

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

GRATIS  
MAGASIN

Mars 2012  
Nummer 96

# Game reactor

Nordens største spilmagasin

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



ANMELDSEN

MASS  
EFFECT  
3

# MASS EFFECT 3



TAKE EARTH BACK  
08.03.2012

BIOWARE



[WWW.EA.COM/NO/MASS-EFFECT-3](http://WWW.EA.COM/NO/MASS-EFFECT-3)



© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect and Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "D", "PlayStation", "PS3", "PS" 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.

### 3 MEDARBEIDERE

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



#### Tor Erik Dahl

Jeg ble skeptisk da Tor Erik dukket opp med en stressball til meg. Hva skal jeg med det, liksom? Når jeg *aldri* er stresset... Heldigvis fungerer den like bra som kasteball, og *det* har jeg faktisk behov for. Flott gave, kompis.



#### Morten Bækkelund

Det var med et lettelsens sukk jeg kunne konstatere at Morten også likte Journey. Gutten er en sann actionentusiast og hardbarket Battlefield-gamer, men under Journey viste han mykere sider. Følelser rules, man!



#### Line Fauchald

Vi begynner å bli slitne i hodet av alt skrålet om Polen. Polen meg her, og Polen meg der. Polen ditt og Polen datt. Line har endelig tatt ut noen velfortjente feriedager. Noen som tør å gjette hvor ferden bærer? Jepp, Polen.

# LEDER

Gamereactor nummer 96 / mars 2012



## Hva definerer et spill?

**Journey varer bare et par timer.** Jeg har aldri opplevd at et spill har gjort så mye, på så kort tid. Det er en uskreven regel at spill skal vare en stund, at det skal ha en viss levetid. Vi forventer at et spill til 500 kroner i det minste skal by på en åtte timers enspillerdel, gjerne også med flerspiller så man kan klokke inn flere døgn foran skjermen. Ofte spør leserne våre om hvor mange timer et spill varer, selv etter en anmeldelse full av lovord. Akkurat som om det har noe å si, akkurat som om varigheten er avgjørende for spillets verdi. Kan bare ikke forstå det. Jeg spiser heller en litt snau treretter til middag, fremfor å dundre nedpå med fire liter havregrøt. På samme måte vil jeg heller bruke tiden og pengene mine på et spill der utviklerne sliper vekk all gråstein, og kun sitter igjen med diamanten. Heller tre timer med pur spillmagi, enn det samme innholdet strukket ut over 15 timer.

Journey er et eksempel på dette. Et eksempel på at et spill kan tillate seg å være kort uten at det går på bekostning av verdien. Med Journey satt jeg igjen med et sterkere inntrykk av en reise på omlag to timer, enn det meste annet jeg har spilt de siste årene. Håper dette fungerer som en tankevekker for andre spillutviklere, og at de blir med på å bryte den opplyste og vedtatte sannheten om at et fullverdig spill må vare et visst antall timer.

Spilldesignet er genialt i all sin enkelhet. Det er ingen opplæringsdel eller forklarende tekst å pløye gjennom. Du forstår ved å utforske diskre hint som dukker opp langs ferden - *vis, ikke forklar* - noe som gjør spillet intuitivt og naturlig for alle. Ikke et ord blir nevnt og ingen fiender skal beseires, men reisen føles likevel innholdsrik og meningsfull. Om det er den subtile bruken av symbolikk og analogier, eller om det er lydbildet, atmosfæren og den selvforklarende spillbarheten som gjør det, er usikkert - Journey viser en annen modenhet enn andre spillprosjekter.

Det beviser at spilletid er uvesentlig. Det bryter haugvis av konvensjoner. Det peker på hvilke styrker og potensial som bor i spillmediet, som noe mer enn interaktiv underholdning. Journey er ikke bare et av de viktigste og mest givende spillene på lang tid, men en av de beste opplevelsene på skjerm.

#### Kristian Nymo, sjefredaktør

**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 Anfinnsen / 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 forhåndsomtaler. På [Gamereactor.no](http://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 butikkeksemplar til et omtaleeksemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

#### Anbefalt aldersgrense

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

#### Kontakt oss

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

Tempo



### FLERE TIER 1

Andre land har naturligvis også sine elitesoldater, og Danger Close ønsker at så mange som mulig skal kunne føle en nasjonal stolthet under spillingen. Derfor vil det finnes tolv nasjonaliteter å velge mellom i spilllets flerspiller, deriblant britiske SAS, australske SASR, tyske KSK og polske GROM. Flere land vil bli avslørt i løpet av året.

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

**Gamereactor besøkte** spillstudioet Danger Close Games og kikket på oppfølgeren

**Terroristorganisasjonen Abu Sayyaf har tatt viktige politikere som gisler i Baslan på Fillipinene. De har befinnner seg i det oversvømte statsbygget - en vrien situasjon. Heldigvis er gislene viktige nok til at den amerikanske regjeringen vil bruke sine beste menn, og de sender derfor en av sine Tier 1-styrker. Dette leder til**



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

et spektakulært brett hvor man bokstavelig talt må skyte seg vei mens man vader i vann og skrot til opp under armene.

Når jeg besøker Danger Close i Los Angeles for å kikke nærmere på Medal of Honor: Warfighter, har de som seg hør og bør også invitert tre Tier-1-krigere for å fortelle om sitt arbeid i den revitaliserte spillserien. To av dem er marinesoldater og den ene er fra Delta Force. De forklarer at spillene i stor grad bygger på deres personlige erfaringer fra livet i felten, og at de er veldig nøye med at detaljer og liknende skal være korrekte.

Dette merket vi oss allerede i forgjengeren hvor de var nøye med detaljer som hvordan våpnet skulle bæres utenfor strid, hvordan man entrer fiendtlige bygninger og hvordan en skikkelig snikskytter jobber. Men å ligge ute i felten i opptil 300 dager i året krever sitt offer, og det er en av hjørnesteinene i

historien i Medal of Honor: Warfighter når man atter en gang trer inn i rollen som Preacher. Hans kone har gått lei av å aldri ha sin ektemann hjemme, aldri få hjelp med å oppdra deres felles barn og av å alltid være engstelig for om hennes mann kommer hjem i live. Dette tærer på psyken når sprengstoffet

PETN begynner å sirkulere i underverdenen, og man igjen blir nødt til å rykke inn for å stoppe produksjon og distribusjon.

I stedet for å bare kjøre på med en ny, løpsk berg- og dalbane med elleville actionsekvenser, vil Danger Close introdusere det menneskelige i spillserien. De vil fortelle en historie som heller vekker følelser enn får spilleren til å måpe. Det vil ikke bli sprengt noen atombomber og Eiffeltårnet skal få stå i fred, for det er realisme som er i fokus. Realisme er nemlig et krav for at Tier 1-folkene i det hele tatt skal være interessert i å medvirke.

I motsetning til hvordan det ofte blir gjort om dagen, så demonstreres Medal of Honor: Warfighter på PC og spilles med Xbox 360-kontrollere. Det må også sies at grafikken er veldig lovende. Det dyvåte og oversvømte Baslan-brettet er et mektig syn, og alt vannet tvinger spilleren til å tilpasse kampene på en helt ny måte. Til forskjell fra den delte løsningen i forgjengeren hvor det ble benyttet to ulike teknikker til

## WARFIGHTER SER UT TIL Å BLI NÆRERE OG MER FØLSOMT ENN MODERN WARFARE-SPILLENE



# OLED MEG IKKE INN I FRISTELSER

**Sony leker seg** med en fullverdig kinoopplevelse som kan oppleves fra enhver krik og krok...

Førsteintrykket mitt med den personlige 3D-displayet var ikke godt. Etter å ha dratt i bøyler og romstert på stillbare puter satt den stødig på hodet. Den sitter støpt, men vekten skaper raskt problemer. Etter et kvarter blir det ubehagelig på panna og bøyene rundt hodet klemmer hardt. Etter nærmere en halvtime med bruk finner jeg meg selv stirrende i bakken for å avlaste vekten. Til slutt etter tre kvarter trengte jeg en god pause.

Om vi trosser ubehaget og ser på 3D-displayet og teknikken den besitter blir man imponert. Skjermene består av to OLED-paneler, HD-oppløsning, 3D og virtuell surround. Sammen blir dette det nærmeste man kommer en kinoopplevelse i et så lite apparat. Størrelsen tilsvarer det å se en 750 tomers skjerm med en avstand på 20

## DEN ER EN FRYD Å BRUKE SÅ LENGE MAN HOLDER UT

meter.

Mange opplever ubehag ved lang 3D-bruk. Vit likevel at du som takler 3D til vanlig også vil takle dette apparatet. Kvaliteten er udiskuterbart bra, den er like omfattende som en kinoopplevelse med høykvalitets 3D-briller. Av spill testet jeg God of War. Tross den utdaterte grafikken kunne skjermens klarhet og sterke kontrastforhold tilby en god



3D-effekt.

Et problem som utarter seg både i 2D og 3D, er at bildet ofte er uskarpt i kantene. Dette har ikke mye å gjøre med at fokuset på bildet er dårlig, men at det blir krøll for øynene når man sitter med to OLED-paneler så nærme. Det medfølger knapper til å stille på fokus for hvert øye, men det blir ikke optimalt.

Noe som overrasket meg positivt under bruk var lyd kvaliteten i hodetelefonene. De virket tilsynelatende skrøpelige, men for en lyd kvalitet. Til film og spill leverer de små hodetelefonene ytterst klarhet og et dynamisk lydbilde. Det høres ut som om man sitter i en kinosal.

Uansett hvor kul denne saken høres ut på papiret, er den ikke like fantastisk som man ser for seg. Den er en fryd å bruke så lenge man holder ut, men det at man må pine seg gjennom bruk etter en stund ødelegger dessverre all moroa. Inntil de fikser dette blir det å fortrekke en vanlig skjerm.

**Martin Sollien**



## DANGER CLOSE

Los Angeles-baserte Danger Close ble startet med nettopp det formål å lage Medal of Honor, og består hovedsaklig av Treyarch-avhoppere, folk fra DICE og EA-veteraner. Målet er å skape realistiske spill og ikke bytte hovedperson og land hele tiden, men lage troverdige historier basert på virkelige hendelser.

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

På besøk hjemme hos studioet



henholdsvis enspilleren og flerspilleren, står nå Danger Close alene for arbeidet med den siste grafikkmotoren fra Dice, nemlig Frostbite 2. Det gjør lyden til ren nytelse, med skarpe smell som minner om hvordan det faktisk er å skyte på ordentlig, og ikke om luftgevær slik vi har blint vant til i de siste årenes militærspill.

Danger Close viser også fram det de kaller mikroødeleggelser i demonstrasjonen. Disse innebærer at visse områder av brettet går i stykker når man skyter på dem. Dette skaper følelsen av en levende og troverdig verden.

Håndgranatene i Warfighter bidrar til denne følelsen med de heftigste effektene spillverden har sett fra det våpnet. Etter å ha tatt ut forskjellige banditter når vi endelig frem til gislene og flukten er i gang. I en by som er ødelagt av oversvømmelse og utrente gisler i dårlig forfatning er det kun en tur med gummibåt som kan redde de flyktende.

En hektisk jakt tar form der man viker unna skrot,

biler, bygninger og annet som finnes i en moderne by mens man selv får bemanne et fastmontert maskingevær. Hele tiden reddes man av bilder ovenfra som viser fiendens bevegelser. Dette gir spilleren et konstant overtak i kampene før man når åpent hav, fester båten i et helikopter og flyr avsted inn i

solnedgangen akkompangert av militære, pompøse toner.

Greg Goodrich produserte både forgjengeren og Warfighter, og han forklarer at de ønsket å lage et spill som skilte seg fra Call of Duty, en serie han dog sier at han

elsker. Her skal det i stedet være korrekt, basert på virkeligheten og når man for eksempel slår til mot al-Shabaab i Somalia så spiller man til en viss grad noe som faktisk har hendt. På spørsmål om hva han var mest misfornøyd med i forgjengeren, svarer han at det var for kort og lover denne gangen et mer innholdsrikt eventyr med en historie som faktisk kommer til å røre

## WARFIGHTER BENYTTET DICE SIN SISTE GRAFIKKMOTOR FROSTBITE 2



spilleren. Goodrich sier at han ville hedre de menn og kvinner som offerer alt av sosial omgang, og samtidig vise at livet som Tier 1-soldat ikke er så glamorøst som man får følelsen av i andre spill og filmer.

Det lover helt klart godt, og forhåpentligvis vil Medal of Honor: Warfighter bli et klart alternativ for den som vil prøve seg på krigens virkelige faser og delta i de mest spektakulære militære operasjonene fra de siste årene. Jeg takker i hvertfall ikke nei.

**Jonas Mäki**

Medal of Honor Warfighter slippes til PC / PS3 / X360 i oktober



Med den rette kunnskapen kan du gjøre kreativitet til innovasjon.

Send HIOA til 2290 og få tilsendt et gratis studiemagasin, eller sjekk ut studietilbudet vårt på [www.hioa.no](http://www.hioa.no)

**Søknadsfrist 15. april.**



HØGSKOLEN I OSLO  
OG AKERSHUS



PROFILEN

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

# THE BOSS

**Metal Gear-mentoren** The Boss plukkes fra hverandre av en kritisk redaksjon...

**Metal Gear-mytologien er full av legender. En av de mest karismatiske og interessante er uten tvil The Boss.** Hun er også kjent som The Joy eller Voyevoda, som treffende nok er russisk for hårføner. Foruten å være grunnleggeren av The Cobra Unit og til slutt hele US Special Forces, var hun også mentor for Naked Snake (Som senere brukte hennes bandana som et minne etter at han hadde likvidert henne).

Sammen med Naked Snake utviklet The Boss også nærkamp-varianten Close Quarters Combat. Denne ble mye brukt av både Big Boss og Solid Snake i samtlige Metal Gear Solid-spill. The Boss lå ikke

på latsiden under andre verdenskrig, og sammen med agentene i The Cobra Unit gjennomførte hun mange farlige oppdrag - oppdrag som var ekstremt viktige for de alliertes seier. Hennes kompromissløse pågangsmot kom tydelig til syne da hun kjempet seg gjennom både koma og en graviditet som endte i et komplisert keisersnitt og slangelignende arr på buken. Sønnen ble ingen ringere enn kultbossen Revolver Ocelot. The Boss rakk å oppleve mye i løpet av sitt liv - hun besøkte til og med verdensrommet på omtrent samme tid som Gagarin. Denne innsatsen fikk ikke The Boss noe anerkjennelse for og hennes tilstedeværelse ble slettet fra oppdragets bilder.

Men best husker vi The Boss fra hennes helomvending og til slutt kamp mot Snake i mesterverket Metal Gear Solid: Snake Eater (høydepunktet i spillserien). Dette ble nærmest et poetisk øyeblikk farget av hvite blomster, nydelig musikk, intens kamp og en flittig bruk av kamuflasjeantrekket. Kampen ble en av de mest klassiske stundene i Metal Gear Solid-seriens årlange historie og en knallavslutning for den kuleste Bossen etter Bruce Springsteen.

# INNKOMMENDE!

De kommende vårmånedene er fulle av actionspill. Vi har sett på **de heteste** av de hete!



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

## Starhawk

Playstation 3 / 2012

Starhawk er den spirituelle oppfølgeren til 1995-spillet Warhawk. Til forskjell fra forgjengeren vil det nå være mulig å bygge strukturer for å hjelpe lagkameratene dine over nett, samtidig som utvikler LightBox Interactive også har lagt med en enspillerdel for de som ønsker det. Som navnet henter til, får vi også fly etter hverandre i verdensrommet mens vi kriger rundt store planeter og andre utenomjordiske farer.



## Prey 2

Playstation 3, Xbox 360, PC / 4. kvartal 2012

I Prey 2 settes vi i rollen som tidligere U.S. Marshal, Killian Samuels, som nå har tatt på seg jobben som dusørjeger på Exodus - en planet nesten helt uten mennesker. Spillet byr på en åpen verden og et manøvreringsystem som lar deg hoppe over eller skli under objekter, og klatre på diverse gjenstander. Du spiller dessuten som en ny hovedfigur, men det betyr ikke at gode, gamle Tommy fra det første spillet ikke stikker innom igjen.

## Core Blaze

PC / 2012

Core Blaze er det første MMORPG-spillet som kjører på Unreal Engine 3. Det ser ut til å bli et veldig flott spill, med østlige innflytelser i både stil og historie. Vi får mulighet til å klatre på omgivelsene, og noen av miljøene skal være interaktive. Du trenger heller ikke være healer for å gjenopplive lagkameratene dine. Ingen dato er satt, men vi satser på å se det i butikkhyllene før 2012 er omme.



## MAX PAYNE 3

**Ruben svippet innom** London for å sjekke om Rockstar gjør jobben sin. Prøvespillingen falt i smak...

### ■ Forrykende skuddvekslinger

La en ting være helt klart; Max Payne er et hardkokt action-spill, og lite annet kan sammenlignes med å svaalestupe i sakte film og punktere hjernen til fiendene via noen velplasserte hodeskudd. Kaoset som ofte omgir Max føles fullstendig orkestret av spilleren selv.

### ■ Flørt med fortiden

Selv om noir-stemningen er borte, har ikke Rockstar forkastet tegneseriepreget på filmklippene. De kombinerer stillbilder med dynamiske filmklipp, og integreres sømløst med resten av spillopplevelsen ved at Max' skader, svette og skitt bærer over i filmklippet.

### ■ Sofistikert motion-capture

Hundrevis av timer med utvikling er brukt på motion capture, og det reflekteres i Max' realistiske bevegelser og naturtro interaksjoner med omgivelsene. Kulissene yrer av liv, fra barn som spiller fotball til livredde sivile som spikrer igjen vinduene sine.

### ■ Oppgradert grafikkmotor

Max Payne 3 kjører i en oppgradert versjon av grafikkmotoren RAGE, som også ble brukt i Red Dead Redemption. Brettene er utrolig detaljerte, og lys- og partikkel effekter setter lista høyt. Det tredje kapittelet i serien blir helt klart det peneste Rockstar-spillet hittil.



### Lollipop Chainsaw

Xbox 360, Playstation 3 / 2012

Det er ikke lett å vite hva man har i vente med Lollipop Chainsaw. Her har du et spill som setter deg i rollen som heiagjengjente med motorsag, og slipper deg løs på hordene av zombier som har overtatt San Romero-skolen i California. Juliet Starling bærer kjærestens levende, men avkuttete hode, i en hofteleuke, mens hun slikker på en kjærlighet og slakter zombier med motorsag.

### BioShock Infinite

Xbox 360, Playstation 3, PC / 2012

BioShock Infinite vil ta oss med til den flyvende byen Columbia, og der skal jomfruer reddes og mekaniske fugler beseires. Infinite er ikke en typisk oppfølger til de tidligere BioShock-spillene, men istedet en slags revitalisering av serien. Sjefsutvikler Ken Levine har til og med hintet om at spillet ikke engang foregår i samme univers. Vi gleder oss!

### Borderlands II

Playstation 3, Xbox 360, PC / 21. september

Nytt i Borderlands 2 er forbedret kjørefysikk, samt et system som lar deg modifisere våpnene. Vi blir også kjent med fire nye spillbare figurer, alle med egne evner og spesialiseringer. Gunzerker kan eksempelvis holde to våpen i hver hånd. En pistol i hver hånd? Gjort det før... Men hva med to snikskytterferrer, to maskingevær eller to rakettkastere? Tenkte vi det ikke!



## SLEEPING DOGS

**Sjanger** ACTION **Utvikler** UNITED FRONT GAMES **Utgiver** SQUARE ENIX **Slippes** 2012 **Antall spillere** 1

Vi befinner oss i Jumbo Kingdom, en flytende restaurant i verdensmetropolen Hong Kong - den samme byen som handlingen i Sleeping Dogs utspiller seg. Passende nok ivaretar utviklerne den store filmarven knyttet til Hong Kong, og de er ivrige etter å trekke frem filmreferanser med Bruce Lee, Chow Yun Fat og Jackie Chan. Det blir tidlig klart at inspirasjonskilden er filmen Infernal Affairs, og et bedre forblinde er det vanskelig å finne for et drama som Sleeping Dogs. Med slike ambisjoner blir det naturligvis høye forventninger hos spillerne. Akkurat som Infernal Affairs' Chan Wing-Yan er spillers helt en politimann som risikerer liv og lemmer ved å infiltrere et brutalt forbyrersyndikat i jakt på rettferdighet og fellende beviser.

