mellom fire spesialtrente Ghosts ser det ut til at Ubisoft har truffet blink.

Vi sitter i hotellets kinosal mens produsent Yann Suquet griper kontrollen. Han starter med å demonstrere Gunsmith-funksjonen. Dette er Ubisofts våpentilpasningssystem som de viste frem på forrige E3. Med 52 forskjellige våpen og 49 forskjellige tillegg som kan monteres på kryss og tvers, finnes det gode muligheter for å lage det perfekte våpenet.

Ubisoft har beholdt balansen mellom spillets røtter og moderne design. I de tidligere spillene i Ghost Recon-serien, skulle man selv sette sammen laget og plassere ut soldatene rundt omkring på brettet. Kreativ sjef, Jean-Marc Geffroy forteller at de har fått hjelp fra profesjonelle elitesoldater til å forstå hvordan en gruppe soldater tenker og handler sammen. Dette er skytespillet for den tenkende spilleren, og

Ghost Recon har alltid vært opptatt av å ha et tett forhold mellom spilleren og informasjon om slagmarken - Intel. For å skaffe Intel kan man benytte seg av ulike hjelpemidler. Noen av disse er en liten drone som flyr over og markerer fienden, en sensorgranat og magnetisk optikk i hjelmen som gir soldatene et slags røntgensyn for å se våpen, miner og andre metallgjenstander. Mulighetene for strategi og samarbeid har med andre ord blitt enda større og mer utfordrende.

Det er lett å legge merke til hvor mye arbeid som er lagt i grafikken - særlig med animasjonene. De tidligere nevnte spesialstyrkene har bidratt for å heve realismen, og animasjonene er soldatenes egne bevegelser fanget med motion capture-teknologi. Dette førte til omtrent 2500 forskjellige animasjoner.

Future Soldier er likevel ikke perfekt. Det visuelle mangler fortsatt en del finpuss og kontrollen kunne vært mer presis, særlig når man løper og beveger seg inn og ut av dekning.

Med tanke på at det fortsatt er noen måneder til spillet slippes, kan Ubisoft likevel få alle bitene på plass. Ubisoft har stor tro på spillet, og det samme gjelder oss. Fremtidens soldat er nærmere enn dere tror. **Emil Ryttergård**



## FREMTIDENS SOLDATER, FREMTIDENS UTSTYR

Ingen krig uten hypermoderne gadgets!

### ■ Gunsmith

Hver endring påvirker våpenets ytelse og karakteristikk. I Gunsmith kan du lage et våpen perfekt for enten lange eller korte distanser, og gå rett fra menyen og ut på skytebanen for å teste våpenet. Med Kinect kan man gjøre endringene med hendene, i beste Minority Report-stil.

### ■ Sensorgranat

Det finnes flere alternativer for å skaffe seg oversikt før man stormer inn i kampens hete. Ved å kaste en sensorgranat inn i nærheten av fienden, vil alle de som står innenfor rekkevidde vises på skjermen. Deretter er det bare å fordele fiendene mellom lagkameratene og starte angrepet.

### ■ Magnetisk optikk

Hjelmene er utstyrt med magnetisk optikk. Dette gir det et slags røntgensyn som viser våpen og andre metallgjenstander. En annen praktisk funksjon er at optikken viser nedgravde miner, og den kan derfor spare livet ditt mange ganger.



## FANATEC CSR ELITE RACING WHEEL

Gamereactor har råkjørt med Fanatecs nye ratt og vi er fryktelig imponerte. Men, kvalitet koster også denne gangen...

Kompatibel med PC / PS3 / X360 Vekt 4, 4 kg Cirka pris 4500 kroner

### Ingen av oss tvilte på at Fanatec skulle

lykkes da de for et drøyt år siden fortalte oss at de utviklet et Elite-ratt. Nå har den endelig kommet, og navnet er Fanatec CSR Elite. Det er ingen som er usikre på at de tyske racing-entusiastene har konstruert det beste simulatorrattet til under 10 000 kroner.

CSR Elite skiller seg fra den rimeligere GT2 Wheel på flere områder. For det første er det utstyrt med en optisk sensor som leser av rattets vinkler flere hundre ganger per sekund. Sensoren og dens målinger er helt adskilt rattets mekanikk og eliminerer eventuelle feilberegninger når det kommer til de millimeterpresise sporvalgene. Elite-rattet kommer også med to force feedback-motorer på 120 watt hver. I tillegg finnes det to vibrasjonssystemer montert i selve rattet. På toppen av alt det tekniske kommer Elite-rattet med noe andre modeller savner, nemlig to stillegående vifter som avkjøler mekanikken uten et knyst. Ifølge Fanatec selv arbeider Elite-rattet i utrolige 26 db, hvilket er like stille som en Playstation 3. CSR Elite er reimdrevet, og inneholder altså ikke et kjede sånn som Trust-master-konkurrenten RS500. Reimdriften har blitt

bygd om og skiller seg fra GT2-modellen ved at den nå er sterkere om mer holdbar.

Her hos Gamereactor har vi testet CSR Elite i blant annet Forza Motorsport 4, Gran Turismo 5 og iRacing, og vi har latt oss imponere av flere ting. En ting er hvor smidig og følsom som det er til tross for den kraftfulle force feedback-funksjonen. Det er

## FOR DEG MED HØYE KRAV ER FANATECS NYE ET TRYGT VALG

også imponerende hvordan rattet er så detaljert i selve utregningene som foretas. Man kan kjøre bil i Forza Motorsport 4 på en mye mer presis måte enn det som har vært mulig tidligere. Selve konstruksjonen kan beskrives som enorm, og den veier mer enn dobbelt så mye som andre rattjul fra Fanatec. Når alt kommer til alt er dette det absolutt beste rattet vi noen gang har testet. CSR Elite er intet mindre enn et sikkert kjøp for alle simulatorfrelste spillere.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

# FREMBLIKK

Etter lansering er det disse vi ser frem til...



## LITTLE BIG PLANET

Det fjerde spillet i serien bruker samme mekanikk som de tidligere utgivelsene. Ifølge utvikleren skal fokuset ligge på at det er "en plattform for spill", snarere enn et plattformspill. Spillet bruker berørings skjermene aktivt, både når du skal lage brett eller komme deg gjennom dem.



## RESISTANCE

Apokalyptisk krigføring

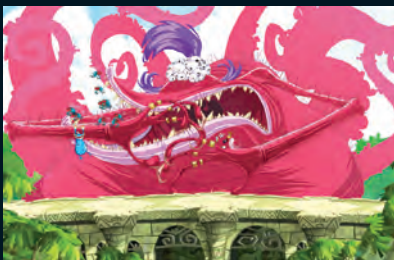
Resistance-serien har hatt opp- og nedturer, men Sony vil likevel videreføre den på PS Vita. Vi håper dette kan fikse de håpløse kontrollene fra forrige bærbare utgivelse.



## GRAVITY RUSH

Utfordre tyngdekraften

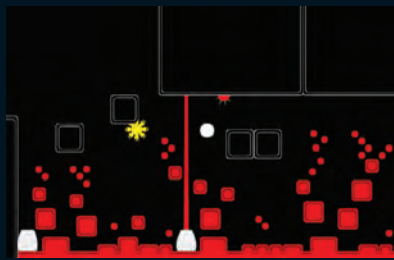
Av demspillene levert sammen med PS Vita-konsollen var det uten tvil den mest positive overraskelsen. Det fiffige, tyngdekraftbaserte gameplayet lover bra.



## RAYMAN ORIGINS

Fargesprakende sjarmbombe

Rayman Origins var en herlig håndtegnet plattformperle med samarbeid i fokus. Når han så får boltre seg på Sonys håndholdte kan man bare håpe på det beste.



## SOUND SHAPES

Musikalsk plattforming

Etter det vi har forstått er Queasy Games ute etter å lage en kombinasjon av Fruity Loops og Little Big Planet. Definitivt eksperimentelt, men vi ble nysgjerrige.

# PS VITA SNART I NORGE

Gamereactor har tilbrakt noen uker i selskap med Sonys nye håndholdte...

Den 22. februar slippes PS Vita. Sonys håndholdte som skal ta opp kampen med Nintendo 3DS. Vi har testet den nye bærbare et par uker og inntrykkene er gode. Selve maskinvaren er behagelig å spille på og ligger godt i hendene. Designet, teknologien, kraften og skjermen gir en solid kvalitetsfølelse. Sony har også sørget for en godkjent rekke lanseringstitler.

Likevel er jeg ikke helt overbevist av den nye kraftpluggen. Selv om maskinen i seg selv er et godt stykke teknologi, savner jeg den virkelige gode spillopplevelsen. Uncharted: Golden Abyss er riktignok en god lanseringstitel, men spillet besitter ikke de



### 1 Nytt menysystem

Med Playstation Vita erstatter Sony sitt tidligere menysystem Xross Media Bar med Live Arena. Med Live Arena kan vi forvente en spenstigere interface, der startskjermen består av ikoner i form av runde bobler og tydelige, lettnavigerte menyer skreddersydd for berørings skjermen.

samme kvalitetene som konkurrentens Super Mario 3D Land og Mario Kart 7 - systemselgere.

Prisen gjør meg også noe lunken. For prisen av en PS Vita, minnekort og ett spill kan man kjøpe to av dagens stasjonære konsoller. Med tanke på kostnadene burde PS Vita by på en helt unik spillopplevelse, men det er lite som gjør at konsollen utmerker seg - mest av alt på grunn av spillene. Little Deviants og Escape Plan er gode eksempler på spill som demonstrerer teknologien godt, men som likevel ikke byr på det ekstrordinære. Det får verken meg eller andre i redaksjonen til å sitte å tvilholde på konsollen, selv om vi liker den.

Når alt kommer til alt synes jeg det er positivt at Sony har fylt den nye konsollen med så mye interessant teknologi. Det banebrytende spillet lar vente på seg ved lansering, men de kan ha lagt et viktig grunnlag for kreativitet og innovasjon. Konsollen er god å spille på og den har en spennende fremtid. Nå venter vi bare på den virkelig gode spill-opplevelsen.

## ! SPESIFIKASJONER

**Størrelse** 182 x 18,6 x 83,5 millimeter **Vekt** 279 gram **Skjerm** 5 tum OLED multitouch (16:9), 960 x 544 piksler **Processor** ARM Cortex-A9 core (4 kjerner) **Grafikk** PowerVR SGX543MP4+ (4 kjerner)

**Minne** 512 megabyte (+ 128 megabyte VRAM) **Øvrig** Kamera foran og bak, Six Axis-bevegelighet, GPS, berøringsfølsom på baksiden.



VI HAR TESTET!

PlayStation

## 2 Møt venner

Den inkluderte tjenesten Near drar nytte av den innebygde GPSen, slik at du kan oppdage andre PS Vita-brukere og utfordre dem. Det eneste du trenger å gjøre er å registrere deg.

## 3 Vanlig og digital distribusjon

PS Vita-spillene kommer på små, minnekortaktige kassetter. For å spille dem må du likevel gå til anskaffelse av et micro SD-kort fra Sony. Deretter kan du fylle dem med spill du har lastet ned fra Playstation Network.

## 4 Spill dine Playstation 3-spill

Streaming-funksjonen lar deg strøme bildet fra PS3-konsollen til Vita, og på denne måten kan du spille dine Playstation 3-spill hvor som helst. Våre tester vitner dog om dårlig bildeklarhet, noe vi håper kan rettes på i de fremtidige oppdateringene.

## Notiser

### SOPA og PIPA skrinlegges

De omstridte amerikanske lovforslagene kjent som SOPA og PIPA ble i midten av januar skrinlagte som følge av massiv motstand fra mediebransjen og Det Hvite Hus. Forslagene åpnet for langt strengere sensur av internett, for å bote mot problemene med piratkopiering. Man antar at liknende forslag vil bli lagt frem i fremtiden.

### Nintendo Network annonsert

Mot slutten av januar la Nintendo offentliggjøre på sløret for online tilbudet til den kommende Wii U-konsollen. Dette tilbudet har fått navnet Nintendo Network og vil by på en funksjonalitet som kan sidestilles med Xbox Live og Playstation Network.

### Ingen brukte spill på neste Xbox?

Ryktene om den neste Xbox-konsollen har floreret den siste tiden, og en av de mest faretruende rapportene hevder at konsollen vil være sperret for brukte spill. En slik ordning ville ført til økte inntekter for utviklerne, men det kan også bety slutten for spillbutikkene. Disse er nemlig avhengig av inntektene fra bruksalget.

### Assassin's Creed III i USA?

De som håper på en ny setting i det neste Assassin's Creed-spillet kan meget godt få viljen sin. Ifølge de siste ryktene i spillbransjen vil nemlig Assassin's Creed III bytte ut renessanse og europeiske byer til fordel for 1700-tallet og den amerikanske revolusjonen.

### Seks ganger sterkere enn 360

Skal vi tro de siste ryktene i spillbransjen er arbeidet med den neste Xbox-konsollen allerede godt i gang, selv om Microsoft har avkreftet en annonsering i 2012. De hissigste ryktene hevder til og med at både grafikort og prosessor skal være ferdigutviklet, og angivelig blir konsollen hele seks ganger sterkere enn dagens Xbox 360.

### Cryteks egen spillplattform

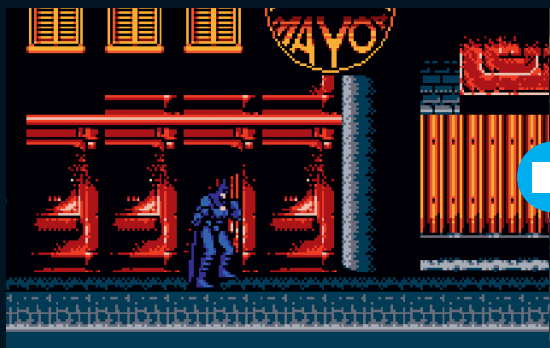
Den tyske utvikleren Crytek, som er best kjent for Crysis-spillene, har annonsert sin egen spilltjeneste kalt Glace. Denne spilltjenesten vil kjøre direkte i nettleseren din, og alle spillene skal streames fra en ekstern server. I tillegg lover de integrert videochat og en rekke sosiale funksjoner.

### Vurderer Navnebytte for Wii U

Ikke alle falt for Wii U-navnet da Nintendo presenterte sin neste konsoll på E3-messen i fjor. Dette er trolig grunnen til at selskapet nå ifølge ryktene vurderer å bytte navnet innen årets messe.

# EVOLUSJONSTEORIEN

Mye har skjedd på 20 år. Spill som underholdningsform utvikles i rakettfart og alle klassikerne vi husker så godt ser i dag ut som fossiler..



Batman: The Video Game 1989 Batman i 140 piksler.



Batman: Arkham City 2011 Samme Batman i 210 000 polygoner.



Doom II 1994 Massive fiender og ødeleggelses anno 1994.



Battlefield 2011 Realistiske fiender og hus som kollapser anno 2011.



Need for Speed II 1997 Verdens beste bilspill for 15 år siden.



Forza Motorsport 4 2011 Verdens beste bilspill akkurat nå.



Zelda: A Link to the Past 1991 Grøntområder i pikselform.



Zelda: Skyward Sword 2011 Grøntområder i form av polygoner.



## FRANK OCONNOR

Gamereactor har skravlet løst med produsenten bak det kommende Halo 4

**Hva var grunnen til at Halo fikk så stor suksess?**

- Jeg tror at det viktigste med Halo var at det var et førstepersons skytespill som fungerte på konsoll. Denne sjangeren var perfekt til PC med mus og tastatur, og endelig lykkes noen med å tilpasse den til analoge stikker på en håndkontroll. Det løste helt enkelt mange små, men utfordrende tekniske problemer på en veldig god måte. Sandkasse og åpen verden var kronen på verket.

**Vurderte dere i det hele tatt en annen hovedperson enn Master Chief til det kommende Halo 4?**

- Som en annen hovedperson? Joda. Vi vurderte det, men den neste historien er helt klart fokusert på Master Chief. Når det er sagt, så fantes det spillbare Elites i ODST, Halo Wars, Reach og Halo 3. Det betyr at de fleste Halo-spillene har hatt andre helter enn Master Chief.

**Vil vi noen gang få se ansiktet til Master Chief?**

- Det er faktisk ganske pussig. Master Chiefs ansikt er godt beskrevet i Halo-bøkene, men i spillet har det alltid vært skjult av hjelmen. Fansen har blitt så vant til dette at det har blitt en del av myten.

**Halo 2 fikk en del kritikk som handlet om hvor brått det sluttet. Hvordan ser du på det?**

- For å være helt ærlig, så var det noen elementer som hadde like mye å gjøre med produksjonsstress som med historieambisjonene.

**Hva kan vi forvente av Halo 4?**

- Det kommer garantert til å bli et svært fristende Halo-spill med noe nytt gameplay, bedre grafikk og nye elementer i historien. De kommende månedene vil det være mye mer å fortelle om dette, men akkurat nå jobber vi knallhardt med noe alle er stolte av.

**Bungie er offisielt ute av Halo-dansen. Bør de største tilhengerne være urolige?**

- Nei, og personlig er jeg veldig spent på å få se hva Bungie kan tilby i tiden fremover.

SILJE REINÅMO

ERLEND NERVOLD

JON SIGVE SKARD

MORTEN ANDRESEN

# Thale



PÅ KINO 17. FEBRUAR

PRODUSERT AV YESBOX PRODUCTIONS SAMARBEID MED FILMFONDET FUZZ & EUFORIA FILM SILJE REINÅMO ERLEND NERVOLD JON SIGVE SKARD MORTEN ANDRESEN FOTO/REDAKTOR ALEKSANDER L. NORDAAS LYDREDAKTOR THOMAS ANGELL ENDRESEN  
MUSIKK RAYMOND ENOKSEN & GEIRMUND SIMONSEN KLEPPESKOLEN SULLY REED KOSTUMER MATS ANDERSEN EKSPERTISORJORTEN JACOBSEN VITESTORM STUDIOS CO-PRODUSERT LARS L. MARBY EKSEKUTIV PRODUSERT GUDRUN GIDDINGS  
LARS ANDREAS HELLEBUST TORÉ FREDRIK L. DREYER PRODUSERT BENDIK HEGGEN STRØNSTAD & CAMILLA FREDRIKKE JÆGER REGI & MÅNIG ALEKSANDER L. NORDAAS



euforia ▶

# INNKOMMENDE!

Ut med det gamle, inn med det nye. Vi har tatt 2012s **gjeveste** spill i nærmere øyesyn...



LES MER PÅ [GAMEREACTOR.NO](http://GAMEREACTOR.NO)

## Gotham City Impostors

PC, PSN, XBLA / Februar 2012

Mens Batman: Arkham City siktet seg inn på den mørke versjonen av nattens ridder, retter Gotham City Impostors blikket mot det glade 60-tallets Batman-TV-serie. I spillet inntar du rollen som bedrager på Batman eller Jokerens side, som dermed skal bekjempe hverandre i Team Fortress 2-dunstende flerspillermatcher. Her skal vi leke oss med alt fra gripehaker og springsko til rulleskøyter og hederlige paintballkamper.



## Jak and Daxter Trilogi

Playstation 3 / 22. februar

Forventningene står i kø når den etterlengtede HD-utgaven av Jak and Daxter-spillene slippes i februar. Samlingen, som utvikles av Mass Media, inkluderer klassikerne Jak & Daxter: The Precursor Legacy, Jak 2: Renegade, og Jak 3, og slippes den 2. februar til neste år. Ved siden av oppgradert HD-grafikk kan Sony friste med 3D-stotte og flunkende nye trophies.

