

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

GRATIS
MAGASIN

April 2012
Nummer 97

Game rec

Nordens største

www.gam...no

EKSKLUSIVT

CRYSIS 3

Som verdens *første* magasin forteller vi alt om
Cryteks brennhete treer...



Devil May Cry™

HD Collection



OUT 03.04.2012



3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



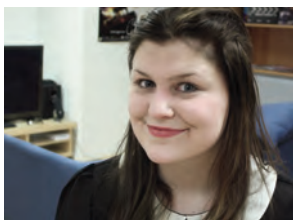
Tor Erik Dahl

Se så glad han er. Hele tiden skryter han av kjæresten sin. Ifølge Tor Erik er hun tilhenger av Jamie Olivers matprogram, som blir brukt til inspirasjon for all verdens gastronomiske herligheter. Vi er misunnelige.



Morten Bækkelund

Etter 5 minutters betenkningstid kom han på når *han* sist fikk servert et varmt måltid av kjæresten. Morten mener at det var "en slags tikka-masala kyllingwok for et par uker siden". Til sommeren gifter de seg. Lykke til!



Line Fauchald

Line er like stadig på kjøkkenet som en elefant i et glasshus. Jeg har tidligere smakt en av hennes spesialiteter, pasta á la Line, som er et slags oppkok av pasta, melk og ost. En rett som fungerer langt bedre på papiret enn i virkeligheten.

LEDER

Gamereactor nummer 97 / april 2012



Generasjon på overtid

Det er alltid moro å kunne tilby dere lesere verdens eksklusive annonseringer. Spesielt når spillet er av det kalibrerte vi nå presenterer. Crisis er etter min mening en av de ræste FPS-seriene gjennom tidene, med grafikk som satte standarden og matchende gameplay. Serien har en frihet og design som få andre i sjangeren, med mulighet for å angripe situasjoner etter eget ønske - være kreativ i kampene, eller bare beintøff. Når vi snakker rendyrkede actionspill er Crisis- og Half-life-serien mine absolutte favoritter.

Jeg vil at Crisis 3 skal bli så bra som overhodet mulig. Jeg gleder meg virkelig til spillet, noe som har ledet meg til noen spørsmål. Kanskje ikke direkte rettet mot Crisis, men heller hvordan bransjen for øyeblikket kan påvirke kvaliteten på spillet. Det er ikke noe tvil om at det originale Crisis (2007) hadde størst nedslagsfelt. Det satte standarden med helt overlegen grafikk, avansert fysikk (jeg husker fortsatt hvor imponert jeg ble når palmebladene reagerte på kuler) og en lang rekke andre tekniske nyvinninger. I flere år var Crisis det *aller* peneste spillet, og folk gikk mann av huse for å kunne kjøre det på maks. Det krevde sin maskin, men var verdt det.

Fire år senere ble Crisis 2 (2011) sluppet. Fra tropisk paradys, til sønderknust storby. Selv om Crisis 2 er et av de peneste spillene som finnes på PC, var den største tekniske bragden å få spillet til å kjøre på dagens konsoller. Imponerende nok i seg selv, men resultatet ble ikke på langt nær like spektakulært som forgjengeren. Begrensninger i 6-7 år gammel maskinvare satte sitt preg. Det er forståelig at Crytek ønsket å gi ut spillet på PS3 og 360, med omlag 130 millioner (sammenlagt) solgte enheter - et marked de ikke har råd til å gå glipp av - men her røk sannsynligvis muligheten til å sette standarden på nytt.

Der Crytek tidligere har programmert med få begrensninger, blir de nå tvunget til å bruke ferdighetene sine til å skrive smartere kode tilpasset dagens konsoller. Crisis 3 slippes neste år til PC, PS3 og Xbox 360, og deretter konverteres trolig PC-versjonen til neste generasjons-konsoller. Crytek "tvinges" derfor til å ta hensyn til åtte år gamle konsoller, noe som mest sannsynlig vil prege kvaliteten. Greit nok at dagens konsoller kjører bra grafikk, men kraftigere maskiner kan gi oss mer sofistikert kunstig intelligens, autentisk fysikk og flere andre viktige ingredienser i et skytespill.

Denne lange konsollgenerasjonen har utviklet seg til å bli en torn i siden for utviklingen av grafikk-tunge spill, en bransjetilstand som begrenser utviklerne. Vi fortjener noe mer enn en videreføring av Crisis fra 2007. Vi fortjener å bli bergtatt på nytt.

Kristian Nymo, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)

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

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

Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)

Ansvarlig utgiver Claus Reichel

Layout/Design Petter Hegevall

Opplag 35 000 eksemplarer

Antall lesere 78 000 (MMI 2009)

Skribenter

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

Abonner 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)

Markedsjef Morten Reichel
(morten@gamereactor.dk)

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

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

Testet

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S



RADNET EDITION

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



PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION

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

[PROTOTYPE[®]2]

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

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

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

-IGN

PRE-ORDER AT

GameStop[®]

power to the players[™]



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

AVAILABLE 24.04.2012*

Tempo

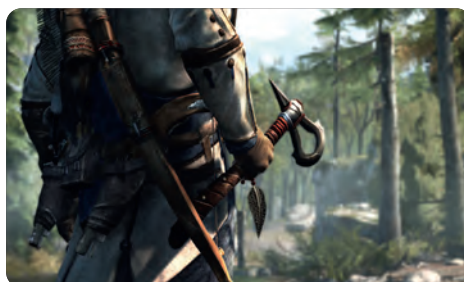


GAMEREACTOR
HAR TESTET

I HJERTET AV DEN AMERIKANSKE REVOLUSJONEN

Ubisoft forteller at Assassin's Creed III er deres dyreste spill noensinne

Med utgangspunkt i den amerikanske revolusjonen, er dette den første gangen Assassin's Creed-serien tar turen over til det nye landet. Det var den solide dokumentasjonen fra epoken som vekket utviklerens interesse. For tre år siden startet Ubisoft å utvikle det som skulle bli Assassin's Creed III, og intet mindre enn 8 studier har vært involvert i prosessen. De mildt sagt store investeringene ser også ut til å gi avkastning. Fornyede spillmekanikker, større områder, mer frihet er noen av elementene som skal sørge for at selv de største skeptikerne blir omvendt.



UTVIDET VÅPENSAMLING

Det har versert rykter om at den ikoniske skjulte kniven ikke ville komme tilbake i Assassin's Creed III, men det stemmer altså ikke. Skal vi dømme ut fra det vi fikk se av våpen, er det ikke det eneste. Den skjulte kniven får selskap av en tomahawk, bue, muskett, pistol og et tau med spydspiss. Sistnevnte var ment som et mer brutal våpen, men ble tonet ned for realismens skyld. Våpenet kan nok spores til kinesisk kampsport - men Ubisoft ønsket ikke å forklare nøyaktig hvordan indianeren har fått labbene i det.



KOMBOENE SITTER LØST

Vår indianernavn bruker en av soldatene som skjold mot fiendens musketter, og på grunn av den lange tiden det tar å lade om en muskett, utvikler kampen seg til håndgemeng. Serien har alltid hatt et godt kampsystem, men det betyr ikke at det ikke finnes rom for forbedringer. Dette har Ubisoft tatt på alvor, og vi vil få se en enda bedre flyt i kampene enn tidligere. Det viktigste blir utvilsomt muligheten for å kombinere enda flere angrep, og det er alltid deilig å gå seirende ut av en kamp med fire-fem fiender.



ASSASSIN'S CREED III

Mange har spurt seg om serien har gått tom for ideer, så vi tok turen til London for å snakke om den etterlengtede oppfølgeren.

Med amerikansk grunn under føttene skal vi nok en gang snikmyrde oss gjennom historiske begivenheter. Spillet dekker hovedfiguren Connors liv fra år 1753-1783, med den amerikanske revolusjonen som bakteppe. I tillegg til de to byene Boston og New York, skal en tredjedel av spillet foregå i grenselandet mellom dem. Bare grenselandet er en og en halv gang så stort som Roma i Brotherhood, så det vil bli nok av frihet for den eventyrlystne.