I det første blir jeg kastet ut i byens myldrende gater på jakt etter en fyr jeg tydeligvis har noe usnakket med. Han viser seg å være svært lite samarbeidsvillig og stikker av til fots så fort han får øye på meg. Ettersom mine knyttnever er veldig interesserte i å hilse på strupehodet hans har jeg ikke noe annet valg enn å forfølge ham. Under jakten forandrer miljøene seg fra markeder til bakgater, og Wei må hente frem sine beste parkourferdigheter for å ikke bli akterutseilt.

Deretter, som siste punkt på dagsordenen, kom et billøp av den tradisjonelle sorten. Lekre damer, raske klipp og klart til start. Ikke noe sniksnakk. Å bedømme kjørefølelsen etter noen få minutter er naturligvis vanskelig, men jeg ville løyet hvis jeg kalte meg selv begeistret for bilkjøringen i Sleeping Dogs. Den føltes nokså ordinær, med en del hakkete bevegelser i svingene. Et akseptabelt tillegg til et spill som innholder en masse annet, men ikke noe mer. Utviklerne forteller gladelig om de mange teammedlemmene med fortid fra EA Black Box og Need for Speed. At vi har så ulike meninger på dette ene punktet bekymrer meg likevel ikke. Jeg ville faktisk vært fullt tilfreds dersom United Front leverer atmosfære, handling og Kung Fu i tråd med mitt første inntrykk. /Christofer Olsson



# GAMMEL TRAVER I NY DRAKT

**Enemy Unknown vender tilbake** til røttene og omfavner turbaserte taktiske strategier. Under hvelvingen i The Royal Observatory fikk jeg se hvor revitaliseringen av den berømte serien er på vei...

## ■ Dyp strategi

Taktiske valg er sterkt integrert i det tur-baserte spillsystemet. Flanking og evnen til å forutse motstanderens neste trekk er nøkkelord. I tillegg er de forskjellige evnene intuitive og gir den drevne entusiastene mange strategiske muligheter. Det er åpenbart et spill om valg, og om å ofre kampen for å vinne krigen.

## ■ Nye og gamle kjenninger

Fiender som Sectoids vender tilbake, men er oppgradert med nye ferdigheter. Flere romvesener vi kjenner fra før er klare for bank, men mange nye venter på deg på slagmarken. Blant annet The Berserker, en illisint kraftkar du ikke bør irritere på deg med mindre du har den strategiske tankegangen som kreves for å utmanøvrere og tilintegjøre skapningen. Disse er vanskelige å beseire, og for de verste fiendene kan man bruke den sjeldne evnen Run and Gun. Da kan nemlig soldaten kan bevege seg langt utover i brettet og samtidig utføre en handling.

## ■ Variasjon

Vi har blitt lovet enorm variasjon på banene, og flere nivåer som tak og kjellere på brettene. Med andre ord er det mange alternativer å velge mellom når det gjelder taktikk og fremgangsmåte. Det skal hele tiden være noe nytt å oppdage, og det er fullt mulig å interagere med verden rundt deg, som å eksplodere biler eller ødelegge bygninger. Man ser brettet ovenfra når man utfører kommandoer, mens kameravinkelen flyttes til bakkenivå når soldaten utfører handlingen. Enkelt og greit.

## ■ "Maurfarmen"

Dioramaet hvor du håndterer og har full kontroll over ressursene og soldatene dine, ser veldig raffinert og oversiktlig ut. Her kan du se hva soldatene din bedriver tiden sin med når de ikke er opptatte med strategisk romvesenslakt i felten. Du bestemmer selv hvordan du vil bygge ditt eget hovedkvarter, der du blant annet kan observere dine soldater. Alle artefaktene som har blitt funnet på slagmarken blir tatt med tilbake hit for forskning og utvikling av nye våpen, og her må spilleren ta de vanskelige valgene om hva som skal satses på. I Xcom: Unknown Enemy er valget ditt.

## Diablo III

PC, Mac / 2012

Vi gleder oss. Fansen gleder seg. Mammaen din gleder seg. Alle gleder seg til Diablo III. Blizzard tar oss med tilbake til Sanctuary, og ikke bare får vi en lang liste over nytt utstyr og våpen å samle, men også en flunkende ny nettbutikk ala Finn.no, hvor spillere kan bytte, selge og kjøpe andres utstyr med ekte penger, for bruk i spillet. Diablo III tar også i bruk en flunkende ny grafikk- og fysikkmotor. I tillegg kan du ødelegge miljøene.

## Darksiders II

PS3, Xbox 360, Wii U, PC / 29. juni

I Darksiders II spiller vi som Death, broren til War fra det forrige spillet, samtidig som vi skal få møte på de to andre brødrene Strife og Fury. Vi kan skreddersy utseendet til Death ved bruk av utallige forskjellige rustninger, og rustningene har forskjellige attributter. Om du eksempelvis vil bruke mye magi, kan det være lurt å finne en rustning som forbedrer magien din. Darksiders II har dessuten dobbelt så mange dungeons.



## Kinect Star Wars

Xbox 360 / 3. april

I Kinect Star Wars får vi bruke kroppen til å utføre klassiske Star Wars-handlinger, som å kaste droider med kraften og styre Pod Racers og X-wings. Spillets handling foregår i tidsperioden mellom de tre første filmene, og selv om det betyr at selveste Luke ikke er tilstede er papsen i full gang med tung pusting og kveling av sine egne offiserer. Vi håper Terminal Reality har klart å skape Star Wars-spillet fansen har lengtet etter i årevis.

L I A M N E E S O N

«TERRIFICALLY EXCITING»  
- ROLLING STONE

«TOTALLY MIND-BLOWING»  
- CBS TV

«A WHITE-KNUCKLE THRILLER»  
- US WEEKLY

«A MAN'S MAN'S MOVIE»  
- AINT.IT COOL NEWS

# THE GREY

NR. 1 PÅ KINO I USA

L I V E O R D I E O N T H I S D A Y

SE TRAILER HER:



PÅ KINO 30. MARS

NORSK FILM  
DISTRIBUSJON

Beta



2012

## TRIALS EVOLUTION

Plattform **XBLA / Xbox 360** Utvikler Red Lynx  
Utgiver Microsoft Sjanger Racing

**TRIALS EVOLUTION** ser ut til å overgå forgjengeren på absolutt alle mulige måter. Utvikler Red Lynx har implementert en skikkelig flerspillerdel som lar opp til fire spillere konkurrere om de beste tidene på skjermen samtidig. I tillegg til dette får vi også tre ganger så mange baner, alle med like stort fokus på høyoktan trail-action. Fra tidligere er vi vant til å få nok av utfordringer, og det ser ikke ut til at det spares på dette nå heller. Noen skal ha deg til å kjøre gjennom en bane uten å gå tom for det lille av bensin du har, mens en annen utfordring nekter å la deg bruke bremsen. Med på kjøpet får du også en oppgradert banebygger som Red Lynx sier er nesten identisk med den de brukte for å lage selve spillet. Trials Evolution ser ut til å bli et kjempespill, og vi gleder oss til lansering.

**Eirik Rahja**



## DRAGON'S DOGMA

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Capcom  
Utgiver Capcom Sjanger Rollespill

**NÅR CAPCOM PRØVER SEG** på rollespill skulle en kanskje tro at det ville komme i form av et typisk japansk rollespill i stil med Final Fantasy. De har gjort det motsatte og skapt et rollespill med vestlige spill i

sjangeren som klar inspirasjonskilde.

Her får vi servert en massiv åpen verden som kan utforskes i nøyaktig hvilken rekkefølge du ønsker. I den første timen blir det litt lineært men når du endelig kommer frem til den første store byen åpner kartet seg opp en hel del.

I motsetning til Reckoning der du bare kan bevege deg på flat mark, og hvis du for eksempel skal til den andre siden av et gjerde må du gå rundt, kan du her bevege deg absolutt over alt. Man kan hoppe over både steiner, gjerder, til og med klatre på hus og bevege deg på hustakene.

Mens Dragon's Dogma i bunn og grunn er et vestlig inspirert rollespill, betyr ikke det nødvendigvis at spillet bare følger vestlige regler for spilldesign. I den uferdige koden jeg fikk prøve var det tre forskjellige klasser å velge mellom. The Fighter-klassen baserer seg på bruk av sverd og skjold, The Mage fokuserer på bruk av magi, inkludert tryllestaver og andre magibaserte våpen, mens The Strider-klassen liker seg best med to kniver og en pil og bue.

Du kan også finne Pawns, en gruppe mennesker som kan hyres inn som kompanjonger. Du får en egen Pawn til å begynne med, og du kan etter hvert ha med

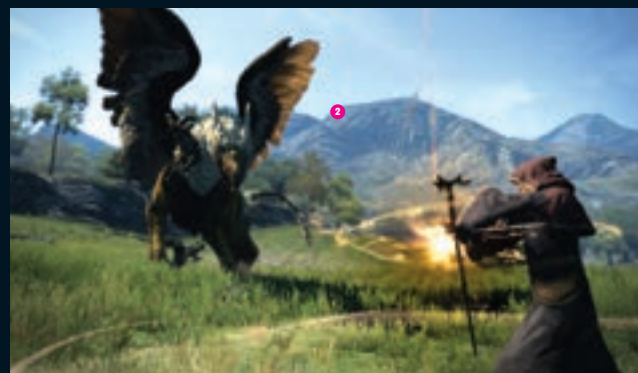


2012

## GUILD WARS 2

Plattform **PC** Utvikler ArenaNet  
Utgiver NCsoft Sjanger Rollespill

**VI HADDE STORE** forventninger i forkant av betahelgen til Guild Wars 2, forventninger som ble møtt med glans. De dynamiske hendelsene som erstatter oppdragsystemet fra tradisjonelle MMO-spill, lar utfordringer og oppgaver skje i spillverdenen, og alle som er i området kan delta og bli belønnet for det. Man drar ikke lenger til steder man vet det skjer noe, man drar for å se etter områder hvor ting skjer, noe som gjorde utforskningen veldig underholdende. Det mest utfordrende PvE-innholdet finner man i dungeons, hvor hvert mål krevde at man tilpasset taktikken. I strukturerte PvP kjemper to like lag om tre punkter, hvor individuell styrke har stor påvirkning, mens i den andre PvP-modusen, WvW, kjemper tre servere en to uker lang kamp om tårn og fort, hvor lagtaktikk er avgjørende. Ingenting av det betana hadde å by på virket mangelfullt - det var en gjennomført underholdende opplevelse. **Jostein Holmgren**



### 1 ROCK 'N TROLL

Da jeg møtte på denne karen her hadde han allerede spist tre geiter (stakkars). Da trollet begynte å bevege seg mot meg trodde jeg først at det bare ville ha en klem, men da det dro frem den gedigne klubben skjønte jeg at noe var galt. Ikke lenge etterpå var jeg på vei ut av hulen med halen mellom beina.

### 2 MAGISK GRILLFEST

Her ser det ut som jeg er i ferd med å steke fugl med tryllestav. Hadde det vært riktig ville jeg vært ondskapsfull. Jeg skyter ikke spurv med kanon, jeg lager bare bål til meg og min venn Griff. Dragon's Dogma tar grillen kylling til et helt nytt nivå.

deg to til. Capcom har innført et system som lar deg betale en liten sum for å hyre inn dine venners Pawns. Venner kan også låne dine kompanjonger, og mens de er i din venns verden vil de samle inn både erfaring og eksklusivt utstyr som kommer deg til gode.

Kampene minner om en slags blanding av noe du ville sett i Dark Souls og Shadow of the Colossus. Du bruker våpnene dine med X og Y-knappene og blokkerer med en av skulderknappene. Holder du inne den andre skulderknappen kan du utføre diverse varianter av angrep som er kraftigere enn hovedangrepet ditt.

Mest spennende derimot, er gripefunksjonen. Du kan

plukke opp alle du måtte ønske, og skulle du tilfeldigvis kaste eller miste dem utfor kanten på en høy bygning kan det være lurt å ha en fluktrute klar slik at vaktene ikke arresterer deg. Og siden du kan klatre på nesten alle objekter, inkludert bygninger, kan du like så godt løpe over takene i skikkelig Ezio-stil.

Gripefunksjonen kan brukes til å klatre på større skapninger for å finne et svakt punkt istedenfor å hakke løs på beina. I en av de større kampene skulle jeg beseire Hydra, et fryktinngytende slangebeist med fire hoder. For å gjøre dette måtte jeg klatre oppover halsen for så å kutte av ett av hodene. Fire forsøk senere faller

endelig det første hodet i bakken før den stakk med halen mellom...halene.

Jeg hadde omtrent null forventninger til dette spillet foruten at det var japansk, og at jeg regnet med det ville være litt mer typisk for sjangeren. Nå er jeg både overrasket og spent på å få prøve det ferdige spillet. Det er en liten stund til fortsatt og jeg håper Capcom bruker tiden godt, for spillet er langt fra ferdig. Bildeoppdateringen er noe av det verste jeg har sett, og mange ikke-spillbare figurer satt seg fast i miljøene. Fikser de problemene kan Dragon's Dogma bli veldig bra, og jeg skal stå først i køen 25. mai. **Robin Høyland**

# THE SECRET WORLD

Plattform PC Utvikler Funcom  
Utgiver EA Sjanger MMO

**SNART SLIPPES THE SECRET WORLD** til massene, og Funcom har begitt seg ut på et veldig ambisiøst prosjekt. Spillet skal oppfylle kravene til rutinerne MMO-spillere samtidig som det skal vekke interessen til de som foreløpig har latt sjangeren ligge i ro. For å vise frem nye godsaker til en sulten spillpresse, inviterte

Funcom oss til Lysaker i Oslo.

I The Secret World kan man velge å spille som medlem av én av tre fraksjoner. Disse består av Illuminati, Templars og Dragon, og alle tre har sin egen stil. Alle fraksjonene samarbeider i kampen mot en felles fiende, men til tross for dette foregår det likevel et spill bak fasaden. Smil og lovord over bordet, mens ladde pistoler er trukket på undersiden, er måten Funcom beskriver forholdet.

Dette er første gang vi får spille historiemodusen til Illuminati. De hadde sitt opphav i Egypt for flere tusen år siden, og de har fortsatt sterke bånd til det nord-afrikanske landet. Likevel er det på den andre siden av kloden, i New York, man finner hovedkvarteret deres. De

er den desidert mest ambisiøse fraksjonen, og de skyr ingen midler for å oppnå sine mål.

Etter å ha valgt figur blir du oppsøkt av et Illuminati-medlem som sender deg ut på ditt første oppdrag. Oppdraget starter med at du må ut for å finne Illuminatis tilholdssted i New York ved å løse små oppgaver som viser deg veien. Løsningene leder deg ned i undergrunnen, og sammen med en gjeng og en hagle baner dere vei blant monstre og udøde. I enden av tunnelen finner du til slutt hovedkvarteret, og du har gjort deg fortjent til å bli medlem av Illuminati.

Herfra hopper vi et godt stykke i historien og fortsetter eventyret i Afrika, nærmere bestemt Egypt. Jeg oppsøker neste oppdragsgiver som sender meg ut



2012



for å sanke mat, vann og drivstoff. Oppdraget mitt løses best ved å snike seg rundt, men jeg blir stadig oppdaget og blir nødt til å teste noen av de utallige våpenkombinasjonene.

## Det første som slår meg der jeg vandrer rundt i New Yorks gater er hvor pent og ekte spillet føles...

De er riktig nok ikke uendelige, men det tar veldig mange timer å få prøvd alle sammen. Våpensystemet med syv aktive og syv passive egenskaper er spennende og kan fort stjele mye tid. Det er nemlig vanedannende å lete etter de rette kombinasjonene for å få mer liv av å bruke sleggen, eller bygge opp de

andre egenskapene ved å fyre av en geværssalve. Dette kalles synergier og er et veldig viktig element å mestre for å ha en stadig progresjon.

Det første som slår meg der jeg vandrer rundt i New

Yorks gater er hvor pent og ekte spillet føles. Spillet er preget av tegnet realisme. Figurene og klærne er overdrevent tegnet (med positivt fortegn), mens bygninger, trær og natur er mer fotorealistisk. Jeg stoppet mange ganger for å kikke opp veggene på mursteinsbygg i New York, eller bare beundre den vakre

himmelen i Egypt der grønne trær svaiet i vinden i den blårode ørkenskumringen. En Funcom-ansatt stoppet ved stasjonen min for å spørre hva jeg drev med, så jeg måtte innrømme at jeg beundret omgivelsene - ikke særlig hardcore.

The Secret World appellerer på flere områder. Det har en moderne setting, og jeg synes det er enklere å identifisere meg med dagens mann til fordel for orker, troll, alver og dverger. De ulike fraksjonene tjener ulike mål, og både de eksterne og de interne stridighetene bidrar til å heve historien. Særlig Illuminati vekker interessen i mitt konspirasjonshjerte, og jeg gleder meg til å legge flere av de veldig mange bitene i det store puslespillet til Funcom. **Tor Erik Dahl**



### 1 DUNGEON

Vi fikk teste to forskjellige Dungeons, og dette er Hell. I tillegg til et drøss av skumle bossar og sandstormer som sakte men sikkert tok livet av oss, måtte vi passe oss for tidevannsbølger av lava. Kommunikasjonen mellom spillerne ble plutselig livsviktig for å ikke bli tatt av en bølge.

### 2 EGYPTISK OPPHAV

Siden vi spilte som Illuminati var det naturlig å slippe oss løs i Egypt. Som om ikke den brennhete sanden var nok, så dukket jaggu denne karen opp i tillegg. Kanskje jeg skulle valgt et mer praktisk antrekk enn skinnfrakk.

### 3 TIL HELVETE?

Do you want to go to Hell? Spørsmålet dukket opp idet jeg og mine partnere ble møtt av en stor, glødende portal. Vår svenske Tank begynte å tvile på egne ferdigheter fikk vi tokket ham inn med lovnader om kjøttboller og tichte jeans hvis vi overlevde.





# STREET FIGHTER X 餓狼伝説

STREET FIGHTER X TEKKEN

UTE 09.03.2012

12



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

[www.streetfighter.com/sfxtk](http://www.streetfighter.com/sfxtk)

© 2011 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, STREET FIGHTER, and 餓狼伝説 are registered trademarks of CAPCOM CORPORATION. PS3 is a trademark of the Sony Computer Entertainment Inc. XBOX 360 is a trademark of the Sony Computer Entertainment Inc. XBOX LIVE is a trademark of the Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



# VIL DU KRYSSSE LINJEN?

[www.facebook.com/streetfighter](https://www.facebook.com/streetfighter) [#teamstreetfighter](https://twitter.com/teamstreetfighter) [#teamtekkn](https://twitter.com/teamtekkn)

**CAPCOM**<sup>®</sup>  
capcom-europe.com

SAGAEN OM METAL GEAR SOLID

# LIKE A BOSS

Hideo Kojimas kjederøykende superspion er kvikkere enn  
noensinne og Gamereactor forteller nå hele historien om sniken



C.C.C.P.

"Er dette første gang du retter våpenet ditt mot noen? Hendene dine rister." Det tunge automatvåpenet skjelver i soldatens grep. Personen på den andre siden av munningen er som en statue, tilsynelatende helt uberørt av det faktum at han er en liten fingerbevegelse unna å få hjernemassen sin spredd utover de kalde fengselsveggene. Før soldaten visste ordet av det hadde inntrengeren tatt grep om geværmunningen, og øynene var redusert til to mørke streker. "Tror du at du klarer å skyte meg, fersking?"

Selv sitter jeg sjokkert på sengekanten i et hus i Stockholm. Det er sommeren 2000, og jeg er bare millimeterne fra å måtte bytte bukser. Hva i all verden har jeg nettopp sett? Dette var ikke et TV-spill, i hvert fall ikke et TV-spill som ligner på noe jeg har sett før. Det minnet ikke om Mario, Sonic eller Zelda. Det var mørkere, råere, mer voksent og farligere. Det var definitivt det kuleste jeg hadde sett i hele mitt liv. Siden den junidagen har jeg og Metal Gear vært bestevenner. Ingen annen spillserie har fått meg til å lovprise TV-spill like ofte som Hideo Kojimas ubestridte mesterverk. Serien vekket min interesse for historie, politikk, filosofi og samfunnsvitenskap på en måte som ingen grunnskoleutdanning i verden hadde fått til. Jeg overdriver ikke når jeg sier at den antageligvis har gjort meg til et bedre menneske. Nå er det min tur til å gi noe tilbake, og det gjennom å fortelle hele historien om en av verdens beste spillserier. På samme måte som med mange andre gode historier begynner den i Japan.