## Asura's Wrath

Playstation 3, Xbox 360 / 24. februar

I Asura's Wrath følger vi Asura, en høystående general hos gudene, som har drept fienden Gohma. Etter krigen finner Asura ut at keiseren har blitt drept og at familien hans har forsvunnet skal han ta hevn på morderen, og det på særdeles brutale måter. Spillet har samme oppbygning som anime-episoder, og benytter seg ofte av filmatiske sekvenser. I en modus kan også to spillere slåss mot hverandre.



## SYNDICATE

**Smart sci-fi-action** fra svenske Starbreeze, utviklerne av det fantastiske The Chronicles of Riddick på Xbox...

### ■ God fremdrift

Syndicate engasjerer fra første stund, og det virker som at fremdriften er godt balansert. Det tar ikke lang tid før man lærer seg nye triks, får leke seg med kreative våpen eller lærer nye hackerangrep. Opprettholdes denne fremdriften gjennom hele spillet lover det godt for enspillerdelen.

### ■ Hack, hack og atter hack

Hacking er en av spillets nyskapende ideer. Dette utføres lettvidt ved å se mot gjenstandene, omgivelsene eller menneskene man vil hacke, for deretter å trykke inn venstre skulderknapp. Fiender utfører selvmord, mitraljosestasjoner skifter side... Listen er lang.

### ■ Nyskapende samarbeid

Man kan samarbeide med fire venner over nett, og det er tydelig at Starbreeze tør å tenke utenfor boksen med Syndicate. Nyansene i de forskjellige rollene, oppgraderingene og hackingen skiller spillet fra andre co-op-spill. Her gjelder det å samarbeide.

### ■ Smidige bevegelser

Til å være et førstepersonspill beveger Syndicate seg smidig, og bevegelse, fysikk og fart er godt balansert. Tidvis fikk jeg Mirror's Edge-følelsen når jeg beveget meg, og det er definitivt en god ting.



### Resident Evil 6

PC, PS3, Xbox 360 / 20. november

Resident Evil 6 handler om å revitalisere en gammel serie - å dra tilbake til røttene. Handlingen utspiller seg i 2013, ti år etter Raccoon City-episoden, og denne gangen står våre helter overfor et globalt biologisk terrorangrep. Spillet vil by på en nettbasert flerspillers med støtte for opptil åtte spillere, og en samarbeidsmodus for seks spillere. Capcom har også uttalt at det blir deres største spill hittil.

### The Secret World

PC / April

Magi og teknologi smelter sammen i en herlig blanding i The Secret World, mens forskjellige konspirasjonsteorier skal utforskes av de ulike grupperingene. I en moderne setting skal du kjempe for en av tre fraksjoner: Illuminati, Templar eller Dragon, som alle har sin helt egne stil. Funcom har dessuten kastet alt som heter karakter-levling på dø, da de forskjellige belønningene kommer i form av krefter.

### Journey

PSN / 2. kvartal 2012

Flower-skaperne er tilbake med nok et særegent og nydelig spill. Vi styrer en kappekledd figur gjennom en ørken, der målet er å nå frem til et avsideliggende fjell uten verken instruksjoner eller kart. Du vil kunne møte andre spillere mens du ferdes mot berget, men dere kan bare kommunisere med et enkelt skrik til hverandre. På reisen kan du utforske ruiner og andre områder, som huser både klær og andre hjelpemidler.



## FIFA STREET

Sjanger **SPORT** Utvikler **EA CANADA** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Slippes **MAI**  
Antall spillere **4** Alder **ALLE**

Med mulighet til å spille Five-a-side, Last Man Standing, Fusbol blant andre modus har det blitt mang en omgang med spinnvill triksefotball her i redaksjonen. Med tanke på at samme utvikler slapp det glimrende FIFA 12 i september i fjor, er det også mulig å tillate seg et lite snev av forventning. Sannheten er at vi har hatt det skikkelig gøy med spillet, og det til tross for at spillet føles totalt uferdig.

For det er virkelig en uferdig kode vi har testet. Ifølge min kontakt var koden fra desember, mens spillet skal slippes i midten av mars. Med så store feil som jeg har opplevd, skal det godt gjøres å ende opp med skikkelig løkkefotball. Jeg snakker om en keeper som oppfører seg hundre tusen ganger verre en Thomas Myhre i EM-kvalikken (seriøst!), ikke-eksisterende AI, flust med usynlige vegger, milliarder av bugs og elendig ballfysikk. Det hele topper seg med en dommer som ser ut til å være både blind og stum. Tidvis er det helt komisk. Dette er en av de dårligere sniktitt-kodene jeg noensinne har mottatt.

Likevel har vi altså spilt FIFA Street masse, og hatt det moro. Ideen til spillet er knallgod og man trenger ikke være FIFA-veteran for å plukke opp kontrolleren og utføre et überfett triksestunt før man avslutter med å kælke ballen rett i korsa. Konseptet byr på optimal sofahygge for fire personer (om det er lov å bruke den terminologien), og kan raskt bli den nye favoritten i vennegjengen.

Man kan også bryne seg på en karrieredel. Det hele starter i det små med å avtale å møtes på den lokale matta for å spille ball. Det tar ikke lang tid før du begynner å rekruttere spillere til et eget lag - som du selv må bygge - og deretter begynner jakten på stjernestatusen - en grei enspillerdel å okkupere seg med når resten av vennegjengen er ute på dans.

Oppsummert: FIFA Street har drøsevis av potensial, men mye arbeid gjenstår for utviklerne.

/Kristian Nymoen



# EVENTYREREN GJENOPPSTÅR

**Etter flere år i dvale er Lara Croft tilbake.** Crystal Dynamics tar henne med tilbake til røttene, uten verken assistanse eller penger. Nå skal hun fødes på ny...

## ■ Overlevelsesinstinkt

Tomb Raider introduserer oss for "survival instinct", som brukes når Lara skal løse gåter eller finne stier. Ved et enkelt tastetrykk bades skjermen i et grått lys, mens redskapene du kan bruke blir gule. Dette fungerer bare når du står stille. På den måten kan du også følge spor og finne nye hjelpemidler.

## ■ En ny Lara

En kan si mye om Lara, men hun var aldri en figur med dybde. Dette har Crystal Dynamics endret på i Tomb Raider. Vi møter en menneskelig Lara, fri for alle nykker og hjelpemidler. Dette er historien om hvordan hun ble eventyrer alle kjenner henne som. Hun vil eksempelvis ikke ta urealistiske hopp eller utføre magnetisk klatring lenger - hennes fysiske form bremser eller forenkler prosessen. Hun er fremdeles attraktiv, men på en annen måte. Borte er modellkroppen og de overdimensjonerte ansiktstrekkene - det er *dette* som er Lara.

## ■ Begrenset våpenutvalg

Ifølge Crystal Dynamics har de prøvd å begrense seg når det kommer til våpen. De har også uttalt at utstyrssekken vil bli begrenset, for å gjøre det enklere for henne å bevege seg. De vil ikke at hun skulle se nedtungt ut, og fokuserer heller på et knippe våpen. Til å begynne med har hun verken mat eller våpen, og må lete etter midler selv for å overleve. Ikke akkurat som gamle Lara, med andre ord. Oppgraderinger skjer når hun finner et etterlyst våpen eller gjenstand.

## ■ Et fiktivt Bermuda-triangel

Navnet på øya er The Dragon's Triangle, som huser utallige fly- og skipvrak ettersom den er inspirert av Bermuda-trianglet. Den fungerer som en hub-verden, slik at man kan fast-tracke til forskjellige punkter på kartet etter å ha oppdaget et område. Øya skjuler et perverst antall skatter og skjulte områder, mens leirsteder fungerer som evneporter. Her kan du oppgradere om du har rett utstyr, samt lage nye gjenstander fra vrakdeler. Utvikleren ville at det skulle bli enklere å ferdes gjennom lagringspunktene, slik at du kan utforske øya nøye i etterkant.

## The Last of Us

Playstation 3 / 2012

Naughty Dog er eksperter på å fortelle historier og skape spillpersonligheter vi bryr oss om, så det er ikke uten grunn at vi gleder oss til The Last of Us. Vi vet vi ikke mye ennå, bortsett fra at en mann og en jente befinner seg i et katastroferammet område, der dem må samarbeide for å overleve blant skumle monstre. Det virker panisk, uhyggelig spennende og filmatisk. Det har også utrolig vakker grafikk.

## Xcom

PC, PS3, Wii U, Xbox 360 / 9. mars

Spillet plasserer deg i skoene til FBI-offiser William Carter, og hans jobb er å tilintetgjøre trusler fra det ytre rom. Xcom spilles i førstepersonperspektiv, og fokuserer både på skyting og taktiske manøvreringer på slagmarken. På slagmarken kan spilleren gi avanserte kommandoer til sin gruppe agenter, og utenomjordisk teknologi kan samles for så å brukes mot skaperne selv. Vi gleder oss.



## Metro: Last Light

PC, PS3, Wii U, Xbox 360 / 2012

I Metro: Last Light er det nok en gang blodfylte kamper som står i sentrum. I tillegg vender den mystiske rasen The Dark Ones tilbake. Handlingen foregår nok en gang i Moskvas undergrunnsbaner, og starter der forgjengeren sluttet. Ifølge utgiveren kan vi forvente at Artyemis unner seg noen turer til overflaten underveis, mens han leter etter Prisoner - nøkkelen til overlevelse.

OPPLEV DEN FOR FØRSTE GANG I 3D



# STAR WARS EPISODE I

THE PHANTOM MENACE

# 3D

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Starring LIAM NEESON EWAN MCGREGOR NATALIE PORTMAN JAKE LLOYD IAN McDIARMID

Co-starring ANTHONY DANIELS KENNY BAKER PERNILLA AUGUST FRANK OZ

Music by JOHN WILLIAMS Produced by RICK McCALLUM

Written and Directed by

GEORGE LUCAS

Visual Effects and Supervision of 3D Conversion by INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC 3D Conversion by PRIME FOCUS A LUCASFILM LTD. Production - A TWENTIETH CENTURY FOX Release Soundtrack Available on SONY CLASSICAL

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

[Facebook.com/starwars](https://www.facebook.com/starwars)



©Lucasfilm Ltd. &TM All rights reserved.

PROPERTY OF TWENTIETH CENTURY FOX FOR PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION, OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

**PÅ KINO FRA 10. FEBRUAR**

# HD-relanseringer

Er de virkelig nødvendige?



Kolossal: Shadow of the Colossus ble raskt en kritiker- og publikumsfavoritt da det ble lansert, men nådde aldri de høyeste salgstoppe. Den glitrende relanseringen av de to kultspillene Shadow of the Colossus og Ico var derfor en ekstra stor overraskelse.

Jeg er over gjennomsnittet interessert i Star Wars, og da særlig de gamle filmene. Et av høstens høydepunkter var derfor da Star Wars-filmene omsider fikk sin velfortjente samlepakke på blu-ray.

Når et nytt medium slippes på markedet, f.eks. DVD eller blu-ray, endrer vi oppfatning av hva som er god og dårlig standard. Relanseringer til et nytt format bør derfor alltid pusses opp. Her er blu-ray-lanseringen av Star Wars en foregangsfigur. Når man ser de tre gamle filmene, er det lite ved bilde kvaliteten som avslører at filmene er over 30 år gamle. Svartbalansen og fargene er krystallklare.

Alt er likevel ikke bare glede. George Lucas er stormannsgal, og innbiller seg at han kan tukle med filmhistorien. Derfor endrer han på små detaljer og legger til nye spesialeffekter for hver relansering. Tanken er sikkert god, men Star Wars-entusiaster raser og roper likevel «Han Solo skjøt først!». Omtrent like turbulent forhold har jeg til tidevannsbølgen av høyoppløste, gamle spill som skyller over oss for tiden. Men la oss bare avklare én ting umiddelbart: Spill og film er to vidt forskjellige medium. Det som fungerer for det ene, behøver ikke å være fasiten for begge. Det finnes likevel noen likhetstrekk, både positive og negative.

## Relanseringer gir nye spillere en mulighet til å oppleve gamle klassikere...



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

### Kongelig gjensyn

Flere fans har etterspurt Kingdom Hearts-spillene som en mulig relansering. Det gjenstår å se, men vi ville ikke takket nei til å gjenoppleve PS2-spillene igjen.

### HD-relanseringer i nyere tid

Grand Theft Auto III på Iphone, The Secret of Monkey Island 1 og 2 på Xbox 360 og The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS på Nintendo 3DS. Markedet ser ut til å flomme over av relanserte titler, både på det digitale og fysiske markedet. Mens Microsoft i stor grad har sluppet sine HD-gjenutgivelser digitalt har Sony gått den andre veien, og startet en serie med relanserte Playstation 2-spill ved navn Classics HD. Dette er altså gamle Playstation 2-klassikere som har blitt restaurert og fikset på for fysisk lansering. Først ut var God of War 1 og 2, to klassiske hack'n slash-spill som tidligere kun var reservert Playstation 2. I tiden som fulgte gikk Sony lenger bak i spillhistorikken sin, og samlet to-tre spill på en og samme disk. Det tok ikke lang tid før utvalgte Prince of Persia-, Splinter Cell-, Tomb Raider- og Resident Evil-titler fikk samme behandling, med store navn som Jak and Daxter og Silent Hill som kommende relanseringer. Disse gjenutgivelsene er ikke direkte porter. De er remastrede HD-versjoner, som inkluderer oppdatert grafikk, bedre teksturer og Trophy-støtte. Noen, som for eksempel Shadow of the Colossus- og Ico-samlingen, inkluderer også 3D-støtte, mens andre åpner for spilling med Move-kontrolleren. Fan-forespørselene har strømmet inn i kjølvannet av Classics HD-linjen, som tyder på at dette er en fortsatt trend.

TV-skjermene har utviklet seg betraktelig på bare noen få år. HDTV er nesten allemannseie. Gamle spill kan derfor se skikkelig elendig ut på en HDTV – ikke fordi grafikken i seg selv er dårlig, men fordi spillet og konsollen er utviklet for en eldre TV-standard. Dette er i mine øyne hovedoppgaven til en HD-lansering. Det tilpasser bildet til dagens teknologiske virkelighet, som er vesentlig forskjellig fra den i 2005.

Det er også viktig å understreke at opplevelsen av å spille spillet for første gang umulig vil bli den samme i dag som da spillet opprinnelig kom ut. Hvorfor? Fordi spill- og mediehverdagen har endret seg drastisk. Forventningene våre er annerledes. Dermed kan det være vanskelig å forstå hvorfor et spill er kritikerrost og en publikumsfavoritt, med mindre man er i stand til å se spillet ut fra lanseringsårets forutsetninger. Derfor: Kjøper du HD-lanseringer i håp om å få en spillopplevelse etter dagens krav, så styr unna!

Men relanseringer er praktiske. Enkelte gamle spill er vanskelige å få tak i, enten fordi de er for gamle eller fordi de i sin tid solgte for lite (ICO-samlingen som ble sluppet i august var derfor et kjærkomment syn). Dermed gir relanseringer nye spillere mulighet til å oppleve gamle klassikere og utvide sin horisont. Digitalt og plassbesparende lansering er også en bonus.

Samtidig kommer jeg ikke unna at jeg i utgangspunktet foretrekker å spille gamle klassikere slik de opprinnelig ble utgitt, uten HD-restaurering av grafikken. Hvorfor? Fordi grafikk for meg på mange måter er som spesialeffekter i en film: Det forteller meg noe mediehistorisk. Det forteller meg noe om hvordan standarden var den gang, og hva som var bra/dårlig før i tiden. HD-grafikk i gamle spill blir ført som når George Lucas legger til nye spesialeffekter. På den andre siden, hvis HD-grafikk er det som skal til for at kidsa i dag vil forsøke seg på noen av barndommens beste spillopplevelser, så kjør på, selv om jeg i utgangspunktet har lite til overs for de som kun fokuserer på grafikk. Men heller grafikken enn store forandringer i gameplayet og kontrollsystemet, som vil være en enda større form for spillhistorisk skjending.

Joda, jeg er takknemlig for at spillere i dag gis muligheten til å (gjen)oppleve gamle klassikere, og håper det blir mer enn lettjente penger for spillbransjen. Det bør også gi gode opplevelser. Samtidig må så mye som mulig av det originale innholdet beholdes. Det er én ting å pusse opp et rom. Det er noe helt annet når man samtidig hiver ut alt innboet man har knyttet affeksjonsverdi til.

/Ingar Takanobu Hauge

**SOME TAKEOVERS  
ARE MORE HOSTILE  
THAN OTHERS.**



# SYNDICATE™

**I BUTIKK  
23.02.12**

**FORHÅNDSBESTILL NÅ**

**ELKJØP**

**LEFDAL  
ELEKTROMARKED**

**BUSINESS IS WAR**

**18**  
www.pegi.info

PC  
DVD

PS3  
PlayStation 3

PlayStation  
Network

XBOX 360

XBOX  
LIVE

Origin  
powered by EA

© 2012 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo and Syndicate are trademarks of Electronic Arts Inc. The Starbreeze logo is the trademark of Starbreeze AB. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



[www.ea.com/syndicate](http://www.ea.com/syndicate)

# PROTOTYPE 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Radical Entertainment Utgiver Activision Sjanger Action

**HELTEN DENNE RUNDEN HETER JAMES HELLER.** Han er militærmann og har nettopp ankommet den ny-omdøpte byen New York Zero etter lengre tjeneste i utlandet. Da James finner ut at det beryktede Alex Mercer-viruset har tatt livet av familien hans, sverger han å hevne tapet. Men før han aner, sporer Alex ham opp og inviterer ham med på leken. Men infiseringen tar ikke knekken på James - tvert imot - han får uante krefter sammen med

en ypperlig anledning for hevn.

New York Zero er delt inn i tre soner avhengig av konsentrasjonen av virusinfiserte fiender. Ikke bare gir en slik inndeling kontroll til utvikleren i forhold til hvordan historien utvikler seg og gir adgang til nye områder - mer effektiv minnebruk gir byen en kraftig visuell forbedring. Radical har nemlig videreutviklet Titanmotoren til versjon 2.0, og den skal kunne by på den samme galskapen som du opplevde i det første spillet, bare mye penere. Det betyr igjen mer detaljerte omgivelser, større variasjon og flere simultane hendelser. Det er lite som overgår følelsen av kontrollert kaos når 20 soldater, tre tankser og et par helikoptre fatter interesse for deg og kampen starter.

Kontrollene er betydelig forbedret, og det er gjort grep for å gjøre det enklere å lese slagmarken slik at man lettere kan orientere seg og til en viss grad forutse hvilke fiender som vil utgjøre den største trusselen. Den overnevnte, kinkige problemstillingen løser jeg raskt med å knuse en tanks med hammere som armer, før jeg river løs en skyter og retter kuleregnet mot soldatene. Med resten av ammunisjonen feller jeg et helikopter og umiddelbart etter overtar jeg en tanks og gjør NYZ' gater utrygge. Idet jeg får nok av helikopteret som konstant flyr over meg, bruker jeg en av de mer fascinerende kreftene som Heller besitter. Tendrills heter evnen, og den sørger for at det sendes tentakler ut av fienden. Disse tentaklene vil enten sørge for at



2012

**EKSKLUSIVT  
BARE I GRI!**



motstanderen blir hengt opp mellom bygninger, relativt åpen for nye angrep, eller – dersom tentaklene får tak i løse gjenstander – la motstanderen bli knust mellom tanks, søppelcontainere og biler som flyr gjennom lufta.