Fra å kun klatre opp husvegger og hoppe fra tak til tak, introduserer Ubisoft nye omgivelser med tett skog og åpne sletter. Med nye omgivelser kommer stort ansvar... ansvar til å lære seg å traversere de nye omgivelsene. Dette har Connor gjort, og han beveger seg smidig og realistisk gjennom trærne. På tross av snø og stiv kuling virker grenselandet som et varmere og mer personlig miljø. Rette linjer og forhånds-

bestemte ruter er byttet ut med krokete grener og snarveier som stiger og daler ettersom du hopper.

Smidige animasjoner kommer ikke bare til nytte blant tretoppene - de er også høyst til stede i det forbedrede kampsystemet. Connors bevegelser flyter veldig godt der han banker opp en skurk, fyrer av de doble pistolene i magen på en annen, før han runder det hele av ved å sparke muskettmunningen til en kar opp under haken, noe som utløser nådeskuddet.

Komboene minner om de vi har sett hos en viss flaggermus, og det er ikke dumt. De som måtte ha gruet seg til enda et Assassin's Creed-spill identisk med forgjengeren kan slappe helt av. Presentasjonen vi fikk se tilhørte ikke et spill i en serie som har gått tom for ideer. Det virker ikke som melking lenger. Det er klart at seriens sjel fortsatt vil være til stede, men dette kan se ut til å bli det heftigste spillet i serien så langt.

Assassin's Creed III slippes i butikkene 31. oktober



TRO MOT HISTORIEN

Det finnes svært detaljerte historier og mye dokumentasjon, og det er nettopp derfor Ubisoft har valgt denne epoken. På denne måten kan utviklerne holde følge med på hvor hver enkelt nøkkelfigur befinner seg til ethvert tidspunkt. George Washington og Benjamin Franklins bevegelser skaper på forhånd en struktur for spillrets historiske viktige hendelser i revolusjonen skal gjenskapes. Prescotts historiske tale gjenskapes så nøyaktig som spillmotoren tillater, samtidig som utvikleren tar seg et par friheter der nødvendig.



KUNSTIG INTELLIGENS

Halvveis i demonstrasjonen får vi se Boston, en travel havneby. Her demonstreres spillrets nye vær- og årstidsystem. Utviklerne benytter muligheten til å snakke litt om spillrets mange datastyrte figurer, og forbedringene de har fått. De datastyrte figurene vil nå ha mer interaksjon seg imellom, og for eksempel ser vi en eldre dame miste en pose med epler på bakken, før en tyv kommer løpende og plukker dem opp og stikker av gårde med halen mellom beina (du kan selvsagt løpe etter om du ønsker det).

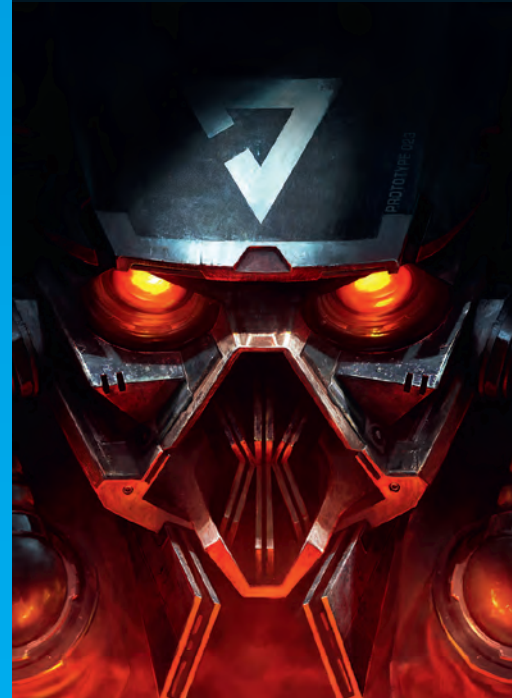
PS4 BLIR MONSTER-KRAFTIG

Ryktebørsen når nye høyder, og denne gangen er det Sonys tur...

Med hver nye konsollgenerasjon har vi fått betydelige forbedringer når det kommer til innmaten i konsollene, og skal vi tro ryktene som forteller om Playstation Orbis, vil den fortsette trenden.

Vel, skal vi tro ryktene har Playstation Orbis en AMD Southern Islands GPU, en komponentfamilie som ofte blir brukt i de kraftigste spilldatamaskinene. Orbis skal også kunne kjøre spill i så oppløsninger opp til 4096x2160, samt kjøre 3D-spill i 1080p (Playstation 3 kunne bare kjøre 3D-spill i 720p uten fare for overoppheiting). Det er snakk om en real kraftpakke, med andre ord. Til manges fortvilelse vil maskinen ikke være bakoverkompatibel med Playstation 3-titler. Dette er trolig grunnet diverse komponenttyper som PS3 brukte, og mangelen på disse komponentene gjør at å kjøre PS3-titler blir vanskelig. Konsollen vil også ha en bruktpillsperre. Spillbutikker tjener mye på salg av bruktspill, og utgiverne får aldri se en krone av disse pengene. En eventuell bruktpillsperre ville ha sørget for at flere kjøper nye kopier av spill, noe som er ønskelig for spillutgiverne.

Hvis ryktene stemmer kan det se ut som vi får nok en konsoll stappfull av hestekrefter fra Sony, og for de av oss som gleder seg til å se hva fremtidens spill har å by på, er det ingenting annet enn en gladyhet.



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Visste du at?

På 90-tallet jobbet Nintendo

sammen med både Sony og Philips for å lage SNES-CD. Avtalen med Sony gikk i vasken og Nintendo fortsatte med Philips. Sony ble så sinte at de begynte å jobbe med noe de kalte PSX. Og i 1994 kom den første Playstation ut på markedet i Japan. Resten - som man sier - er historie.

I 1999 lanserte Sega

Dreamcast den første "virkelige" online-funksjonen til en konsoll hvor du konkurrerer mot andre. Dreamcast var den første konsollene med innbygd modem som kunne brukes til å spille spill som Chu Chu Rocket og Phantasy Star Online med andre mennesker rundt omkring i verden. Derimot hadde både SNES og Mega Drive tilgang til diverse online funksjon. Ingen av dem var særlig bra.

Gjennomsnittsalderen på

gamere var i 2011 hele 37 år. Så spill er desidert ikke bare for barn.

I det originale Space Invaders var det en bug som gjorde at romvesenene begynte å bevege seg fortere jo nærmere bunnen de kom. Dette var ikke en planlagt funksjon, men Nishikado valgte å beholde det fordi det økte vanskelighetsgraden uten mer programmering.

Mange tror SEGA i all hovedsak ble startet av japanere. Feil. SEGA (Service Games of Japan) ble startet av tre amerikanere på Honolulu, Hawaii. Senere ble selskapet flyttet til Japan for å importere spilleautomater for å underholde amerikanere som bodde der.

I Mortal Kombat finner vi en figur ved navnet Noob Saibot. Dette er et snedig ordspill på etternavnet til skaperne Ed Boon og John Tobias.

Stemmen bak Marcus Fenix

i Gears of War er John DiMaggio. Han har også stemmen til Bender i Futurama.

I det originale The Legend of

Zelda kunne man kun ha 255 rupees grunnet begrensninger i maskinvaren til NES. 255 er også et tall som går igjen en del NES-spill grunnet denne begrensningen.

Før The Pirate Bay gjorde det

lettere å piratkopiere via torrenter satt folk og tok opp lyden til piratradioer som sendte Commodore 64-spill over luften.



GHOST RECON CO-OP

Samarbeid, taktikk og action i skjønn forening. Vi har prøvespilt samarbeidsdelen i Future Soldier...