Som barn hadde Hideo Kojima et par hardtarbeidende foreldre. Hideo var derfor ofte alene hjemme og måtte passe på seg selv så godt det lot seg gjøre. Familiens TV ble derfor hans beste venn og et vindu mot verden. Kojima så på alt. Filmer, TV-serier, såper og dramaer fra alle verdens hjørner. Han har selv sagt at han fikk se filmer før han i det hele tatt visste hvem han var. På en måte ble de både oppdragelse og selskap. For å håndtere følelsene av ensomhet som kommer snikende, må han fortsatt skru på TV-en så fort han kommer til et nytt hotellrom.

Hideov Kojima ble født i Tokyo, men han vokste opp i de

vestre delene av Japan. Som yngstemann i gjengen ble han ofte nødt til å vise de eldre kameratene hvor tøff han var, noe som førte til mange tidlige møter med døden. En gang var han nære ved å drukne, en annen gang ble han nesten bitt til døde av en hund, en tredje gang ble han nesten påkjørt av et ekspressstog og for å toppe

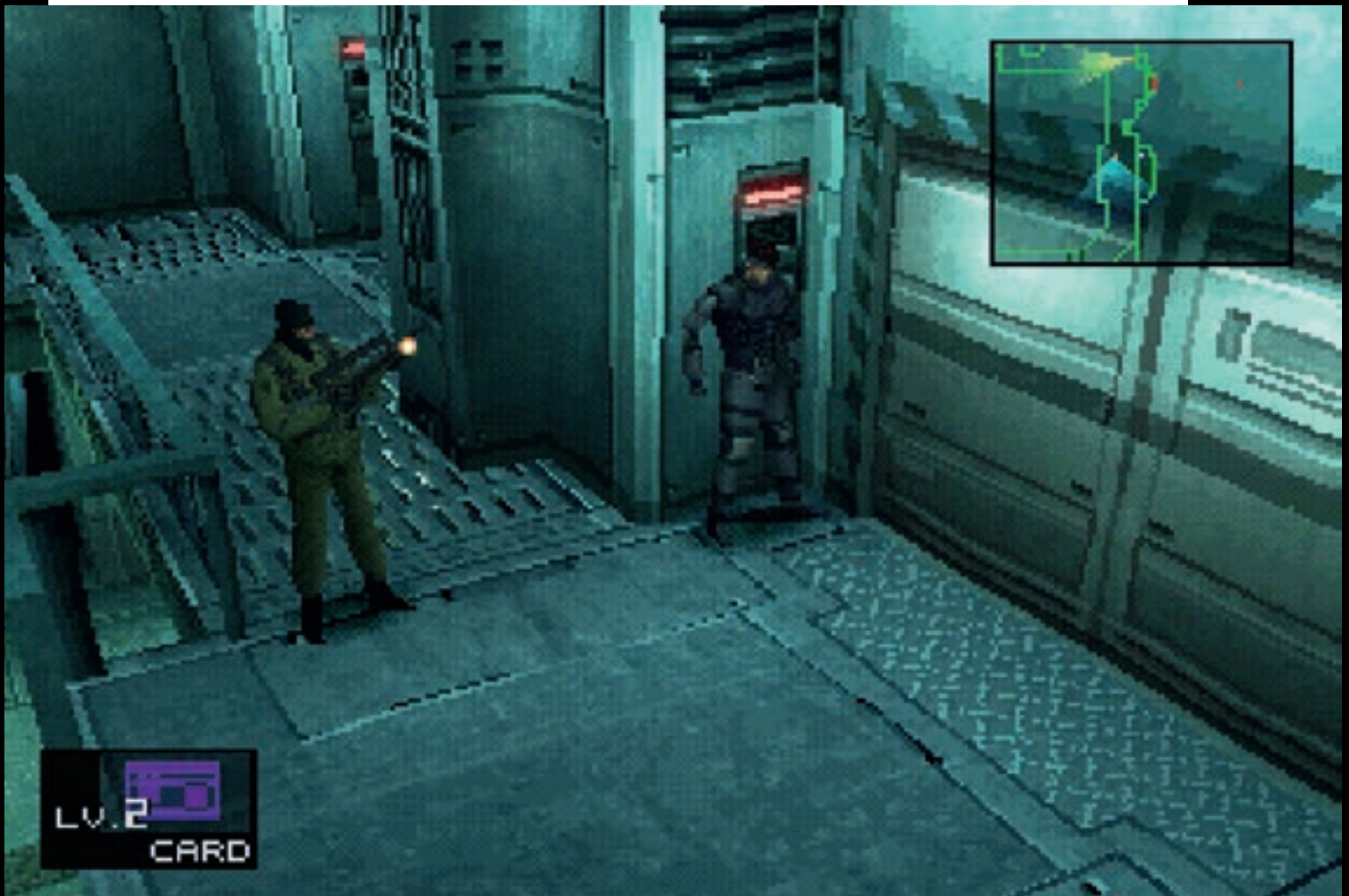
## METAL GEAR SOLID VAR DET ABSOLUTT KULESTE JEG HADDE SETT I HELE MITT LIV

det hele var det en som nesten slo ham i hjel med et balltre. Kojima var fem år gammel, og han trakk seg i stedet tilbake til en snillere verden svøpt i fjernsynets filmer.

Årene gikk og Kojimas foreldre stilte høye krav til hva han skulle bli som voksen, og høyest på listen var at han skulle skaffe seg en fast jobb. Den skulle også være godt betalt. Dette var ikke videre interessant for unge Hideo som helst ville bli kunstner eller illustratør. Det ble heller ikke bedre av at hans onkel var kunstner og at han til stadighet befant seg i økonomiske problemer. Allerede som ung startet Hideo å lage historier. Han skrev lange noveller som han sendte til magasiner og aviser i håp om å få tekstene publisert. Noen ganger kunne manusene bli på 400 sider, og handlet om temaer som "statens massekontroll av eldre som følge av planetens overbefolkning". Ingen av novellene hans ble publisert.

Kojima mistet ikke motet, men begynte i stedet å lage film sammen med en kompis som hadde et 8 mm-kamera. Filmenes tema var som regel politi- eller zombiehistorier. Selv om vennene hans bare lekte seg ble Kojima besatt av filmingen. På videregående forsøkte de seg på å vise frem filmene og tok inngangspenger, men ingen dukket opp. Kojima hadde uansett fått blod på tann - han skulle bli filmskaper.

Da Hideo Kojima ble eldre begynte han å studere økonomi på et av Tokyos universiteter, og det lille han hadde av fritid brukte han sammen med sin Nintendo Famicom. Noen av favorittspillene var Shigeru Miyamotos Super Mario Bros såvel som Yuji Horis Portopia Serial Murder Case. Plutselig, inne på denne studenthybelen, innså Kojima noe han aldri hadde tenkt på tidligere: At spill også kan ha en filmatisk fortellerstil. De kan formidle følelser, fortelle historier og som om ikke det var nok er de interaktive. Etter fire år på universitetet bestemte han seg for





hadde bedt ham om å gjøre. Han var ganske enkelt håpløs, men Konami valgte å satse på prosjektet. Produksjonen startet, og så fort det var laget nok til å la ledelsen få prøvespille, var det én ting alle forsto: Dette kunne bli riktig så bra.

Spillet fikk etter hvert navnet Metal Gear og i 1987 ble det sluppet til MSX2. Der inntok spilleren rollen som Foxhounds spesialagent Solid Snake. Oppdraget hans, Operation Intrude N313, gikk ut på å ta seg inn i militærbasen Outer Heaven. Basen lå 200 kilometer nord for det fiktive sør-afrikanske landet Galzburg, og her skulle man finne ut hva som hadde skjedd med den forsvunne Foxhound-agenten Gray Fox. Den siste radiomeldingen Gray Fox sendte før forbindelsen ble brutt besto av kun to ord: Metal Gear. I motsetning til alle andre actionspill på den tiden, handlet ikke Metal Gear om å plaffe ned fienden med automatvåpen. Snake var svært underlegen i forhold til soldatene på Outer Heaven, med en grunnutrustning som kun besto av en pakke medsmuglede sigaretter. Hvis Snake ble oppdaget av en vakt, så gikk alarmen. Drepte vakter ble raskt erstattet av nye, så det å kjempe var en desperat og evig runddans. Som om ikke dette var nok hadde militærbasen elektriske gulv, infrarøde stråler, gassfylte rom, falletmer, minefelt og bossar i form av helikoptre og supersoldater som alle hindret Snakes fremdrift. Etter at spilleren hadde befridd Gray Fox ble hele verden snudd på hodet.

Metal Gear viste seg å være noe så monstret som en frittstående atomvåpen-tank. En maskin som er i stand til å fyre av et kjernefysisk stridshode fra hvor som helst på jordens overflate. Et fryktelig våpen hvis det havner i feil hender. Dessuten var hjernen bak hele operasjonen ingen ringere enn Snakes mentor og lederen for Foxhound, Big Boss. I Metal Gear tømte Kojima ut alle sine minner fra oppveksten med filmer, TV-serier og annen popkultur.

Spillkonseptet kom fra The Great Escape, navnet Snake ble tatt fra Kurt Russels karakter Snake Plisken i filmen Flukten fra New York og spillomslaget var direkte kopier av promotionbilder fra James Camerons Terminator. Hele eventyret var som et stort bilde av Kojimas oppvekst, gjenfortalt i filmreferanser og midt oppi alle

## I SPILLET TØMTE KOJIMA UT ALLE SINE MINNER FRA OPPVEKSTEN MED REFERANSER TIL FILMER, TV-SERIER OG ANNEN POPKULTUR

referansene stod Metal Gear selv. Denne monstermaskinen som ble formet direkte etter Japans største ikon for alt som var skummelt og fryktinngytende - Godzilla.

"Jeg vokste riktig nok ikke opp under den andre verdenskrig, men det gjorde mine foreldre. De opplevde bombingene av Tokyo og husker tiden da atombombene falt over Hiroshima og Nagasaki. Det er hendelser de aldri glemmer, og med Metal Gear ønsker jeg at resten av verden heller ikke skal glemme."

Metal Gear ble en kritiker- og publikumssuksess i Japan såvel som Europa. Det hadde skapt en ny sjanger innenfor TV- og dataspill helt på egenhånd: Snikesjangeren. Plutselig hadde Hideo Kojima gått fra å være Konamis mobbeoffer til å hylles som firmaets nye stjerneskudd. Samtidig som Kojima begynte utviklingen av sitt neste spill, cyberpunk-eventyret Snatcher, så falt Metal Gear-lisensen i hendene på utvikleren Ultra Games. De var mest kjent for NES-spillene Skate or Die og Teenage Mutant Ninja Turtles. Metal Gear-lisensens tid hos Ultra Games ble en trist historie. Utvikleren gikk løs på spillet og skrev om store deler av det i forkant av Nintendokonverteringen. De syntes også at det virket lurt å utvikle en frittstående oppfølger til spillet, Snake's Revenge, som hadde mer til felles med action-spillet Contra enn Metal Gear. Tilhengerne

å bytte beite og ble spillskaper. Medstudentene var ikke spesielt imponerte over det sprelske påfunnet, og selv professoren hans ba ham tenke seg om et par ekstra ganger. Det gjorde Kojima og i 1986, 23 år gammel, begynte han å jobbe i avdelingen for hjemme-PC-er hos Konami MSX.

Hideo Kojimas første tid i selskapet ble vanskelig. Han utmerket seg aldri som en dyktig programmør, og ingen av ideene hans fanget sjefenes interesse. Kollegaene pleide å gå forbi kontorpulten hans og si: - Hør her, fullfør minst ett spill før du slutter hos oss. Kojima var nære ved å forlate firmaet flere ganger, men tross alt ble han værende. Den første jobben hans var som regiassistent på spillet Penguin Adventure, oppfølgeren til Arctic Adventure. Etter det fikk han støtte for sitt eget prosjekt med navn Lost World - et spill med krigstema der man fikk spille som en maskert kvinnelig wrestler. Kojimas sjefer mistet etterhvert troen på det bizarre prosjektet, og Lost World ble skrinlagt seks måneder inn i produksjonen. Hideo hang nå i en tynn tråd, men ledelsen ville ha et nytt krigsspill og de var villige til å gi ham en siste sjanse. Han fikk da ideen til et krigsspill

der du ikke skulle skyte eller slåss mot fiender, men i stedet forsøke å snike deg forbi dem. Inspirasjonen kom fra Steve McQueen-filmen The Great Escape, hvor en gjeng allierte prøver å bryte seg ut av en tysk fangeleir under andre verdenskrig. Kojimas idé var altså det stikk motsatte av hva sjefene



gråt blod og ba til alt som var hellig om at Kojima skulle komme tilbake til serien. Dette gjorde han også - i hvert fall for ett spill.

Metal Gears oppfølger, Metal Gear: Solid Snake ble til å begynne med bare sluppet i Japan, men var nettopp det fansen ønsket seg og mer til. Spillet var større på alle måter, og i regissørstolen satt det en betydelig mer selvsikker Hideo Kojima. Eventyret var vanskeligere, men også dypere. Det lekte med spillerens forventninger og bød på en lang rekke med kreative ideer. Først og fremst var det rettet et mye større fokus på historien i spillet. Manuset var mange ganger større, det var flere figurer og historietrådene var utallige. Metal Gear: Solid Snake skulle likevel vise seg å kun være prototypen for hva som ville komme i fremtiden. Kojimas kreative visjoner ventet bare på at teknologien skulle ta dem igjen. Under utviklingen av hans påfølgende eventyrspill, Policenauts, begynte Kojima å høre stadig mer håndfaste rykter om Sonys nye konsoll: Playstation. Da han siden forsto hvilken enorm kraft det ville være i den nye maskinvaren, så visste han at det var på tide å børste støvet av sin gamle superagent. Kojima og Konami startet å utvikle den neste delen i Metal Gear-sagaen, og de hadde ett eneste mål. De skulle lage "det beste Playstation-spillet noensinne".

Yoji Shinkawa utmerket seg med sitt arbeid på Policenauts, og Kojima tok ham med videre som art director på det nye prosjektet. Sammen med Kojima kom han frem til Metal Gear-seriens mer ikoniske visuelle stil slik vi kjenner den i dag. Det klassiske amerikanske preget med G.I. Joe-lignende soldater og miljøer ble vraket. I stedet ble det byttet ut med mørkere farger og Shinkawas særegne vest-møter-øst blanding av stilfull realisme. Resultatet osset like mye av Frank Miller som av Yoshitaka Amano. Metal Gear Solid ble for første gang vist frem for en nysgjerrig spillpresse under E3-messen i 1997. Spillet stjal rampelyset fra nær sagt alle andre, og det var på en messe som inkluderte store titler som Banjo Kazooie, Goldeneye, Starfox 64, Castlevania: Symphony of the Night, Final Fantasy VII og selveste The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

I Metal Gear Solid hadde medlemmene i Foxhound gjort opprør mot sine overordnede under en øvelse på øya Shadow Moses utenfor kysten av Alaska. Den nye lederen var Liquid Snake, og målet deres var å få tak i Metal Gear Rex - en helt ny modell av den fryktinngytende atomtanksen. Hele verden var i fare, så USAs forsvarsminister, Jim Houseman ba den tidligere lederen for Foxhound, Roy Campbell om å håndtere situasjonen. Campbell visste at det kun fantes en person i hele verden som var i stand til å infiltrere Shadow Moses og organisasjonen som en gang hadde vært familien deres - Solid Snake. Metal Gear Solid må ha vært både seriens og Kojimas første steg inn i den tredje dimensjonen, men likevel var mye ved det gamle. Spillets kamera var låst, og dette ga Snake og spilleren enten den mest strategiske oversikten i området,

eller en filmatisk tiltalende vinkel. Man kunne også gå inn i førstepersons perspektiv for å granske detaljene i terrenget. Radarsystemet fra Metal Gear: Solid Snake hadde blitt oppgradert til The Soliton Radar System, og det var så avansert at det kunne beregne synsfeltet til de patruljerende soldatene.

Metal Gear Solid var, og er fortsatt, noe av det mest filmatiske man finner i spillammenheng. Hver eneste del av spillet er så gjennomarbeidet at de kan fungere som selve oppskriften på hvordan man kombinerer fortellerteknikk med spilling. Som den ilende følelsen av å gjemme seg for fienden. Lykkerusen du får når du sniker deg uoppdaget gjennom et helt rom. Kampen med Revolver Ocelot der du må telle antall patroner i tønna. Ketsjupflasken i fengselscellen. Møtet med Psycho Mantis - som fører til at han leser av minnekortet ditt og avslører hvilke spill du liker, i tillegg til at Dual Shock-kontrolleren din begynner å "sveve" over bakken. Hele spillet er en lang kavalkade av det vi i dag anser som klassiske spilløyeblikk.

Metal Gear Solid ble også det første spillet hvor Kojima og Konami begynte å arbeide med et bestemt tema for spillene. Temaet for Metal Gear Solid var genetik, eller teorien om arv og miljø. Hva gjør at vi er som vi er? Dessertørene fra Foxhound hadde egentlig som mål å få fatt i den døde kroppen til Big Boss. Med kroppen ville de bruke soldatgenene hans til å bygge den ultimate armeen. En armé både Solid og Liquid Snake allerede var sønner av. Historien spådde en fremtid hvor genene ble spredd fritt, og ikke lot seg begrense innenfor de tradisjonelle familieformene. I dag klassifiseres Metal Gear Solid nettopp som det beste Playstation-spillet noensinne, og som et av de viktigste spillene totalt sett - både gjennom å åpne for snikesjangeren og profesjonelt regisserte mellomsekvenser. Bysten rundt Metal Gear Solid forankret Hideo Kojimas status som en av de første store TV-spill-auteurene. Tidligere ble uttrykket auteur brukt om filmregissører med så sterk kunstnerisk innflytelse på sitt arbeid at de nesten var for manusforfattere å regne. Bysten var kort sagt enorm, og spillverden begynte umiddelbart å lengte etter oppfølgeren. På E3 2000 skulle lengselen bli mangedoblet.

I det som ofte beskrives som et av de mest ikoniske E3-øyeblikkene viste Hideo Kojima frem en åtte minutter (!) lang filmatisk trailer som presenterte Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Snake strøk langs med byssa ombord på en diger tankbåt, samtidig som russiske ultranasjonalister vandret under ham i skipets korridorer og det piskende regnet rev i stykker verden utenfor. Folk visste ikke om du skulle tro sine egne øyne. Det faktum at traileren fortsatt er majestetisk tolv år senere, forteller om dens enorme gjennomslagskraft. Nivået for spillets hype hadde nådd urealistiske dimensjoner. Mange mente til og med at Kojimas mecha-eventyr Zone of the Enders stort sett solgte på grunn av at man fikk med en demo av Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Da hypen var som verst, sendte Konami ut en pressemelding hvor de sa at ingen flere detaljer rundt spillet skulle lekkes før det befant seg i butikkhyllene.

Deretter kom terroristangrepet 11. september og snudde hele verden på hodet, og det samme gjaldt utviklingen av Konamis oppfølger som bare var måneder fra slippdato.

Manuset hadde allerede blitt omskrevet en gang på grunn av urolighetene i Midt-Østen som hindret handlingene i å utspille seg i Irak og Iran. Etter 11. september måtte det flere forandringer til, og spesielt til slutten av spillet. Der skulle nemlig den mobile festningen Arsenal Gear rive ned Frihetsgudinnen før den kræsjet gjennom hele sør-enden av Manhattan. Alle de amerikanske flaggene måtte også fjernes, inkludert det som skulle dekke den siste bossens kropp på trappene til Federal Hall. Utviklerne hadde ikke tenkt ut et alternativ scenario, men de fikk utført endringene og Konami overholdt sin deadline. Da spillerne endelig fikk starte spillet på sin Playstation 2, var det mange som fikk nok et sjokk. Det var ikke 9/11-relatert, men heller at man i Metal Gear Solid 2:

## I METAL GEAR SOLID HADDE MEDLEMMENE I FOXHOUND GJORT OPPRØR MOT SINE OVERORDNEDE





Sons of Liberty stort sett ikke fikk spille som seriens klassiske helt, Solid Snake. I stedet hadde hovedrollen gått til en helt ny figur med kodenavnet Raiden. Snake hadde angivelig omkommet etter spillets første timer. De utspilte seg ombord på skipet Discovery hvor Revolver Ocelot stjal en ny versjon av Metal Gear fra det

amerikanske forsvaret. Etter hendelsene på tankskipet ble tiden spolt frem til to år senere og til den nye heltens Raidens oppdrag. En terroristgruppe som kalte seg for Dead Cell hadde kidnappet den amerikanske presidenten James Johnson, og holdt ham som gissel på den gigantiske oljeplattformen/reuseanlegget Big Shell.