## Forbedret grafikk, veldesignet kampsystem og et godt utvalg av varierte oppdrag er noen av endringene...

Radical har også hatt en grundig evaluering av flere av Prototypes spill-elementer og forbedret eller fjernet dem. Mange vil sikkert huske militærbase fra det første spillet, men Radical er ikke bekymret for at folk vil kjede seg. Basert på det jeg fikk teste er jeg enig. Ikke bare er basene mer detaljerte og byr på en endring i spillets

vanlige flyt, men det tilbys forskjellige puslespill der man må finne ut hvem som overvåker hvem, slik at du ubemerket kan tynne ut flokken rundt personen du er interessert i. James Heller har også en såkalt Pack

Leader-evne som lar han tilkalle en flokk Brawler-monstre. Disse kan han bruke for å skape kaos i en del av en militærbase, slik at han kan snike seg inn ubemerket fra en annen kant. Radical har også fjernet oppdrag som ikke føles naturlige å ha med, eller som er i overkant repetitive.

Forbedret grafikk, veldesignet kampsystem og et godt utvalg av varierte oppdrag er ikke det eneste Prototype 2 kan by på. Selv om spillet kanskje ikke har den mest raffinerte historien, så har det blitt jobbet mye med å tilpasse den til spillformatet. Senior designer Matt Armstrong forklarer at tilpasningen har vært nødvendig. Han sier det er sjelden man spiller på sammen måte som man ser en film, og at det kan bli vanskelig å henge med i historien hvis man kun spiller en time nå og da. Han er også veldig fornøyd med hvordan forfatterne har benyttet humor.

Jeg reiser fra Radical og Canada med et glis om munnen. Dette ser lovende ut.

**Richard Imenes**



### 1 LES MOTSTANDEREN

Større fiender gjør deg raskt oppmerksom på at du bør endre taktikk på et tidspunkt og fokusere kreftene dine på eventuelle svakheter fienden har. Det vil også være mulig å til en viss grad lese motstanderen, slik at du har noe tid til å reagere på deres angrep.

### 2 TENDRILLS

James Heller demonstrerer hvor lett det er å henge fiender til tork med den nye Tendrills-egenskapen. De kan være til veldig god hjelp når man trenger å fjerne en gruppe fiender. Det ser heftig ut, og resultatet er som regel av det blodige slaget.

### 3 KOMBINASJONER

Selv om Heller flekker klørne i dette skjermbildet, så kan det fort endre seg. Man har nemlig muligheten til å tilegne et par knapper med forskjellige muteringer, slik at om man vil kombinere med hammerslag, pisk eller Tendrills – så står man fritt til å eksperimentere.





**18 feb**  
**GAMER MEETUP**  
**STHLM**

Är du bäst i Norden på SOULCALIBUR V?  
 Bevisa det!  
 Vinn en resa till Europa-finalen och fina priser.  
[www.gamermeetup.se](http://www.gamermeetup.se)

# TWO SWORDS, TWO GENERATIONS, ONE DESTINY



# SOUL CALIBUR V™



**The Greatest Warriors**  
 25 characters including 12 new plus Ezio from the Assassin's Creed® series.



**Spectacular Battles**  
 High speed fights featuring the new Critical Edge system.



SOUL CALIBUR™ V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.  
 © 2012 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.  
 ®, "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.



**Enhanced Customization**  
Create and customize characters by appearance, weapons, fight style and more.



**Conquer the world**  
Battle, chat and share replays and data online.

**GameStop**<sup>®</sup>  
power to the players<sup>™</sup>

**namco**<sup>®</sup>

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





# Hettest 2012

De kommende månedene er fylt til randen med glohete utgivelser til alt som kryper og går av konsoller. Vi i Gamereactor har listet opp de 20 vi anser for å være de mest interessante...

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

# 20

## METRO LAST LIGHT

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger **Action** Slippes **Sommer**

**Snøen er i ferd med å smelte, og man kan til og med skimte** spor av blå himmel. Det er likevel ikke et lystig bilde som blir presentert i Moskvas ødelagte betonglandskap. Fryktinngytende mutanter herjer på overflaten, og under bakken kriger rivaliserende grupper av mennesker om makten. Last Night fortsetter der Metro 2033 sluttet, som igjen var basert på den russiske forfatteren Dmitry Glukhovskys postapokalyptiske roman med samme navn. Det er likevel ikke den litterære oppfølgeren, Metro 2034 som

ligger til grunn for Last Night. Den krasse tonen, den kalde atmosfæren og helten Artyom vil fortsatt være med. Det er fordi den ukrainske utvikleren 4A Games har valgt å selv skreddersy historien til å passe deres formål. På samme måte som før, vil det bli action og skrekk i stemningsfulle og bitre miljøer.

Sniking i mørket kommer til å være en stor del av overlevelsesstrategien, men å slukke lys med lyddempet gevær og snikmyrde nazister vil likevel avveksles med adrenalinpumpende jakter og heftige skuddvekslinger. Uansett om man ligger under et tre i den Tsjekiske militærsimulatoren Arma eller blir jaget av radioaktive hunder i Stalker, så pleier det å være et spesielt, rått gameplay og atmosfære i øst-europeiske actionspill. Det samme gjaldt Metro 2033, og det er nettopp derfor vi venter i spenning når sommeren kommer.

19

## GUILD WARS 2

Plattform **PC**  
Sjanger **Nettrollspill**  
Slippes 2012

Med Guild Wars 2 gjør ArenaNet det ingen har våget på en årrekke. De gambler stort og tar et oppgjør med etablerte standarder i MMO-sjangeren. Det tradisjonelle quest-systemet erstattes av dynamiske hendelser, hvor ting utspiller seg i verden rundt deg, uavhengig av om du griper inn eller ikke. Et kampsystem hvor posisjonering, bevegelse og samspill er essensielt for å lykkes høres unektelig forlokkende ut. Med en flat nivåkurve hevder ArenaNet å ha eliminert den repetitive spillestilen MMO-spill ofte blir kritisert for. Det er store ord, og kan de virkelig innfri?



17

## SSX

Plattform **PC / PS3 / X360** Sjanger **Sport** Slippes 2 mars

**Vi husker det fremdeles. Det øyeblikket vi satte utfor bakken med pulsen i høygir, snøbrettet på railen og motstanderne hakk i hæl, mens de klamme hendene våre klistret seg til kontrolleren mens vi trikset til den store, gjeve gullmedaljen.** Det er fem år siden forrige gang vi suste nedover bakkene i SSX, og nå får vi endelig sjansen til å skrense langs snøfonnene igjen. EA har satt brettkjøringen til 27 virtuelle fjellkjeder. Rettere sagt: Ikke alle er virtuelle. Ved hjelp av satellittbilder, har de gjenskapt virkelige fjellkjeder samtidig som de har kunnet skape nye topper med et svært naturtro preg. Spillereglene har blitt endret ved å gjøre designet enda mer åpent enn tidligere. Borte er usynlige vegger og avgrensede områder - nå står man fritt for å gjøre akkurat det man ønsker, enten det er å grinde på syltynne trær eller å trikse til poengrekord. Dette er det SSX-spillet alle vil ha. De som er kjente med Autolog-funksjonen vil se umiddelbare likheter i Rider Net-tjenesten, som lar deg utfordre dine venner både på nett og offline. Dessuten vil det komme nye utfordringer hver dag, slik at du kan tjene penger til nytt utstyr. SSX kan også friste med tre nye spillmoduser. Du kan presse klokka i Race It, trikse deg til usannsynlig høye poengsummer i Trick It eller utfordre skjebnen i Survive It. I sistnevnte blir du satt på prøve gjennom alt fra snøstormer og skred, der det eneste viktige er å overleve. SSX osrer av kreativ frihet. Spillet flommer over av spennende hopplosninger og spenstige løyper, slik at du skal kunne gjøre så mange triks som mulig. Ta dette, kombinert med et utbrodert nettsystem med Global Events og lagkjøring, så har du oppskriften på det mest lovende SSX-spillet til dags dato.

### FEM ÅR SIDEN SIST

Det har gått fem år siden vi sist fikk se noe fra SSX-serien. Det nye SSX ser veldig bra ut med herlig retro-følelse.

18

## SYNDICATE

### STARBREEZE SERVERER NY OG SMART SCI FI-ACTION

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger **Action**  
Slippes 24 februar

Tommelfingerregel: Spill blir ofte bra med Starbreeze bak roret. Bare se på Escape From Butcher Bay og The Darkness. Syndicate ser ut til å bli noe så sjeldent som et smart actionspill. Med en cyberpunksetting, kreativt våpenbruk og alternative fremgangsmetoder håper vi Starbreeze leverer et nyskapende actionspill.



16

## FAR CRY 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger **Action** Slippes Mars

Crytek ga oss et herlig spill i Far Cry, mens Ubisoft overtok arbeidet med Far Cry 2 som floppet totalt og endte opp som en lite spillbar bugfest. Likevel har vi tro på Far Cry 3 Vi har tro på at Ubisoft har lært av sine feil og setter alle kluter til for å skape en leken og eksplosiv actionsandkasse. Det er lite sannsynlig at Far Cry 3 ender opp blant neste års kremtitler, men vi har tro på et "B-filmpreget", actiontungt og underholdende gjensyn med sydhavsøyen.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

15

## DISHONORED

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger **Action**  
Slippes August

Ett av snikespillene vi virkelig gleder oss til i 2012 er Dishonored. Dette er et spill som tar oss med til en steampunk-inspirert Science Fiction-variant av 1600-tallets London, designet av en av mennene bak City 17 i Half-life 2. Du spiller som en tidligere livvakt av grevinnen som er anklaget for å ha drept henne, og skal ved hjelp av snikeferdigheter samt våpen, gjenstander og overnaturlige evner bevise din uskyld. Løs oppdragene slik vi selv vil? Ja, takk.

14

## HITMAN ABSOLUTION

### DANSK SPION SNIKER OG SKYTER SOM EN ILDSINT GALMANN

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger **Action**  
Slippes 2012



Hitman er en serie som aldri har fremstått som den mest kommersielle, men likevel truffet publikum. Mye tyder på at mange går rundt med en liten, skallet leiemorder i magen, men mest av alt har nok serien etablert sin egen nisje i actionsjangeren: glem hodeløs spredning av varmt bly, her er det kaldt og kalkulert planlegging som vinner løpet, aller helst så diskret som overhodet mulig. Det er seks år siden forrige bidrag i serien ble sluppet. Med Hitman: Absolution er det derimot klart som dagen at danskene både har langt større budsjett og ambisjoner for serien.

# 13

## PROJECT CARS

Plattform **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360**  
Sjanger Racing  
Slippes Oktober

Det er den samme visa hver gang et spill skal slippes - overalt skriver bedrevitere om hvordan det kunne ha vært bedre. Slightly Mad Studios har derfor valgt å starte i den andre enden med Project Cars: De har spurt spillerne hva de vil ha i et bilspill, og deretter gjort sitt beste for å implementere alt. Tanken er å skape drømmespillet, og i tillegg til flerspiller tilbyr den beste ensplayeren i en bilsimulator noensinne...

### 12



## BORDERLANDS 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger Action  
Slippes 30 juli

Oppfølgeren til den stilfulle blandingsrasen Borderlands, som med sin rolpehumor, uforglemmelige figurer og fengslende rollespill-elementer gikk rett hjem hos gamere på tvers av kloden, har også fått en flerspiller for opptil fire spillere. Det høye antallet av våpen er byttet ut til fordel for et system med detaljert oppdatering av våpene.

### 11

## STARCRRAFT II HEART OF THE SWARM

### KERRIGANS VENDETTA SER VELDIG BRA UT

Plattform **Mac / PC**  
Sjanger Strategi  
Slippes Sommer

Man kan selvfølgelig se på Heart of the Swarm som et tillegg til et to år gammelt spill, men når det er Blizzard som står bak pleier det å bety at det er mer verdt enn det mange fullprisspill kan skilte med. Og hvem vil vel takke nei til mer av denne generasjonens beste strategispill? Men selv om nye stridsenheter og oppdatert spillmekanikk virker spennende, så er det Kerrigans kapittel i den episke romoperaen som lokker mest.



# 10

## TOMB RAIDER

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Eventyr / Action Slippes 2012

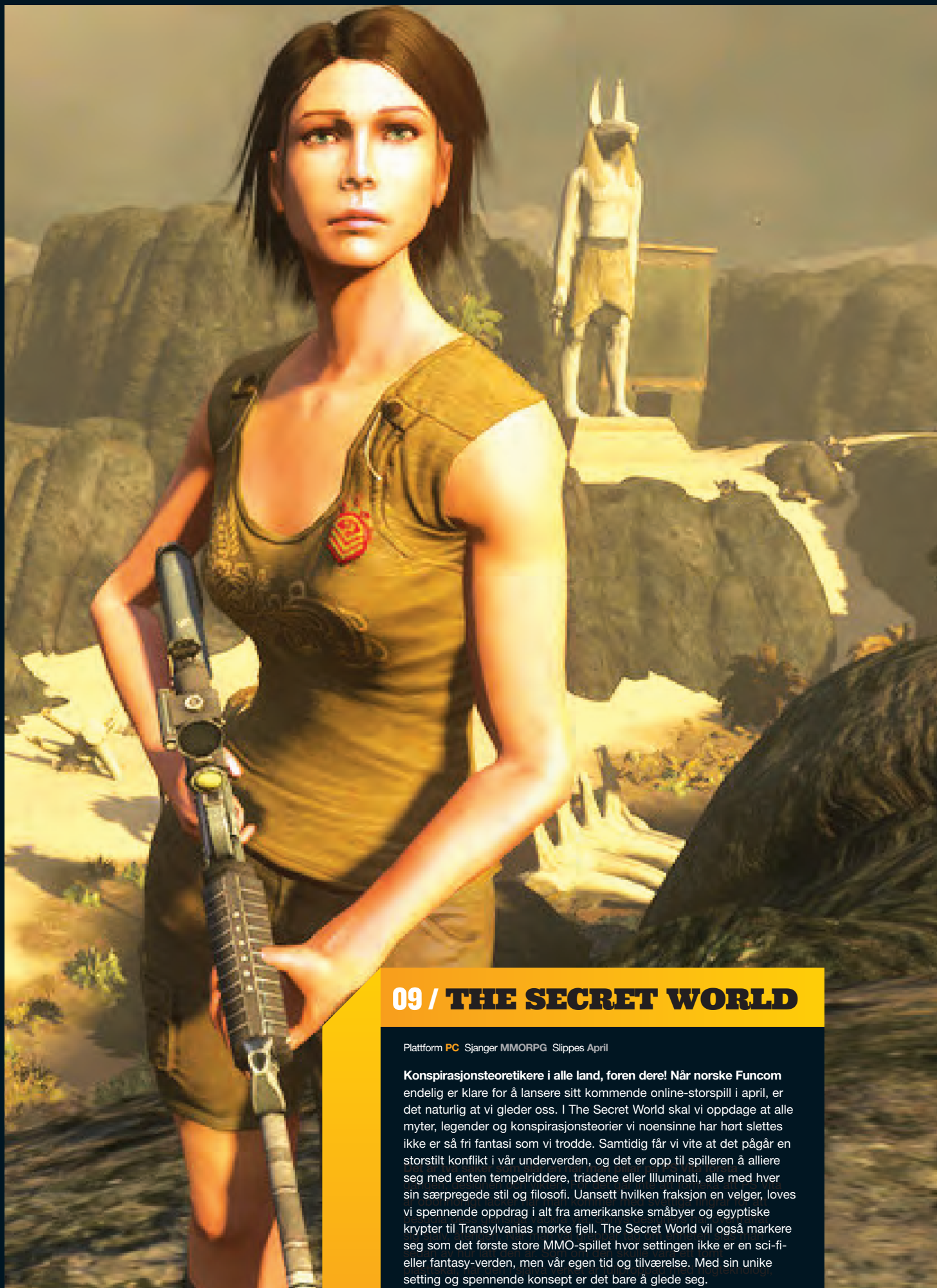
I stedet for å skulle overgå alle hennes halsbrekkende eventyr, har Lara Croft bestemt seg for å vende tilbake til røttene og vise oss hvordan superhelten ble til...

Under E3 i fjor ble det kjent at Crystal Dynamics, som tok over serien i 2006, ville revitalisere den kjente og kjære serien. Borte var de snau klærne, den overdimensjonerte kroppen og kjølige fasaden. Lara Croft skulle tilbake til røttene, lofte de oss – komplett med alle feil og problemer som måtte medfølge. Siden 2006 har Lara Croft for mange blitt erstattet av Nathan Drake og Uncharted-serien, som i nyere tid har blitt eventyrspillenes nye Indiana Jones. Men Lara Croft sitter fremdeles dypt i våre hjerter, og etter den mildt sagt imponerende E3-traileren har vi stor tro på det som må være 2012s største comeback.

Men Crystal Dynamics har ikke nøyd seg med å totalrenovere 90-tallsikonet. Selskapet har tatt et dyddykk i historikken til frøken Croft, og redesignet de omgivelsene og elementene vi husker best. Her blir vi ikke møtt av frodige jungler og vennlige fjes. Vi går tilbake til røttene. Tilbake til de lugubre ulvehulene, sultne rovdynere og drapstørste innbyggerne. Tilbake der det hele begynte.



I E3-traileren som fulgte ble vi kjent med en helt ny Lara. En Lara som på nytt må lære å klare seg selv, totalt uforberedt på alle farene og menneskene som venter på henne. Vi møter den 21 år gamle Lara på skipet The Endurance, som raskt bukker under for havets vrede. Vi våkner sammenbundet i en fryktinngytende hule, strippet for våpen og dermed mer sårbar enn noen gang. Hva gjør hun? Hvordan kommer hun seg ut? Hva venter henne på den livsfarlige øya? Dette er alle spørsmål som må besvares når Lara vender tilbake til oss i løpet av høsten. Heldigvis ser det ut til at Crystal Dynamics' dystre og redefinerende eventyr blir akkurat det vi ønsket oss fra vår gamle heltinne – skavanker og nye klær til tross.



## 09 / THE SECRET WORLD

Plattform **PC** Sjanger **MMORPG** Slippes **April**

**Konspirasjonsteoretikere i alle land, foren dere!** Når norske Funcom endelig er klare for å lansere sitt kommende online-storspill i april, er det naturlig at vi gleder oss. I The Secret World skal vi oppdage at alle myter, legender og konspirasjonsteorier vi noensinne har hørt slettes ikke er så fri fantasi som vi trodde. Samtidig får vi vite at det pågår en storstilt konflikt i vår underverden, og det er opp til spilleren å alliere seg med enten tempelriddere, triadene eller Illuminati, alle med hver sin særpregede stil og filosofi. Uansett hvilken fraksjon en velger, loves vi spennende oppdrag i alt fra amerikanske småbyer og egyptiske krypter til Transylvanias mørke fjell. The Secret World vil også markere seg som det første store MMO-spillet hvor settingen ikke er en sci-fi- eller fantasy-verden, men vår egen tid og tilværelse. Med sin unike setting og spennende konsept er det bare å glede seg.

# 08



## THE LAST OF US

Plattform **PS3**  
Sjanger **Action**  
Slippes **2012**

Naughty Dog er eksperter på å fortelle spennende historier og skape spillpersonligheter vi bryr oss om, så det er ikke uten grunn vi er i overkant nysgjerrige på deres splitter nye eventyr. Foreløpig vet vi ikke så mye annet enn at en mann og en ung jente befinner seg i et katastroferammet område, der de samarbeider for å overleve blant skrekkinngytende monstre. Det virker panisk, uhyggelig spennende, filmatisk og har en utrolig vakker grafikk. Dette er definitivt en tittel det er verdt å sperre øynene opp for i 2012.