Du skal beskytte et hovedkvarter, og klokken begynner å tikke så fort en fiende kommer inn. Er ikke fienden stoppet før klokken når null, er det slutt på moroa. Etter

hver tiende bølge må du ta over et nytt hovedkvarter, og da forandres taktikken helt. Totalt er det 50 bølger i hver kamp, og hver tiende runde vil fungere som en slags bosskamp med tanks og andre kjøretøy. Samarbeid er essensielt i denne modusen, mer enn i andre. Etter en time med Guerrilla-modusen er det tydelig hvor enkelt det er å plukke opp og spille Ghost Recon: Future Soldier. Selv om spillet er mer tilgjengelig en tidligere spill betyr ikke det at spillet er enklere, da det har en utfordrende kunstig intelligens. Enhver skytespillentusiast vil kjenne seg igjen i både kontrollene og tempoet. Det gjenstår å se om spillet fortsatt er like artig når datamaskinen styrer lagkameratene dine, men fokuset på samarbeid lover godt.

Det er lenge siden vi så et godt Tom Clancy-spill på markedet. Hawk og End War var middelmådige og de har rett og slett ikke klart å konkurrere med dagens actionspill. Future Soldier vil prøve å endre dette, og derfor har de lagt til en svært lovende horde-modus med en ny vri. I stedet for at fiender kommer mot deg i en endeløs bølge, vil modusen introdusere det å presse fienden fremover og så ta over nye territorier. Ubisoft fikk ideen fra marinesoldatene de jobbet med som selv beskrev en situasjon de opplevde i Afghanistan. De fikk innbyggerne til å flykte fra landsbyen som var kontrollert av en krigsherre. Så gikk de til angrep på de væpnede troppene i byen slik at krigsherren sendte flere til landsbyen. Da dette var gjort presset soldatene seg videre inn og tok over nye territorier.

Future Soldier slippes til PC / PS3 / X360 24. mai

Les dette hvis du mener at storhetstiden til Resident Evil er over



RESIDENT EVIL BØR BEGRAVES

KIM VISNES

Redaksjonens ivrigste kranglefant dømmer serien nord og ned...

Kim er sjelden den som bøyer av for press, og dette gir mange gode diskusjoner i gjengen - i tillegg til en del unødvendig skråll og avsporinger på de ukentlige redaksjonsmøtene. Hans engasjement kjenner ingen grenser, og det er nettopp derfor vi liker fyren. Når det kommer til det Kim kaller "skjending av gode spillserier", reagerer han med en blanding av syrlige kommentarer og aggresjon som får resten av redaksjonen til sjekke om det er klar bane til nødutgangen. Trodde dere at han ville bifalle de valgene Capcom har tatt med Resident Evil-serien? Det var feil...

Hva tror du om det kommende Resident Evil 6?

Spillet blir enda mer action-fokusert enn det forrige. Serien har ikke fokusert på skrekk siden toeren, og Operation Raccoon City var den siste spikeren i kista. Ingenting de gjør kan redde serien på dette tidspunktet. Det er ikke Resident Evil lenger, og navnet består kun for å selge spill.

Har skrekksjangeren utviklet seg i riktig retning?

Nei, sjangeren er død! Det finnes ikke noe marked for ekte skrekkspill. Markedskreftene har skviset dem ut til fordel for spill som fenger de store massene. Jeg tror nok Resident Evil 6 vil flørte med skrekk, men traileren minner like mye Gears of War som Resident Evil.

Les dette hvis du mener at Resident Evil fortsatt har noe å komme med



CAPCOM KAN FORTSATT REDDE SERIEN

INGAR TAKANOBU HAUGE

Gamereactors evige optimist svekkes ikke i trua på grunn av noen feilskjær...

Ingar har nok et av redaksjonens ryddigste hoder. I tillegg til bred spillkunnskap, er det sjelden en popkulturell referanse går denne karen hus forbi. Han er både nøye og korrekt i alt han foretar seg - noe som også gjelder i debatter. Ingar er ikke redd for å si hva han mener, men han vil gjerne legge alle fakta på bordet før han trekker en slutning. Man kan vel skyldte dette på at han jobber med en mesterlig masteroppgave, men Ingar: Kom til poenget! Ingar har en helt egen interesse for spill med japanske utviklere, og vi mistenker at dette er noe av grunnen til at han fortsatt forsvarer Capcoms satsing på Resident Evil...

Hva tror du om det kommende Resident Evil 6?

Rett etter Operation Raccoon City var jeg svært negativ, men etter å ha hørt nesten bare gode ting om Revelations på 3DS er jeg ikke så sikker lenger. Spillet skal ha gjenskapet noe av spenningen fra seriens glansdager, og det er jo et tegn på at skaperne vender tilbake til røttene.

Har skrekksjangeren utviklet seg i riktig retning?

Det vil jeg ikke påstå, men jeg mener at det finnes rom for å lage et skummelt actionspill. Jeg håper bare at Capcom lar oss spille som uerfarne sivile med begrenset tilgang til ammunisjon i stedet for elitestyrker med maskingevær. Da kan det bli spennende.



NEIMEN, ER DET IKKE SELVEST KEN ROLSTON

Vi slo av en prat med gærningen bak Reckoning og Oblivion om alt fra våpen til deilig norsk brunost...

Hva skiller Reckoning fra andre rollespill som Skyrim og Fable?

- Fordi det har rollespillsjangerens beste kampsystem, lettspill og lekent gameplay og et elegant og enkelt menysystem. Big Huge Games vil ikke at rollespill skal føles som en plikt å spille.

Hva er ditt favorittvåpen, og hvorfor er det så utrolig kult?

- Chakram-ringene. De er fete nettopp fordi de er magiske frisbeer, og de både ser og høres kule ut, samtidig som de lyser opp miljøene. De er også unike våpen for trollmen, som er ekstra kult for meg som er lei av pysete kniver og piler. Effektive er de også, på lange som korte avstander, hvilket betyr at jeg ikke trenger å bytte våpen hele tiden.

Vil en spiller kunne bli best i absolutt alle evner?

- Nei, du er nødt til å velge hva du vil utvikle deg som. Skulle du angre på valgene dine derimot, trenger du ikke starte helt på nytt, for med en liten sum kan du betale en magiker som kan rense evnetreet, slik at du kan gjøre nye valg. Så du kan være best i alt, bare ikke alle samtidig.

Hvor mye spilletid får vi?

- Det kommer helt an på. Det tok en beta-tester omtrent 200 timer å fullføre alt spillet har å by på, og han visste hva han skulle gjøre...

Og sist men ikke minst, har du noen gang smakt brunost?

Nei, det har jeg ikke, men i mange år har jeg hatt lyst til å smake på den lovprisede, stinkende gammelosten, som jeg mener å huske at Tine lager. Jeg har hørt at gammelost ble modnet på gjødsel før den ble brukt som ballast på norske vikingskip siden den aldri ble dårlig - eller kanskje den bare ikke smakte noe verre enn den allerede gjorde da den var fersk. Dessverre blir mine sok på nettet hemmet av dårlige norsskunnskaper...

REDAKSJONEN
DISKUTERER



LEGO BATMAN 2

Lego Batman var et fantastisk spill, og derfor var kunnngjøringen av Lego Batman 2: DC Superheroes svært velkommen. Denne gangen er det ikke bare Batman og gjengen vi kommer til å kunne spille, men Superman, Wonder Woman og 50 superhelter og skurker. Dette blir også det første spillet i Lego-serien som vil levere faktisk stemmeskuespill ikke bare mumling. Det hele vil foregå i en gigantisk Gotham City og vil være en sandkasseverden. Vi er spente på å se hva som skjer videre med spillet.

Lego Batman 2: DC Superheroes slippes til de fleste formater 22. juni.