Da Metal Gear Solid: Sons of Liberty endelig ble sluppet i november 2001, var det en suksess på alle mulige måter. I etterkant har det kommet mye kritikk mot spillet, og det har fått merkelappen som det svakeste leddet i Metal Gear Solid-lenken. Eventyret var dynket i tekst med lange mellomsekvenser og enda lengre radiosamtaler. Kritikere av serien hevdet også at Hideo Kojimas auteurstatus hadde lokket frem arrogansen i spillskaperen. Det sto til og med A Hideo Kojima Game på omslaget. Det var også mange som ikke visste helt hva de skulle tro om spillets tematikk rundt "memetic engineering", som de hadde hentet fra Richard Dawkins teorier om kulturelle gener - noe som i grunn kan kokes ned til hjernevasking. Den hemmelige makten bak hendelsene i Sons of Liberty var The Patriots. De var en allmektig gruppe mennesker som filtrerte og kontrollerte all informasjon i verden for å kunne vinkle det etter deres ønsker.

Så i etterkant kan vi heller se at Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty var forut for sin tid når det kom til å fortelle en historie, i tillegg til de emnene de valgte å berøre. Det er derimot svært vanskelig å argumenter mot at spillets manus var altfor omfattende,

## ÅRET VAR 1964 OG SNAKE FIKK I OPPDRAG Å DREPE SIN MENTOR

og at det hadde akutt behov for et brutalt møte med en trimmesaks. For neste del i serien skulle Kojima starte helt på nytt i forhold til både spillmotoren og historien. Det var på tide å fortelle sagaen om den første Snake og den beste soldaten som noen gang har levd, Big Boss. Under utviklingen av det som skulle bli Metal Gear Solid 3: Snake Eater erklærte Kojima at det også skulle bli det siste Metal Gear-spillet med han som regissør.

Metal Gear Solid: Snake Eater ble sluppet på tampen av 2004. Spillet utforsket historien om Fox-agenten (må ikke blandes med Foxhound) Jack alias Naked Snake, som senere skulle bli den legendariske Big Boss. Året var 1964 og på et kritisk punkt under den kalde krigen fikk Naked Snake i oppdrag å likvidere sin tidligere mentor The Boss. Hun hadde skjovet hele planeten til kanten av tredje verdenskrig ved å sprengte en sovjetisk våpenfabrikant med hjelp fra en amerikansk atombombe.

Metal Gear Solid: Snake Eaters gameplay satte denne gangen mye høyere krav til spilleren som nå måtte ha kontroll på flere ulike faktorer samtidig. Foruten at snikingen foregikk i en et helt nytt jungel- og utendørsområde, så skulle du også ta stilling til hvilket utstyr du skulle bære med deg og hvilken kamuflasje som burde brukes i et bestemt miljø. Hver eneste skade Snake fikk måtte behandles med korrekt førstehjelp. Spillet hadde også et helt nytt system for nærkamper man kalte CQC (Close Quarters Combat), og det trofaste Soliton-radarsystemet hadde blitt erstattet med et betydelig mer primitivt alternativ. Snake var også nødt til å få seg en matbit mellom slagene, slik at han kunne holde seg pigg og årvåken gjennom hele oppdraget. Samtidig var Snake Eater også en opprinnelsehistorie, noe som betød at nybegynnere ikke var nødt til å sitte med notatblokk, penn og Wikipedia for å henge med i historien. Tematikken tok tak i hendelsene



under den kalde krigen, og Snake Eater stilte spørsmål rundt relativisme, patriotisme og hva det innebar med landegrenser når alt likevel handlet om økonomiske interesser. Denne konflikten skildres også i forholdet mellom Naked Snake og The Boss, soldater som en gang kjempet side om side men som hadde blitt fiender på grunn av det aktuelle politiske klimaet - omstendigheter som de ikke kunne råde over, men likevel var ofre av.

Metal Gear Solid: Snake Eater skulle som sagt blir Hideo Kojimas siste Metal Gear-spill. I forkant av det neste kapittelet i serien skulle en ny regissør ta over spakene, og fansens reaksjoner kan mildt sagt beskrives som skepsis. Det ble faktisk rettet en mengde trusler, deriblant drapstrusler mot både Konami og datterstudioet Kojima Productions. Som et følge av dette klatret Hideo Kojima tilbake opp i regissørstolen han nettopp hadde forlatt. Denne gangen delte han sete med Shuyo Murata. Han hadde tidligere regissert Zone of the Enders: The 2nd Runner, i tillegg til at han også hadde skrevet Snake Eater sammen med Kojima. Under utviklingen av Solid-seriens fjerde del, ble også PSP-spillet Metal Gear Solid: Portable Ops sluppet mellom 2006 og 2007. Det fortsatte direkte etter hendelsene i Snake Eater, og Portable Ops var det første spillet i den offisielle serien som ikke var regissert av Hideo Kojima. Fansen tok i mot spillet mest som en appetittvekker mens de ventet på hovedretten, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Etter tre år i utvikling ble spillet sluppet over hele verden den 12. juni 2008, nøyaktig ti år etter Metal Gear Solid og tjue år etter Metal Gear.

Guns of the Patriots flørtet med flere av de gamle Metal Gear-temaene. Fremmedgjøring som følge av teknologisk utvikling, krigens effekt i form av post-traumatisk stress og hvordan vi først forstår vår egen tilværelse når den nærmer seg slutten. Gameplaymessig var det flere av spillseriens ulike elementer som dukket opp igjen, dog i oppdaterte versjoner. For eksempel hadde kamuflasjeantrekket blitt byttet ut med det intelligente kamuflasjesystemet Octocamo. På mange måter var gameplayet

også mer vesten-inspirert, med sitt større fokus på action, kontrollerbart kamera og muligheten til å spille eventyret i førstepersons perspektiv. Denne gangen fant snikingen sted i ulike krigssoner, noe som gjorde det mulig for spilleren å sette de ulike partene opp mot hverandre for å komme seg videre. Konami hadde også lagt større vekt på psykologisk krigføring i Guns of the Patriots. Det gjorde de delvis ved at du kunne skremme og forvirre soldatene på slagmarken på ulike måter, og delvis i form av historien som fulgte den personlige utviklingen av seriens ulike figurer.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots ble svanesangen for historien om Solid Snake. Det skulle ta et utall antall timer med

mellomsekvenser, ufattelige mengder med tekst, og en nedlastbar database ved navn Metal Gear Solid 4 Database før Kojima fikk nøstet opp alle trådene han hadde lagt ut i løpet av seriens forløp. Resultatet var et spill så pompøst og svulstig at det måtte lenkes fast i jorden for å ikke fly avsted. Det svingte hele

## I MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS LA KOJIMA FOKUS PÅ PSYKOLOGISK KRIGFØRING

tiden mellom alvorlige emner som dommedagsromantikk og generasjonskifter, før det valgte å fokusere på en apekatt i langbukser. Kojima snakket så ofte til publikum at han like gjerne kunne møtt opp hjemme i stua hos hver enkelt spiller for å forklare alle aspektene ved den ville konspirasjonshistorien han hadde skapt.

Tro det eller ei, men til slutt mestret Kojima å nøste opp alle trådene, og fansen var tilfredsstillt. Selv om manuset nok en gang var fryktelig omfattende og forvirrende, lå endelig alle bitene på riktig plass. Samtidig ble Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots beviset på

at Kojima, enten han ville eller ikke, hadde blitt en slave av sin egen kreasjon. En av spillverdens mest anerkjente kreative genier var som en dyktig musiker som hadde blitt dømt av sine tilhengere til å spille ulike varianter av den samme låta om og om igjen.

I forkant av planleggingen av neste kapittel i serien hadde derfor Kojima en plan om å utvikle nye ideer som et yngre produksjonsteam skulle realisere i et helt nytt spill. En av ideene var å lage et spill om The Boss og hennes Cobra Unit under invaderingen av Normandie. Til Kojimas overraskelse ble forslaget møtt med stor motstand i Konami såvel som i Kojima Productions. Den nye gjengen følte seg ikke komfortable med å skulle ta på seg det store ansvaret som jobben innebar. Tiden hvor Kojima hadde hatt diktatorisk kontroll som regissør, sjef og produsent hadde ført til at ingen våget å erstatte ham.

## JEG HAR TRE JOBBER SOM SKAL GJØRES SAMTIDIG. JEG STÅR OPP KLOKKEN FEM OM MORGENEN

- Hvordan ser en typisk dag ut i mitt liv? Ja, bare så alle vet det, så jobber de fleste hos Kojima Productions vanlige arbeidsdager, altså ni til fem. I mitt tilfelle er det litt annerledes. Jeg må ta hånd om forretningsiden ved

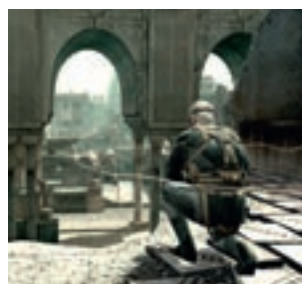
spillutviklingen, produsentposten i tillegg til det kreative arbeidet, så jeg har tre jobber som skal gjøres samtidig. Jeg våkner klokken fem om morgenen, og sørger for å være på kontoret innen den passerer halv sju. Da har jeg et møte med Konami, og etter det har jeg et møte med Kojima Productions. Senere hilser jeg på nyansatte og snakker med dem om deres kommende arbeid. Der har du min formiddag. På ettermiddagen får jeg tid til å ta meg av mitt eget arbeid. Jeg sjekker mail, godkjenner design, ser over kostnadsrapporter, designer nye spillscenarier, skriver manus og tar en tur rundt i studioet for å se at alle gjør det de skal gjøre. Senere på kvelden tar jeg kanskje en middag med andre i bransjen, idémuldrer litt, ser en film eller spiller et spill. Jeg kommer hjem omkring midnatt, og da går jeg gjennom Twitter, tar en dusj og forsøker å komme meg i seng før klokken ett (selv om den ofte rekker å bli to).

Det er ikke mange mennesker som klarer å holde så høyt tempo. Kojima har også kone og barn hjemme, og balansen mellom arbeidsliv og familieliv har ikke alltid vært like enkel. Hideo har fortalt at han ofte lekte med sin sønn, siden det ga ham en mulighet til å jobbe med nye brett-design for kommende spill. I forhold til resten av spillindustrien er Kojima egentlig en ganske annerledes leder siden han virkelig gjør alt selv. Han godkjenner hver eneste lille detalj i spillene i motsetning til det normale hvor folk jobber i forskjellige team.

- Jeg er nok en veldig individuell type. Jeg må gjøre alt selv, og er egentlig en type person som de fleste designere hater å jobbe med.

For at overgangen skulle bli så glatt som mulig for både fansen og Kojima Productions, ble det som skulle bli Metal Gear Solid 5 i stedet to forskjellige spill: Metal Gear Solid: Peace Walker til PSP som tok for seg historien til Big Boss på 70-tallet, regissert av Hideo Kojima. Det andre het Metal Gear Solid: Rising, og var starten på en helt ny serie til Playstation 3 og Xbox 360. Det ble utviklet av et helt nytt team, og omhandlet figuren Raiden. Metal Gear Solid: Peace Walker kom og gikk. Spillet ble nok en suksess for Kojima hvor han og hans team gjorde en glimrende jobb med det bærbare formatets begrensninger. Peace Walker inneholdt antageligvis det dypeste og mest komplette gameplayet i seriens historie.

Hva skjedde så med Metal Gear Solid: Rising? Det bare forsvant. Hideo Kojimas verste mareritt hadde nok en gang blitt virkelig. De nye utviklerne mestret ikke oppdraget, hvilket førte til at Hideo la ned hele prosjektet i slutten av 2010. Per dags dato har han sendt skissene av



spillet til den japanske utvikleren Platinum Games, som forøvrig har overtatt utviklingen. Spørsmålet er heller om Hideo Kojima noen gang vil klare å gi fra seg sitt hjertebar. Innen filmverden hadde noe lignende vært helt absurd. Ingen hadde prøvd seg på å ta over etter Ingmar Bergman, Stanley Kubrick eller Akira Kurosawa, for det hadde betydd profesjonelt selvmord.

Likevel forventer fans av serien dette av Metal Gear og Kojima, og det er på en måte forståelig. For det finnes ingen andre spill som Metal Gear. Krig er urekkelig et populært tema for TV- og dataspill. Spillverden har et utall fullverdige krigsspill som har gitt oss alt fra fotorealistisk grafikk til avhenighetskapende digital paintball-kamper. Det er derimot få som våger å ta det ekstra steget - som våger å stikke frem haken med fare for å få seg en på trynet. Det er derfor vi elsker Metal Gear. En serie som ikke er redd for å snakke alvorlig om hvor fælt det er med krig, for så i neste øyeblikk kaste seg inn i robotkamper, ville kospirasjonsteorier og ekte toaletthumor.

Det som er så fascinerende med Metal Gear er at serien er like nødvendig i dag som den var blant action-spillene i 1987. Det er virkelig en spillserie som tør å være unik og annerledes. Metal Gear bryr seg ikke om at folk ler av den teksttunge historien, for seriens ambisjoner er så mye større enn alle andres. Det er et krigsspill som forsøker å skape fred og gjøre slutt på konflikter, og det er ikke redd for å sage av grenen det selv sitter på. Noen ganger finnes det ting som er større og viktigere enn som så. Dette visste Kojima allerede for 25 år siden da Metal Gear ble født, og det er derfor vi her i Gamereactor håper på 25 nye år med både Kojima og Metal Gear. Når deres tid kommer, som den gjør for oss alle, så håper vi at hele spillverden vil stå på rad og rekke ved deres siste hvilested for å avlevere en tårevåt hilsen til dette mediets største patrioter. **Viktor Eriksson**

Anmeldt



# MASS EFFECT 3

PC PS3 X360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler BOWARE Utgiver EA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18

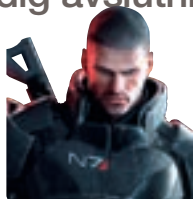
## Mass Effect 3 er en storslått og verdig avslutning på trilogien...

**BioWares episke trilogi er ved veis ende og Mass Effect 3 føyer seg inn i rekken med et dramatisk klimaks.** Det er vakrere, mer filmatisk og spennende enn tidligere, og ikke minst er det en absolutt verdig avslutning på serien.

Det er ikke lenge siden jeg satt med Mass Effect mellom hendene. På litt over fire år har BioWare gitt ut en spilltrilogi som har blitt en favoritt. Siste innføring er ikke noe unntak og stiller med en nervepirrende avslutning på en reise for å redde galaksen. Spillet fortsetter direkte fra toeren, retttere sagt etter ekspansjonspakken Ashes. Reaperne angriper Jorden og Shepard må samle styrker på kryss av galaksen og slå tilbake.

Aldri før har jeg sett en apokalypse så vakker som den i Mass Effect 3 - den visuelle presentasjonen er fantastisk. De spektakulære stedene man besøker i spillet viser byer som blir lagt i ruiner, gigantiske Reapers som vandrer omkring og helt utrolige lyseffekter. De klarer å få frem følelsen av en invasjon i full skala, og en nærmest håpløs situasjon der man vitner sivilisasjoners undergang.

Spesielt husker jeg en av månene man besøker i spillet. I det fjerne på alle kanter kan man se Reapers tilintetgjøre baser mens deres mektige lyder høres flere kilometer unna. Allierte fly suser konstant over hodet ditt og planeten månen tilhører strakk seg over



### JO STØRRE DE ER...

Fiender som rager 200 meter over bakken og skyter dødelige laserstråler er bare barnemat. Shepard tar utfordringen på strak arm...eller kromt Omni Blade.

### DRESSMANN

Når Shepard ikke er opptatt med å redde galaksen, tar han gjerne en tur til The Citadel. Her vandrer han rundt i områdene med trendy klesstil og skyhøy selvtillit.

hele horisonten. Jeg fikk frysninger nedover ryggen.

Mye av atmosfæren i spillet kommer fra det dramatiske lydsporet. Musikken er komponert av Clint Mansell, som før har laget musikken til flere kjente filmer, blant disse finner man Requiem For A Dream og Black Swan. Noe av musikken er hentet fra det første Mass Effect-spillet, og en del av det er nytt. Musikken er likevel underliggende i nesten enhver situasjon i

## JEG FIKK FRYSNINGER NEDOVER RYGGEN

spillet og dette setter et filmatisk preg.

Mass Effect 3 har flest fellestrekk med det første spillet. Foruten musikken er gjennomførelsen av historiedelen mer lik eneren. Det er knyttet mystikk til historien og fengslende avsløringer skjer underveis. Våpensystemet har også flere valgmuligheter. Har man lyst på et sikte, penetrerende kuler, større magasiner eller oppgradere våpenets helhet, kan man det. Skytefølelsen og kampsmidigheten i spillet har fått en

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



### 3 UNNA VEI!

"Vent, ikke skyt! Jeg glemte å skru av komfyren". Fienden beveger seg vanligvis smart, enten i grupper eller i formasjoner, men akkurat han her er kanskje ikke den skarpeste kniven i skuffen. Kanskje han fikk klaustrofobi i det trange innemiljøet...

### 4 ATLAS

Det finnes en grei variasjon av fiender i spillet, alt fra en kilometer høye til en fot store. Denne karen med navn Atlas kan du stikke kjepper i mekanismen på.

overhaling. Kulene treffer faktisk der du sikter. Dette har gjort mye for flyten i kampene sammen med bevegelsene på slagmarken som har blitt mer likt Gears of War-serien. Mulighetene til å rulle, hoppe og slenge seg fra dekning til dekning flyter mye bedre. Dette var nyttig om man skulle flanke fiender eller komme seg vekk fra granater.

I Mass Effect 3 er det mulig å la dialogene gå av seg selv. Jeg spilte først og fremst med muligheten til å bestemme dialog selv og det anbefales i større grad til andre som spiller. Man blir stilt flere moralske dilemmaer som har innflytelse på historien. Valg som får spilleren til å tvile i etterkant. Jeg skulle gjerne sett mer levende ansiktsanimasjoner og tidvis bedre stemmeskuespill for å gjøre det mer ektefølt. Dette er imidlertid flisespikking, det fungerer absolutt bra nok i utgangspunktet.

Mass Effect 3 tilbyr en fantastisk og episk avslutning på trilogien. Etter å ha fullført spillet begynte jeg umiddelbart på nytt – jeg ville spille spillet på nytt med andre valg for å se utfallet. Det er få spill som har vært mer til ettertanke enn Mass Effect 3. **Martin Sollien**

9



## STREET FIGHTER X TEKKEN

### MULTI

Sjanger FIGHTING Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. Alder 12

### Så er det endelig her. Street Fighter X

Tekken er et av årets mest etterlengtede spill og en prestisjetung kamp som handler like mye om å kåre slåssespillenes beste serie som å sette et endelig punktum i debatten om hva som er best av 2D og 3D.

Totalt er det 38 figurer med i basketaket, og siden Capcom står for utviklingen er det Street Fighter IV som ligger til grunn for både design og konsept. Likevel har de utviklet et nytt system for lagbasert slåssing som både overrasker og i stor grad fungerer utmerket.

Det føltes litt rart å være Street Fighter-veteran på det 20. året og likevel måtte gå gjennom et treningsprogram før jeg kunne starte slåssingen. Det viste seg å være en god idé, for det er mye å sette seg inn i hvis man ønsker å få mest mulig ut av spillet. Her får vi opplæring i det nye counter-systemet og blir demonstrert hvordan man best utnytter sin partner ved byttene. Jeg blir imponert av dybden i gameplay og hvor logisk det hele føles.

Det er friskt og annerledes. Street Fighter X Tekken er ikke et Street Fighter-spill krydret med Tekken-figurer - det er et helt nytt spill. I motsetning til andre lagbaserte slåssespill er det her nok med å slå ut én av motstanderne. Siden figurene gjenvinner liv ved å bli byttet ut, må man bytte ofte og det hever graden av taktikk.

## JEG ER IMPONERT OVER DYBDEN I GAMEPLAY OG HVOR LOGISK DET HELE FØLES

Pandora er det Capcom er mest stolte av. Dette er kjekt å bruke i pressede situasjoner, for ved noen knappetrykk kan du ta livet av den ene figuren din slik at den andre får vanvittige krefter i noen sekunder før også den dør. Rekker man en skikkelig combo kan kampen fort snus fra nederlag til seier.