# 07

## HALO 4

Plattform **X360** Sjanger **Action**  
Slippes **September**

### MASTER CHIEF TAR LADEGREP

Vi har sant å si ikke fått røpet noe konkret om spillet per dags dato, men vi forholder oss likevel skeptiske til Halo 4. "Hvordan gjenoppfinne en vinnerformel - kunsten å imitere suksess" er nok boken som har blitt mest lest i 343-kontorene den siste tiden; det gjenstår å se om gjennombrudd nummer to forblir en fjern drøm. Likevel håper vi på en ny planet, nye fiender, tyngre våpen og en fantastisk flerspiller.

# 06

## BIOSHOCK INFINITE

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger **Action**  
Slippes **September**

Med forgjengerne skapte Ken Levine en helt enestående atmosfære. Vi ble raskt sugd inn i den forlokkende undervannsbymen, Rapture, som oste av swingjazz og 50-tallsatmosfære. I Bioshock Infinite går ferden til himmelen og den høytstående skybyen Columbia, med et transportsystem som virker å være blant de mest interessante noensinne i et spill. Vi kan nesten ikke vente med å slenge oss på de berg-og-dalbanelignende skinnene, og oppleve luftige actionseksens og sug i magen.



## 05 / MAX PAYNE 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Sjanger **Action**  
Slippes **Mai**

Max Payne er en klassiker. Remedy introduserte Bullet time i et sjanger-definerende og noirpreget actionspill. Painkillers, saktefilmekvenser og en beinhard skinnjakke var noen av ingrediensene. Med Max Payne 3 har Rockstar Studios tatt over utviklingen, og ser ut til å ha droppet noir-atmosfæren til fordel for et fargerikt og solfylt Brasil. Det virker som om Rockstar satser hardt på finjustert motion capture-teknologi som skal gjøre actionscenene så spektakulære som overhode mulig. Det byr på skuddvekslinger med millimeterpresisjon og forhåpentligvis en god og spennende historie og flerspiller.

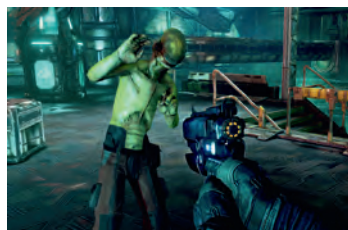


# 03

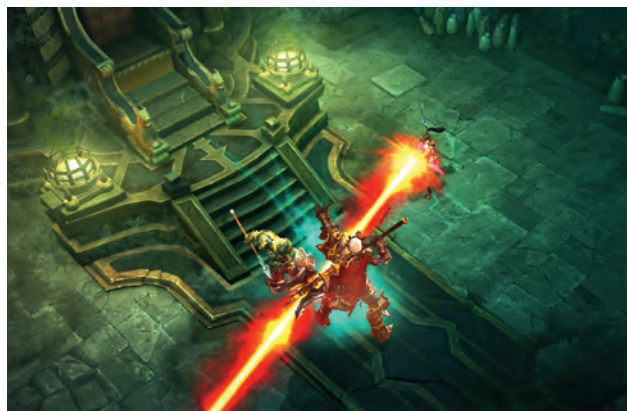
## THE LAST GUARDIAN

Plattform **PS3** Sjanger **Action / Eventyr** Slippes **2012**

Det er ikke første gang The Last Guardian havner på listen over kommende spill vi gleder oss mest til. Fumito Uedas tredje hjertebarndom har latt vente på seg i mange år nå, så hvorfor gleder vi oss fremdeles så fryktelig mye til lanseringen? Fordi Uedas to første hjertebarndom heter Ico og Shadow of the Colossus. Og til tross for at det er flere år siden disse to spillene ble lansert, viste de med fjorårets HD-relansering at de fremdeles makter å vise muskler og bevege spilleren følelsesmessig. Det er rett og slett noe unikt og særegent med Uedas spill, og det er få andre spill som makter å gi oss en lignende opplevelse. I The Last Guardian skal vi følge historien om en navnløs gutt og hans følgesvenn, et griff-aktig vesen kalt Trico. Vennskap og eventyr ser ut til



å gå hånd i hånd, slik det også har gjort tidligere i Uedas spillfortellinger. The Last Guardian henter med dette om at alle gode Ueda-spill er tre. Det er heller ingen tvil om at dette skal være med på listen over hete spill i 2012. The Last Guardian kan fort vise seg å bli blant årets mest unike og minneverdige spillopplevelser. Vi klarer nesten ikke å vente særlig mye lenger.



# 04

## DIABLO III

Plattform **Mac / PC** Sjanger **Action** Slippes **Mai**

Det finnes mange grunner til å ligge våken mens man venter på Diablo III. Det er ikke veldig ofte Blizzard gir ut spill, men når de først gjør det pleier det å være en råflott opplevelse. Det er ikke uten grunn at Diablo III er en av årets mest etterlengtede spill til PC i

2012. Forgjengeren, som nå fyller 12 år, har en helt spesiell plass i våre hjerter. Som betan har vist, har Blizzard laget et spill som beholder atmosfæren til de tidligere spillene. Likevel bygger de på mye av det de har lært de siste 12 årene om hva som gjør spill tilgjengelig for alle uten at det går ut over dedikerte tilhengere. Bedre grafikk, flerspiller med egne PVP-arenaer og et auksjonshus man kan tjene virkelige penger på, er bare noen av nyhetene. Dette er et spill for voksne barn som setter pris på å sende horder med monstre tilbake til helvete. Absolutt et spill å ta med seg når det lanseres en gang i år. Som man sier, den som venter på noe godt, venter ikke forjeves...

02

# MASS EFFECT 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger **Action / Rollespill** Slippes **6 mars**

Vil Shepard stå imot invasjonen i Biowares hete treer?

LES MER PÅ [GAMEREACTOR.NO](http://GAMEREACTOR.NO)

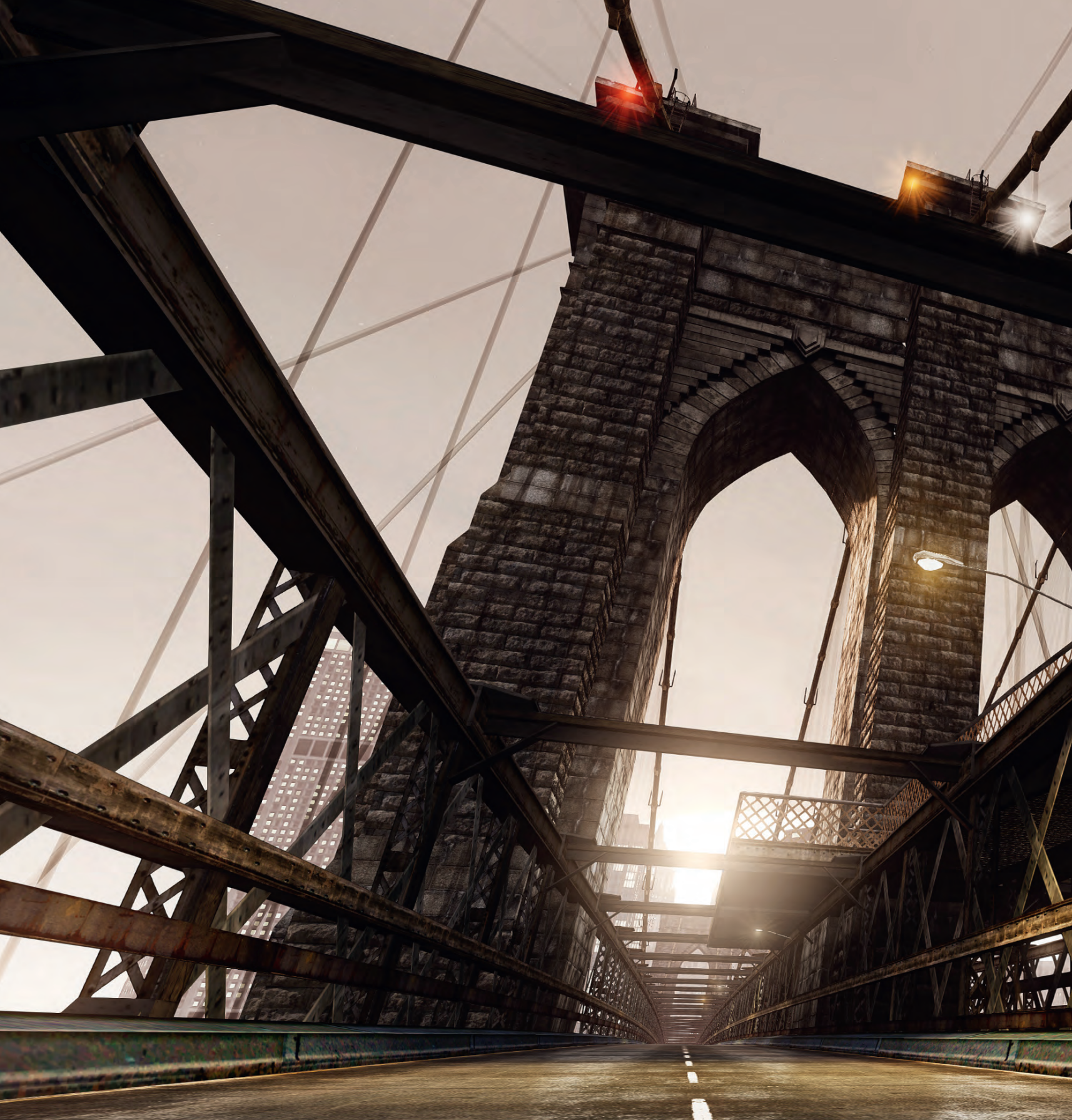
**Biowares science fiction-odysse om Commander Shepard skal avsluttes tidlig i mars. Fiendene har da endelig ankommet Jordens egen dørstokk, og tramper frekt inn i stua med skitne støvler og masseødeleggelsesvåpen. Både vår egen verden og hele galaksen er truet, og forventningene våre kunne knapt vært høyere. Det blir fort sånn når forgjengerne har bydd på fantastisk gameplay, og virkelig satt en ny standard for historiefortelling for et helt medium. Hva historien angår kommer valgene man foretar seg i dialogene til å spille en vesentlig større rolle enn tidligere. Grunnen er at dette er starten på slutten av Shepards reise. Tidligere har ikke Bioware hatt mulighet til å legge inn altfor mange avgjørende valg, da det ville ha skapt for mye rot før vi kom til avslutningen. Har man hatt en romanse i de to tidligere spillene, så er det mulig at man har et saftig trekantdrama i vente.**

Nyhetene innenfor gameplay ser også lovende ut, hvor klassiske rollespillelementer, som å kunne modifisere utstyr og egenskaper vil få større plass enn tidligere. Dette har Bioware gjort uten uten at det går på bekostning av actionsekvensene. Sistnevnte har også fått en

vitamininnsprøytning - nye bevegelser, smidigere spillkontroll og Kinect-funksjonalitet i form av å kunne gi sine medsoldater kommandoer med stemmestyringen er noen av forbedringene. Mer av alt er kanskje den beste beskrivelsen.

Mass Effect 3 skal også, for første gang, inneholde en flerspiller. Her kan man spille med inntil tre andre, og sammen håndtere bølger av fiender. Vrien her vil bli at det er en sammenheng mellom det som foregår i co-op-oppdragene og i enspilleren. Ved å gjøre det bra sammen med venner, øker sjansene dine for å lykkes i kampanjedelen. Det finnes noen spillserier vi i redaksjonen verdsetter høyere enn andre, og Mass Effect er nettopp en slik serie. Forgjengerne er allerede moderne klassikere, og det er vanskelig å forestille seg at Bioware vil levere noe annet enn nok et mesterverk.





▶ LES MER PÅ [GAMEREACTOR.NO](http://GAMEREACTOR.NO)

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Utvikler **Rockstar** Utgiver **Rockstar**  
Sjanger **Action** Slippes **2012**

# 01 GTA V



**Det startet med et lite Twitter-innlegg fra Rockstar med hashtagen #GTAV. Aksjekursen steg umiddelbart med syv prosent, og Grand Theft Auto V var offisielt annonsert.** Selv om Rockstar ennå ikke har avslørt hvem hovedpersonen er eller hva han heter, så er det bekreftet at eventyret skal utspille seg i Los Santos - en by som er fire ganger større enn Liberty City i Grand Theft Auto IV. Los Santos skal være mer levende enn noen annen spillverden, med bondegårder, store vindkraftverk, oljeraffinerier, og annet med liv og røre.

Du kan si hva du vil om spillvold og negativ påvirkning men faktum er at Rockstar og Grand Theft Auto la grunnlaget for en av de mest populære spillsjangrene som finnes - den åpne sandkassesjangeren. Hvert nye GTA-spill er forbundet med kontroverser, men også med kvalitet. Serien har vært innom alt fra useriøse

gangsterspill til dyptgående kritikk av det amerikanske samfunnet, men uavhengig av settingen har spillene alltid levert timevis med prima underholdning. Byene og figurene Rockstar skaper er engasjerende og troverdige. De er levende verdener der personlighetene du møter er komplekse og gatene yrer av liv. De er verdener man kan fordype seg i, uansett hvordan man liker å spille. Det er derfor vi gleder oss til Grand Theft Auto V.

# NORDIC EDITION BONUS CONTENT

FIGHT IN STYLE DLC PACK, with:

Omega - recruitable extra monster

Summoner's Garb - alternate costume

Battle Attire - alternate costume

and:

Muramasa - alternate weapon


# FINAL FANTASY XIII-2

BEYOND TIME. BEYOND FATE.  
BEYOND IMAGINATION.



AVAILABLE 03.02.12

16  
www.pegi.info

[www.finalfantasy13-2game.com](http://www.finalfantasy13-2game.com)  [finalfantasy13game](https://www.facebook.com/finalfantasy13game)

©2011, 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 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", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARE ENIX®



AVAILABLE AT

**GameStop**  
power to the players™



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

# SOUL CALIBUR V

PS3 XBOX 360

Sjanger FIGHTING Utvikler NAMCO BANDAI Utgiver NAMCO BANDAI Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16



Slåssespill er uten tvil den sjangeren som har vært i minst forandring siden dagen de ble oppfunnet. Med enkelte unntak (Power Stone, Battle Arena Toshinden, Super Smash Bros og så videre) er det fortsatt tvekamp i todimensjonalt perspektiv som gjelder, fortsatt møysommelig pugging av knappkombinasjoner; timing av blokk, spark, hopp og slag.

Jeg vet ikke hvordan det er med dere andre, men for meg er slåssespill en sosial greie, noe man deler fra samme sofa, og Soul Calibur V er intet unntak. Etter å ha tvunget meg gjennom en så tam, så sorgelig dårlig skrevet og så enkel historiedel som den man finner her, burde det egentlig si seg selv.

Noe jeg med sikkerhet kan si er at stemmeskuespillerne på ingen måte har gjort seg fortjent til den sannsynligvis feite lønns slippen sin. Alt fortelles gjennom stillbilder i skisseformat - det vil si, bilder som er verken ferdig fargelagt eller redigert, noe som kan få en til å undre: Hvem av designerne lastet opp feil filer til jobbserveren?

Garvede fighting-fans og erfarne spillere generelt vil nok likevel påpeke



## 1 HOOK-BLADE

Alle Ezios signaturbevegelser og våpen er på plass, inkludert håndledskniven. Namco har av naturlige grunner måttet gjøre noen justeringer og gitt italieneren en håndfull nye ess i ermet, men fans av serien vil uansett kjenne seg igjen.

## 2 SULTEN PÅ SEIER

Vil man vinne, er det viktig å vite hvilken figur motstanderen velger. Der noen bruker hurtige nærangrep med små våpen, kan andre strekke seg over hele brettet, slik Xiba gjør med staven sin her.

at kampsystemet er langt viktigere enn historie-modusen, som jo aldri har vært det sterkeste kortet i noe slåssespill - noensinne. De største forandringene er en måler som lar deg utføre sterkere angrep basert på hvor mye måleren teller, henholdsvis Brave Edge og Critical Edge. Guard Impacts er fjernet til fordel for Just Guard - en funksjon som øker farten på motangrepet til den av spillerne som timet blokkeringen sin perfekt.

Sistnevnte er mest sannsynlig umerkbar for de fleste, men vil utgjøre store fordeler for den som tar seg tiden til å mestre det. Kampene blir ikke mindre intense av det faktum at Ring Outs ikke nødvendigvis betyr den sikre død, men i stedet åpner opp for nye deler av det aktuelle kartet, slik vi har blitt vant med i Dead or Alive-serien.

Det vil selvfølgelig dukke opp situasjoner hvor motspilleren fanger deg i et hjørne, hamrer løs på knappene og beviser hvorfor nybegynnere ofte ikke forstår seg på sjangeren, men en erfaren spiller vil kunne unngå disse situasjonene i påfølgende runde. Dessuten vil forhåpentligvis justeringer som forhindrer "låsing" falle på plass i etterkant, eller kanskje til og med i forkant av lansering.

Soul Calibur V er uansett et solid stykke slåssespill med nok av dybde til å holde deg gående i lang tid fremover. For å suge til seg Assassin's Creed-fans har Namco også valgt å

**7** bake inn Ezio Auditore, slik de gjorde med Darth Vader og Yoda i forrige omgang. Mossa intelligent!  
**Daniel Guanio**

# THE OLD REPUBLIC

PC

Sjanger MMORPG Utvikler BIOWARE Utgiver EA  
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



## 1 ISOLERT I KAMPER

I de viktigste sekvensene stenges jeg inne i min egen sfære hvor jeg ikke ser andre enn meg selv og mine kompanjonger. Dessuten forstyrrer vi hverandre sjelden der vi løper omkring.

## 2 SITH INQUISITOR

Det er en fryd å utforske, lære seg, og til slutt skreddersy hver klasse til slik man selv ønsker å spille. Foretrekker man den mørke siden av kraften, bør man kikke nærmere på Sith Inquisitor som kan kvele folk i luften, bli usynlig og skyte lyn på samme måte som keiseren i filmene.

Da ryktet om at Bioware jobbet med et nettrollespill med Star Wars-tema, som dessuten skulle være en oppfølger til Knights of the Old Republic, holdt jeg på å sette kaffen og hele frokosten i halsen. Muligheten til å få vite mer om Revan og Malak, og i tillegg få oppleve hele Star Wars-universet sammen med venner virket altfor godt til å være sant. Dessuten virket det først dumdristig av Bioware å skulle utfordre World of Warcraft etter at så mange hadde mislyktes.

Selv om det ikke er noe tvil om at Bizzards storspill har vært en viktig inspirasjon, føles alt sammen veldig friskt. Grafikken er i herlig tegneseriestil og dialogsystemet gir hele begrepet nettrollespill en ny mening. Tidligere har dette vært nesten latterlig primitiv sammenlignet med hvilken som helst sjanger, men det var før. Legger du til en fantastisk engasjerende historie, så har du The Old Republic i et nøtteskall.

Jeg må hele tiden krangle med min egen moral og tenke over hvor jeg egentlig står. Hvem skal jeg slutte meg til? Skal jeg følge

min medfødte jedi-etikk blindt, eller ønsker jeg å forme universet etter mine egne synspunkter? Kommer jeg til å miste den følgesvennen jeg liker best hvis jeg velger å handle på den ene eller andre måten?

Forskjellene mellom klassene kommer også til syne i kampsystemet. Der jedien bygger opp force med visse angrep og slipper den løs med andre, må hodejegeren passe på at våpnet er avkjølt mens trykket i kampene øker. Hodejegeren må altså forberede seg før hver kamp, mens jedien trenger kun å holde et jevnt tempo i kampene for å alltid ha litt force med seg. Med så mange forskjellige klasser og så mye innhold, blir det fort vanskelig å begripe

**DE ENGASJERER SPILLEREN I MORALSKE VALG OG DIALOGER SOM FØLES EKTE..**

hvordan Bioware har lyktes med å ha oversikt i den involverende og dynamiske historien.