LOLLIPOP CHAINSAW

Når zombieapokalypsen skyller over San Romero High School i California, blir det opp til duskedamen Juliet Starling å renske skoleområdet for hjernedøde, råtne monstre. Juliet er ikke en hvilken som helst småpике, nei, her snakker vi om en skikkelig hardbarket jente. For eksempel, når kjæresten ble smittet av zombieviruset, kuttet hun like gjerne av hodet og festet det til beltespennen. Hard core. Av det siste som er avslørt, finner vi lydsporet og stemmeskuespillerne. Førstnevnte består av hete artister som Sleigh Bells og Skrillex. Blant stemmeskuespillerne finner vi mange kjente fjes fra amerikanske TV-serier. En av dem er Michael Rosenbaum, som mange kjenner fra rollen som Lex Luthor i Smallville.

Lollipop Chainsaw slippes til PS3 og Xbox 360 15. juni



GAME OF THRONES: THE GAME

Den norske utvikleren ArtPlant, som tidligere har hatt suksess med nettrollespillet Battlestar Galactica Online, har fått jobben å bygge et nytt MMO basert på den fantastiske HBO-serien Game of Thrones. Utgiveren BigPoint Games annonserte offisielt spillet på årets GDC. Ikke nok med at et norsk selskap står bak produksjonen, men selveste Jørgen Tharaldsen skal fungere som produsent. Tharaldsen har spill som Anarchy Online og Age of Conan under beltet.

Følg med på www.gamereactor.no for mer informasjon.

AMBISIØST Gearbox har snakket med Ridley Scott for å holde seg tro mot filmserien.



ALIENS COLONIAL MARINES

Ridley Scotts romvesener vender tilbake høsten 2012. Vi besøkte Gearbox for å ta en titt.

Historien i Aliens: Colonial Marines starter rett etter handlingen i den første filmen, og vi får besøke både kjente og ukjente miljøer i Gearboxs nye spill. Jeg har ikke så veldig mye å fortelle angående historien, foruten det faktum at utvikleren har gjort alt de kan for at spillet skal stemme med resten av Alien-universet. De har til og med snakket med Ridley Scott for å sørge for at alt er på plass.

Siden Colonial Marines er en handlingsfokuset spillopplevelse skal man se langt etter Borderlands åpne verden. Den lineære strukturen gjør at utvikleren kan bruke mer tid på det visuelle, spesielt når det kommer til lyseffekter. I Alien-filmene er gjerne det du ikke ser det som skremmer mest, og Gearbox har hatt dette i bakhodet da de skapte lyssettingen, som forøvrig var imponerende.

Designmessig har de også måttet gjøre

noen små forandringer. Monitorene i den snart 25-år gamle filmen er blitt byttet ut med mer moderne flatskjermer, men utvikleren konstaterer at det er veldig viktig for dem å gjenskape Ridley Scotts bilde av

GEARBOX VIL FREMHEVE SKREKKEN I DET DU IKKE SER

fremtiden uten å forandre på alt. Men det er som sagt fremtiden, og det gir ikke mye mening hvis haugevis av eldgamle, digre monitører blir brukt framfor mer moderne teknologi.

Jeg kunne tenkt meg litt lenger tid med Aliens: Colonial Marines, men så langt ser det ut til å bli et artig actionspill for opp til fire spillere (i likhet med Borderlands kan man hoppe inn og ut av flerspilleren med ett enkelt knappetrykk), som holder seg tro mot filmserien.

Aliens: Colonial Marines slippes i 4. kvartal

FEEL THE WRATH

WRATH OF THE TITANS

SEE IT IN 3D

PÅ KINO FRA 30. MARS I 3D

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A THUNDER ROAD FILM PRODUCTION "WRATH OF THE TITANS" SAM WORTHINGTON ROSAMUND PIKE BILL NIGHY EDGAR RAMIREZ
TOBY KEBBELL DANNY HUSTON WITH RALPH FIENNES AND LIAM NEESON MUSIC BY JAVIER NAVARRETE EDITOR MARTIN WALSH, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER CHARLES WOOD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BEN DAVIS, B.S.C.
EXECUTIVE PRODUCERS THOMAS TULL JON JASHNI CALLUM McDOUGALL KEVIN DE LA NOY LOUIS LETERRIER STORY BY GREG BERLANTI & DAVID LESLIE JOHNSON & DAN MAZEAU
SCREENPLAY BY DAN MAZEAU & DAVID LESLIE JOHNSON PRODUCED BY BASIL IWANYK POLLY JOHNSEN DIRECTED BY JONATHAN LIEBESMAN
A COTT PRODUCTIONS - FURIA DE TITANES II, A.I.E. CO-PRODUCTION

LEGENDARY

www.wrathofthetitans.co.uk



WARNER BROS. PICTURES
©2012 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE[®] 3

18 MAY

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

#MAXPAYNE3

PS3 PlayStation 3

PC DVD ROM



INNKOMMENDE!

Våren 2012 byr på både malende mus og kampklare pandaer. Her er de heteste nyhetene!



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Little Big Planet Karting

Playstation 3 / 2012

Little Big Planet er kjent som Sonys svar på Mario. Media Molecule ser ikke ut til å plages av sammenligningen, og har slått seg sammen med United Front Games for å lage Little Big Planet Karting. Som navnet tilsier er det et racingspill med Sackboy i hovedrollen, der du kan spille både alene og med venner. Du vil selvfølgelig kunne lage egne baner og biler, som også kan deles på nett.



The Last Guardian

Playstation 3 / 2012

Fra skaperne av Ico og Shadow of the Colossus kommer The Last Guardian, et spill som tar for seg historien om en ung gutt og et sagnomsust vesen. De er fanget i et gigantisk, eldgammelt slott, og må lære å stole på hverandre før de kan jobbe sammen for å bryte seg ut av fangenskap. Hvis The Last Guardian lever opp til utviklerens tidligere spill kan vi vente oss en ekstremt rørende opplevelse.

Pandora's Tower

Nintendo Wii / 13. april

I actionrollespillet fra Ganbarion inntar du rollen som den 22 år gamle soldaten Ende. Hun er på vei til en festival i Elysium-riket med venninnen Ceres, som skal opptre under en storslått festival. Dessverre går ikke ting helt etter planen, og Ceres blir angrepet av monstre. For å redde Ceres fra forbannelsen må Ende beseire de brutale beistene, som holder til i fire tårn spredd over Elysium.

Notiser

■ Game går ikke under

I alle fall ikke ennå. Den britiske spillkjeden har hatt store økonomiske problemer i de siste månedene, og så langt har hele 277 butikker blitt nedlagt. Men nå har kjeden en lysere fremtid i vente. Investorselskapet Baker Acquisitions Limited har hjulpet til med det økonomiske, og nå har alle de gjenværende butikkene blitt åpnet igjen. Det vil si at hele 3200 ansatte er tilbake i full jobb.

■ Playstation Orbis

Denne måneden gikk ryktebørsen amok da nettstedet Kotaku kunne melde at Sonys neste Playstation vil hete Orbis. Ifølge ryktene skal konsollen ha begrenset tilgang til brukspill, samt ikke være bakoverkompatibel med Playstation 3-titler. Konsollen skal også være betydelig mye kraftigere, og støtter oppløsninger helt oppe i 4096x2160. Kommer den i 2013?

■ Skyrim-utvidelse i april

Bethesda-sjef Peter Hines røpte via en Twitter-melding at fans av storspillet The Elder Scrolls V: Skyrim har noe stort å se fram til i april. Det vites ikke nøyaktig hva innholdet blir på dette tidspunktet, men ifølge studioets tidligere uttalelser vil utvidelsespakken til Skyrim bli mye større enn de fra tidligere Bethesda-spill. Hines nevnte også at skytespillet Rage vil få mer nytt innhold i april.

■ Wasteland 2 får hjelp

Wasteland- og Fallout-skaperen har slengt seg på Kickstarter-toget. Han ønsker å skape en oppfølger til det originale Wasteland-spillet, og innsamlingen har allerede gjort lommeboken hans nesten to millioner dollar tykkere. Nå har også Obsidian-sjefsdesigner Chris Avellone sagt at utvikleren skal låne bort arbeidskraft om de når det planlagte Kickstarter-måle på 2,1 millioner dollar.