Street Fighter X Tekken overrasker positivt, og er definitivt noe å bygge videre på. Det er raskt, smidig, har god netts støtte og det føles både dypt og nybegynnervennlig. Dette er noe alle

slåssespillentusiaster burde få med seg. Det samme gjelder alle andre. **Jonas Mäki**

8

# SYNDICATE

PC PS3 XBOX 360

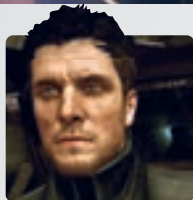
Sjanger ACTION Utvikler STARBREEZE STUDIOS Utgiver EA  
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



**Hva ville ha skjedd** hvis man overlater alt til det frie markedet, og dropper enhver form for regulering og kontroll? I Syndicate styres verden av enorme multinasjonale selskaper, såkalte syndikater, som innbyrdes kjemper om makten og forbrukernes penger. De ledende teknologiselskapene har overtalt de fleste til å få implantert en chip i hjernen, med lovnader om en bedre hverdag.

Men med fordelene teknologien fører med seg kommer også ulempene. Gigantselskapene utnytter informasjonen til å skaffe seg mer makt og kontroll. For dem gjelder det kun å være i besittelse av de nyeste chippene, og de skyr ingen midler for å eie den mest sofistikerte teknologien. Industri-spionasje og kampen om makten fører til krig mellom selskapene, og i frontlinjen av kampen står agentene.

Du er Miles Kilo, en toptrent agent utstyrt med en særst lovende prototype av en chip. En brikke som er helt avgjørende i krigen der datatyveri, informasjon og hacking er like viktig som eksplosiver og skytevåpen. Og det er dette som gjør mest for at Syndicate skiller seg fra andre førstepersons skytespill. Du har



## 1 VÅPENFØLELSE

Både kontroll og skytefølelse er av best-i-klassen-nivå. Mye av grunnen til dette er hvordan Syndicate gir deg en ekte følelse fra de forskjellige våpnene. Tyngden og balansen er nær perfekt.

## 2 CO-OP

Co-op i Syndicate fungerer bra, og noe jeg raskt bet meg merke i var hvordan spillet tvinger oss til å samarbeide. Spesielt under bosskampene var det merkbart at man hele tiden bør holde øye med lagkamerater for å helbrede hverandre. Syndicate lykkes med et fokus flere co-op-spill burde hatt, inkluderer gode idéer og spilldesign.

muligheten til å manipulere mennesker, fiender, gjenstander og omgivelser ved bruk av Breaching, en form for hacking. Dette utføres enkelt ved å klikke på venstre skulderknapp når du får øye på gjenstander som er mulig å Breache og åpner for helt unik samhandling med omgivelsene.

Starbreeze har virkelig gjort en habil jobb med å skape en troverdig og stilren cyberpunk-atmosfære i Syndicate. Overflatene er glatte, linjene er rene og det hele virker akkurat passe steril til å kle et fremtidens New York i år 2069.

I løpet av gjennomspillingen av Syndicate har jeg vært både høyt, lavt og middels. Høyt fordi det startet fantastisk bra. Lavt fordi jeg ble så skuffet over at Starbreeze ikke klarte å følge opp den fantastiske starten. Og middels, fordi

## KONTROLLEN OG SKYTEFØLELSEN SITTE SOM ET SKUDD

inntrykkene har fått stabilisert seg og jeg ser tilbake på et solid og underholdende skytespill. Syndicate kunne ha vært så mye mer, Starbreeze viser potensial, men brenner alt kruttet på en og samme tid. Likevel vil jeg anbefale Syndicate. Det er tross alt en actionopplevelse verdt å få med seg, som glatt overgår enspillerdelen vi har fått servert i spill som

8

Battlefield 3 og Modern Warfare 3.  
Kristian Nymo



## FIFA STREET

### MULTI

Sjanger SPORT Utvikler EA CANADA Utgiver EA  
Slippes 16. MARS Antall spillere 1-4 Anb. Alder ALLE

**Tanken på et mer lettbeint og lekent** fotballspill har appellert helt siden EA annonserte et gjensyn med FIFA Street-serien. Jeg forstår hvordan utgiveren har tenkt. Med en så populær utgivelse som FIFA, burde det være rom for å slippe hovedspillet på høsten, og et arcade-preget FIFA Street på våren.

Dessverre er FIFA Street alt annet enn det jeg hadde håpet. Det er et prosjekt som gjør det meste helt feil, et spill som er uferdig. Jeg trodde FIFA Street skulle være lekent, raskt og presist - som lokkefotball burde være. Men det har heller endt opp som det motsatte - en seig bugg-fest med tilfeldig kollisjonsfysikk, ødelagte animasjoner og idiotiske lagkamerater. Det er ikke morsomt eller lekent, men ubrukkelig.

Jeg kjenner ikke igjen FIFA 12-motoren i det hele tatt. Spillerne reagerer ikke naturlig, det raske og presise pasnings-systemet er borte og tyngden i ballen stemmer ikke. Det er et spill som belønner tilfeldigheter like mye som ferdigheter.

Men til tross for at jeg er både irritert og

## BELØNNER TILFELDIGHETER LIKE MYE SOM FERDIGHETER

skuffet, kommer jeg ikke utenom at spillet har noen positive sider. Selv om vi ofte har ledd av hvor mye merkelig som har skjedd på banen, har spillet en viss appell - underholdningsverdi.

Jeg kan glatt se at FIFA Street gir verdi for gjengen hjemme i sofakroken. 2 mot 2 i fotballingen er alltid en suksess (selv med spilllets mangler), og spillmodusen Last Man Standing er skråsikker moro. I sistnevnte modus begynner hvert lag med fire spillere, hvor laget som scorer mål mister en spiller. En snedig spillmodus der det er lett å bli hektet.

EA har mye å jobbe med hvis de skal få FIFA Street opp på nivå med hovedserien. Kvalitetsforskjellen mellom spillene er enorm, og den må jøvnes ut dersom EA forventer å selge oss to fotballspill i året. Jeg ser masse potensial i serien og håper at vi en gang får et lekent og lettbeint spill, som gjengir essensen av lokkefotball på samme måte som hovedserien gjør med ekte fotball.

5

Kristian Nymo

0:57.83

25 meters

2nd

Rise	1st	
whatever	2nd	
Karen	3rd	
Alex	4th	

Trick Combo  
6,823Pieces of Flare  
BS 1,440 Switch Indy Flip

FS 360 Truckdriver Tweak

279,777

x7

SSX

PS3 XBOX 360

Sjanger SPORT Utvikler EA CANADA Utgiver EA Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

**EA Canada har fått til noe sjeldent. De har hentet frem en klassisk spillserie og hevet den til dagens standard, samtidig som de har bevart den gode følelsen man husker fra originalspillene. De har skapt en nærmest perfekt blandingen av nostalgi og moderne spilldesign. SSX-serien har alltid vært bra, og i 2012 ble SSX enda bedre!**

Da spillet ble annonsert gikk det under navnet SSX: Deadly Descents, men etter tilbakemeldinger fra publikum valgte EA å kutte ned navnet til bare SSX. Samtidig la de et større fokus på seriens tradisjonelle moduser. Det var en god avgjørelse.

Resultatet ble et balansert spill der man jobber seg gjennom ni stupbratte fjellkjeder ved å fullføre tradisjonelle trick- og race-løp. På toppen av hver fjellkjede venter den aller høyeste tinden, og et såkalt deadly descent. Her handler det ikke lenger om den raskeste tiden eller den høyeste poengsummen, men å overleve nådeløse naturkrefter som buldrende snøskred, bitende kulde og kritthvite snøstormer.

Samtidig er det ikke modusene som gjør SSX så bra. Grunnen er heller at spillet har fanget en kvalitet alle utviklere strekker seg etter. SSX er forbannet morsomt å spille. Det er fartsfylt, intenst og lekent, og kvaliteten lyser gjennom i alle ledd. Lydsporet passer perfekt, animasjonene er silkemyke og løypedesignet er enestående.



#### 1 FYLDIG LØYPEKART

Med over 50 løyper som alle er spillbare i både trick-it- og race-it-modus (mange også i survive-it-modus) ligger forholdene til rette for utallige timer med brettmoro.

#### 2 ÜBERPHETT

Når man har samlet litt poeng går man over i tricky-modus. Den ene foten løsnes fra brettet, mens realisme og tyngdekraft tar plass i baksete. Et par nye stunts og tricky endres til über tricky. Tyngdekraften slipper nesten helt taket og kjøerne kaster seg ut i breakdance-lignende manøvre som har mer til felles med basehopping enn snowboardkjøring.

SSX har lite med ekte snowboard å gjøre, og hvis du trodde stuntene fra forgjengerne var sinnssyke kan du regne med hakeslepp. EA har kastet alle hemninger og serverer et skred av varierte løyper vi aldri har sett maken til. Tidoble saltoer, sinnssyke rotasjoner og frie fall på hundrevis av meter er dagligdags kost. SSX fenger straks du griper fatt i kontrolleren, men tålmodige spillere blir også belønnet. Det er et klassisk eksempel på noe som lett å lære, men vanskelig å mestre.

EA har aldri lagt skjul på ambisjonene når det gjelder nettstøtten til SSX, og

## ...SPILLET HAR FANGET EN KVALITET ALLE UTVIKLERE STREBER ETTER. SSX ER FORBANNET MORSOMT...

heldigvis leverer de også varene. Alle løypene huser konkurranser der alle og enhver kan delta. Man betaler en gitt sum for å bli med, og når timeren når null fordeles potten på de beste spillerne. Man kan også sette opp egne konkurranser der bare du og vennene dine kan delta. Er du ivrig kan det fort bli mange konkurranser å holde styr på, men takket være Ridernet-tjenesten slipper man hodebry. Ridernet holder oversikten over absolutt alt som skjer på fjellet. Det er et gjennomtenkt, enkelt og elegant system.

Det er kun småtterier som hindrer toppkarakter for SSX. Grafikken kunne vært mer imponerende, historien er rimelig tam og nyhetene når ikke helt opp til grunnmodusene vi tross alt har spilt tidligere. Når det er sagt er ikke disse småtingene på langt nær nok til å frarøve spillet en sterk nier på karakterskalaen.

**9** Kongen av snowboardspillene er endelig tilbake. EA har hevet lista til langt opp i skyene, og tatt trippel salto over den. En solid anbefaling til absolutt alle. **Morten Bækkelund**

THE GENERATIONS CLASH ON 30<sup>TH</sup> MARCH 2012



THE MOST POWERFUL NINJA JOIN THE FIGHT



NEVER-BEFORE-SEEN ANIME CONTENT REVEALS YOUR FAVOURITE NINJA SECRETS



DOWNLOAD THE DEMO ON 29<sup>TH</sup> FEBRUARY 2012

**KOMPLETT.no**

Join the squad on facebook



© 2012 MASASHI KISHIMOTO / 2011 SHIPPUDEN All rights reserved. Game © 2012 BANDAI NAMCO Games Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association. PlayStation, PS3, PSF 3 and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# JOURNEY

**PSN PS3** Sjanger EVENTYR Utvikler THATGAMECOMPANY Utgiver SONY Slippes 14. MARS Antall spillere 1 Anb. Alder ALLE

## Etter to år med hardt arbeid har

Thatgamecompany omsider gjort seg ferdige med sitt tredje prosjekt, et prosjekt som etter all sannsynlighet vil erstatte alle inntrykk man har latt gro fast gjennom en årrekke med tv-spill. Firmaets motto har siden oppstarten vært å "flytte grensene for interaktiv underholdning", og med Journey har de - i hvert fall etter denne skribentens målestokk - gjort akkurat dette. La meg forklare... Noe av gleden ved å spille gjennom Journey var følelsen av å oppdage og utforske noe helt nytt, friskt og banebrytende, hvilket setter en del sperrer for hvordan denne anmeldelsen skal skrives. For ikke å rope for mye om hva spillet handler om eller går ut på, vil jeg derfor virke en smule hemmelighetsfull - av ren sjenerøsitet overfor dere lesere. Det som møter en i Journey er en praktfullt designet drømmeverden bestående av sanddyner og eldgamle ruiner, så enestående vakkert at både Crytek, Epic og attpåtil Team Ico bør se seg over skuldrene i årene som kommer.

Med disse ordene står jeg kanskje i fare for å fremstille spillet som en svulstig kunstgalkun, noe som på langt nær er tilfellet. Der Flower i større grad måtte spilles med et åpent sinn for det udefinerbare, har Journey en naturlig progresjon i all sin enkelhet. Idet man surfer gjennom bølger av sand der hvert enkelt korn reflekterer solen lik



### 1 DUST IN THE WIND

Sanden i Journey fremstiller landskapet som en krysning mellom ørken og hav, komplett med de fysiske aspektene til begge elementer. Resultatet er en estetisk overlegen blanding av realisme og surrealisme.

### 2 KLAR VISJON

Thatgamecompanys første prosjektet het Flow, et spill som simulerte evolusjonen til en primitiv fantasiskapning. Flow ble verken ansett som vakkert, interessant eller spesielt underholdende å spille, men den unge utvikleren viste likevel en særskilt evne og vilje til å bevege seg utenfor spillmediets allerede opptråkkede stier.

ørsmå juveler, har man det i tillegg gøy. Ikke bare er det underlig pent i sin symbolske fremtreden, det har kvaliteter som appellerer til enhver sans for spillbarhet, noe fundamentalt.

Igjen, det er en aldri så liten utfordring å skrive denne anmeldelsen uten å rope noe, hvilket da er grunnen til at de mest konkrete detaljene uteblir. Journey er et spill som ikke bare må spilles, men oppleves, og snarere enn å beskrive spillet på overflaten vil jeg heller vie spillets indre historie noen ord. Om ikke handlingen er lett håndgripelig, fremstår den likevel som vis og mangslungen, og jeg tok ofte meg

## ...DEN PERFEKTE KOMBINASJONEN AV KUNST, INTERAKSJON OG UNDERHOLDNING...

selv i å undre underveis - er dette en vakker, konsentrert fremstilling av livets viderveddigheter, en metafor på den syklus vi alle er en del av?

Og selv om det aller første man legger merke til med Journey er at det kan sammenlignes med de peneste spillene i bransjen, er det nettopp denne lunefulle abstraksjonen som omsvøper det hele man vil huske i ettertid, de fantastiske øyeblikkene, den oppsiktsvekkende kombinasjonen av følelser man blir ilagt uten helt å skjønne hvorfor - det er tydelig at Journey gir blanke blaffen i hvilke rammer som settes for spill flest.

Den perfekte kombinasjonen av kunst, interaksjon og underholdning er med dette funnet, årets hittil beste skjermopplevelse heter Journey. Thatgamecompany fortjener tordnende applaus fra en samlet spillpresse, og man gjør hele mediet vårt en tjeneste ved å kjøpe det så fort som overhodet mulig. Kryss av 14. mars i kalenderen: dette er dagen definisjonen av TV-spill utvides.



Daniel Guanio



# THE LAST STORY

**WII** Sjanger ROLLESPILL Utvikler MISTWALKER Utgiver NINTENDO Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16

Når Hironobu Sakaguchi og Nobuo Uematsu, to av hovedmennene bak Final Fantasy, lanserer et nytt spill er forventningene store. I The Last Story dør verden sakte men sikkert hen, med unntak av øy-fyrstedømmet Lazulis. Hit kommer Zael og hans gruppe leiesoldater på jakt etter arbeid som kan sikre dem en bedre fremtid. Under et oppdrag blir Zael plutselig skjenket mystiske krefter fra et legendarisk vesen kalt Outsider. Sjokket over de nye kreftene må likevel skyves til side, for så snart kompaniet returnerer til Lazulis møter Zael tilfeldigvis ungjenta Lisa, som er på flukt fra fyrstens soldater. Dette tilfeldige møtet blir startskuddet på en lang reise.

The Last Story er et japansk rollespill av den gode, gamle sorten, men ikke la fordommer stoppe deg. Spillet begynner riktignok noe svakt, men etter noen timer er engasjementet på topp. En stor del av æren for dette må persongalleriet ta, med en god dynamikk som er en kilde til mye latter.

Fordomsfulle tosker vil på forhånd avvise The Last Story fordi spillet gis ut til Wii og dermed ikke er i full HD. Her må man medgi at de har et poeng. Til tross for at det visuelle nivået er omtrentlig på lik linje



## 1 BLANDET KAMP

I kampsituasjoner styrer du hovedpersonen Zael, mens de andre gruppe-medlemmene stort sett går på autopilot. Etterhvert får man muligheten til å gi dem mer direkte ordre. Systemet fungerer overraskende bra.

## 2 KJØP! SELG! KJØP!

Lazulis by er både stor og vakker, og er stedet hvor man kan lete etter sideoppdrag. Har du for eksempel lyst til å leke spekulant kan du forsøke å tjene noen ekstra kroner på de store prissvingningene på markedsplassen.

med fjorårets perle Xenoblade Chronicles, er det langt ifra hva man er vant til å se på HD-konsollene. Grafikken vokser etterhvert på deg, men skjønnhetsflekkene vil fremdeles være der.

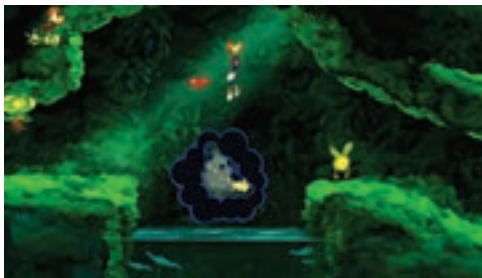
Lydbildet er herlig. Stemmeskuespillet utnytter de britiske øyers

## ROLLESPILLENTUSIASTER MED EN WII I STUA KAN NÅ BØRSTE STØV AV KONSOLLEN

dialektmangfold på lekkert vis, og musikken er det heller ingenting å utsette på. Uematsu vet hva han holder på med, og kombinerer både 25 års erfaring med forsøk på å skape noe nytt og unikt.

Kampsystemet gir en mellomløsning av hack-n-slash og kommandoer. Man slår automatisk til fiender som kommer imot en. Etterhvert som spillet går sin gang lærer man både nye angrep og kommandoer man kan gi til de andre gruppe-medlemmene. Dermed får man kamper hvor man både må gi strategiske kommandoer og samtidig sørge for å selv angripe, blokkere og dukke unna innkommende angrep. Noen ganger føles det litt vel lineært og repeterende, men når man til slutt belønnes med de store bosskampene er det definitivt underholdende.

**8** Rollespillentusiaster med en Wii kan nå børste støv av konsollen. Lazulis venter! **Ingar Takanobu Hauge**



## RAYMAN ORIGINS

**PS VITA** (Skrevet av Lee West)

Spillet har videreført det meste fra fjorårets suksess-oppskrift, og Rayman Origins er fortsatt en herlig opplevelse. Flerspillerdelen er dessverre borte, men du kan konkurrere mot venners tider, og det fungerer bra. Fargene og grafikken ser bare enda bedre ut på Vitaens skjerm, men det er nok figurdesignet og alle detaljene som gjør at jeg forelsker meg i spillets visuelle prakt. Rayman Origins er et spill som fortjener

**9** å bli spilt. Dette er et av de spillene som må skaffes til Sonys nye håndholdte.

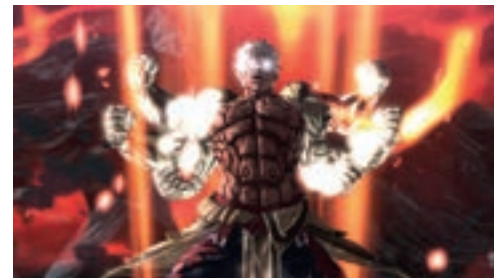


## FIFA FOOTBALL

**PS VITA** (Skrevet av Kristian Nymoen)

FIFA Football er tilrettelagt for håndholdt spilling. Det er mer tilgivende i både forsvar og angrep, man trenger ikke være like presis i taklingøyeblikket og det er også lettere å fyre av en suser rett i nettet. Spillmotoren er ikke like sofistikert som sin stasjonære storebror, men på den lille skjermen føles det ikke så langt unna heller. Dette er en fullt spillbar fotball-opplevelse. Faktisk så spillbart at jeg lett kan

**8** konstantere at FIFA Football er det beste fotballspillet på en håndholdt konsoll, noensinne.



## ASURA'S WRATH

**PS3 XBOX 360** (Skrevet av Kim Visnes)

Jeg blir så glad når jeg ser at noen selskaper fortsatt tør å satse på ting som er litt utenom det normale når det kommer til spill. I Asura's Wrath slåss man mot guder som er større en planeten man er på, eller tar opp kampen mot læremesteren sin på månen. Det er sprøtt og så fantasifullt at man ikke kan gjøre annet enn å elske det. Spillet er i stor grad preget av quick time-sekvenser, men det føles riktig for spillet.