Sluttproduktet av Biowares lange og harde slit er ikke bare en kopi av sjangerens tidligere stortitler, og det er jeg glad for. Det hadde vært lett å slippe unna med en kul trailer og en tradisjonell Warcraft-kopi i Star Wars-miljø. Folk hadde kjøpt det. Jeg hadde kjøpt det. I stedet har de holdt ord og lagt til den dimensjonen som alltid har manglet, og dermed skapt et spill som ikke bare maskerer kjedelige oppdrag med en historie

**9** - de engasjerer spilleren i moralske valg og dialoger som føles ekte.  
Oscar Nyström



## CATHERINE

### PS3 XBOX 360

Sjanger PLATTFORM Utvikler ATLUS PERSONA TEAM  
Utgiver DEEP SILVER Slippes UTE NÅ  
Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16

Vincent Brooks er en vanlig 32 år gammel mann fra en hvilken som helst amerikansk by. Helst ønsker han at det nå fem år lange forholdet til Katherine McBride bare forblir slik det er. Katherine vil ha mer, og i sin fortvilelse letter Vincent på trykket overfor Catherine, en ung skjønnhet som tilfeldigvis entrer stambaren hans.

Samtidig som Vincent starter utroskapet begynner unge menn rundt omkring i byen å dø under mystiske omstendigheter. Det blir ganske snart tydelig at Vincent står i fare for å bli en av dem. Hver natt entrer han nemlig en sfære av psykedeliske mareritt. I disse marerittene, hvor det kun befinner seg mannfolk, tar alle form av sauer, og målet er å klatre stadig høyere opp på et tårn stappfullt med hindre. I

**SPILLET ER NESTEN LIKE FORFØRENDE SOM TITTELPERSONEN SELV..**

t tillegg kollapser grunnen i tårnet gradvis underveis, og er man ikke rask nok til å klatre oppover vil man falle i avgrunnen.

Det er marerittsekvensene som er hoveddelen av spillet. Her skal man skyve på diverse steinblokker, slik at man kan komme seg til toppen på best mulig måte. Poengsummen avgjøres av tid og antall steg. I begynnelsen starter man med det helt enkle, men man skal ikke ha spilt lenge før vanskelighetsgraden øker betraktelig.

Med åtte forskjellige avslutninger byr Catherine på mange timer underholdning. Og skulle du bli lei av å bryne deg gjennom samme spillet alene har Atlus vært snille nok til å inkludere to tospiller-moduser, Babel Mode og VS Colosseum, hvor en enten kan samarbeide eller konkurrere om å klatre opp tårn.

Spillet er nesten like forførende som tittelpersonen selv, og må være en av de mest originale tilnærmingene til et plattformspill siden Portal. Savnet etter noe mer variasjon er tilstede, men en god historieprogresjon og utfordrende gameplay sørger for gi mer enn nok kompensasjon for dette. Er du på jakt etter noe nytt og annerledes

**8** kan Catherine være ett av de beste alternativene 2012 har å by på.  
Ingvar Takanobu Hauge

# FINAL FANTASY XIII-2

PS3 XBOX 360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler SQUARE ENIX Utgiver SQUARE ENIX Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



Vi befinner oss nøyaktig tre år etter Final Fantasy XIII. Lightning er sporløst borte, og lillesøsteren Serah er den eneste som husker å ha sett henne. Likevel er Serah overbevist om at søsteren er i live. Når en meteoritt faller i nærheten av Serahs landsby, dukker samtidig en ung mann fra fremtiden ved navn Noel Kreiss opp. Han har blitt sendt av Lightning fra Valhalla, gudinnen Etrios tilholdssted utenfor tidens gang. Noel forteller at noen eller noe forstyrrer historiens gang, noe som skaper tidsparadokser. Noel og Serah legger sammen ut på en reise gjennom tid og rom: Hun for å finne svar om sin fortid, han for å skape en bedre fremtid.

Tidsreiser er det sentrale tema for FFXIII-2. Flere områder skal besøkes i forskjellige tidsepoker. Assosiasjonene til klassikeren Chrono Trigger fra 1995 er uungåelige. Samtidig forsøker Square Enix denne gangen å gjøre enda mer ut av tidsreisene ved å inkludere alternative tidslinjer og multivers, hvor man kan oppleve samme tidsrom flere ganger og dermed skape egne tidsparadokser. Friheten til å reise i tid og rom gir



## 1 HEFTIGE KAMPER

Ikke la alle de flashy effektene og haugen med tall skremme deg: Kampsystemet i spillet er mer underholdende og forståelig enn man skulle tro. Egne monstre kan du også bruke i kamp.

## 2 CHOCOBO

Mange av de klassiske elementene ved Final Fantasy-spillene er også å finne i XIII-2. Chocobo-fugler, moogle og kasinokompleks hvor man bare slapper av er bare noen av ingrediensene.

en den friheten til sideoppdrag og utforskning som forgjengeren så sårt manglet.

Historien tar seg opp etterhvert som spillet utfolder seg, og dynamikken mellom figurene blir også gradvis bedre. Avslutningen gir dessuten store muligheter for spekulasjoner blant fansen.

Kampene er actionfylte sekvenser hvor det strategiske hovedfokuset ligger å aktivt skifte mellom klassekombinasjoner (paradigmeskifter). Den store nyheten på kampfronten er bruken av egne monstre, som man kan fange og temme (dette høres da merkelig kjent ut...). Man kan ha opptil tre monstre klare til kamp, hvor monsteret inntar rollen som den tredje slåsskjempem i kampsituasjoner. Konseptet er i og for seg velfungerende nok, men det gir spilleren veldig lite totalt sett.

Grafikken er stort sett fantastisk, men har samtidig et problem når det gjelder skygger og svartbalanse. Musikalsk sett har spillet mye bra å tilby, men de fleste perlene er bare repriser fra forgjengeren. Det største problemet er spillets statister. Ikke bare ser de fleste av dem fullstendig like (og forferdelige) ut, men stemmeskuespillet er grusomt.

Mye av det som var galt med forgjengeren har blitt rettet på, og spillet har unektelig mange positive trekk som vil underholde, slik som tidslinje-systemet. Samtidig er det ingen tvil om at spillet noen ganger føles som et hastverksarbeid.

7 Sluttproduktet er spillverdig, men rekrutterer nok ingen nye fans til serien.

Ingar Takanobu Hauge

PRE ORDER AT  
**GameStop**  
power to the players™

DRIVE,  
DESTROY,  
DOMINATE

# RIDGE RACER™ UNBOUNDED



COMING OUT  
30/03/2012

LIMITED EDITION

- INCLUDES:**
- 3 CARS (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)
  - + 5 PAINT JOBS (PAC-MAN™, GALAGA™, TEKKEN™, SOULCALIBUR™, ACE COMBAT™)



RIDGE RACER™ UNBOUNDED & ©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

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

# RECKONING

PC PS3 XBOX 360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler BIG HUGE GAMES Utgiver EA  
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16 ÅR



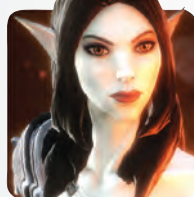
## Rollespill er en av spillverdenens største

sjangere, og det er ikke lett for en nykommer å finne sin plass i det solide utvalget av titler. Hvis det likevel er noen som har mulighet, så er det nok Kingdoms of Amalur: Reckoning. Morrowind-designeren Ken Rolston og forfatteren R. A. Salvatore har begge nok tyngde til å få dette til å fungere.

Du våkner opp i en haug av stinkende, døde kroppar, og ditt eneste mål er å komme deg ut av hulen du befinner deg i. Snart støter du på en gnom som forklarer at du er, eller rettere sagt var død. Gnomene jobber med gjenopplivning, og utrolig nok er du den første som faktisk har våknet til liv igjen.

Siden du har dødd har du ikke lenger en skjebne, og det betyr at du er den eneste i verden som kan forme fremtiden til kongedømmet Amalur. Du er den eneste som kan stoppe den onde kongen Gadflow. Det er ikke dette korstoget som gjør Reckoning så interessant, men heller det stødige kampsystemet og moroa det bringer med seg.

Kampsystemet er både dypt og tilgjengelig på samme tid. Det er lett å komme inn i, men vanskelig å mestre. Viktigst av alt,



### 1 DIN SNIK!

Hvis du trener mye på å snike, kan du utføre tilfredsstillende snikangrep og ta ut fienden med kun ett slag. Er du uheldig og prøver deg på en mye sterkere fiende kan det gå dårlig. Da gjelder det å utnytte det strøkne kampsystemet.

### 2 BUE TIL BESVÆR

Bruken av pil og bue fungerer ikke perfekt. Siktet hopper til fienden spillet tror du vil pepre med piler, og dette medfører problemer når siktet flytter seg til feil fiende. Tilstutt endte jeg opp med å ikke bruke buen, som vanligvis er mitt favorittvåpen i rollespill.

det er gøy. 38 Studios og Big Huge Games har skapt et veldig dypt rollespill med et kampsystem som minner mer om God of War enn Elder Scrolls.

Til å begynne med kan det virke som Amalurs verden har lite variasjon. Dette er fordi spillet er delt opp i store områder. Så fort jeg kommer til et nytt område blir det tydelig at Amalur faktisk er en av de mest varierte spillverdenene jeg noengang har hatt gleden av å utforske. Du kan vandre rundt i en evighet og likevel ikke se alt.

Visuelt sett er Reckoning flott å se på. Teknikken er ikke helt på topp, og teksturene er ikke perfekte, men selve designet er strålende. Stilarten er majestetisk og gir Reckoning et utseende som minner om en blanding av Fable og World of Warcraft. Som sagt er ikke teknikken på topp, men spillet har likevel

**KAMPSYSTEMET ER DYPT OG TILGJENGELIG, MEN VIKTIGST AV ALT, DET ER GØY**

sin andel av flotte visuelle effekter. Solen skinner gjennom trærne i skogen og den varme luften bølger over ørkensanden.

I en sjanger hvor det er veldig vanskelig for nye utviklere å få fotfeste, klarer Reckoning å finne sin egen identitet. Det blir spennende å se hva utviklerne vil gjøre med serien i fremtiden, men inntil

videre er jeg mer enn tilfreds som eventyrer i kongedømmet Amalur.  
**9** Robin Høyland



## METAL GEAR SOLID HD

PS3 XBOX 360 PS VITA

Sjanger ACTION Utvikler KOJIMA PRODUCTIONS  
Utgiver KONAMI Slippes UTE NÅ  
Antall spillere 1 Anb. Alder 16 ÅR

**Metal Gear Solid har alltid handlet om sniking.** Du skal infiltrere områder fulle av fiender, skyte noen bedøvelsespiler i skallen på et par av dem og viktigst av alt: Uten å bli sett. Konseptet er intuitivt og høres kanskje ganske simpelt ut, men du verden så fengende og gjennomtenkt det føles å spille det.

Historien er i fokus, og selv om disse spillene er kjent for å være blant de mest innviklede og kompliserte noensinne er det fortellertekniske på topp. Viktigst av alt er spillene svært filmatiske, og Metal Gear Solid var blant de første spillene som visket ut forskjeller mellom film og spill. Med lange mellomsekvenser, fantastisk musikk og stemmeskuespill som setter selv flere nye spill i skammekroken, har Kojima vist at Metal Gear Solid er noe helt for seg selv.

Mestringsfølelsen man får når man uoppdaget utfører et gjennomtenkt snikmord med bedøvelsespistolen, for så å dra offeret inn i en boks for at ingen skal fatte mistanke, er veldig engasjerende.

**METAL GEAR SOLID ER ET ENORMT OG ENGASJERENDE UNIVERS SOM HAR TÅLT TIDENS TANN**

Viktigst av alt er det faktum at det fortsatt underholder i massevis den dag i dag.

Peace Walkers konvertering fra PSP er vellykket, og det samme gjelder resten av relanseringen også - og vel så det. De som synes HD-relanseringer er en grisk jakt på penger kan for min del fortsette å mene hva de vil. Jeg mener at Metal Gear Solid HD Collection er noe man absolutt bør få med seg.

Metal Gear Solid er nemlig et enormt og engasjerende univers, og har tålt tidens tann overraskende godt. Historien overgår fortsatt svært mye av det man finner på spillmarkedet, snikingen føles gjennomtenkt og viktigst av alt engasjerer det noe helt vanvittig. Det er vanskelig å legge fra seg, og man får bare lyst til å oppleve mer av hva denne fantastiske serien har å by på. Hvis man legger til at spillene inneholder

**9** mer enn 50 timer med spilling, så kan vi trygt si at du får mye for pengene. **Alexander Lange**

THE MACHINE AGE HAS BEGUN...



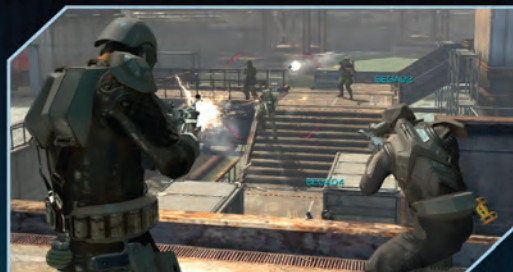
# BD BINARY DOMAIN™

As the lines start to blur between man and machine, you must enter into 2080 Tokyo, fight your way through their robotic defence and find who is creating highly advanced humanoids that are beginning to infiltrate society undetected.

24.02.12



Turn the tide in battle by earning your squad's trust.



Battle online in co-op and versus modes with up to 10 players.



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



PS3



XBOX LIVE



©SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "L", "PlayStation", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

# TRINE 2

**NEDLASTBART**

Sjanger PLATTFORM Utvikler FROZENBYTE Utgiver ATLUS  
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-3 Anb. Alder ALLE



**Trine, spillet med det spesielle navnet tok oss med storm i 2009 med sin forfriskende variant av plattform-gameplay, fysikkbaserte gåter og hurtige, hektiske kamper. Historien var også deilig komplisert og engasjerende for et lite indie-spill å være. Man fikk også styre tre figurer på samme tid.**

En magisk relikvie, kalt Trine, har bundet de tre hovedpersonene sammen i én kropp. Man kan bytte mellom disse tre figurene, hver med ulike ferdigheter og svakheter. For å løse de ulike gåtene og traversere brettene måtte man være kreativ og bruke henholdsvis magikeren Amadeus, ridderen Pontius og tyven Zoya.

Grafikken er like flott som i originalen, om ikke enda penere. Frozenbyte har gjort en utrolig god jobb i å skape en illusjon av tredimensjonalitet i en verden som strengt tatt er todimensjonal. Synsvinkelen tilter og monstre kommer ut fra bakgrunnen på en måte som får brettene til å virke mye mer åpne enn de egentlig er. Detaljnivået er beundringsverdig og gjør det til en fryd å hoppe seg gjennom banene. Det blir aldri visuelt kjedelig å spille Trine 2.



## 1 MAGISKE OMRÅDER

Mot et vakker bakteppe må våre helter tyven, trollmannen og ridderen, henholdsvis skyte, hoppe og hugge seg vei gjennom en horde av sinte gobliner.

## 2 EN TYV I NATTEN

Plattformelementene står sentralt i Trine 2 og det gir en barnslig fryd å manøvrere seg opp på tilsynelatende ufremkommelige steder. Spesielt morsomt er det når en velplassert pil treffer noe som faller i hodet på fiendene som stormer mot deg.

Trine 2 føles dessverre ikke like frisk som originalen. Gåtene baserer seg på mye den samme fysikken som i det første spillet, og ofte føles det som om jeg har gjort dette før. Det lille som er nytt, for eksempel magisk vann som må ledes til frø, som deretter vokser opp til en stor plante man kan hoppe på, bringer ikke nok til spillopplevelsen. Energimåleren man brukte til spesielle ferdigheter er borte, sammen med mye av strategien.

Til tross for dette er Trine 2 gøy å spille gjennom. Musikken ligger i bakgrunnen og skaper stemning, grafikken er noe av det peneste i et plattformspill noensinne, gameplay flyter og drar spilleren gjennom brettene, gåtene er aldri for vanskelig men aldri for lett heller.

Monster- og bosskampene skaper fine avbrekk fra gåtene og er minst like

**FØLES IKKE LIKE FRISKT SOM ORIGINALEN, MEN DET ER VERDT Å SPILLE**

morsomme om man går rett i strupen på dem med ridderen, eller om man hopper rundt og skyter fra avstand med tyven.

Frozenbyte har gjort en solid jobb, men til slutt oppleves det ikke like storslått, spennende eller nyskapende som det første spillet var. Det er likevel verdt et kjøp for de som elsket Trine, for her får du servert mer av det samme i tillegg til litt ekstramateriale.

**7**

Adrian Berg



## RE: REVELATIONS

### NINTENDO 3DS

Sjanger ACTION Utvikler CAPCOM  
Utgiver CAPCOM Slippes UTE NÅ  
Antall spillere 1-2 Anb. Alder 16 ÅR

**Jeg føler meg ikke like smidig som jeg gjorde i skoene til Leon S. Kennedy i Resident Evil 4, hvor jeg enkelt kunne rundspare ned en middels stor by, men det har ingenting med dårlig kontroll å gjøre. Capcom har kneblet spilleren med vilje, og det er for å gi spilleren en følelse av å være utsatt. Hvert skudd teller, og det er ikke lett å treffe målet når jeg rygger saktere enn fienden angriper.**

Den ekstra analoge spaken fungerer utmerket, og gir spillet et preg som kan sammenliknes hjemmekonsollene. Det får meg til å undre på hvorfor i all verden Nintendo ikke inkluderte begge spakene helt fra starten av. Det skal nevnes at spillet ikke krever Circle Pad Pro-tillegget for å fungere, men samtidig er opplevelsen såpass mye bedre med de ekstra knappene at tillegget er verdt pengene.

Dere som ønsker å spille sammen med en kamerat, vil ikke kunne gjøre dette i hovedkampanjen. Flerspilleren fungerer i stedet som et raskere og mer actionorientert alternativ. Her må dere

**REVELATIONS ER ET NØDVENDIG TILSKUDD I HYLLA TIL ENHVER SPILLENTUSIAST**

sammen kjempe mot monstre for å komme dere fra A til B. Det er enkelt, men det er en medvirkende faktor til holdbarheten så vel som den totale kvaliteten.

For bare noen år siden ville det vært umulig for Capcom å presse så mye innhold ned i en liten 3DS-kassett. Når lyden i hodetelefonen stormer mot meg forfra, raser forbi og deretter kryper oppover nakken min, samtidig som grafikken er den mest realistiske jeg har sett på Nintendos bærbare, blir jeg imponert og redd på samme tid.

Det er ikke så lett å sette fingeren på akkurat hva Capcom har gjort annerledes enn tidligere, men det er åpenbart at de har gjort det meste riktig. Revelations er ikke bare et tillegg til hovedserien, men faktisk et nødvendig tilskudd i hylla til enhver spillentusiast. Det er et bevis på hva den

bærbare plattformen faktisk er i stand til den dag i dag.

**8**

Oskar Nyström



# UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

**PLAYSTATION VITA** Sjanger ACTION Utvikler SONY BEND Utgiver SONY Slippes 22. FEBRUAR Antall spillere 1 Anb. Alder 16



## 1 MIDDELS ACTION

Skytingen er grei tidtroyte i Golden Abyss, men ikke et av høydepunktene på grunn av uengasjerende kunstig intelligens. Det var plattformelementene og klatringen som ga den beste Uncharted-følelsen.