■ Salgsrekord for Journey

I mars fikk hele spillverdenen oppleve majestetiske Journey, et enestående stykke kunst som allerede har fått en plass i hjertet hos mang en spiller. I et innlegg på den europeiske Playstation-bloggeren fortalte utvikleren at Journey er det raskest selgende spillet på PSN. Utvikleren har all grunn til å være stolt. Journey har blitt kjent verden over for sin unike spillestil, og er en av våre definitive favoritter så langt i år.



EPIC MICKEY 2

En episk mus og en heldig hare - hva kan gå galt? Vi har tatt et malekurs med Mikke og co i Epic Mickey 2...

■ Mikke + Oswald = sant

Epic Mickey blir et samarbeidsventyr. Mikke står igjen parat med pensel og malingsfjerner, akkompagnert av Oswald og en fjernkontroll som tilfeldigvis styrer alle elektriske komponenter i nærheten. Gåtene kan løses alene, eller med venner på delt skjerm.

■ Samarbeid om gåtene

Gåteløsning står i fokus, og disse kan bare løses ved å samarbeide. Med Oswalds fjernkontroll kan du aktivere brytere, grille fienden eller omprogrammere dem til å bli dine allierte. Du trenger altså ikke å drepe fiender for å avansere, da omprogrammering åpner for en fredfull strategi.

■ Nytt kamera, nye muligheter

Kameraet er fullstendig ombygd. Dette var et av de største problemene i forgjengeren, men i oppfølgeren går det knirkefritt. Man kan bevege kameraet med å trykke på D-Paden, men det er ikke nødvendig. Det automatiske kameraet fungerer plettfritt.

■ Inn med det gamle, ut med det nye

Epic Mickey 2 er merket som et musikalsk eventyr. På lydsporet finner du både klassiske Disney-slagere som When You Wish Upon a Star og andre originale låter, med figurer som snakker med sine originale stemmer.

The Last of Us

Playstation 3 / 2012

Med The Last of Us forventer vi mer enn en filmatisk opplevelse med rå grafikk. Utviklerne har nemlig hintet til en flerspillerdel de mener er "fantastisk", og skal vi tro Naughty Dog har de flere spennende ideer å bringe til bordet. Vi vet ingenting konkret, men vi er spente på hva skaperen bak Uncharted vil vise oss i de kommende månedene for lanseringen. Forhåpentligvis slippes spillet mot slutten av året.

Tomb Raider

Xbox 360, Playstation 3, PC / 2012

Det niende Tomb Raider-spillet er en revitalisering av serien. De eneste likhetstrekkene med de forrige spillene er at du spiller som Lara Croft. En yngre og mindre erfaren Lara befinner seg på et enormt skip, som kantrer ved en mystisk øy. Etter en særdeles heftig filmsekvens blir hun satt på en rekke fysiske og psykiske prøvelser. Til forveksling fra tidligere spill får du også en spennende, åpen verden du kan utforske.

Far Cry 3

Xbox 360, Playstation 3, PC / 2012

Først fikk vi Far Cry satt til en tropeøy. Litt senere fikk vi Far Cry 2, der vi ble sendt til Afrika. I Far Cry 3 drar vi tilbake til tropene. Det ser ut til at alle på øya har blitt klin kokos (no pun intended), og vi vet ikke hvorfor. Kan hende det har noe med den halvgale doktoren som deler ut psykedeliske sopper til både befolkningen og spilleren å gjøre. Spillet er like åpent som forgjengeren, med nye rollespillelementer.



EN EVIG FEIDE. EN OND KRAFT. ET TRUET RIKE. PANDAENE HAR VÅKNET.

Azeroth står i flammer, og konflikten

mellom Horde og Alliance er fremdeles aktiv. Kampen kjempes videre i World of Warcraft: Mists of Pandaria...

■ Pandaene våkner

Tåken som i tusener av år har skjult Pandaria har lettet, og både Horde og Alliance har sendt ut ekspedisjoner til det mystiske landet. Alt bråket vekker til slutt Sha-energien, som livnærer seg på vold, hat og frykt. Den truer pandaenes tilværelse, og det er den du skal kjempe for.

■ En betent konflikt

Konflikten som begynte i Cataclysm når nye høyder i Mists of Pandaria, og pandaene ender opp midt i alt bråket. I tidligere utvidelser har handlingen fokusert på en hovedskurk, men i Mists of Pandaria står konflikten mellom Horde og Alliance i hovedfokus.

■ Talentene teller

Mists of Pandaria introduserer et nytt talentsystem, som lar deg velge en av tre nye evner hvert 15. nivå. Det nye systemet lover å sørge for at ens talenter faktisk vil ha en reell betydning. Du kan til og med bytte ut enkelte talenter for seg selv, slik at du slipper å sette sammen hele figuren på nytt hver gang du vil endre en av evnene dine.

■ Ta imot utfordringene

Utfordringsmodusen lar deg gå gjennom alle spillets dungeons på tid, og bronse-, sølv- og gullmedaljer deles ut avhengig av hvor lang tid du bruker. Selvfølgelig er topplister og premier inkludert i pakken. Disse lar deg transmogrifere - altså endre utseendet på utstyret ditt.

■ Finn din gruppe

Scenarios er en ny type gruppeaktivitet som for øyeblikket støtter opp til tre spillere, og minner litt om gruppeoppdrag fra hovedspillet og tidligere utvidelser. De foregår som oftest utendørs, men de er Instanced, slik at andre spillere ikke kan ødelegge opplevelsen.

Wildstar

PC / 2012

Det kommende nettrollepill fra skaperne av Guild Wars foregår på planeten Nexus, som ligger på kanten av universet. Spillet har en tegneserieaktig visuell stil, og utviklerne lover innlevelse, utfordringer og færre sideoppdrag for å la spilleren fokusere på hovedoppdragene. Det nye Path-systemet skal også sørge for at du får enda flere valgmuligheter når man utformer figuren sin.

Risen 2: Dark Waters

Xbox 360, Playstation 3, PC / 25. mai

Det kommer flere og flere actionrollespill for tiden, og Risen 2: Dark Waters vil skille seg fra mølja ved å fokusere på pirater. Spillet foregår på en øygruppe, der hver eneste øy er fullstendig åpen for utforskning. Vi befinner oss i skoene til en i overkant alkoholisert Nameless Hero fra det første spillet. Forhåpentligvis blir ikke spillet like skuffende som forgjengeren, og så langt ser det lovende ut.



CS: Global Offensive

Mac, PC, PS3, Xbox 360 / 2012

Valves revolusjonerende skytespill er tilbake i ny drakt. Det er duket for nye kamper mellom terroristene og politistyrkene, der vi får et nytt møte med både Office, Dust og med Aztek. Skal vi tro ryktemølla blir dette det neste store LAN-spillet, og ikke bare her til lands. Spillet har også fått en real overhaling, og de gode, gamle kartene ser flottere ut en noensinne.

RISEN 2

Dark Waters



OUT FOR PC

27.4.2012

OUT FOR CONSOLE

25.5.2012



www.pegi.info

PC



PS3



Beta



2013

HALO 4

Plattform **Xbox 360** Utviklere 343 Industries Utgivere Microsoft Sjanger Action

MASTER CHIEF HAR våknet fra dvalen. Han er klar nok en gang. Det er snart på tide å tre på seg den ikoniske rustningen og begi seg ut på eventyret Halo 4. Informasjonen om kampanjen i det kommende actionspillet er fortsatt minimal, men vi vet at det blir et mer personlig møte med Master Chief denne gangen. Drømmeteamet 343 Industries har satt sammen skal ha lagt stor fokus på å hedre seriens rike historie, mens de fanget følelsen av å være en 500 kilo tung krigsmaskin. Spartan-soldatenes styrke og hurtighet kommer også til å bli demonstrert i den oppdaterte flerspillerdelen, der tempoet blir høyt og alle egenskapene har blitt videreutviklet. 343 har bekreftet at det enorme arsenalet vil inkludere klassiske våpen som Battle Rifle. Til slutt har de lovet en helt ny måte å spille sammen med venner på, og dermed var hype-maskinen igang for alvor.