**8** Det hele heves av den nydelige tegnede stilen, og anbefales til alle anime-fans.

KONAMI

Can you escape  
an enemy that hides  
within you?



# SILENT HILL DOWNPOUR

Release: March 30<sup>th</sup>

There is no way out.  
A world of darkness stares straight into your eyes.  
Discover complete new areas of Silent Hill and find salvation.

18  
www.pgg.info

PS3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE



© 2006 KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI, SILENT HILL, DOWNPOUR, AND THE SILENT HILL LOGO ARE TRADEMARKS OF THE UNDISPUTED GROUP OF COMPANIES INCLUDING KONAMI CORPORATION. PGG INFO IS A TRADEMARK OF PGG INFORMATION INC. PGG, SILENT HILL, DOWNPOUR, AND THE SILENT HILL LOGO ARE TRADEMARKS OF THE UNDISPUTED GROUP OF COMPANIES INCLUDING KONAMI CORPORATION.

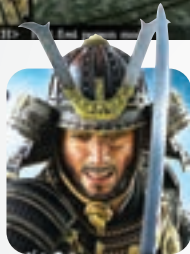
# TOTAL WAR

**PC** Sjanger STRATEGI Utvikler CREATIVE ASSEMBLY Utgiver SEGA  
Slippes 23. MARS Antall spillere 1 Anb. Alder 16 ÅR



Det lukter kruttøy når Creative Assembly utvider Total War-serien med en frittstående ekspansjon og introduserer Japans samuraiar for 18-hundretallets krigføring under Boshin-krigene. Du får velge mellom seks klaner, og kan ta Imperiets side og bringe frem Shogunatets og samuraienes harde fall fra to hundre års dominans, eller slåss for de gamle tradisjoner og status quo. Uansett er vestlige makter der for å selge dere enda dødeligere måter å drepe hverandre på. Den ærefulle død i kamp mann mot mann med katana er erstattet med Gatling, artilleri og rifler.

Likevel er det ikke helt tilbake til Empire, der slagene bestod i å stille opp linjer og skyte til en side var så svekket at jobben kunne fullføres med bayonetter. Mindre ammunisjon og langt mer nærkampvillige japanere, ofte med en katana i beltet, gjør slagene langt raskere og de taktiske utfordringene mer varierte. Nye elementer som Gatling-guns og bombardement fra sjøartilleri gir ny variasjon. Det er ingen mer tilfredsstillende opplevelse enn å snu et slag idét en velrettet kanonsalve slår ut hoveddelen av motstanderhæren like før de er i ferd



## 1 NYTT PERSPEKTIV

I Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai introduseres en ny modus som lar spilleren styre artilleri og skip i førsteperson. Sjoslagene har utviklet seg fra kamp mellom flytende fort til kanonlastede fregatter og Ironclads.

## 2 NYTTIGE NINJAE

Bushido-tradisjonen står for fall når krutt og gevær dominerer slagmarken stadig mer, men katanaen og Kyūdō står fremdeles sterkt i 1800-talls japansk krigføring, noe som gir mer fart og nærkamp på slagmarken. Ninja er nyttige tropper både på slagmarken og som agenter på kampanjekartet.

med å klare slå hele hæren din på flukt..

Nye marine forsvarsverker, og muligheten for å utkjempesjoslag inne i havnebasseng gir nye strategiske utfordringer. Sjoslagene er blitt langt hurtigere. På kampanjekartet er jernbanelinjer en avgjørende nyvinning.

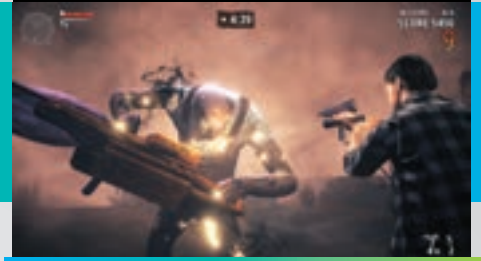
Kartet har nytt utseende og en stor bit av Hokkaido tilgjengelig. Med en klan nesten for hver av de over 60 regionene er diplomati og politiske intriger sentrale. Selv med lengre avstander på kartet og en utfordrende jobb med å holde folket fornøyd, gjør en mer aktiv AI at freden aldri varer og lojaliteter skifter konstant.

Dette er nok et underholdene og svært omfattende strategispill i Total War-serien, og like stort og omfattende som originalen. Bortsett fra likhetene med originalen kunne det ha vært et

## I KAMPANJEN ER JERNBANE-LINJER EN AVGJØRENDE NYVINNING

frittstående spill. På tross av vekt på skytevåpen når middelalderjapans krigføring krasjer med 1800-tallet har Creative Assembly gjort serien stadig hurtigere og mer tilgjengelig. Det er fremdeles enkelte bugs i versjonen vi spilte, men disse kan bli utbedret i tide. Dersom du likte slagene i Empire-spillet, eller til og med om du syntes de gikk tregt så er dette et spill å anbefale. **Ole-Kristian Anfinssen**

8



## AMERICAN NIGHTMARE

### XBLA X360

Sjanger ACTION Utvikler REMEDY  
Utgiver MICROSOFT Slippes UTE NÅ  
Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Jeg elsker det originale Alan Wake. Den velskrevne historien, det spennende kampsystemet og ikke minst den fantastiske atmosfæren. Forventningene var med andre ord høye til XBLA-spillet Alan Wake's American Nightmare.

Hvis du deler mine følelser for originalen vil du også like mæretittet vår forfatter har rotet seg inn i denne gangen. Oppskriften er i hovedsak den samme som før, og spillet lener seg på en fin blanding av historiefortelling og actionsekvenser. Originalens fascinerende kamper mellom lys og mørke er bevart, mens grafikk og lysffekter har fått en overhaling.

Settingen for spillet har imidlertid endret seg, og de mørke skogene har blitt byttet ut med tørre ørkenområder i Arizona. Dette har konsekvenser for atmosfæren i spillet, som ikke på langt nær lever opp til originalen. Det er fortsatt i aller høyeste grad et stemningsfullt spill, men den ekle grøsserfølelsen vi husker dukket aldri opp.

Der atmosfæren forsvant har for øvrig et

## FØLELSEN AV Å KNERTE DEN SISTE FIENDEN I SAKTE FILM ER ENDA DEILIGERE

større fokus på action tredd frem i lyset, eller retttere sagt skyggen. Våpenutvalget er mye større og fiendene er mer varierte. Lyden fra våpnene er mer intens og følelsen av å knerte den siste fienden i sakte film er enda deiligere. En ny survival/horde-modus er det også blitt plass til, men dessverre lever ikke denne helt opp til standarden andre spill har satt.

Selv om actionfokus kler spillet ganske godt savner jeg likevel atmosfæren fra det første spillet. Kampsystemet er godt, men det er ikke godt nok til å bære et toppspill helt alene. Det var samspillet mellom historien, atmosfæren og actions scenen som gjorde Alan Wake så bra. I originalen var disse tre elementene jevn fordelt, men i Alan Wake's American Nightmare har balansen blitt forstyrret. Likevel er det fremdeles Alan Wake, og for

rundt hundrelappen får du et spill som nesten lever opp til originalens høye standard. **Morten Bækkelund**

8



2

# RESIDENT EVIL™

Operation Raccoon City

ALL ROADS LEAD TO HELL



OUT  
23.03.2012

18

facebook.com/residentevil  
youtube.com/residentevil



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



CAPCOM®

www.capcom-europe.com

CAPCOM, LTD. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. "PSYCHOIC", "POT" and "S.T.A.R.S." are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "XBOX 360", "XBOX LIVE", and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



# Drive

Inspirert hyllest til 80-tallet.



Skuespillere **Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston, Christina Hendricks, Ron Perlman, Oscar Isaac, Albert Brooks**  
 Utgivere **FILMDISTRICT**  
 Regi **NICOLAS WINDING REFN**  
 Sjanger **ACTION**  
 Lanseres **UTE NÅ**  
 Kodeks **MPEG-4 VC-1**  
 Lyd **DTS-HD 5.1**  
 Ratio **1.85:1**

**DET ER SYND AT DET ER SÅ MANGE** regissører som har glemt at det fremdeles går an å lage actionfilmer som tvinger deg til å tenke. Faktum er at det dessverre ikke er så mange av dem, og derfor er gleden desto større når mesterlige filmverk som Pulp Fiction, The Departed og Zodiac dukker opp. Drive er en slik film - en film som lar deg være tolken, og ikke den tanketomme tilskueren.

Ryan Gosling er den navnløse sjåføren. Ved siden av å være stuntmann kjører han kriminelle fra A til Å, og gir dem et fem minutter langt vindu på å komme seg inn og ut av bilen. Og etter det kjører han. Han bryr seg ikke om hva de gjør, hvorfor de kjøres eller hva de kommer ut med. Han kjører.

Men det er ikke bilkjøringen som står i sentrum. Drive omhandler nemlig forholdet mellom naboen Irene og sjåføren, og båndet de danner seg imellom - som for det meste består av stjalne blikk og smil. Men problemene tårner seg opp idet ektemannen Standard vender tilbake fra fengsel, der han har fått problemer med gangsterlederne Nino og Bernie. Sjåføren, hvis

eneste mål er å beskytte Irene og sønnen, bestemmer seg derfor for å hjelpe ham. Her starter en rå og ekstremt voldelig ferd, mens kjølig 80-tallsinspirert musikk preger lydbildet.

Det er en slags befriende minimalisme ved det hele. Man vet aldri hva den uforutsigbare sjåføren vil gjøre, og det er nettopp dette som gjør voldsscenerne så effektive. Drive er ekstremt brutal, men den sofistikerte filmingen og lydbildet løfter det fra å bli en sedvanlig actionfilm. Regissør Nicholas Winding Refn bruker stillhet som et virkemiddel, og i Drive sier det ofte mer enn ord. Noen ganger har det visuelle simpelthen mer tyngde.

Drive hjelpes godt av den briljante filmingen. Her er det ingen CGI-effekter å spore - Newton T. Sigel har i stedet gjort det hele til en kunstnerisk affære, og bruker 80-tallsinspirerte klær, bygninger og farger med kløkt. Drive har respekt for sine inspirasjonskilder, og er mer intelligent enn som så. Dette er en ekstremt velspilt og solid film, som er så mye mer enn en vanlig actionflåse.



Line Fauchald



## Nicolas Winding Refn

Nicolas Winding Refn ble født i København i 1970, og ble oppdratt i både Danmark og New York. Winding Refn ble introdusert for filmindustrien relativt tidlig, da han hadde foreldre innenfor bransjen. En av hans mest berømte regissørverker er Pusher-trilogien, som fremdeles er kjent som en av de første og beste danske gangsterfilmene. Hans arbeid med Pusher-filmene sørget for internasjonal anerkjennelse, og under fjorårets Cannes-festival fikk han stående applaus for noir-filmen Drive.



## Another Earth

Sjanger SCI-FI, DRAMA Lanseres 21. MARS Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

**RHODA (BRIT MARLING) HAR NETTOPP** kommet inn på MIT, og feirer nyheten med en kveld på byen. Under bilturen på vei hjem ser en beruset Rhoda en planet prikk lik Jorda, og havner i en ulykke som dreper kona og barnet til professoren John (Mike Cahill). Etter fire år i fengsel lurar Rhoda på om hun kan viske vekk feilen som kostet henne alt, og idet hun vinner en billett til den andre Jorda blir svaret enklere. Det vil si, helt til hun møter John igjen.

Et spennende konsept ødelegges dessverre av dårlig historiefortelling. Den nesten 100 minutter lange filmen preges av langtekkelige dialoger, mens viktige spørsmål (som hva man ville gjort om man møtte en alternativ versjon av seg selv, eventuelt hvordan det føles å starte helt på nytt) aldri blir besvart. Vi får ikke engang svar på hvordan en hel verden ikke kan ha lagt merke til den alternative månen eller Jorda, som er synlig fra bakkenivå. For all del, det er lov å drømme seg bort i det alternative, men bør det ikke også være et snev av realisme i det hele?

**5** Line Fauchald



## Contagion

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

**STEVEN SODERBERGHS CONTAGION** er en av de bedre epidemifilmene som har blitt laget i nyere tid. Vi følger en livstruende sykdoms rekordraske spredning over resten av verden, mens forskere jobber på spreng for å finne en kur og fortvilte fedre sperrer døtrene sine inne fra faren. Her er ingen mutanter, zombier eller andre vesener. Contagion viser ekte mennesker i en verdensomfattende krise, i en virkelighet der teknologien endelig innsir sine grenser.

Den velspilte thrilleren har store navn som Matt Damon, Kate Winslet og Laurence Fishburne på rollelisten, og ved siden av fjorårets kriminelt oversette Margin Call har den en av de bedre rollegalleriene jeg har sett på en stund. Contagion ser nærmere på hvordan en pandemi oppleveres på både global og personlig skala, og ved å omfavne kynismen og spenningen som råder det post-apokalyptiske samfunnet blir det aldri for

pretensjøs. Panikken står i sentrum, og sitter ved deg lenge etterpå.

**8** Line Fauchald



## 50/50

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

**DEN ALLTID LIKE SJARMERENDE** Joseph Gordon-Levitt spiller radiojournalisten Adam Lerner, som rammes av ryggmargskreft i en alder av 26 år. Han får samtidig beskjed om at oddsene er langt fra i hans favør, da han har en 50/50 prosent sjanse for å overleve. Adams viktigste støttespillere blir hans egoistiske kunstnerkjæresten Rachel og bestevennen Kyle (Seth Rogen) - det vil si, helt til nybegynner-psykologen Katherine (Anna Kendrick) kommer inn i bildet.

Filmen er basert på Rogens bestevenn Will Reisers egne kamp mot kreften, og hvordan han opplevde prosessen. Det er lett å falle i klisjéfella når man nærmer seg disse temaene, men 50/50 løser oppgaven godt. 50/50 blir aldri oversentimental, og mestrer balansegangen mellom smerte og humor på en snedig måte. For hvem reagerer riktig når kreften stirrer deg i ansiktet? Det finnes ingen riktige svar på det spørsmålet, og derfor er det oppløftende å se at Reiner unnlot å bade i melankoli. I stedet tar han et dyddykk i reaksjonsmønsteret til både venner, familie og kreftpasienten selv, og resultatet er derfor mer

lettbeint og reflektert enn hva man kunne forventet.

Mye av dette skyldes samspillet mellom Rogen og Gordon-Levitt, og hvordan de står i kontrast til hverandre. Slubberten og moroklumpen Kyle er en fin motpol til Adams analytiske og negative personlighet, da det får frem nyansene i den vanskelige situasjonen. Reiner skal ha latt sine skuespillere improvisere seg gjennom store deler av filmen, og det med et svært godt resultat. Bromancen dem imellom er utvilsomt en av de bedre, og vennskapets troverdighet gjør at 50/50 er enda enklere å forholde seg til.

50/50 går i dybden på hva kreft gjør med deg, og leter samtidig frem det morsomme i situasjonen. Reiner lar aldri Kyles ekstreme personlighet overskygge alvoret i situasjonen, og temaet får dermed den refleksonen som kreves. De forskjellige personlighetene sørger for at 50/50 aldri blir formanende, og vi sitter derfor igjen med en film som gir deg et innsiktsfullt syn på hvordan unge

**8** mennesker takler en hverdag med døden som blindpassasjer.

**Line Fauchald**

## TV-serie Vi anmelder Blu-ray-versjonen av serien...



### Game of Thrones

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

**GAME OF THRONES GÅR I** dybden på de syv kongerikene av fantasy-verdenen Westeros. Men kampen om tronen har kun to utfall - enten vinner man, eller så dør man. Verden er et nådeløst sted, loven håndheves med sverd og det meste av samvittighet har blitt forkastet i kampen om tronen. Man blir sittende å måpe av beundring og avsky idet handlingen tar oss med på en reise fylt av brutal råskap, kvalmende incest og gripende drama.

Det er mange historier som skal fortelles, men Game of Thrones mister aldri tråden. Det er intenst og

altoppslukende, og blottet for publikumsfrieri. Serien føles ekte i all sin usminkethet. Kulissene er borte, og igjen står en verden preget av ren råskap. Her begås forræderi uten unnskyldninger og mord uten å blunke, men vi forstår hvorfor de handler som de gjør. Ingen overstyres av følelser i kampen om tronen.

Game of Thrones er ikke redd for å sjokkere eller skape kvalme, og det føles aldri påtatt. Man vet aldri hvor grensene går, og det er det som gjør

**10** Game of Thrones så herlig uforutsigbart.  
**Tor Erik Dahl**



Online

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

### Microsoft-poeng

Hei på dere, Gamereactor! Hvis jeg kjøper Microsoft Points fra England, vil de funke på Xboxen som jeg har kjøpt i Norge?

**/AWESOMEDAVIDPOWER**

**Etter det jeg forstår er Microsoft Points låst til landet du kjøper dem i. Dette er selvfølgelig noe de har gjort slik at man ikke skal kunne kjøpe massevis av billige poeng i andre land.**

Det er derimot mulig å bruke amerikanske poeng på en amerikansk bruker laget i Norge, men det hjelper vel ikke så mye med tanke på at alt du kjøper ville vært låst til den profilen.

### PS Vita

Hei. Jeg lurte på om PS Vita har vibrasjonsfunksjon eller ikke?

**/bab84**

**Nei, PS Vita har ingen ristefunksjon. Denne funksjonen hadde kortet ned batteritiden, så det er nok derfor Sony har valgt å ikke implementere den.**

### Deres første spill?

Hei, jeg er bare nysgjerrig på hvilke spill som vervet redaksjonen til gaming? :)

**/InsaneM0nk3y**

**Heisann, din gale ape!**

**Tor Erik startet sitt spilleventyr med Donkey Kong Game & Watch, mens Line storkoste seg med Megaman X. Kristian fant sin entusiasme for spill med Amiga 500, og spill som Moonstone, Sensible Soccer og Lotus Turbo Challenge 2.**

**Morten begynte med første Quake, og Robins første spill var The Lost World: Jurassic Park, på Playstation. Selv mener han at det også har den beste spillmusikken noensinne.**

### The Lost World er konge

The Lost World var faktisk en av de første spillene jeg

hadde til Playstation 1. Bare Crash, Abe, NFS 3 som jeg spilte før det. Husker The Lost World var ganske vanskelig. Men langt - og ja, det var fantastisk musikk der. :) Stemmer det.

Gode gamle dager, da man reiste i butikken for å kjøpe Playstation 1-spill. Det var tider. Men må jo si at PS2 og PS3 også har vært flotte greier.

**/Imerson**

**Det er godt å høre at Robin ikke er den eneste som digget dette spillet. Robin hadde bare Crash og The Lost World til å begynne med, men det var mer enn nok. Knallspill begge to!**

### PS Vita-spørsmål!

Tidligere i fjor snakket dere om at det var en måte å få PSP-spill, altså UMD, over til PS Vita på en eller annen magisk måte. Jeg og sikkert mange andre har lyst til å kunne overføre Kingdom Hearts: Birth by Sleep eller Final Fantasy VII: Crisis Core til Vitaen siden de ikke kom på PS Store.

**/nike13**

**I Japan tilbyr Sony spillere muligheten til å gjøre dette, men så langt ser det ikke ut som vi kommer til å få den samme støtten på vår side av kloden.**

### Sons of Anarchy

Hei. Har dere plukket opp mer detaljer rundt ryktene om at verdens tøffeste TV-serie, Sons Of Anarchy, skal bli spillmatisert?

**/Marlboro Red**

**Etter de første ryktene om et nettleserspill har det ikke kommet noen nyheter rundt det mulige Sons of Anarchy-spillet. Vi krysser fingrene!**

### Android-versjon

Jeg lurte på om dere kanskje skulle slippe ut en Android-utgave, siden dere har iOS-versjon?