## 2 VAKKER GRAFIKK

Lyseffektene i Uncharted er de beste jeg noensinne har sett på en håndholdt konsoll. Enten lyset flammer fra tente fakler i mørke grotter eller ettermiddags-solen kaster glans over fjellsidene. Det er slående vakker.

## Av alle lanseringsspillene på PS Vita er det

Uncharted: Golden Abyss som har virket mest spennende for meg. Spillverdenens Indiana Jones skuffer sjeldent og jeg anser meg selv som en en midt-på-treet tilhenger av serien. Uncharteds største styrke på stasjonære konsoller er en kombinasjon av storslåtte og vakre omgivelser kombinert med en rekke ta-pusten-fra-deg-situasjoner. La oss ikke glemme dialogen. Uncharted er nemlig en av få spillserier hvor man virkelig bryr seg om personlighetene. De er vittige, menneskelige og vegrer seg sjeldent for å lire av seg en og annen oneliner.

Dette burde ikke komme som et sjokk, men Uncharted: Golden Abyss gir ingen fullblods Uncharted-opplevelse. Det ville vært urimelig å forvente ettersom det tross alt slippes på en håndholdt konsoll, men etter alt fokuset rundt kapasiteten i PS Vita - tilsvarende en stasjonær konsoll - er det på sin plass å nevne det. I løpet av hele gjennomspillingen er det en tanke som har vokst seg klarere og klarere: Dette er Uncharted light.

Men det betyr ikke at spillet er dårlig. Tvert om. Jeg har kost meg gjennom hele eventyret, og Uncharted: Golden Abyss gir en fin innføring i den nye konsollens teknologi. Utvikleren Sony Bend har gjort jobben sin med å utnytte de aller fleste nyvinningene i den nye maskinvaren. Eksempler på dette er at man

## GOLDEN ABYSS GIR EN FIN INNFØRING I DEN NYE KONSOLLENS TEKNOLOGI

kan vippe konsollen når man skal treffe fiender under skuddvekslinger for å finjustere siktet, noe som fungerte ganske bra i løpet av spillets gang. Berørings skjermen på baksiden kunne benyttes til å klatre, men det føltes mer unødvendig enn nyttig. De fleste av spillets gåter var puslespillaktige utfordringer som skulle løses ved berørings skjermen foran. Dette fungerte bra, og jeg opplevde det som skreddersydd for konsollen.

Handlingen utspiller seg i Sør-Amerika der Nathan snubler over en arkeologisk utgravningsplass. Overraskende nok viser det seg at dette har en enorm betydning for historiebøkene. Hvem skulle ha trodd noe sånt? Mens Nathan og en eller annen semi-het kvinnelig arkeolog (bombe...) søker sannheten og det moralsk riktige, luret en grådige general i kulissene. Alt ligger til rette for nok et eventyrlig drama. Den sterkeste lanseringstittelen til PS Vita. **Kristian Nymoen**



## EVERYBODY'S GOLF

**PLAYSTATION VITA** (Skrevet av Daniel Steinholtz)

Everybody's Golf er nettopp det Everybody's Golf alltid har vært - selv til Playstation Vita. Det er lettspilt og veldig japansk. Dette innebærer alt fra subtilt sexy golfspillere med tåpelige kommentarer, fargesterke baner og søte dyr. En nyhet er at Vitaens kamera kan brukes til å utvide spillgrafikken med dine egne omgivelser, og at du kan se rundt deg ved å bevege konsollen. Meningsløst, men litt gøy. Everybody's Golf

7 er en gjennomgående fornøylig bærbar golfopplevelse.



## LITTLE DEVIANTS

**PLAYSTATION VITA** (Skrevet av Jonas Mäki)

Regel nummer en ved hver nye lansering av en konsoll, er å slippe en samling med minispill som viser fordelene ved den nye enheten. Little Deviants gjør denne rollen på ypperlig vis og lar deg bruke alle de nye funksjonene på PS Vita, som for eksempel gyro, mikrofon og berøringsfølsom bakside. Ikke alle minispillene er gode, men det finnes noen høydepunkter som den Pilotwings-lignende fallskjerm-hoppingen og

7 ballrulling gjennom porter. Ønsker du å oppleve alt ved PS Vita, så er dette et god alternativ.



## MODNATION RACERS

**PLAYSTATION VITA** (Skrevet av Jonas Mäki)

Jeg ble aldri særlig imponert over Modnation Racers til Playstation 3. Mest av alt minnet det om en dårlig Mario Kart-klone med for brede baner. Men konseptet egner seg bedre på PS Vita. Det er rett og slett morsommere å både snekre egne biler og modifisere kjørerne på PS Vita, mens muligheten til å bygge et brett ved bruk av berørings skjermen gjør prosessen kortere og mer fornøylig. Dessverre

7 mangler det nettstøtte, og det er derfor jeg lander på en sjuer.



# Melancholia

Hva gjør man når menneskeheten går under?



Skuespillere **Kirsten Dunst, Charlotte Gainsbourg, Kiefer Sutherland, Alexander Skarsgaard**  
 Utgivere **NORDISK FILM**  
 Regi **LARS VON TRIER**  
 Sjanger **DRAMA**  
 Lanseres **UTE NÅ**  
 Kodeks **MPEG-4 VC-1**  
 Lyd **DTS-HD 5.1**  
 Ratio **1.85:1**

**MELANCHOLIA STARTER NÅR** alt slutter. Knusende vakre bilder i sakte film viser Jordens undergang utfolde seg blant oss - en hest i kollaps, fugler som regner fra himmelen og løpende mennesker åpenbarer seg for den kolliderende planeten Melancholia gjør nådestøtet. Nå går Jorden under.

– Livet på Jorden er ondt. Ingen kommer til å savne den, proklamerer Justine (Dunst) etter sin mislykkede bryllupsfeiring. På dagen som skal være hennes livs beste tar hun et svalestup ut i den bekmørkede depresjonen som er rammeverket i Von Triers dommedagsfilm. I filmens andre del kommer hun tilbake med en nyvunnen aksept rundt Jordens undergang. Kanskje det er like greit at verden går under?

Søsteren Claire (Gainsbourg) er en motpol til Justines mørke reaksjonsmønster. Hun representerer den delen av menneskeheten som vil overleve, både som mor, hustru og enkeltindivid. Og det er disse to kvinnene som sørger for at Von Triers skremmende og uutholdelig vonde historie sitter ved deg. Mens Justine ser på sinne og hat som en drivkraft i samfunnet klamrer Claire seg til kjærligheten og

hva som får Jorden til å gå rundt. Skuespillerne binder seg så tett, så tett, til materialet, og tvinger deg til å reflektere over hva som egentlig definerer livet man lever. Det er fremragende skuespill.

Men Von Triers hjertebarne er ikke perfekt. Han maler fremdeles sine kvinner med en ubarmhjertig råhet, og det føles ikke alltid riktig. Figurene blir ikke studert - de blir beskrevet. Planeten Melancholia er et symbol på Justines sinnstilstand, og på hvor stor grad depresjon formørker tilværelsen. Men jeg vet jo ikke hvorfor hun er deprimert, ei heller hvorfor hun ligger med en innpåsliten kollega midt på golfbanen i sitt eget bryllup. Oppførselen kan kanskje unnskyldes, men hvis det skal rettfærdiggjøres med at man er deprimert har publikum rett til å vite hva som fikk henne i den sinnstilstanden.

Melancholia er fascinerende, men mangelen på gode karakterstudier gjør den grunn. Vi får metaforer fremfor fortellinger, og det fungerer ikke optimalt. Dette er en visuelt nydelig og velspiilt

film, men Von Trier eier ikke begrensning. Vakkert, men til syvende og sist flatt.

**7** /Line Fauchald



## Lars Von Trier

Den kontroversielle regissøren ble født i København i 1956, og utdannet seg ved Den Danske Filmskole. Moren og stefaren var aktive kommunister, og oppdro von Trier ateistisk. Ifølge ham selv brukte foreldrene lite tid på følelser og moro, og dette, samt hans refleksjon over den kristne troen, er tydelige undertoner i hans verk. Han var bakgrunnen for Dogmebevegelsen, som åpnet for å kun filme på location - uten studiofilming. Han anses som en av de største danske regissørene, og har også bygd seg opp et stort navn i Hollywood.



## Final Destination 5

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

**FINAL DESTINATION 5 INTRODUSERER** et spennende, provokativt nytt konsept, som går ut på at de Døden jakter på faktisk kan redde seg selv. Dette gjør de ved å drepe hvem som helst, og som følger får morderen de resterende årene offeret egentlig hadde igjen å leve.

Du finner nok ikke en spesielt dyp historie her, men det er ikke derfor du ser Final Destination-filmene. Det ræste med Final Destination 5 er ikke selve dødsfallene, det er de nervepirrende øyeblikkene før de inntreffer som stjeler showet. Likevel, det største spørsmålet i seriens mytologi blir ikke besvart denne gangen heller. Jeg vil vite hvorfor en av karakterene alltid ser fremtiden, noe som uansett bare redder livet deres midlertidig. Heller ikke dette nye konseptet hvor man stjeler andres liv for å slippe unna dødens klør blir behandlet med den dybden det fortjener.

Filmen har sine svakheter, men er fortsatt veldig underholdende. Som AC/DC så treffende synger når rulleteksten pryder skjermen: If you want blood - you got it.

**7** /Ruben Jones



## Crazy, Stupid, Love

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

**NOEN AVSLUTTER GJERNE EN MIDDAG** på restaurant med dessert, men Cal Weaver har fått feil meny, og er så uheldig å bli servert en skilsmisse. Etter 25 år med ekteskap, og dermed ingen andre erfaringer, bestemmer Cal seg for å tilbringe tiden sin på en lokal bar. I godt selskap av vodka begir han seg ut på lange, depressive monologer om hvor forferdelig livet hans er. Dette går ikke kvinnebedåreren Jacob Palmer hus forbi, og han bestemmer seg for å hjelpe Cal med få dametekke igjen.

Filmen handler om hvordan mennesker reagerer når deres romantiske idealer og realiteten ikke går hånd i hånd. I tillegg til å ha et interessant budskap, er Crazy, Stupid, Love ofte veldig morsom. Vi opplever den ene lille situasjonen etter den andre, og latteren blir ofte akkompagnert av flause. Steve Carell beviser at han ikke bare er hysterisk morsom, men også at han kan legge vitsene på hylla hvis øyeblikket krever det. Denne filmen er stappfull av galskap, ofte ren idioti, men mest av alt er den elskverdig.

**8** /Ruben Jones



## Zookeeper

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

**FYRVERKERI, EN RIDETUR OG ET** rørende spørsmål i en tomflaske. Likevel blir dyrepasseren Griffin Keyes brutalt avslått når han frir til kjæresten sin Stephanie. Fem år senere har han fortsatt ikke kommet over henne, så når hun plutselig dukker opp blusser følelsene opp igjen. Siden Griffin reddet lovinnen Janet litt tidligere fra en brusboks, innkaller dyreparens permanente beboere til et møte. De blir enige om at det klokkeste valget er å bryte det hellige taushetsløftet deres for første gang i historien, slik at de kan assistere ham i hans søken etter en passende make. Det er bare å glemme logikken - da ødelegger vi bare mer av dette deprimerende makkverket for oss selv.

Senere tar Griffin med seg dyrehage-kollegaen Kate i bryllupsfesten til broren, i håp om å gjøre Stephanie sjalu. Det fungerer også, men selv familiens yngste innsar at den morsomme og utadvendte Kate er en bedre match for Griffin.

Familiens yngste fortjener en bedre familiefilm enn dette. Det gjør egentlig hele familien. Jeg tror heller ikke far og mor setter pris på at barna deres blir introdusert for Venom, dyrehagens reptilpasser

og seksuelt utagerende asiater. Spesielt en scene hvor han tvinger Griffin til å lete rundt i lommene hans etter noen nøkler istedenfor å gi ham dem selv, har ingenting å gjøre i en slik film. Det eneste som tilsier at dette er en barnefilm, er de snakkende dyrene, fraværet av banneord og det faktum at Griffin går på trynet hver tredje scene.

Dyrene er dessuten forferdelig animert. Det er kun munnen som beveger seg noenlunde naturlig når de snakker, mens resten av ansiktsbevegelsene er stive. Dyrene ser derfor kalde og følelseløse ut.

Selv om Griffins hjerte prøver å velge mellom Stephanie og Kate, så er det forholdet til den ensomme gorillaen Bernie som er Zookeepers sentrale emne, og kilden til filmens bedre øyeblikk. Jeg skulle bare ønske det var flere enn to av dem.

Det eneste som gjorde at jeg klarte meg gjennom hele filmen var Rosario Dawsons prestasjon og det faktum at det er umulig å mislike Kongen av Queens-stjernen Kevin James. Med det sagt, jeg vil heller måke elefantbæsj enn å måtte se Zookeeper en gang til.

**2** /Ruben Jones

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



### All the President's Men

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

**ALLE PRESIDENTENS MENN** fokuserer mer på portretteringen av journalistikk enn filmkunst, og det er dens største problem. Filmen foregår i tiden før valget i 1972, og tar for seg anstrengelsene til to journalister som prøver å avdekke sannheten bak Watergate-skandalen. Mens de undersøker saken oppdager de at den bare er toppen av et enormt isfjell av tvilsomme og direkte ulovlige aktiviteter som kan spores tilbake til det Det hvite hus.

Filmen er ekstremt tro mot journalisten, og det tar ikke lange tiden før vi svømmer i et hav av navn,

datoer, nummer, vitner osv. Det er lett å bli forvirret, og den godt over to timer lange spilletiden tar på. Du blir fort lei av å se på telefonsamtalene til Woodward, eller alle gangene kilder slår døren i ansiktet på de to journalistene. Med tanke på at filmen nesten utelukkende består av dialog og mennesker som snakker med hverandre, er det meget lite dynamikk, og det blir fort repetitivt og kjedelig. Utenom glimrende skuespill tar filmen opp et spennende tema,

**4** men den ofrer underholdning for troverdighet. /Ruben Jones



## RADNET EDITION

Enjoy exclusive access to RADNET and unlock an awesome mix of over 55 exclusive in-game events, themed rewards and friend vs friend score challenges



PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION®  
activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PS3', 'PlayStation', 'PS3', 'PSP' and 'PS' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. \* Release date for Xbox 360® and PlayStation3 only.

# [PROTOTYPE<sup>®</sup> 2]

## WELCOME TO NEW YORK ZERO!

PROTOTYPE 2<sup>®</sup> takes the unsurpassed carnage of Radical Entertainment's original best-selling open-world game of 2009 - PROTOTYPE and delivers the most over-the-top action game of 2012. Cut a path through the viral wastelands of NYZ and build up a vast genetic arsenal as you hunt, kill and consume your way towards your ultimate goal... destroying Alex Mercer!

**'Puts god-like super powers  
in the palm of your hands.'**

-IGN

# PRE-ORDER AT

# GameStop<sup>®</sup>

power to the players™



[facebook.com/prototype](https://www.facebook.com/prototype) • [prototypegame.com](http://prototypegame.com)

**AVAILABLE 24.04.2012\***

## Online

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

### Bøker

Er det mange av dere i redaksjonen som leser bøker? Som for eksempel bøkene om Eragon av Christopher Paolini?

/Spore29

Vi er nok ikke de største leseløvene i verden, men Kristian er glad i bøkene fra Jan Guillou. Morten sier han ikke leser noe særlig, og Tor Erik finner ofte noen bøker han liker og leser dem flere ganger (for eksempel Ringenes Herre og Donald Pocket #149, den med bilde av Onkel Skruve på omslaget).

Line koser seg med Hunger Games og Daniel leser altfor mye. Selv er jeg veldig glad i Dexter-bøkene, og holder for øyeblikket på med en egen roman. Den er en slags blanding av Harry Potter, Jurassic Park og Dexter og vil hete Harrassic Dexter.

### Krever det GTA IV?

Hei, Gamereactor! Jeg har akkurat lastet ned The Ballad of Gay Tony og The Lost and Damned fra Playstation Store, men får ikke spilt det. Spørsmålet mitt er om de nevnte spillene krever at du har GTA IV, ettersom jeg har sett at det går an å kjøpe spillene i fysisk format uten at det nødvendigvis krever at du har GTA IV. Fortsett å lage gode blader. :)

/Nuclear Pancake

Hei og hopp Pancake! Du trenger Grand Theft Auto IV for å spille de nedlastbare versjonene. Kjøper du spillene i fysisk format kan du spille dem uten originalspillet.

### PS3-pris i nedgang?

Hei. Er det sannsynlig at prisen på Playstation 3 Slim 320 GB blir satt ned hvis Sony introduserer Playstation 4 på E3?

/ViperFakeCasting

Det skal man ikke se bort fra. Nå er det jo ikke sikkert at Sony er klare for å vise frem Playstation 4 allerede under førstkomende E3, men når nye konsoller blir annonsert er det svært vanlig å sette ned prisen på eldre produkter.

### 3DS-toppliste

Når kommer topplisten til 3DS? Topplisten som er bakerst i bladet, altså.

/313

Se for deg noen endringer fremover.

### Skyrim vil ikke laste inn

Hei! Jeg har hatt litt problemer med Skyrim: The Elder Scrolls V i det siste. Det har seg slik at spillet ikke vil laste inn noen av lagringene mine, slik at jeg blir tvunget til å starte på nytt hele tiden. Når jeg trykker på load file blir den bare stående og laste i rundt 20 minutter uten at det skjer noe. Please help me!

/Turbokanin

Vi har opplevd det samme, og løste problemet ved å laste inn en tidligere lagringsfil. Hvis spillet ikke henger seg nå, prøv å laste inn den nyeste fila. Problemene våre forsvant etter forrige oppdatering, så hvis det fortsetter ville jeg kontaktet Bethesda's kundestøtte.

### Final Fantasy VII! Trenger hjelp!

Hei! Jeg er en desperat Final Fantasy-fan, Jeg fikk aldri gleden av å spille Final Fantasy 7, som mange av vennene mine fremdeles skryter av. Jeg spilte selv Final Fantasy X og hadde mitt livs beste spillopplevelse. Aner dere om dette spillet er mulig å få tak i? Har sett rundt på nettsider som Amazon & Ebay, men er redd for at spillet ikke skal fungere på min europeiske Playstation 2 siden de stort sett sendes fra Amerika! Hjelp meg. Vær så snill!

/Gunmonkey

Om du har Playstation 3 eller PSP er det fullt mulig å kjøpe spillet digitalt via Playstation Store, der det ligger tilgjengelig for rundt 70 kroner. Ellers har det seg slik at Final Fantasy VII ikke er på Playstation 2, men om du skulle kjøpe det på Playstation 1 er ikke denne konsollen sonefri, og amerikanske spill vil dermed ikke funke på den (og det ville ikke funket på Playstation 2 heller). Så hvis du ikke har Playstation 3 eller PSP er det nok bare å lete etter en PS1-versjon med PAL (Europa-versjon) på nettet.