Mathias Holmberg



2012

FABLE: THE JOURNEY

Plattform **Xbox 360** Utviklere Lionhead Studios Utgivere Microsoft Sjanger Eventyr

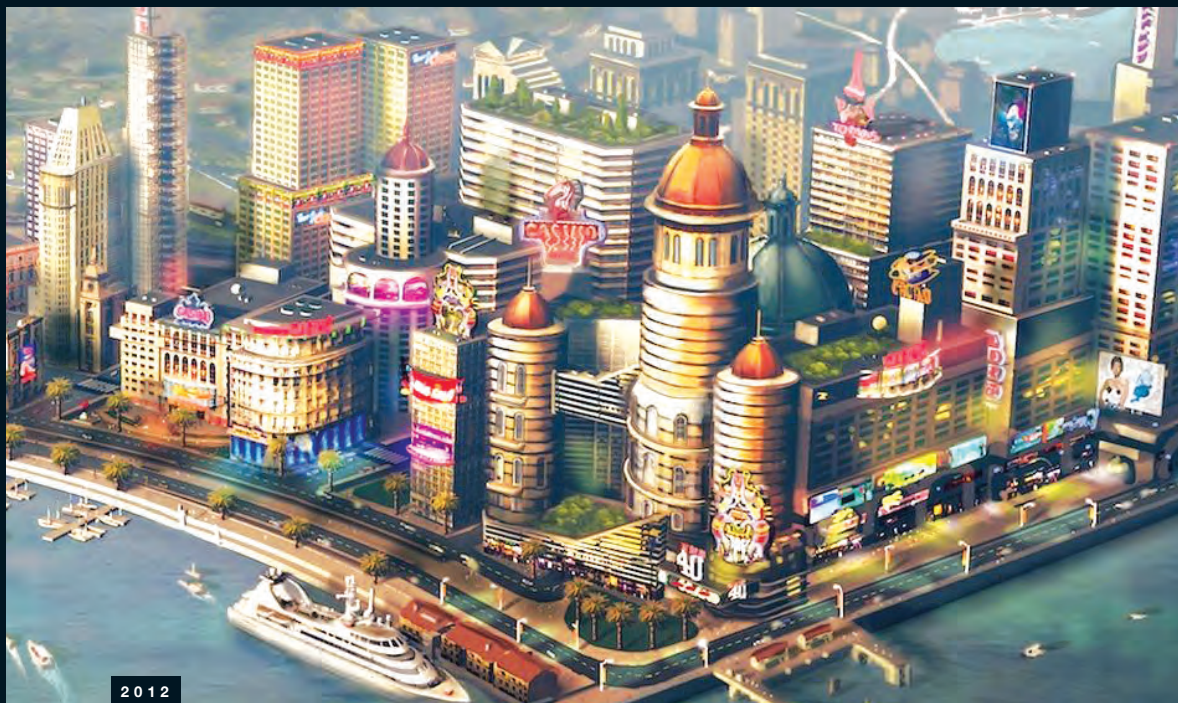
EN VANLIG, SORT TRESTOL står foran en blankpolert 55" TV. Stolen representerer konseptet til Fable: The Journey. Dette er nemlig den første Kinect-utgivelsen som lar deg spille sittende fra start til slutt. Det er jo bare å innse at det er vanskelig å spille et flere timer langt spill stående.

Vår helt bærer navnet Gabriel. Gutten er 18 år, og enn så lenge er han bare en ubetydelig brikke i Fables univers. Hesten hans er hardt skadet, og for å redde sin firbente venn tar han imot en svært usedvanlig gave fra den mystiske Theresa – nemlig magiske krefter, slik at han kan redde dyret. Hun har selvfølgelig ikke rent mel i posen, da det viser seg at Theresa også er syk. Hun må til The Spire for å få legehjelp, og Gabriel blir dermed utnevnt til reisefølge.

Fable: The Journey er lineært, men det betyr ikke at det er dårlig - det er bare annerledes. Ridningen er for eksempel sett fra førstepersonsperspektiv, mens hesten

reagerer på at jeg plasserer hendene på tøylene. En liten pisk sørger for at hesten øker farten, og om jeg vil stå stille trenger jeg bare å dra i tøylene. Kameraet registrerer hvordan jeg beveger på hodet, hvilket lar meg se til sidene mens jeg rir.

Etter en liten stund med Fable: The Journey møter jeg på to beist med busker på hodet, som angriper hesten med to piler i siden. Her gjelder det å være forsiktig med den skadede hesten, samtidig som du må redde deg unna situasjonen så fort som mulig. Jeg lyktes med nød og neppe, og drar innom et avsideliggende hus for å se på sårene. To piler har satt



SIM CITY 5

Plattform **Pc, Mac** Utviklere Maxis
Utgivere EA Sjanger Strategi

NÅR HVERDAGENS PLIKTER med barnepass og støvsugning er unnagjort, kan det være deilig å lene seg tilbake med illusjonen om en hel by som har behov for ditt lederskap. Vi har sett en del strategispill av denne typen tidligere, der dine valg og preferanser gjenspeiles i byen din, men i de siste årene har det ikke vært like mye å hente. Men det var før, og nå har Maxis slått på stortromma. Den rutinerne utvikleren har presentert et nytt spill, som ser ut til å bli en herlig lekegrind med en ny grafikkmotor, flerspiller for inntil 16 spillere, rankinglister, et nytt menysystem og mer til. Dessuten får vi ansvaret for alt fra miljøpolitikk til kampen mot kriminalitet og utbyggingen av veinettet. Slippdatoen blir etter planen i løpet av 2013, altså innen halvannet år. Men skal man bli tidenes mest suksessfulle borgermester bør man helt klart mestre tålmodighetens kunst.

Oskar Nyström



PÅ FIRE HJUL

Ferden gjennom Albion skjer i en vogn, som er spent på hesten. Du får selv bestemme hvor du skal dra, hvilket gir en nødvendig frihetsfølelse i et ellers lineært spill. Du vil møte på alt fra troll til demoner, og må bruke strategiske angrep for å stikke av med seieren.

GOD KAMPFØLELSE

Kampene er optimalisert for Kinect, og består først og fremst av magiske angrep. For å sende ut lynnedslag reiser du høyre arm og vifter fremover, mens ildangrep sendes ved å dra hendene bakover og slippe grepet i rethning fienden. Om du vil skyte gjør du det med høyrehånden. Det er viktig å variere bevegelsesmønsteret, hvis ikke vil fiendene kjenne igjen bevegelsesmønsteret.

seg fast i nakken. For å redde hesten må jeg dra dem forsiktig ut, slik at jeg ikke risikerer å trykke dem lenger inn. I etterkant må jeg helbrede sårene. Konseptet er

Fable: The Journey er utvilsomt den mest interessante og lovende Kinect-tittelen...

kjent, og minner veldig om Trauma Center-serien.

Under det 12-16 timer lange eventyret vil personligheten og utseendet til helten og hesten endres ut fra valgene du tar. Om du for eksempel har pisket hesten for hardt vil den bære stygge sår lenger utover i

spillet, og om du ikke helbreder den vil den miste tillit til deg. Hvis du er flink til å gi den mat og omsorg vil den assosiere disse handlingene med deg, hvilket

eksempelvis betyr at hesten reagerer på ordkommandoer fremfor et rykk i toylene.