**/yong boy**

**Det er under arbeid! ;)**

MÅNEDENS DIKT

## SPLIT SCREEN

**Joelspeanuts** sier sitt poetiske farvel til split screen...

Split Screen

Å sitte i sin sofa med gode venner  
Så intens konkurranse at kontrollene brenner  
Å ta seg en slurk og hemningsløst skryte  
Rope og skrike, bremse og skyte

Kontrollen opp i været

Du vant med et knapt sekund  
Gjennom hodet, fra geværet  
Hoverende latter fra naboens munn

Øyekontakten har ingen pris  
Med en real venn, et digitalt nemesis

Split Screen

Elsket og likt, av ulike grunner  
Nå svinner den hen, den dør og går under  
Delt skjerm, litt snacks og en leskedrikk  
En gjeng i en dans av tommelklikk  
Trivielt preik og pjatt, boost og retrett

Aldri mer

Split Screen blir tatt,  
erstattet av  
nett

**/Joelspeanuts**

**Herlige saker, Joelspeanuts! Denne plassen i bladet pleier å gå til månedens brev, men nå klarte vi ikke å dy oss - et dikt er verdig sin egen spalte!**



- Til håndkontrolleren!

## FORUMSNAKK

### Deres meninger om SSX-anmeldelsen

Det som får meg til å lure på om jeg skal kjøpe dette spillet eller ikke er hvorvidt det har split-screen.

**/ACh Clawed**

Likte demoen veldig godt. Kjempeanmeldelse, Morten!

**/albag**

Lovende... Hadde det hatt split-screen hadde jeg vurdert det. Dette lar jeg stå i hylia.

**/Joelspeanuts**

Blir nok å ønske meg spillet i bursdagsgave.

**/fantomena**

Nettspilling er generelt fantastisk, og SSX ser ut til å ta nettmodusen til nye høyder, så skjønner ikke hvorfor folk whiner over split-screen. Om en vil spille med venner har vel de også internett.

**/ES**

Hvis det ikke er split-screen blir det ikke kjøp.

**/RockFuzzEleven**

Etter demoen så jeg ikke for meg noe så bra.

Og rett før jeg klikket meg inn tenkte jeg meg at det godt kunne ha fått en 6'er eller 7'er, så - Sjokk. Skaffes når det går ned i pris, da. Siden det ikke er split-screen.

**/royalty-indeed**

Må nok skaffes senere.

**/Duckislate**

Spillet er bestilt! Som gammel SSX Tricky-fan blir dette riktig koselig.

**/Predator**

Jeg skulle generelt ønske det var større fokus

på Split-Screen! Det er gøy å spille online, men å spille med kompis ved siden av, gir hvertfall meg mye mer glede. Ekstra gøy å vinne, ekstra surt å tape!

**/Mirel**

Fy f\*\*\* som jeg har lyst på dette! Har ikke penger, så må få solgt diverse spill and stuff for å få penger til det.

**/Parkour Gamer**

Gleder meg stort. Demoen var meget bra.

**/Zebula77**



## PS VITA - FRISTENDE?

Albaga har gjort seg opp noen tanker om PS Vita...

PS Vita - Sonys nye håndholdte. Ifølge kritikerne er den veldig bra og 22. februar kommer både den og en rekke andre storspill. Jeg har håp for PS Vita og tror at den kommer til å få gode salgstall i Europa.

For rundt én uke siden var det prøvespilling av PS Vita på Spaceworld i Kristiansand. Jeg fikk selvfølgelig prøvd den og spillet jeg valgte å prøve var Uncharted: Golden Abyss. Jeg ble veldig imponert! Den er bedre å holde i enn PSP og de to kameraene fungerer veldig bra. Måten du styrte Drake på føltes likevel litt rart, samtidig som det var gøy. Du måtte bruke fingeren for å klatre og slå fiender. Du kunne sikte med et våpen ved å bevege Vitaen i luften, noe som fungerte ganske bra.

Men jeg fikk bare prøvd en demo og den gikk over ganske kjapt, men den demoen var bra. Når det gjelder selve konsollen så virker batteritiden ganske flott og menyen var veldig godt satt opp. Du kunne bruke PS Store, innstillinger, medier, bilder og så videre. Noe som er ganske kjent fra PS3. Men det var også noe som het Near, som lot deg koble PS Vitaen til Playstation 3en din.

Fikk bare testet den i en time, men jeg vil dele mine inntrykk. Etter min mening er PS Vita veldig bra, så derfor ble jeg med i to konkurranser om å vinne den. Jeg vet selvfølgelig at vinningsjansen er ganske liten, men jeg har faktisk vurdert å kjøpe den.

Prisen blir 2500 kroner ifølge han som lot oss prøvespille, men så langt ser det ut som det er verdt det. Hvis jeg vinner den eller kjøper den så blir det første spillet selvfølgelig Uncharted: Golden Abyss og kanskje Ridge Racer senere.

Hve med dere folkens? Bryr du deg ikke om den håndholdte fra Sony eller virker det interessant?

/Albaga



## BASTION

**Sjanger** ACTION / RPG **Utviklere** SUPER GIANT GAMES **Utgivere** WARNER BROS. **Lanseres** UTE NÅ **Antall spillere** 1 **Anb. alder** ALLE

Bastion foregår i universet Caelondia, som har blitt fragmentert etter en hendelse som er kjent ved navnet The Calamity. Du trer inn i rollen som The Kid, en fyr som skal prøve å finne ut av hva som forårsaket ulykken, og om det finnes andre overlevende. Først må man derimot gjenopprette verdenen ved å samle kaltkjerner, som er Jordens magiske material. Disse kjernene skal plasseres i landets høyest plasserte by, Bastion.

Men det er alle de forskjellige brettene som virkelig er spillets stjerner. Fylt til randen med farger, fiender og ting du trenger - brettene er en fryd for øyet. Etter man finner en kjerne begynner brettene å riste og falle sammen, og dette er en god måte å holde personen som spiller i bevegelse. Man kan falle over kanten når som helst. Dette betyr ikke at brettene er tilfeldig genererte - vi får heller en veldig bemerkelsesverdig effekt.

Som i hvilket som helst annet spill i sjangeren finner vi våpen i Bastion. Du har standardvåpen som hammeren, buen, geværet og pistolene. Spilleren kan oppgradere disse våpnene ved hjelp av forskjellige materialer. Oppgraderingene fungerer veldig bra fordi du kan bestemme alt fra presisjon til styrke på våpenet. Det er også en utfordring per våpen, som man får betalt for. Du må for eksempel treffe en fiende med alle de tolv kulene i pistolene.

Bastion er et annerledes, enkelt og vakkert spill. Det eneste som mangler er bra historie. Selv om den starter mørkt og stemningsfullt blir den ikke godt nok markert for alle elementene er satt sammen, og det tar tid. The Kid får ikke god nok introduksjon til at spilleren føler noen som helst forbindelse med ham. Dette skyldes spillets fokus på å fortelle historien mens den utfolder seg rundt spilleren.

Bortsett fra dette er Bastion rett og slett fantastisk. Kombinasjonen av musikk og fortelling gjør spillet helt utrolig, og skaper en helt spesiell opplevelse for spilleren. Med andre ord: Kjøp det nå.

**9** /brawler111

## MÅNEDENS LESER



GØRAN NYGÅRD

**Alder** 19  
**Yrke** Ekstrahjelp på Rema 1000  
**Brukernavn** gnyg

### Hva er ditt største spillminne?

Det var en runde på Battlefield 2 på banen Wake Island, hvor jeg hadde et fantastisk hodeskudd fra utrolig langt hold.

### Hva med det verste?

Det må være fra en runde på Fifa 12 hvor ingenting fungerte. Alt var galt med spillet. Ble ganske sint og frustrert da.

### Hva er ditt yndlingsspill?

Mitt yndlingsspill for øyeblikket er Dark Souls. For alle som vil ha en utfordring!

### Hvor ofte spiller du?

Jeg spiller stort sett daglig om jeg har tid og lyst. Er veldig glad i å spille, og kommer til å drive lenge med det.

### Hvilke spill gleder du deg til i 2012?

Tomb Raider og rollespillet Ni No Kuni.

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

Et fantastisk community som ikke er for stort. Man kjenner de fleste godt. De man ikke kjenner blir man gjerne fort kjent med også.



# 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 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> 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>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>NYE SSX</b> Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snøfjola!	Sport	EA	9/10
07	<b>Uncharted 3: Drake's Deception</b> Formidabel actioneventyr fra Naughty Dog. Drake har aldri vært på et bedre eventyr.	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 superheltspill 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 råeste krigssimulatoren 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>NYE Mass Effect 3</b> Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
14	<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
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 utalukkende 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

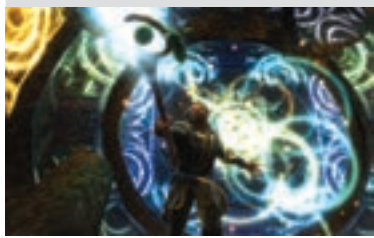
## KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BIG HUGE GAMES / EA

**Hva skjer?** Kingdoms of Amalur: Reckoning har ikke en spillverden det er like lett å leve seg inn i som Skyrim, men det gjør ingenting. Her er det snakk om et spill som blander slåssespilelementer, brutale angrep og typiske rollespilelementer til perfektion.

**Beste øyeblikk:** Når du endelig lærer meteorangrepet, som lar deg mane frem svære meteorer for å mose et titalls fiender ned i gresset.

**Til deg som:** Liker rollespill, men har savnet et mer actionfylt alternativ.



### ANBEFALT

## METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI

**Hva skjer?** Metal Gear Solid HD Collection er blant de beste HD-samlingene man kan skaffe seg. Spillene er fortsatt engasjerende, morsomme og omfattende så det holder. Historien står i fokus, og fortellerteknikken er på topp. Snikingen er fremdeles underholdende, og mekanikkene holder mål. En fantastisk relansering!

**Beste øyeblikk:** Når du fullfører ditt første uoppdagede mord. Mestringsfølelsen sitter som et skudd.

**Til deg som:** Vil gjenoppdage snikegleden.



### ANBEFALT

## CATHERINE

ATLUS PERSONA TEAM / DEEP SILVER

**Hva skjer?** Gjengen bak Persona-spillene er tilbake med det forførende trekantdramaet Catherine. Vincent Brooks rives mellom kjæresten Katherine og fristerinnen Catherine, mens unge menn på mystisk vis dør i landsbyen. Mens vi skal velge mellom kvinnene må vi løse gåter og fatte forskjellige valg som påvirker livet hans. Åtte forskjellige slutter sørger dessuten for at du har mye å henge fingrene i fremover.

**Beste øyeblikk:** Når du kommer deg gjennom den første marerittsekvensen.

**Til deg som:** Søker et innovativt gåtespill.



### STYR UNNA!

## DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES

**Hva skjer?** Hertugens damepalass omringes av romvesener, og Duke er den eneste som kan redde dem. Det ser imidlertid ut til at Gearbox har fått i seg for mye Duke Sauce, da resultatet er en ubegrederlig smørje av dårlig regi, grufull grafikk og humor som til og med var fryktelig på 80-tallet. Vi grøsser.

**Verste øyeblikk:** Når du hopper foran et spill for første gang. De skammelig dårlige animasjonene trekker referanser til overvektige ballerinaer.

**Velg heller:** Bullestorm. Her settes rappkjefte figurer på spissen fremfor å være karikaturer.





## SONY PS VITA

### INFORMASJON

**Utvikler** SONY  
**Lansert** 22. FEB 2012  
**Media** PS Vita Card  
**Vekt** 260 G  
**Mål** 182x118,6x83,5  
**Pris** 2390,-

PSP ble aldri den suksessen Sony håpte på, og de følger dermed opp med kraftpluggen PS Vita - en håndholdt konsoll med to berøringsflater og dobbelt sett med styrespaker. Den fem tommer store skjermen er et vakker skue, og byr på en teknisk dybde håndholdte konsoller har manglet.

### Gamereactor Topp 5 PS Vita

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Fifa Football	8/10
2	Virtua Tennis 4: World Tour Edition	8/10
3	Uncharted: Golden Abyss	7/10
4	Wipeout 2048	7/10
5	Modnation Racers: Modnation Racers	7/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMASJON

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

Microsoft var først ute med sin konsoll i 2005 blant det man kaller "neste generasjon". Xbox 360 er - som Playstation 3 - et kraftig beist som har tre prosessorjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable 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>Batman: Arkham City</b> Rocksteady leverer tidenes superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
07	<b>SSX</b> Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snøfjella!	Sport	EA	9/10
08	<b>Portal 2</b> Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	<b>Battlefield 3</b> Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.	Action	EA	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>Mass Effect 3</b> BioWare har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romasjon.	Rollespill	EA	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 undervannsbymen 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

## SSX

EA SPORTS / EA

**Hva skjer?** Det skulle ta mange år for EA gjenopplivet SSX-serien, men du verden, for et gjensyn. SSX er smidigere, penere og mer innbydende enn sine forgjengere, og trikefølelsen er helt uovertruffen. Det kommer dessuten komplett med en svært velfungerende nettmodus, som utvider SSX-universet og gjør det til så mye mer.  
**Beste øyeblikk:** Idet du suser ned langs railen, triker deg fremover og suser opp i lufta med nyervervet Trick.  
**Til deg som:** Vil ha et spill som hypnotiserer deg totalt. Vi er avhengige.



### ANBEFALT

## THE DARKNESS II

DIGITAL EXTREMES / 2K GAMES

**Hva skjer?** Jackie Estacados ultravoldelige kamp mot New Yorks underverden fortsetter, og går dypere inn i konflikten mellom mafiafamiliene og Jackies indre kamp mot mørket. I The Darkness II har du bare en Darkling, men til gjengjeld kan Jackie løse opp flere forskjellige spesialelvner til å hjelpe seg på veien. I tillegg til den involverende hovedhistorien har du også en flott samarbeidsmodus.  
**Beste øyeblikk:** Når tentakkelarmen kyles ut for å rive intetanende fiender i fillebiter.  
**Til deg som:** Vil ha et originalt mafiaspill.



### ANBEFALT

## FIFA 12

EA SPORTS / EA

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

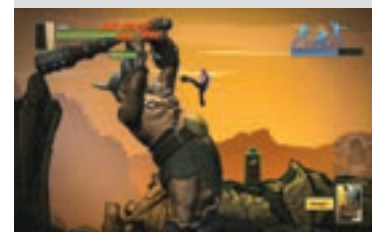


### STYR UNNA!

## KUNG-FU HIGH IMPACT

VIRTUAL AIR GUITAR COMPANY / BLACK BEAN GAMES

**Hva skjer?** Målet her er å kjempe seg gjennom en gorrkjedelig tegneserieverden, bare avbrutt av filmsnutter og dårlig presenterte bilder av spilleren. Kinect-spillet mangler en naturlig slåsfølelse, og sensoren makter ikke å registrere spillerens slagkraft. Det er et minispill som selges til full pris, og tatt den manglende variasjonen og brettetdesignet i betraktning er det lite å hente.  
**Verste øyeblikk:** Det sekundet du smeller ut armen til venstre, bare for å innse at du kan daske de til siden for å få samme resultat.  
**Velg heller:** Kinect Sports eller Dance Central.





## NINTENDO 3DS

### INFORMASJON

**Utvikler** Nintendo  
**Lansert** 25. mars 11  
**Media** Kassettkort  
**Vekt** 230 G  
**Mål** 134x74x21  
**Pris** 1599,-

Nintendo har lenge vært kongene av håndholdtmarkedet, og fortsetter trenden med 3DS. Konsollen har en trykksensitiv skjerm, og som navnet tilsier kan du spille i tre dimensjoner. Effekten kan skrus av og på som du selv ønsker, og er også bakoverkompatibel med DS-spill.

### Gamereactor Topp 5 Nintendo 3DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS	10/10
2	Super Mario 3D Land	8/10
3	Mario Kart 7	8/10
4	Starfox 64 3DS	8/10
5	Resident Evil: Revelations	8/10

Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

## NINTENDO WII

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

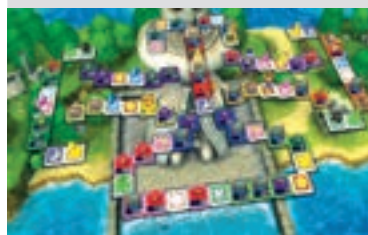
Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	<b>Wii The Legend of Zelda: Skyward Sword</b> Her møtes gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening. Klassisk Zelda.	Eventyr	Nintendo	10/10
03	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
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>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Links aller største eventyr hittil. Folger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
06	<b>Xenoblade Chronicles</b> Fantastisk japansk rollespill med en unik frihetsfølelse. Utforskingstrangen er tilstede fra start til slutt.	Rollespill	Nintendo	9/10
07	<b>Metroid Prime Trilogy</b> En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
08	<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
09	<b>Rayman Origins</b> Supersjarmende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
10	<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
11	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b> Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
12	<b>Kirby's Epic Yarn</b> Den rosa sjambomben er tilbake med et nøste garn til forsvar, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
13	<b>De Blob</b> Fargeklatten Blob maler om en fargeløs verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
14	<b>Sin &amp; Punishment: Successor of the Skies</b> Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
15	<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

### ANBEFALT

## BOOM STREET

NINTENDO / NINTENDO

**Hva skjer?** Boom Street er Mario-verdens svar på Monopol, der spillerne plasseres på et Brett for så å kaste seg videre med terninger. I likhet med brettspillet kan man kjøpe ulike eiendommer underveis, men vi får også et aksjesystem som lar deg enten tjene eller tape masse penger avhengig av distrikt. Overraskende morsomt, såfremt du spiller mot andre mennesker fremfor maskinen.  
**Beste øyeblikk:** Når en av dine luftfartige medspiller havner på en av dine svindyre tomter.  
**Til deg som:** Vil ha et morsomt familiespill.



### ANBEFALT

## KIRBY'S ADVENTURE WII

HAL LABORATORY / NINTENDO

**Hva skjer?** Kirby vender endelig tilbake til Dream Land, og det i tradisjonell stil. Fem ødelagte luftskippdeler skal samles, og dermed må fem verdener beseires for å sende Kirby hjem igjen. Kirby kan sluke fiendens evner og kopiere dem, og dermed få supersversjoner av dem for å gjøre større skade. Det er en fryd å oppdage egenskapene, og et variert brettdesign sørger for at det aldri blir kjedelig.  
**Beste øyeblikk:** Hver gang du oppdager en ny, spennende egenskap.  
**Til deg som:** Savner et tradisjonelt Kirby-spill.

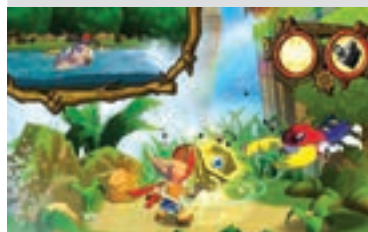


### ANBEFALT

## ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

**Hva skjer?** Sjørøveren Zack og den magiske bjellen Wiki er ute på en omfattende skattejakt, der de må bruke hodet og fantasien for å få fingra i gullet.  
**Beste øyeblikk:** Når man kommer i nærheten av et dyr og vifter febrilsk med håndkontrolleren for å gjøre dyret om til et verktøy.  
**Til deg som:** Er ute etter et sjarmende eventyrspill som belønner kreativ bruk av hjernen fremfor skyting og action. Hektisk gåteløsning.



### STYR UNNA!

## GO VACATION

NAMCO / NINTENDO

**Hva skjer?** All verdens fordommer mot Wii har blitt konsentrert og sprøytet inn i dette makkverket av et spill. Her erstattes enkle knappetrykk med håndleddsrykninger og veiving, mens aktiviteter man tidligere har assosiert med hyggelige ferieminner forvandles til lange, grufulle mareritt. Go Vacation er et sportspill uten verken dybde eller forståelige mekanikker, som føles like dårlig som det ser ut.  
**Verste øyeblikk:** Når vennene dine forlater sofaen fordi de ikke klarer å se på dette mer.  
**Velg heller:** Wii Sports Resort.



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).



## 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	Grand Theft Auto III	10/10
2	Infinity Blade II	9/10
3	Superbrothers: Sword and Sworcery	9/10
4	Reckless Racing	8/10
5	Tiny Wings	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

## PC WINDOWS

### INFORMASJON

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	<b>The Elder Scrolls 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 verdt ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
05	<b>Star Wars: The Old Republic</b> Biowares mye omtalte nettollespill ble akkurat så bra som vi trodde. Vanedannende, vakker og stort.	Nettollespill	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.	Nettollespill	Blizzard	9/10
07	<b>Mass Effect 3</b> Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romasjon.	Rollespill	EA	9/10
08	<b>Battlefield 3</b> Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.	Action	EA	9/10
09	<b>Total War: Shogun 2</b> Foydalistiske 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 natteravn 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 storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
14	<b>Batman: Arkham City</b> Rocksteady leverer tidens superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
15	<b>Crysis 2</b> Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10

Gamereactors kjøpguide 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

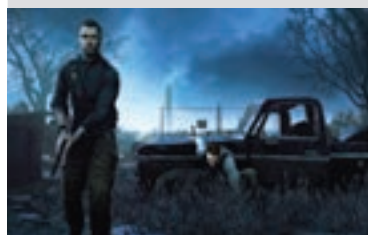
## SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT

**Hva skjer?** Nok en gang sniker vi oss rundt skyggene med traveren Sam Fisher, og det i et av hans beste eventyr noensinne. Her har kontrollmekanikken endelig gått seg til, og resultatet er et smidig actionspill som flyter utrolig godt. Nye og interessante oppdrag gjør virkelig spillopplevelsen til en fryd. Det er som de sier - gamle helter skuffer ikke.