## MÅNEDENS BREV

# SPILLDESIGN

**FuzzyFarm** vil vite hvor han må gå på skole for å bli spillutvikler...

Hei! Jeg har et viktig spørsmål. Det dreier seg om en spesiell jobb. På skolen min skal vi velge ut to linjer vi skal begynne med på videregående. Og jeg vet ikke hvilken linje jeg skal velge for å bli spillutvikler. Jeg spør dere siden dere har livserfaring, så dere kan sikkert litt om dette. Vær så snill, svar meg. :)

/FuzzyFarm

Hei, FuzzyFarm! Det er ingen spesielle krav til hvilken linje man må gå på for å studere spilldesign. Kravet for å komme inn på skolene som underviser spilldesign er at du har generell studiekompetanse. Generell studiekompetanse er det faglige grunnlaget for å søke opptak til universiteter og høyskoler. Du kan få generell studiekompetanse ved å fullføre og bestå Vg1, Vg2 og Vg3 fra følgende utdanningsprogram:

- Studiespesialisering
- Medier og kommunikasjon (med studieforberedende Vg3)
- Idrettsfag
- Musikk, dans og drama
- Naturbruk (med studieforberedende Vg3)
- Et yrkesfaglig utdanningsprogram + Vg3 påbygging til generell studiekompetanse

Selv vil jeg anbefale enten Studiespesialisering eller Medier og Kommunikasjon. Personlig studerer jeg 3D spilldesign ved Noroff Fagskole i Kristiansand.

/David Selnes



## FORUMSNAKK

### Årets spill 2011 - ifølge dere

The Witcher 2 har tusen ganger meir historie enn nokon av spelene på historie-lista (sjår man bort ifrå Deus Ex. Slapp av Deus Ex, deg likte eg). Skyrim har jo fanden meg ikkje det frugg av historie!

/kvidogbleg

Langt fra enig med listen, men slik er det når man har litt sær spillsmak.

/sonic og link

Skyrim har en utrolig god og dyp historie.

Likevel krever det litt av spilleren for å få mest mulig ut av den, deriblant utforskning, dialoger, lese bøker in-game, og knytte det hele opp mot tidligere spill.

/Obi Wan Kenobi

Stakkars Bastion...

/konsollforkjemper

Det at Rayman Origins ikke er på listen over årets beste musikk er latterlig!

/Grallen

Enig med det meste, men at ikke Forza 4 er

med i årets lyd er vel på kanten til kriminelt

/Shadyfruit

Har ikke så mye å sette fingeren på, men personlig synes jeg Skyward Sword er årets spill. Har spilt både Skyward Sword og Skyrim omtrent 60 timer hver, og må si at Zelda gir en mye bedre opplevelse.

/vetlelg

Dead Island var årets co-op for meg.

/Eisenheim

Jeg hadde lett gitt første plass til Dark Souls i

fire-fem kategorier hvor det ikke engang var nominert.

/Tommy Kvaernerud

Demokrati suger.

/Zuil

Er det egentlig beundringsverdig teknikk i Skyrim? Er det ikke et ganske (oh, I'm gonna get it now) primitivt spillsystem?

/Joelspeanuts

Grei nok liste.

/Kakashi sensei



## JEG VIL HA BEDRE ANIMASJONER

Joelspeanuts er misfornøyd med dagens spillanimasjoner...

Jeg har endelig funnet et spill som kjæresten min klarer å fordøye. Spillet er Spyro 2, et av tidenes desidert beste spill. Hva har dette med overskriften å gjøre? Jo: Spyro 2 er et av tidenens beste spill blant annet fordi figurene, polygonerte som bare det, har liv, sjel og følelser. Animasjonene løfter dette spillet så til de grader, og det er et teknisk element jeg savner i flere av dagens spill, både i dialog og i gameplay.

For tiden spiller jeg Deus Ex: Human Revolution, et spill som absolutt mangler overbevisende animasjon. Konverseringen er stiv og trist. Leppesynek er helt fraværende, erstattet av noe som ligner på en "tilfeldig leppebabbelalgoritme". Det er som å prate med et levende lik med Parkinson.

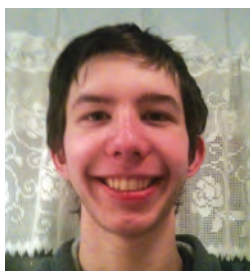
Jeg vil se blodskutte øyne, rynker i panna, at spyttet fråder, at han går energisk fram og tilbake med blikket låst på samtalepartnern, peker, kommer opp i fjeset og glefser, tar seg til ansiktet i frustrasjon, tar frakken av seg, slenger den på bakken, tramper den sønder og sammen og kler den på seg igjen, og sist, men ikke minst (kanskje størst faktisk), at munnen beveger seg slik den skal! Leppesynek, mine damer og herrer, en undervurdert teknologi.

Det siste spillet som imponerte meg med leppesynek var Final Fantasy Crisis Core. Uncharted-serien overbeviser også, det må sies, men Crisis Core var et solid spill i forhold til ansiktsanimasjon og mimikk!

For å si det kort og enkelt: Et spill trenger ikke nødvendigvis den beste grafikken for å fremstå som overbevisende. At animasjonene kjennes naturlige, at følelser kommer frem i ansiktsuttrykk og at kroppsspråket er overbevisende har i mine øyne mye mer å si. Det blir så mye mer troverdig når animasjonene er på plass.

**/Joelspeanuts**

## MÅNEDENS LESER



**BENJAMIN SKJEVIK**

Alder 16  
Yrke Student / hardcore gamer  
Brukernavn fantomena

### Hva er ditt beste spillminne?

Første gang jeg prøvde den heftige nano-drakten i Crisis.

### Hva med det verste?

Da jeg prøvde Junior Board Games til PS2. Ludo og Stigespill fungerer bare ikke på konsoll.

### Hva gleder du deg mest til i år?

Akkurat nå gleder jeg meg mest til Half-Life 3 (jeg vet det kommer).

### Hvor mye spiller du hver dag?

Mellom 1-2 timer. På fridager spiller jeg rundt 5 timer.

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

Det beste med Gamereactor er at de oppdaterer meg på hva som skjer i spillindustrien i hele tiden. Ikke mange nettsider klarer det!

## MÅNEDENS BRUKEROMTALE



## MARIO KART 7

Sjanger RACING Utviklere NINTENDO.  
Utgivere NINTENDO Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. alder 3

Essensen av Mario Kart-serien er fortsatt den samme. Men denne gang får vi også presentert en hel del nytt i Mario Kart 7 som utvider den allerede kjente formelen.

Det første er gokartbyggeren. Denne lar deg enkelt sette sammen en egen gokart passet etter ønsket utseende, samt egenskaper som fart, akselerasjon og vekt. Dette gjør man ved å velge tre hoveddeler man setter sammen. Dessverre føles utvalget litt begrenset og Nintendo kunne med fordel lagt til flere for utvidet variasjon.

Det som derimot byr på mye variasjon er banene man kjører på. For ikke bare har Nintendo gitt oss en drøss med nye og varierte baner å bryne oss på, men de har også tradisjonen tro inkludert en god del gamle baner også. Ikke bare har de fått med et stort sortemang av ulike baner, men de har også lagt til noen nyvinninger som beriker opplevelsen.

Blant de to viktigste er undervannskjøring og flyvning. Spesielt det å bruke glideren til å fly er en interessant nyhet, ettersom det åpner for en hel del nye snarveier og veier generelt man kan ta. Det gjelder ikke bare på nye baner, men også de gamle. Løpene blir med det mer interessante, ettersom det ofte finnes en eller flere sideveier gjennom kartene.

For de som ønsker å utfordre seg selv er det dog mye å ta i. Ikke bare har man en passende vanskelig enspillerdel, men man kan også gå online og prøve seg i Grand Prix mot resten av verden. Dette både med venner og fremmede. Skulle ikke dette være nok kan man videre melde seg inn i såkalte communities og konkurrere mot hverandre.

Som 3DS-spill er også det grafiske aspektet ved spillet svært viktig, og dette viser Nintendo at de har mestret godt. Ikke bare er den myke og nesten tegneserieaktige stilen en fryd for øyet, men selve 3D-effekten er også godt utført. Med sine nyvinninger og forbedringer byr Mario Kart 7 på den beste håndholdte Mario Kart-opplevelsen per dags dato, og kanskje

også rent generelt.  
**8 /Kakashi sensei**

# 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!**

# DESTINY RAGES WITHIN.



KINGDOMS OF AMALUR  
**RECKONING**

*It is your destiny to fight. To make the wicked taste blood. To reclaim a massive, master-crafted realm.  
Let none predict your future. Let no force dictate your path. Follow destiny alone.*

UTE NÅ

IKKJØP



PlayStation  
Network



XBOX 360

XBOX  
LIVE



origin  
Powered by EA



The trademarks used herein are owned by their respective owners. © 2012 38 Studios, LLC or its affiliates. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

# Guiden

For omtaler av alle anbefalte spill:

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

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

## SONY PLAYSTATION 3

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>Elder Scrolls V: Skyrim</b> Bethedas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	<b>Little Big Planet</b> Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
05	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	<b>Uncharted 3: Drake's Deception</b> Formidabelt actioneventyr fra Naughty Dog. Drake har aldri vært på et bedre eventyr.	Action	Sony	9/10
07	<b>Killzone 3</b> Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
08	<b>Heavy Rain</b> Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	<b>Batman: Arkham City</b> Rocksteady leverer tidens superhelte spill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	<b>Rayman Origins</b> Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	<b>Battlefield 3</b> Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatorens noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
12	<b>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	<b>Mortal Kombat</b> En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gang som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	<b>Deus Ex: Human Revolution</b> 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](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## KILLZONE 3

GUERRILLA GAMES / SONY

**Hva skjer?** En heseblesende, intens, halsbrekkende, eksplisiv, overdreven, actionfylt, blodig, knallhard og ekstrem skytespillopplevelse av overste hylle. Killzone 3 tar opp tråden fra forgjengeren, forlenger og forbedrer den, legger til varierte omgivelser, titalls nye våpen og en flerspillerdel med flere nyvinninger. **Beste øyeblikk:** Når du får tre inn i en av de tøffe jetpackene, så du kan pepe løs på Helghastene med bly fra deres eget utsyr. **Til deg som:** Elsker nydelig grafikk, godt justert action og politisk renkespill.



### ANBEFALT

## HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM / SONY

**Hva skjer?** David Cage har skapt en helt ny spillsjanger med den interaktive thrilleren Heavy Rain. Via fire hovedpersoner følger vi jakten på en seriemorder, i en av de mest intense og spennende historier noensinne fortalt via et dataspill. En revolusjon for spill som fortellermedium, og en av årets mest engasjerende spillopplevelser. **Beste øyeblikk:** Når du innser at du faktisk bryr deg om hva som skjer med spillfigurene. Heavy Rain er et spill som vekker følelser. **Til deg som:** Vil ha noe helt annerledes og unikt.

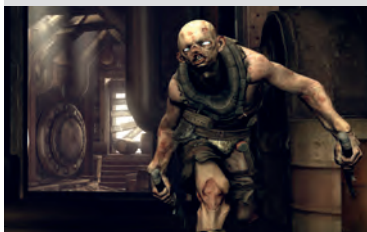


### ANBEFALT

## RAGE

ID SOFTWARE / BETHESDA

**Hva skjer?** Rage glimter til med både grafikk og action i særklasse. Det er lineært, men byr til gjengjeld på actionfylte skytesekvenser og fantastisk grafikk. Spillstrukturen er preget av en god porsjon med utforskning, der du går rundt i små byer, snakker med mennesker, kan ta på deg oppdrag eller bare nyte atmosfæren. Men selve essensen er action, og selve kampscenene er virkelig gode. Brutalt, hektisk og uendelig vakkert. **Beste øyeblikk:** Når Centry-turreten tar seg av alt pakket, mens du ser på elendigheten. **Til deg som:** Er glad i intens skyteaction.



### STYR UNNA!

## YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

BLITZ GAMES STUDIO / NAMCO BANDAI

**Hva skjer?** Yoostar 2 skal du og vennene dine prøve skuespillergenet i 80 filmklipp, som i all sannhet dreier seg om kleine scener klippet ned til to sekunder. Bak står en haltende teknologi, som preges av dårlig lyd, bilde og respons. **Verste øyeblikk:** Når du blir fratrukket poeng for ekko fra TVen. Vi blir faktisk straffet for den dårlige teknologien. **Velg heller:** Scene It eller Buzz. Yoostar 2 er en gimmick, som mangler den dybden og tekniske finessen man trenger for å lykkes.





## SONY PSP

### INFORMASJON

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

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

### Gamereactor Topp 5 PSP

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

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>Elder Scrolls V: Skyrim</b> 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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	<b>Halo: Reach</b> Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
05	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	<b>Rock Band 3</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	<b>Batman: Arkham City</b> Rocksteady leverer tidenes superheltspill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
08	<b>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstopt!	Gåte	Valve	9/10
09	<b>Battlefield 3</b> Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
10	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
11	<b>Rayman Origins</b> Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
12	<b>Gears of War 3</b> Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Doms beste eventyr.	Action	Microsoft	9/10
13	<b>Mortal Kombat</b> En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

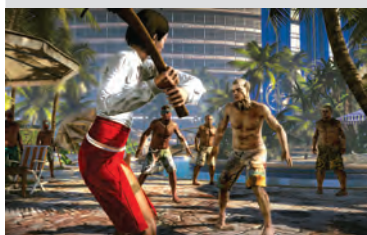
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## DEAD ISLAND

TECHLAND / DEEP SILVER

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

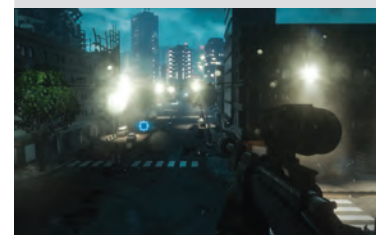


### ANBEFALT

## BATTLEFIELD 3

DICE / EA

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

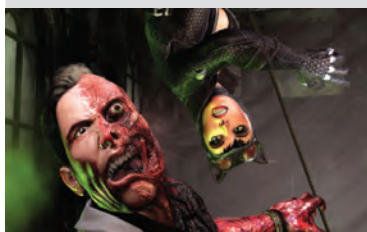


### ANBEFALT

## BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE

**Hva skjer?** Rocksteady har mestret det umulige - nemlig den umulige oppfølgeren. Hugo Strange har kuppet Arkham City, der forbryterne flokker mens en gift spres i byen. Her er et utvidet gadget- og kampsystem, men gulroten er historien og de nyanserte kampene. Dessuten er det stort. Veldig stort.  
**Beste øyeblikk:** Første gang du ser Penguin. Og Two-Face. Og Bane. Og Poison Ivy. Og så videre. Rocksteady har klemt inn hver eneste figur fra Batman-universet, og et fantastisk manus får det hele til å funke.  
**Til deg som:** Vil ha tidenes superheltspill.



### STYR UNNA!

## VELVET ASSASSIN

REPLAY STUDIOS / GAMECOCK

**Hva skjer?** Snikespill er spennende, men for å gjennomføres må spillet føles rettferdig. Det gjør ikke Velvet Assassin, der du er en Lara Croft-lignende agent under andre verdenskrig som skal snike deg mellom nazistene på jakt etter... ett eller annet.  
**Verste øyeblikk:** De eviglange ventetidene der du bare sitter og venter på at den dumme fienden skal gå runden sin slik at du kan snike deg forbi.  
**Velg heller:** Gå for Splinter Cell: Double Agent, eller tvinn tommeletter mens du venter på neste Sam Fisher-kapittel.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMASJON

**Utvikler** Nintendo  
**Lansert** 11. mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vekt** 235 G  
**Mål** 149x85x29  
**Pris** 1399,-

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

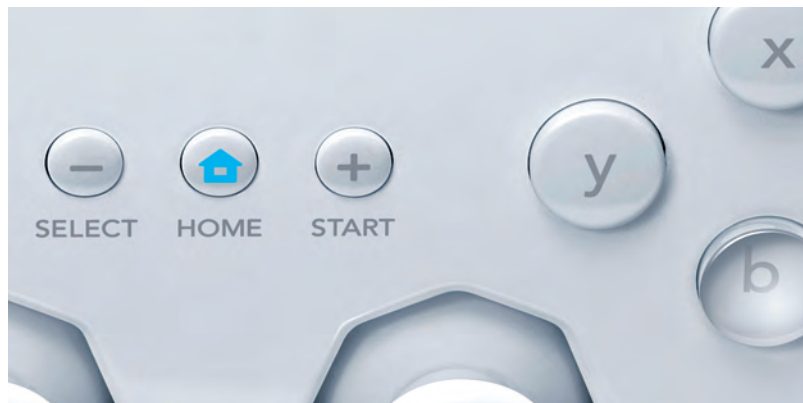
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

## NINTENDO WII

### INFORMASJON

**Utvikler** NINTENDO  
**Lansert** 7. DES 06  
**Media** DVD  
**Signal** KOMPLEMENT  
**Vekt** 1,2 KG  
**Mål** 55.4x44x225  
**Pris** 899,-

Nintendos nyeste spillmaskin er ikke noe grafikkmonster, i praksis er den ikke noe særlig sterkere grafisk enn Gamecube. Heldigvis har dette lite å si for spillopplevelsen, som alltid har vært i fokus hos Nintendo. Wii har en bevegelsessensitiv håndkontroller som har revolusjonert spillbransjen, og som gjør spillopplevelsene helt nye. Med Wii-kontrolleren kan man selv svinge sverdet, slå golfballen og kaste spydet. Wii har også blitt utrolig populær over hele verden. Det er svært mange spill under produksjon til maskinen, og Nintendos egne titler er av den samme høye kvaliteten som firmaet alltid har vært kjent for.



## Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

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

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

## Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

### ANBEFALT

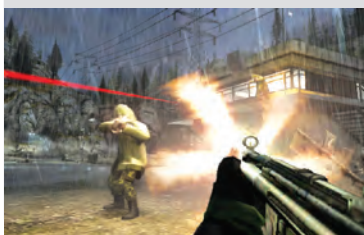
## GOLDENEYE 007

EUROCOM / ACTIVISION

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

**Beste øyeblikk:** Når du hører den vante Bond-musikken idet du sløyer den første fiendeflokken ved å sprengne en bensintank.

**Til deg som:** Har lett etter et skikkelig Bond-spill siden James Bond: Nightfire i 2002. Atmosfæren er til å ta og føle på.



### ANBEFALT

## OKAMI

CLOVER STUDIOS / CAPCOM

**Hva skjer?** En demon herjer Japan, og du er en gammel solgud som inntar formen til en hvit ulv og bekjemper ondskaper for å bringe sol og blomster og dyreliv tilbake til Nippon. Et vakker eventyr i beste Zelda-stil, med unik grafikk og en utrolig stemning.

**Beste øyeblikk:** Første gang du renser et nivå, og ser blomster og grønt gress spre seg utover i sollyset mens dyrene danser og koser seg. Burde vært sponset av Bellona.

**Til deg som:** Drømmer om et nytt Zelda-spill. Okami har veldig mange av de samme elementene, og massevis av sjarm.



### ANBEFALT

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

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

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

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



### STYR UNNA!

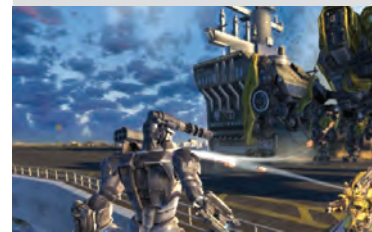
## IRON MAN 2

SEGA / SEGA

**Hva skjer?** Jernmannen har hoppet på lisensvogna, og havner i grofta så det lommer veggimellom. Du er Tony Stark, omgitt av gufne og triste omgivelser i en grusomt kjedelig historie. Utvikleren har ikke bare gjort Iron Man uten verken tyngde eller jern, da både angrep og forsvarsmekanismer falmer som et løv på høsten. Håpløst.