Spillet kjører på Unreal Engine 3, og ser fantastisk ut. Spesielt hesten er velsignet med troverdige bevegelser, og har en visuelt myk pels. Miljøene er varierte og

levende, og de strålende solvarme dagene og de fortrollende, melankolske nettene står i sterk kontrast til hverandre. Fable III er ikke i nærheten av dette. Kinect-sensoren på sin side er responsiv, men jeg merket at sensoren ikke var kalibrert for meg og mine hender, hvilket betydde at jeg misset fiendene flere ganger – selv om jeg tok meg tid til å sikte.

Etter noen timer med Fable: The Journey kan jeg fastslå at dette absolutt er den mest interessante og lovende Kinect-tittelen. Jeg gleder meg til å se mer.

Christian Gaca

BORDERLANDS 2

Plattform **Playstation 3, Xbox 360, PC** Utviklere **Gearbox** Utgivere **2k Games Sjanger Action**

DET FØRSTE BORDERLANDS VAR to spill til å begynne med. Internt var det alltid et problematisk actionspill, som utvikleren Gearbox mistet troen på etter hvert. Opprinnelig var spillet altfor ambisiøst, og problemene hopet seg opp. Det kom til det punktet at Gearbox fryktet at det aldri ville fullføres. Borderlands ble noe helt annet, og actionspillet vi fikk hadde bunnsolide

spillelementer. En strålende samarbeidsmodus og et skyhøyt antall våpen. Alle eventuelle spor etter en vanskelig utviklingsprosess var visket vekk.

Erfaringspoeng, våpen med massevis av statistikker og figurspesifikke evner var alle elementer som gjorde Borderlands til Borderlands. Spillet klarte på en mystisk måte å føles som en naturlig utvikling av skytespillsjangeren. Det er den samme følelsen som slår meg når jeg endelig får prøve Borderlands 2. Under prøvespillingen fikk jeg kun prøve to av de fire spillbare figurene, nemlig Gunzerkeren Salvador og Sirenen Maya. Salvador representerer Bricks, og Maya representerer Lillith fra Borderlands. Det var pussig at jeg ikke fikk teste de to siste figurene, ettersom de har

blitt vist frem for. Axton erstatter Roland som lagets soldat, men Zero er den mest unike av de fire - han er intet mindre enn en cyborg og en snikmorder.

I det forrige spillet valgte jeg Roland, så valget av figur i demoen tok ikke akkurat lang tid. De fire figurene var allerede level 20, og dermed hadde jeg 15 evnepoeng jeg kunne leke meg med for å låse opp diverse egenskaper. Man blir igjen møtt av et ferdighetstre, men denne gangen er det større fokus på de individuelle spillestilene.

Salvadors spesialangrep heter Gunzerker, og lar ham holde to våpen samtidig, uavhengig av størrelse eller vekt. Han kan deretter gå amok i et par sekunder. Gunzerker kan gjøre stor skade på kort tid, til og med



for du videreutvikler ferdigheten. Maya derimot har ikke muligheten til å bruke to våpen samtidig, og kan heller ikke bli usynlig, slik som originalspillet motpart kunne. Hadde det ikke vært for Skaggs, kunne Wildlife

Varisjon er nøkkelordet - det føles helt annerledes enn miljøene fra det første spillet.

Preserve nesten ha vært Borderlands-universets svar på et feriested. Heldigvis er jeg forberedt og har masse våpen med meg, som kommer godt med i Wildlife Preserve. Varisjon er nøkkelordet - det føles helt annerledes enn miljøene fra det første spillet. Store

gressletter som brer seg over landskapet, mens kjernen består av iskalde områder produsert av Hyperion-firmaet. Fiendene har også blitt mer varierte. Du trenger eksempelvis ikke lenger å kjempe mot én enkelt

fiendetype i hvert område.

Alt dette ville derimot ikke betydd mye om man ikke hadde tilgang til en haug med spro våpen. Antallet har blitt mindre siden sist, men det er helt i orden - vi sitter nemlig igjen med uhyre detaljerte våpen. Noen ser

stiltrene og pene ut, som om Apple hadde skapt dem, mens andre ser ut som de har blitt lappet sammen av skrot.

Antagonisten i dette spillet er Handsome Jack. Sleipingen har ry på seg for å ha ta seg inn i The Vault, for så å ha jagd vekk de fire heltene fra det forrige spillet. Nå er han enehersker over Pandora.

Utvikleren fra Texas har brukt over to år på å finpusse spillet og introdusert spillelementer fra MMO-sjangeren. Samarbeid er enda viktigere i oppfølgeren, og det byr på flere utfordringer og en variasjon det første spillet kunne se langt etter. Jeg kan nesten ikke vente til jeg får besøke Pandora igjen...

Thomas Blichfeldt



1 FLOTT PC-VERSJON

Denne gangen har Gearbox valgt å legge mer tid i PC-utgaven av spillet. I forgjengeren var det slitsomt å spille det på PC, fordi fokuset lå på konsollutgaven. Denne gangen lover de både bedre støtte for å navigere menyene med mus, PC-spesifikt brukergrensesnitt og vennelistestøtte.

2 RIKT DYRELIV

Pandoras dyreliv har kanskje ikke de smarteste artene, men det er mange av dem. Og som i forgjengeren varierer de i størrelse, så her er det bare å ta de kraftigste våpnene fatt og skyte det som skytes kan til det er død.

3 MER EKTEFØLT

Nå skal du også kunne nyte det gode liv i villmarka. Det er masse å se på, og variasjonen flommer over i alt du gjør. Våpen, fiender og områder ser utrolig lekre ut - det er som å besøke et helt nytt Pandora.





Join the Legendary Ghosts

Deep behind enemy lines, fighting in the most complex warzones around the globe.



Team up in 4 player co-op

Campaign and Guerilla modes deliver an explosive co-op experience.



16 Player Adversarial mode

With 3 classes, 7 modes, 15 maps and unlockables.



Customise your weapon: Over 20 million combinations to make it unique





EKSKLUSIVT!

CRYSIS 3

Lanslående vakker action
SOM VERDENS FØRSTE
SPILLMAGASIN DRO
GAMEREACTOR TIL
FRANKFURT FOR Å TA
TEMPEN PÅ CRYSIS 3





GAMLE KJENTE Psycho kommer også tilbake i Crysis 3, men Crytek er forsiktig med å ikke rope hans rolle i eventyret.

De latterlig pene spillene, de som ser så bra ut at det kan virke som om alle ressursene gikk med til kun å lage grafikken, har litt for ofte en ting til felles: Nemlig at de faktisk brukte alle ressursene på grafikk, og resultatet er at spillmekanikkene må lide. Men Crytek viste med det stilrene Crysis at det slett ikke må være en slik sammenheng. Under den forventningsskapende overflaten til Crysis lå det et like dypt som rikt actionspill som lot oss håndtere både historien og alle utfordringene på den måten vi selv ønsket.

Selv om Crysis 2 var et mesterlig spill, så forsvant mye av dette i oppfølgeren med lineære brett og grafikk uten støtte for de nyeste DirectX-finessene (disse kom med oppdateringer senere). Da jeg for kort tid siden besøkte Cryteks hovedkontor i Frankfurt for å være en av de første i verden til å få se Crysis 3, var det noe utviklerne erkjente uten videre debatt. Derfor satses det nå på at Crysis igjen skal være serien som flytter grensene for spillmekanikker så vel som grafikk i det som er selskapets største satsning noensinne.

Development designer på Crysis 3, Jan Lechner forklarer at de var lei av jungler da de satte igang med



TRIVIA OM CRYISIS

NANODRAKTEN

Prophets smidige nanodrakt som kan gjøre ham usynlig, overdrevent sterk og rask (i tillegg til noen nye egenskaper i treeren) er faktisk ikke bare oppspinn. Det amerikanske forsvarsret jobber med nettopp en slik nanodrakt, så Cryteks teknologi er basert på virkeligheten. Nesten...

Crysis 2, og de ønsket i stedet å satse på det de kalte urban jungel. Men tross for alle de ikoniske omgivelsene i New York, folte de seg begrensede og satser derfor nå på det de kaller urban regnskog. Lechner forklarer at det ikke finnes et sted i verden som er like ikonisk som nettopp The Big Apple, og hvis man raserer hele området får man jo nye miljøer selv om geografiske utgangspunktet forblir det samme. Det er fortsatt New York...men likevel ikke.