**Beste øyeblikk:** Når du klarer å henrette fire menn samtidig uten å bli ferska.

**Til deg som:** Er interessert i snikespill med innovative oppdrag.



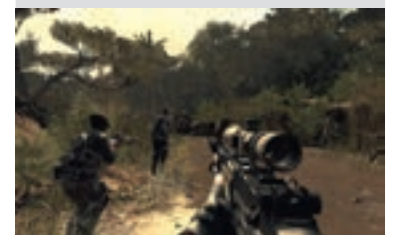
### ANBEFALT

## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

INFINITY WARD / ACTIVISION

**Hva skjer?** Modern Warfare 3 leverer akkurat det vi forventet, og kan skille med en variert opplevelse som andre spill har vanskelig for å kopiere. Våpenferdighetene tilfører ytterligere dybde til flerspilleren, mens samarbeidsdelen er tilbake for fullt. De har også presset grafikkmotoren til det ytterste, og byr på den mest imponerende grafikken og effektene i seriens historie.

**Beste øyeblikk:** Når du manøvrerer deg ut av en kinkig situasjon med lite ammo. Helmaks!  
**Til deg som:** Vil ha et godt flerspilleralternativ.



### ANBEFALT

## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BIOWARE / EA

**Hva skjer?** Republikken og Imperiet er på krigsstien igjen, og Bioware presenterer striden på best mulig måte. Kontrolloppsettet sitter i ryggmargen fra første sekund, og takket være det tegneserieaktige designet og et utbrodert dialogsystem føles det friskt. Bioware har ivarettat de beste detaljene ved Star Wars, og gjort det til sitt eget.

**Beste øyeblikk:** Når du begir deg ut i kamp for første gang, og innsår at du allerede kan kontrolloppsettet. Herlig intuitivt.

**Til deg som:** Vil spille Star Wars på ordentlig.



### STYR UNNA!

## HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PT. 2

EA BRIGHT LIGHT / EA

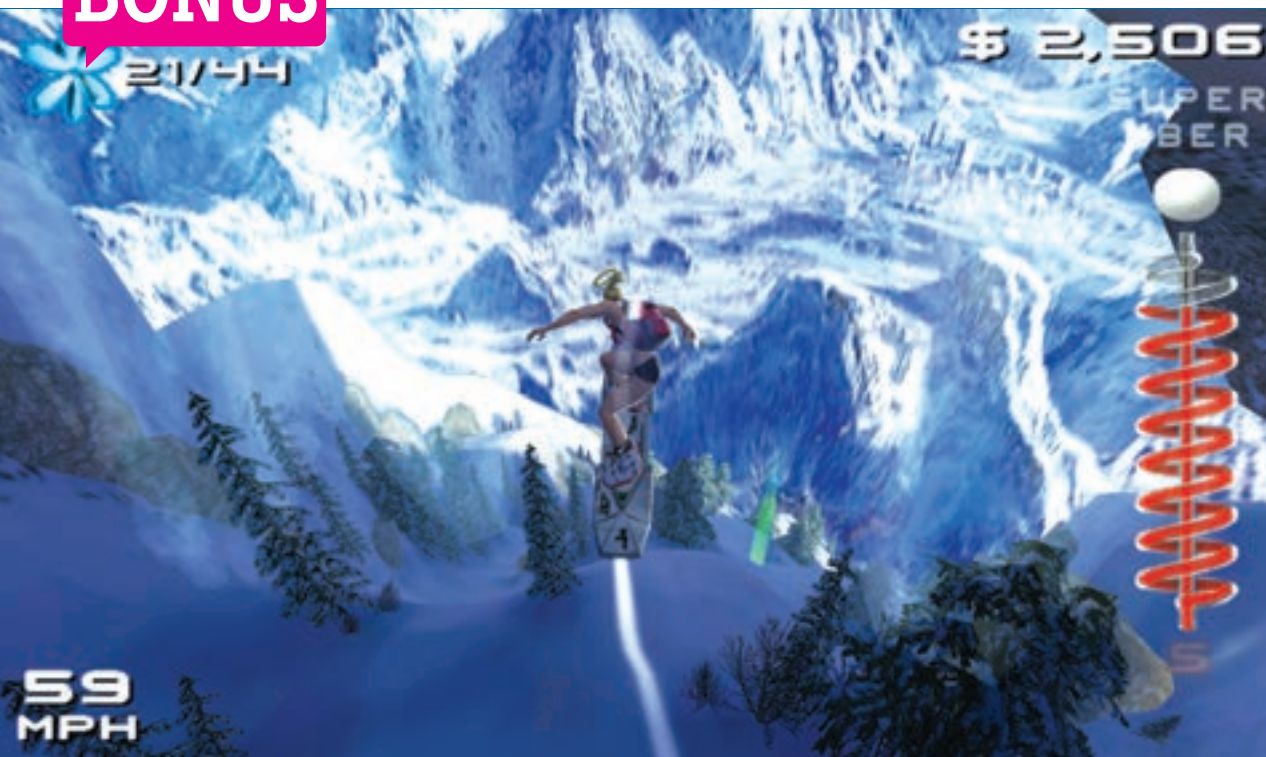
**Hva skjer?** Harry Potter og gjengen tar farvel på verst tenkelige måte i siste del av den velkjente sagaen. Animasjonene og grafikken er minst like dårlig som i forrige spill, mens historien vrarter frem og tilbake uten noe fast ankepunkt. Alt fra leppesynkronisering til figurdesign er av verste sort, og vitner om mangel på kjærlighet fra utviklerne hos EA.

**Verste øyeblikk:** Når man trykker på Start og innsår at spillet burde blitt skrinlagt.  
**Velg heller:** Hekseeventyret Bayonetta. Smidig kampsystem og stilig grafikk.



# BONUS

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



## TILBAKEBLIKK

### SSX 3

Plattform PS2, Xbox, Gamecube Lansert 2003 Spillere 1-2

I 2004 hadde EA allerede rørt ved snøfjøla to ganger, men ikke helt fått til den overdrevne og hypnotiske følelsen vi fikk av seriens tredje spill. EA endret spillereglene ved å samle alle banene på ett fjell, og endte til manges forbauselse opp med å levere en mer helhetlig opplevelse enn tidligere.

Det handlet ikke bare om konkurrering lenger - vi fikk i stedet en lengre reise nedover fjellet, der man fikk føle en større grad av utvikling jo mer tid man tilbragte i

løypene. Selv tilbragte jeg mange SSX Tricky-timer i kjelleren i mine barndomsår, men etter SSX 3 var det simpelthen ingen vei tilbake. Med SSX 3 klarte EA å få SSX Tricky til å føles - tør jeg å si det? - utdatert.

SSX Tricky hadde aldri den dybden SSX 3 kunne tilby, både i forhold til løyper, sanger og grafikk. I motsetning til flere andre oppfølgere i sportsspillsjangeren føltes SSX 3 aldri som en slags utvidelse med "et par nye tillegg" - det var et spill

### Line mimrer tilbake til trikseparadiset SSX 3...

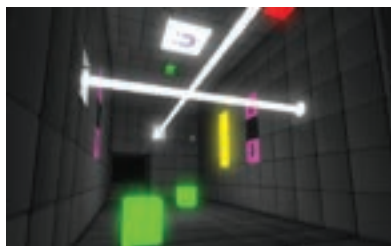
som strammet inn grunnkonseptet og kastet vekk alle begrensninger. Velkommen var også trikksingen på railene, som raskt sender tankene mot Tony Hawk-spillene.

Og slapp av, jeg har ikke glemt gromgutten selv - altså DJ Atomika. Jeg ble så sint, så sint, hver gang han kommenterte et av motstandernes sleivspark, men når det var jeg som sparket? Da var saken en ganske annen. SSX 3 var Tricky - ganger tre.

**/Line Fauchald**

## Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



### Q.U.B.E.

PC / ca. 80 kroner (Skrevet av Morten Bækkelund)

Det er ikke vanskelig å se hvor Toxic Games har hentet inspirasjonen fra. Q.U.B.E. skriker Portal fra første sekund. På en annen side klarer spillet å finne sin egen identitet, selv om likhetene er mange. Du befinner deg i en steril glattcellelignende verden der du må bruke de mystiske hanskene dine til å manipulere fargede kuber, og åpne veien til utgangen. Ingen historie, ingen replikker. Kun deg og et sett med snedige og stadig mer intrikate gåter. Og det er i grunnen helt i orden, spør du meg. **7/10**

### Dear Esther

PC / ca. 50 kroner (Skrevet av Kim Visnes)

Dear Esther er en opplevelse uten sidestykke. Her er det ingen våpen eller poengsummer med i bildet - du skal bare styre din karakter og zoome inn på det du måtte ønske. En fortellerstemme gir innblikk i hva som har skjedd gjennom brev skrevet til Esther mens du utforsker en gudsforlatt øy. Dette legger rammen for det som må være det vakreste spillene som har blitt laget på en ti år gammel spillmotor. Spillet kunne med fordel vært lengre (det varer bare i 1-2 timer), men det bryr man seg ikke så mye om. **8/10**

### Pixeljunk Eden

PC / ca. 50 kroner (Skrevet av Line Fauchald)

Rent spillmekanisk er det lite som har endret seg i PC-porten av Pixeljunk Eden - du spiller fremdeles som en Grimp, og målet er fortsatt å gro planter for å plukke opp Spectra i spillets fem hager. Denne gang kan du imidlertid velge selv når du skal finne alle Spectraene, hvilket sørger for en større frihetsfølelse. PC-utgaven holder fast ved det som alltid var spillets største styrke, og gjør opp for mangelen av co-op med flere designendringer og et nytt, presist kontrolloppsett. **8/10**

Stopp pressen!



Kodenavnet til den neste Xbox-konsollen er Durango. Spillsiden Kotaku hevder at navnet har blitt bekreftet fra flere kilder tett på prosjektet, og ifølge siden skal Microsoft ha vurdert å beholde det til lanseringen.

### Guild Wars 2 på til konsoll

Det ambisiøse nettrollespillet Guild Wars 2 er allerede på vei til PC, men nå har NCSoft bekreftet at de vil lansere nettrollespillet til konsoll etter hvert. Selskapet har ikke sett seg ut en slippdato ennå, men bekrefter at det vil komme en stund etter PC-lanseringen. Videre kunne selskapet melde at de akter å gjennomføre en omfattende betatest i perioden fra mars til april, og utfallet av denne vil avgjøre slippdatoen til PC-versjonen.

### Nytt Amnesia-spill i år

Frictional Games har tidligere hintet om et nytt spill i Amnesia-serien, og nå har de annonsert Amnesia: A Machine for Pigs. Utvikleren samarbeider med TheChineseroom, som er aktuelle med det unike FPS-spillet Dear Esther. Vi følger den rike industrimannen Oswald Mandus i 1899, som er tilbake etter en mislykket ekspedisjon til Mexico. Mandus havner i en komatistilstand mens han plages av høy feber, der han drømmer om en ond maskin. Når han våkner har maskinen blitt til virkelighet, og en ny reise melder sin ankomst.

### Bordlands 2 får dato

Gearbox' eminente actionspill Borderlands 2 har gått uten lanseringsdato veldig lenge, men nå har selskapet endelig fått bestemt seg. For litt siden kunne utgiver 2K Games endelig slå fast at spillet vil nå butikkyllene den 21. september i år, på både PC, Playstation 3 og Xbox 360.

### Assassin's Creed III i oktober

Ubisoft har meddelt at Assassin's Creed III vil slippes den 30. oktober i år. Ifølge Ubisoft-sjef Yves Guillemot har spillet vært under utvikling i omkring tre år, og skal være det mest påkostede kapittelet i seriens historie.

# Lolbare spill-glitcher



## Frem med insektssprayen!

Det skal godt gjøres å lansere et spill uten en eneste bug. Vi har satt skribentene på insektsvakt, og luket ut de ekleste krypene på skjermen...

### Avfallskontainer på avveie

Halo 3 / 2007

De som har spilt Halo-serien har garantert satt fot i de klassiske kjøretøyene Warthog, Ghost, Scorpion og Wraith. Glem dem. Vil du heller være hipster? Synes du hjul, styresystem og kontroll er for mainstream? Har du en lagkamerat med deg kan du nemlig fly avfallsdunker i kampanjen til Halo 3. Vipp den over, putt to spillere i den og hopp til melkesyra tar dere. Kontaineren vil ta av fra bakken og sveve rundt og inn i gjenstander som et pinball-spill. Den ukonvensjonelle reisemåten sørger garantert for latterkrampe mens den også overrasker fiender.

/Martin Sollien

### Smiler du, eller er det gallestein?

Star Wars: The Old Republic / 2011

Jeg har stor respekt for BioWare, spesielt for arbeidet som har gått inn i Star Wars: The Old Republic. Dialogene og stemmeskuespillet er fantastisk. Bare synd at det samme ikke kan sies om ansiktsanimasjonene. Figurene ser ofte best ut når de har stenansikt. Hvis de blir glade vrir munnvikene seg i umenneskelige retninger. Jeg vet ikke hva disse grimasene skal forestille, men BioWare tror tydeligvis det er sånn folk smiler. Jeg skjønner ikke hvorfor jeg skal være snill med folk i TOR når alt jeg belønnes med er en grotesk ansiktsanimasjon. Gross!

/Adrian Berg

### En spesiell luftetur

The Elder Scrolls V: Skyrim / 2011

Det har ikke vært knapt med bugs og feil i Bethesdas spill etter lansering, og Skyrim var intet unntak. Listen over bugs har vokst seg stor. Vi har hørt om alt fra udødelige valper til drager som flyr bakover. Artig var likevel buggen jeg opplevde da jeg kom inn i en landsby. Etter litt uskyldig tyveri fikk jeg etter hvert både vakter og sinte NPCer etter meg. Jeg løp selvsagt så fort jeg kunne for å komme meg vekk, men plutselig ble alle NPCene kastet opp i luften før de forsvant ned gjennom bakken. Litt overraskende, men nå kunne jeg i alle fall plyndre i fred og ro!

/David Selnes

## Galaksens beskyttere

### FemShep vs MaleShep

Hvem vil vi helst redde Jorda med?

## FemShep vs MaleShep

Jane Shepard : John Shepard

Kommandør Shepard ble født den 11. april i 2154, og er det første mennesket som ble en Spectre. Er kjent for å være en sterk og direkte leder. Havnet bak gitteret etter odelleggelsen av Bahak, men rømte for å redde galaksen fra et fryktingnygende Reaper-angrep.

### Stemmeskuespill

Vår fyrige kommandør er viden kjent for sin autoritære stemme, og trenger ikke kroppsspråk for å signalisere alvoret i situasjonen.

MaleShep er dessverre ikke like striks som sin kvinnelige motpart. Hakket bedre enn Marcus Fenix - men mer nasal.

### Utseende

En av de altfor få som har holdt seg unna overdrevne fordeler og bakdeler. Ikke at hun har noe som helst å skamme seg over!

Skiller seg ikke akkurat fra mengden med sin glattbarberte skalle og Action Man-aktige stensansikt. Du vet det at det ikke er farlig å smile, ikke sant?

### Personlighet

Frøken Mass Effect er ikke redd for å bite fra seg, men skyr heller ikke unna å trøste sine venner. Men vi foretrekker henne som Renegade - one tough chick!

MaleShep har stålkontroll på troppene, og er svak for "inspirerende taler". Men han tar seg selv altfor høytidelig. Til og med Pac-Man har mer personlighet.

## Vinneren: FEMSHEP

Flere av oss spiller som MaleShep på Gamereactor, men det er ikke til å komme unna: FemShep har mer personlighet, mye takket være stemmeskuespillet.

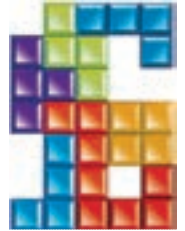
# Listeblikk

Vi har tatt en titt på de mestselgende gåte- og eventyrspillene noensinne...

## 1 Tetris 1988/1989

35.84 millioner

Utviklet av russeren Alexey Pajitnov og lansert i 1984. Tetris ble en suksess på sekundet, og ble det første spillet som ble eksportert fra Sovjetunionen til USA. Tilgjengelig på nesten alle konsoller og noen kalkulatorer.



## Tidens mestselgende gåtespill

Plass	Tittel	Utvikler	År	Millioner solgte
2	<b>Dr. Mario</b> Dr. Mario var spillet der Mario dro på seg doktorfrakken og stetoskop. Målet var å utrydde alle virusene på skjermen. For å gjøre det måtte man spille en slags variant av Tetris der tofargede piller falt fra toppen, og det var om å gjøre å få to like farger til å ligge ved siden av hverandre.	Nintendo	1989/90	10.19
3	<b>Pac-Man Collection</b>	Atari	2001	2.94
4	<b>WarioWare: Smooth Moves</b>	Nintendo	2006	2.81
5	<b>Tetris Plus</b>	JVC	1996	2.40
6	<b>Mario vs. DK: Mini-Land Mayhem</b>	Nintendo	2010	2.36
7	<b>WarioWare Touched!</b>	Nintendo	2004	2.26
8	<b>HSM: Makin' the Cut!</b>	Disney	2007	2.19
9	<b>Tetris Worlds</b> Tetris Worlds tok konseptet videre ved å innføre en historie. Spillet forklarte at det å spille Tetris egentlig var en komplisert måte å åpne portaler til andre planeter på. Målet var å lede romvesnene The Minos til en annen planet.	THQ	2002	2.08
10	<b>Tetris DS</b>	Nintendo	2006	2.06

## Tidens mestselgende eventyrspill

Plass	Tittel	Produsent	År	Millioner solgte
1	<b>Myst</b>	Red Orb	1994	15.42
2	<b>TLoZ: Ocarina of Time</b> Da Nintendos elskede Zelda-serie tok steget over til 3D fikk vi Ocarina of Time. Dette regnes for å være et av tidens beste spill, da vi dro på et storslått eventyr sammen med Link og feen Navi. Ild-, vann- og skogtempler skal utforskes og prinsesser skal reddes i det siste Shigeru Miyamoto-produserte spillet. Spillet ble en braksuksess. N64-versjonen solgte over 7.6 millioner kopier og den fabelaktige nyanseringen på Nintendo 3DS har så langt solgt 2.5 millioner eksemplarer verden over.	Nintendo	1998	7.60
3	<b>The Legend of Zelda</b>	1986	Nintendo	6.51
4	<b>TLoZ: Twilight Princess</b>	2006	Nintendo	6.43
5	<b>Tomb Raider II</b>	1997	Playstation	5.24
6	<b>Assassin's Creed</b>	2007	Xbox 360	5.06
7	<b>Pr. Layton and the Curious Village</b>	2007	Nintendo	4.99
8	<b>TLoZ: Phantom Hourglass</b> The Legend of Zelda: Phantom Hourglass kom på Nintendo DS som nummer 14 i Zelda-rekken. Det var det første spillet som brukte 3D-grafikk på en håndholdt konsoll. Som en direkte oppfølger til Wind Waker fikk Link nok en gang prøve ut kapteinferdighetene mens han utforsket en helt ny verden.	2007	Nintendo	4.91
9	<b>TLoZ: A Link to the Past</b>	1991	Nintendo	4.61
10	<b>TLoZ: The Wind Waker</b>	2002	Nintendo	4.60



The SIMS 3  
I RAMPELYSET  
UTVIDELSE/PÅRKE



# BLI EN BERØMT STJERNE

Gå veien fra å være en gateartist til lysekasterne på den store scenen. Ta din Sim på sitt livs reise på veien til å bli en berømt **sanger, magiker, akrobat** eller **DJ**. Nå kan Sim'en din bli den superstjernen den var ment til å være.

Oppdag mer på [no.thesims3.com](http://no.thesims3.com)



I BUTIKK NÅ

PLAY WITH LIFE



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



\* Krever The Sims 3 eller The Sims 3 Samleutgave for å spille.

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo and the plumbob design are trademarks of Electronic Arts Inc. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.