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

**Velg heller:** Batman: Arkham Asylum.





## APPLE IPHONE / IPAD

### INFORMASJON

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

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

### Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

## PC WINDOWS

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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

### ANBEFALT

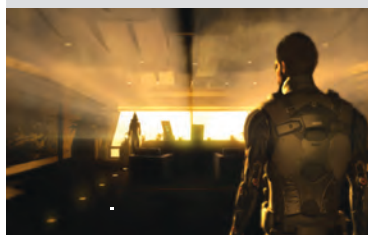
## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX

**Hva skjer?** Human Revolution bevarer æren og ånden til originalen. Vi befinner oss i Detroit anno 2027, og biomekanikk har blitt den store industrien. Men teknologien er bare for de rike, og motstandsbevegelsene blir derfor flere. Problemstillingen mellom maskin og menneske har aldri vært tydeligere, og resultatet er en herlig blanding av alt det beste med cyberpunk.

**Beste øyeblikk:** Når du er omringet og uten ammunisjon, men likevel klarer å romme.

**Til deg som:** Er glad i cyberpunk.



### ANBEFALT

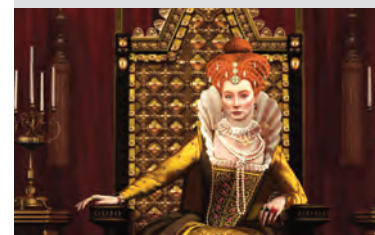
## CIVILIZATION V

FIRAXIS / 2K GAMES

**Hva skjer?** Strategikongen Sid Meier er tilbake i Civilization V-universet, og sørger nok en gang for vidåpne glugger i de sene nattekvalder. Som kjent skal du erobre verden fra steinalder til moderne tid, og blant de nye tilleggene er det sekskantede kartet og økt kulturbetydning. Civilization V forenkler strategiforingen uten å gå på bekostning av dybden.

**Beste øyeblikk:** Når du finner den perfekte måten å styre og forhandle på.

**Til deg som:** Trenger et lett tilgjengelig strategispill med flere lag.



### ANBEFALT

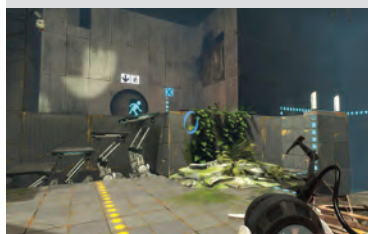
## PORTAL 2

VALVE / VALVE

**Hva skjer?** Valve sørger for å levere alle varene og mer til i Portal 2, der Glados får selskap av den sprudlende partneren Wheatley. Vi går gjennom testkammer etter testkammer med et smil om munnen, da laserstråler, lysbroer og avfyrringsramper gjør reisen desto mer spennende. Humoren og sarkasmen sitter som støpt, som alt annet i Valves nyeste spillperle.

**Beste øyeblikk:** Når du smekker inn din første portal. Endelig tilbake!

**Til deg som:** Letter etter et gåtespill med likandes figurer og en strålende historie.



### STYR UNNA!

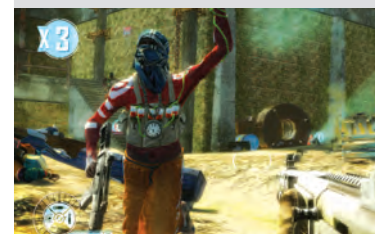
## BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Hva skjer?** Selv når man holder forventningene utenom er det umulig å ikke bli skuffet over Bodycount, i et spill der logikk er mangelvare. Historien blir aldri helt fortalt, da det eneste du får beskjed om er at du skal skyte, skyte, og atter en gang skyte. Det hjelper dessuten ikke at man får poeng for gode skudd når man ikke kan sikte ordentlig.

**Verste øyeblikk:** Når du har satt inn disken, og ser en skjerm med grå og sorte toner du må justere inn. Hadde vi bare visst hva vi skulle justere etter, så...

**Velg heller:** Machospillet Bulletstorm.



# GAMEREACTOR NÅ TIL IPHONE

Last ned Iphone-appen vår helt gratis... i dag!

**NEW!**



Scan koden og last ned Iphone-appen vår helt gratis.

## 1 Gamereactor + Iphone

Gamereactors nye Iphone-app er gratis, og lar deg lese Nordens beste spillmagasin på mobilen din. Hver dag.

## 4 Informative anmeldelser

Vil du vite hvor bra Fear 3 er? Eller om Duke Nukem Forever faktisk ble et bra spill? Vi har svaret.

## 2 Innholdsmengde

I Gamereactors Iphone-app kan du lese alle de siste tekstene på vår internasjonale side.

## 5 Splitter nye spillnyheter


Ta del av nyhetsrapporteringene fra Norges største spillside der vi oppdaterer dere om hendelsene i spillindustrien hver dag.

## 3 Vær sikker før du kjøper

Vil du sørge for at bare de beste spillene finner veien til din konsoll? Bruk vår Iphone-app når du står i spillbutikken.

## 6 Gamereactor TV

Er du sugen på videoanmeldelser, sniktitter eller trailere? Vår egen videokanal har alt det... og litt til.

"In sixteen years of playing games,  
I've never seen anything like Asura's Wrath" 

# ASURA'S WRATH

24.02.12

## RAGE NEVER DIES

**16**  
www.pegi.info

YouTube



[www.facebook.com/asuraswrath](http://www.facebook.com/asuraswrath)



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



**CAPCOM**<sup>®</sup>

capcom-europe.com

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. 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.

# BONUS

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



## TILBAKEBLIKK

### Metal Gear Solid

Plattform PS1 / PSN Lansert 1998 Spillere 1

For en filmglad japper med sansen for klassefilmer av den gode gamle sorten, betød introduksjonen av CD-ROM på 90-tallet en sjanse til å introdusere spillverden for filmatiske spill, med gamle mesterverk som inspirasjonskilde. Mannens navn var Hideo Kojima.

Agenten Solid Snakes oppdrag til den iskald øya Shadow Moses utenfor Alaska var så langt unna vanlige skytespill man omtrent kunne komme. Infiltrasjon, list og kamuflasje var essensielt for ikke å bli

oppdaget. Samtidig gav spillet deg valgfriheten til å leke Rambo dersom man skulle ønske, men det er ingen tvil om at pulsen steg raskere når man forsøkte å snike seg forbi vaktene uten at det ikoniske I-alarmtegnet dukket opp.

Kojimas kunstneriske side skinner likevel mest igjennom i måten historien fortelles på. Krigens alvor blir malt tydelig gjennom personenes oppførsel og utsagn. Samtidig er Kojima opptatt av å fortelle en historie, og utnytter seg av teknologien for

Ingar har blitt med Snake tilbake til det første Metal Gear Solid...

alt det er verdt. Ta for eksempel den legendariske bosskampen mot Psycho Mantis, som bare kunne beseires ved å plukke håndkontrollen inn i Player 2-kontrollinngangen. Dette står fremdeles som et praktisk eksempel på hvordan man benytter seg av spillmediets unike muligheter. Metal Gear Solid er dermed et av de få spillene som virkelig fortjener klistremerket "filmatisk spill".

*/Ingar Takanobu Hauge*

## Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



### Sonic CD

XBLA, PSN, Android, iOS, PC / ca 33 kroner

Sonic CD er en av de bedre Sonic-titlene på lager, og nå er det endelig ute på det nedlastbare markedet. Flertallet gikk glipp av denne diamanten av et plattformspill i sin tid, og i relanseringen er alle endringene av den gode sorten. Man kan blant annet velge mellom det amerikanske eller japanske lydsporet, samt spille gjennom herligheten med Miles "Tails" Power. Dette, kombinert med den stramme kontrollen og flere bonusbrett, gjør Sonic CD til en gullgrube vel verdt prislappen. Et selvsagt kjøp for alle plattformskere. [9/10](#)



### Joe Danger: Special Edition

XBLA / ca 99 kroner

De aller fleste kjenner til våghalsen Evel Knievel. Spillverdens alternativ er Joe Danger, en tegneserietjukkis på motorsykel i beste retrostil. Våghalsen styres enkelt. Du klemmer gassen i bønn med høyre trigger, for så å styre Joe gjennom forskjellige ramper og flyvehopp. Mens Trials HD krevde balanse og store porsjoner tålmodighet er Joe Danger mer tilgjengelig og tilgivelig. Utover kampanjen kan du sjekke ut terrenget i flerspilleren, der du også kan lage egne baner. Disse kan også deles over nett. [8/10](#)



### Grand Theft Auto III

Android, iOS / ca 35 kroner

Etter å ha brukt altfor mange timer i Liberty City på starten av 2000-tallet, var jeg usikker på om en berøringsfølsom skjerm kunne levere like gode opplevelser som Playstation 2 - det var ingen grunn til bekymring. Rockstar revolusjonerte sandkassesjangeren med GTA III. I Anniversary har de innført 3D-spilling med touch-kontroller, og det fungerer overraskende godt. Dette er et av tidenes beste spill, og for 35 kroner får du utrolig mye for pengene. GTA III leverer både på tablet og mobil. [10/10](#)

Stopp pressen!



Interessen falt raskt for Playstation Vita i Japan. I løpet av den første uken solgte nykommeren 325 000 eksemplarer, men sank til hele 72 500 i sin andre uke. Nå har japanske butikker kuttet prisen med 20 prosent.

Kan neste Kinect lese på lepper?

Selv om de stadig ikke vil bekrefte noe tyder mye på at Microsoft i det minste har startet planleggingen av sin neste konsoll. Ifølge kildene skal nemlig Microsoft lansere en ny Kinect-sensor samtidig med den neste konsollen, som vil kunne lese på lepper. Det ryktes også en overgang fra USB til en annen type dataoverføringsteknologi.

3DS Lite i kortene?

Det kan se ut som den nye Nintendo 3DS-konsollen skal gå i fotsporene til forgjengeren DS ved å lansere en mindre og lettere Lite-modell av konsollen. Magasinet Nikkei Trendy skriver nemlig at en 3DS Lite er svært sannsynlig, og at den nye modellen meget mulig vil dukke opp allerede til våren i år. Videre skrives det at en lettere versjon muligens vil adressere konsollens to svakeste områder, altså tykkelsen og batteriet. Vi venter i spenning.

Nytt Xcom-spill i horisonten

Glem alt om FPS og nytolkningen av det klassiske strategispillet Xcom. Ved siden av det allerede kjente Xcom-skytespillet er nemlig et nytt Xcom-spill kalt XCOM: Enemy Unknown under utvikling, og dette holder seg tro til seriens strategifortid. Avsløringen kom fra Steve Martin fra Fireaxis Games, som har stått bak storspill som Civilization og Pirates. Studioet lover også ødeleggbare omgivelser.

Flere Hitman-spill i anmarsj

IO Interactive har bekreftet at de planlegger enda et Hitman-spill etter Hitman: Absolution, før de overleverer ansvaret for serien til Square Enix Montreal. Det mistenkes at spilleserien vil ta en ny retning når studioet overtar lederrollen, og at IO Interactive vil sette fokus på et helt nytt og foreløpig hemmelig spillprosjekt.

# Spillhjelpeme vi ikke kan fordra



## Disse spillhjelpeme irriterte mer enn de hjalp

Om du noen gang har spilt et Zelda-spill vet du godt hva vi snakker om. Spillhjelpere som maser konstant, plaprer i ett kjøp og forklarer absolutt alt. Vi har tatt for oss de verste av de verste...

### Nigel West Dickens

Red Dead Redemption / 2009

De fleste er enige i at Red Dead Redemption hadde et svært imponerende persongalleri, men kjøpmannen Nigel West Dickens kunne vi klart oss foruten. I tillegg til å være en kjipt svindler, skulle det enormt mye til for han viste takknemlighet for hjelpen til spilleren. Etter hvert håpet jeg virkelig at hvert møte med den lille, runde mannen og hestekjerra hans skulle bli det siste, men han ga seg aldri med å rope om hjelp. Nei, jeg hadde virkelig foretrukket at denne masete karen ikke hadde rotet seg bort i det ville Vesten i utgangspunktet med sine falske produkter og dårlige karisma. /Alexander Lange

### Fi

TLoZ: Skyward Sword / 2011

Navi fra The Legend of Zelda: Ocarina of Time har lenge holdt tittelen som spillverdenens mest irriterende medhjelper. Men med det nyeste innskuddet i Zeldaserien ble vi kjent med Fi, som overgår den pratsomme skogsfeen på alle mulige måter. Fi gjør alt fra å kalkulere hvor stor sannsynlighet det er for å finne en spesiell gjenstand i et rom til å be spilleren om å ta en pause når hun mener det har blitt litt for mye spilling. Det hjelper ikke at hun er veldig glad i å repetere ting som like før har blitt sagt av andre figurer. Fi er og blir en av tidenes mest irriterende spillfigurer! /Robin Høyland

### Issun

Okami, Okamiden / 2007, 2010

Navi har kanskje førsteplassen for de fleste, men Issun fra Okami (og Okamiden) får en pen andreplass fra meg. Den vandrende kunstneren har heldigvis mer personlighet enn Navi, men det hjelper ikke når personlighetstrekkene er dobbelt så irriterende. "Who knew we would find a constellation here?!", utbryter han ekstatisk når vi finner et nytt stjernebilde. Hmm, kan det være fordi du maste og kjaste om at jeg skulle gå hit i ti minutter? Eller kanskje fordi du har fortalt om alle stjernebildene hundre tusen ganger? Forbanna insekt - neste gang bør han knebles. /Line Fauchald

## Voldsballettens herskerinner

### Ivy vs Chun-Li

Vi har bydd opp Ivy og Chun-Li til en heftig duell...

### Ivy vs Chun-Li

Soul Calibur Street Fighter

Den frodige Soul Calibur-skjønnheten er best kjent for sine frimerkesmå hobbiter og våpenet Ivy Blade. Vi bryr oss ikke, såfremt hun aldri tar på seg en genser.

Vi vet ikke hva som er mest oppsiktsvekkende med denne frøkna: at hun er hele 43 år (!) eller at hun fremdeles er singel. Vi stiller oss i køen med Ryu og gjengen.

### Fysiske attributter

Ivy kan beskyldes for å være både slø og bitter, men hun er i det minste langt fra baktung. Snarere fremtung.

Det kvinnelige kjønn kan sjelden påberopes å ha like muskuløs fremtoning som Street Fighter-baben. Det er i slike tilfeller vi alltid sier at livet er mye, mye bedre på skjermen.

### Angrep

Den lettkledd gasellen har flere dødelige triks på lager, og de aller fleste innebærer et uheldelig smekk med piggpisken. Du tuller ikke med denne dama, altså.

Chun-Li er best kjent for sitt hardtsparkende Lightning Kick, der hun slenger ut nådeløse spark i lynrask tempo. Skummelt, farlig og latterlig sexy.

### Uniform

I Ivys tilfelle er det strengt tatt ikke snakk om en uniform - heller mangelen på en. Hennes minimale beklædninger setter Tarzans lenkede i skammekroken, og skaper stor distraksjon på kontoret. Vi skal jobbe, Ivy!

Chun-Li overlater mye mer til fantasien enn Ivy, men er slettes ikke mindre attraktiv av den grunn. We approve!

## Vinneren: IVY

Begge damene sparket fra seg, men vi holder en knapp på nådeløse Ivy. Hun har jo tross alt en piggpisk...

# Listeblick

Vi har tatt Kinect- og Move-salget i nærmere øyesyn, og sammenlignet salgstallene siden lansering...

## 1 Sports Champions 2010 3.11 millioner

Sonys populære sportsspill Sports Champions var et av Playstation Moves lanseringsspill. Her får spilleren prøve seg i tennis, sandvolleyball, diskos, bocca, pil og bue og gladiatordueller. Spillet solgte 130 000 eksemplarer i sin første uke.



## Tidens mestselgende Move-titler

Plass	Tittel	Produsent	År	Millioner solgte
2	<b>LittleBigPlanet 2</b> Vårt gjensyn med Sackboy kom komplett med Move-spillet Sackboy's Prehistoric Moves, som kun var spillbart med to personer. Tilleggsspillet ble også lagt ut for salg på PSN i ettertid.	Sony	2011	2.30
3	<b>Killzone 3</b>	Sony	2011	2.17
4	<b>NBA 2K12</b>	2K Sports	2011	1.15
5	<b>Resistance 3</b>	Sony	2011	0.97
6	<b>SOCOM 4: U.S. Navy SEALs</b>	Sony	2011	0.65
7	<b>Goldeneye 007: Reloaded</b>	Activision	2011	0.44
8	<b>Time Crisis: Razing Storm</b> Samlepakken Time Crisis: Razing Storm bestod av tre populære arkadeportaler, altså Razing Storm, Time Crisis 4 og Deadstorm Pirates. Spillet fikk lunken mottagelse ved lansering, og ble blant annet kritisert for å være lite spillbart med Move. Bedre lykke neste gang!	Namco Bandai	2010	0.35
9	<b>The Sly Collection</b>	Sony	2010	0.35
10	<b>R.U.S.E.</b>	Ubisoft	2010	0.35

## Tidens mestselgende Kinect-titler

Plass	Tittel	Produsent	År	Millioner solgte
1	<b>Kinect Adventures!</b>	Microsoft	2010	15.42
2	<b>Kinect Sports</b> Wii har Wii Sports, og Playstation 3 har Sports Champions. Xbox 360s svar ble derfor Kinect Sports, der du får prøve deg innen fridrett, bordtennis, bowling, boksing, fotball og sandvolleyball. Alle de seks aktivitetene kan spilles med flere personer både offline og over nett. Kinect fanger de beste øyeblikkene med kameraet, slik at du kan dele dem senere.	Microsoft	2010	3.94
3	<b>Dance Central</b>	MTV Games	2010	2.60
4	<b>Kinect Sports: Season Two</b>	Microsoft	2011	1.64
5	<b>Just Dance 3</b>	Ubisoft	2011	1.47
6	<b>Dance Central 2</b>	Microsoft	2011	1.38
7	<b>Zumba Fitness</b>	Majesco	2011	1.19
8	<b>Kinectimals</b> I det sukkersøte Kinectimals er det din oppgave å passe på og leke med nusselige tigre, pantere og bjørner. Spillet ble en hit hos den yngre garde, og solgte 86 000 eksemplarer i sin første uke.	Microsoft	2010	1.19
9	<b>Kinect Joy Ride</b>	Microsoft	2010	1.11
10	<b>Your Shape: Fitness Evolved</b> Ubisofts treningsserie tok steget til Xbox 360 og Kinect for et par år siden, og brukte bevegelsessensoren aktivt i forskjellige treningsøker.	Ubisoft	2010	1.05



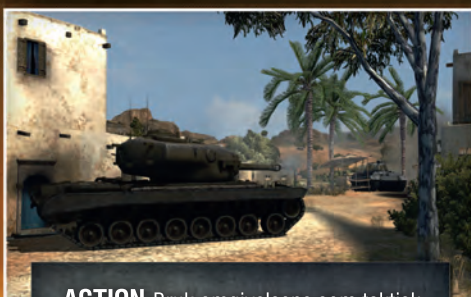
# WORLD OF TANKS

## GRATIS MIMO

BLI MED 18.000.000 SPILLERE NÅ!



**STRATEGI** Samle laget og kjør over fienden



**ACTION** Bruk omgivelsene som taktisk skjold i én mot én-kamper



**GARASJE** Håndter tanksene dine, kommuniser med andre spillere, tren laget ditt

## BRUK DETTE UGC PIN\*

SOM EN GAVE FRA VENNERNE DINE HOS **WARGAMING.NET** OG **PLAYSPAN**.

\* Koden kan kun brukes en gang, og ikke kombinert med andre koder



FORT DEG Pinkoden utgår den 30. mars

Gå enkelt inn på [www.wotcode.com/ugc](http://www.wotcode.com/ugc), velg mengde med gull og betal med å bruke Ultimate Game Card.



ULTIMATE  
**GAME CARD**™



**WARGAMING.NET**

# BLI EN DEL AV SLAGMARKEN