CRYTEK HAR BLANDET MILJØENE FOR Å SKAPE EN URBAN REGNSKOG

Etter at Ceph ble svekket i Crysis 2 har de nemlig bygd hele Manhattan inn i en Liberty Dome. På denne måten har de kapslet inn de utenomjordiske for å forsøke å lure til seg teknologien deres. Problemet er bare at de utenomjordiske påvirker omgivelsene inne i Liberty Dome ved å aksellere planteveksten kraftig. I løpet av de to årene som har gått siden forgjengeren, ser det ut som om det har gått 200 år inne i bygningen. Du kan altså glemme New York slik vi kjenner byen - det som moter oss i



Crysis 3 er en muggen regnskog med enkeltstående ruiner her og der.

Dessuten lover Crytek at de ekstreme utenomjordiske forholdene inne i kjempebygningen kommer til å by på flere miljøer i en slags ultimatt sandkasse, men dette er noe de ikke ønsker å snakke mer om foreløpig. Likevel klarer de ikke å la være å nevne ørkener, vann, skog og fjellformasjoner med dalføre. Lechner snakker kryptisk om de syv underverkene i samme åndedrag som han nevner disse miljøene, men ved spørsmål rundt hva han sikter til stopper han informasjonsflyten.

Under den demonstrasjonen av Crysis 3 som jeg får se så har Prophet fått et nytt leketøy til disposisjon, nemlig en high tech pil og bue. I forgjengeren var man den jagede, men denne gangen er det du som står for jaktingen. Prophet går stille opp det som en gang må ha

I FORGJENGEREN VAR MAN DEN JAGED, MEN DENNE GANGEN ER DET DU SOM STÅR FOR JAKTINGEN

vært en underjordisk rulletrapp, gjør seg usynlig og spenner buen. Et digert romvesen kommer til syne der det spaserer litt lenger fremme, og det blir raskt nedlagt av en velplassert pil. Prophet går frem til kroppen og skuer utover den en gang så ryddige byen, men gatene ser ikke ut som gater lenger - det er en frodig sump, og ved Chinatown er det ugress som dominerer med stinkende vann opp til under armene.

Vi ser rester av det som en gang har vært høye bygninger, små kafeer er forvandlet til det ugjenkjennelige mens vrakede kjøretøyer stikker opp fra det høye gresset. Hvis man er heldig kan man få øye på en enslig lyktestolpe med dinglende grønne skilter som forteller hvor på Manhattan vi befinner oss. Det er nødvendig ettersom naturen har forvandlet alle skyskraperne og berømte steder til ren kompost.

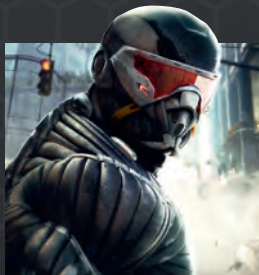
Den lekre grafikken gir meg hakeslepp av det som foregår på skjermen der Prophet vandrer fremover. Planter og grønne vekster har aldri sett bedre ut enn i denne særegne blandingen av åpne områder, viltvoksende natur og storby. Et Ceph-fartøy suser forbi og river opp vegetasjonen fra bakken, og det demonstrerer hvor langt de har kommet med ødeleggelse i spillet. Deretter sniker Prophet seg frem i beste Rambo-stil for å utføre noen herlige snikmord på utenomjordisk avskum



som aner fred og ingen fare. Pil og buen er uenkelig et velkomment tilskudd til den actionfylte serien, og det blir enklere å faktisk snike seg gjennom hele spillet. Crytek sier også at det vil finnes flere typer piler, men vi får bare se en som er eksplosiv i tillegg til den vanlige med spiss. Men det er uansett ikke nok med ett nytt våpen i en oppfølger.

Derfor kan man denne gangen også plukke opp våpenene til de utenomjordiske, og det øker selvfølgelig det potensielle arsenalet betraktelig. Blant annet blir et plasmagevær som får tankene inn på lignende våpen i Halo-spillene demonstrert, i tillegg til en gigantisk Ceph-granatkaster. Mest imponerende er likevel det vanlige menneskevåpnet Typhoon. Det er et nytt maskingevær med skuddhastighet på 500 skudd per sekund. Typhoon gjør nytte for seg, og med en hvesende lyd utsletter den alt liv man peker den mot. Dette vil helt sikkert bli nødvendig siden Crytek lover flere fiendevarianter i Crysis 3 enn tidligere.

Crytek demonstrerer Crysis 3 på en topptrimmet PC og spiller det med en Xbox 360-håndkontroll. Man behøver ikke å ha en doktorgrad for å forstå at det rent teknisk ikke kan bli i nærheten av så pent på konsollene. Jan Lechner



TRIVIA OM CRYISIS

TEKNOLOGIEN

Det tok flere år for noen overgikk grafikken i det første Crysis, og når DirectX 11-oppdateringen til Crysis 2 kom, ble det omgjort til verdens vakreste spill. Crysis 3 er allerede i alfa-stadiet, og Cryteks nyeste grafikkt teknologi, CryEngine 3 sørger for at serien er vakrere enn noensinne.

sier dog at de vil forsøke å utnytte de respektive formatenes styrker for å sørge for at Crysis 3 blir så pent som over hodet mulig til konsoll. Han mener at det finnes nok av muligheter til å lage mer teknisk avanserte spill enn det allerede smellvake Crysis 2, og han hevder at Crysis 3 vil bli den tittelen alle spill til Playstation 3 og Xbox 360 vil bli sammenlignet med etter lanseringen neste år.

Vi vet allerede hvor dyktige spillskapere Crytek er, og treeren ser ut til å

CRYISIS 3 VIL BLI DEN TITTELEN ALLE SPILL TIL PLAYSTATION 3 OG XBOX 360 VIL BLI SAMMENLIGNET MED

servere en blanding av det beste fra de underholdende forgjengerne, komplettert med mange nyheter og kanskje det heftigste miljøet vi noen gang har sett i et førstepersons skytespill. Det finnes altså nok av grunner til å starte hype-maskineriet for det som allerede nå ser ut til å bli neste års heteste spill.

/Jonas Mäki





INGEN CO-OP Crysis 3 kommer selvfølgelig til å ha en flerspillerdel, men en samarbeidsmodus får vi altså ikke.



URBAN JUNGEL New York slik vi aldri har sett den før.



LES GAMEREACTOR PÅ IPAD

Last ned det siste nummeret i dag!



Gamereactor + iPad

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

Skann koden og last ned Gamereactor til din Ipad gratis!

OVERMENNESKELIG HØRSEL GJENNOM OVERLEGEN TEKNOLOGI



 **TURTLE
BEACH**®

TURTLE BEACH BESTÅR AV PROFESJONELLE SPILLERE, LYDEKSPERTER OG TEKNIKERE SOM SAMARBEIDER FOR Å SKAPE REVOLUSJONERENDE HEADSET SOM ER SPESIALKONSTRUERTE FOR GAMING, OG BARE GAMING. TURTLE BEACH ER EN VERDENSLIEDER I KATEGORIEN.

TURTLE BEACH P11 (PS3)

- Store 50 mm høyttalere med god lydgjengivelse.
- Forsterket retningsgivende lyd for konkurransespill.
- Talk-back; Hør din egen stemme i hodesettet mens du snakker.

 **KOMPLETT.no**

TURTLE BEACH PX21 (PS3, XBOX 360, PC, MAC)

- Balanserer chattevolumet og spillvolumet automatisk.
- Manipulerer lydområdet i spillet for å få større taktisk nøyaktighet.
- Talk-back; Hør din egen stemme i hodesettet mens du snakker.

 **KOMPLETT.no**

TURTLE BEACH X12 (XBOX 360)

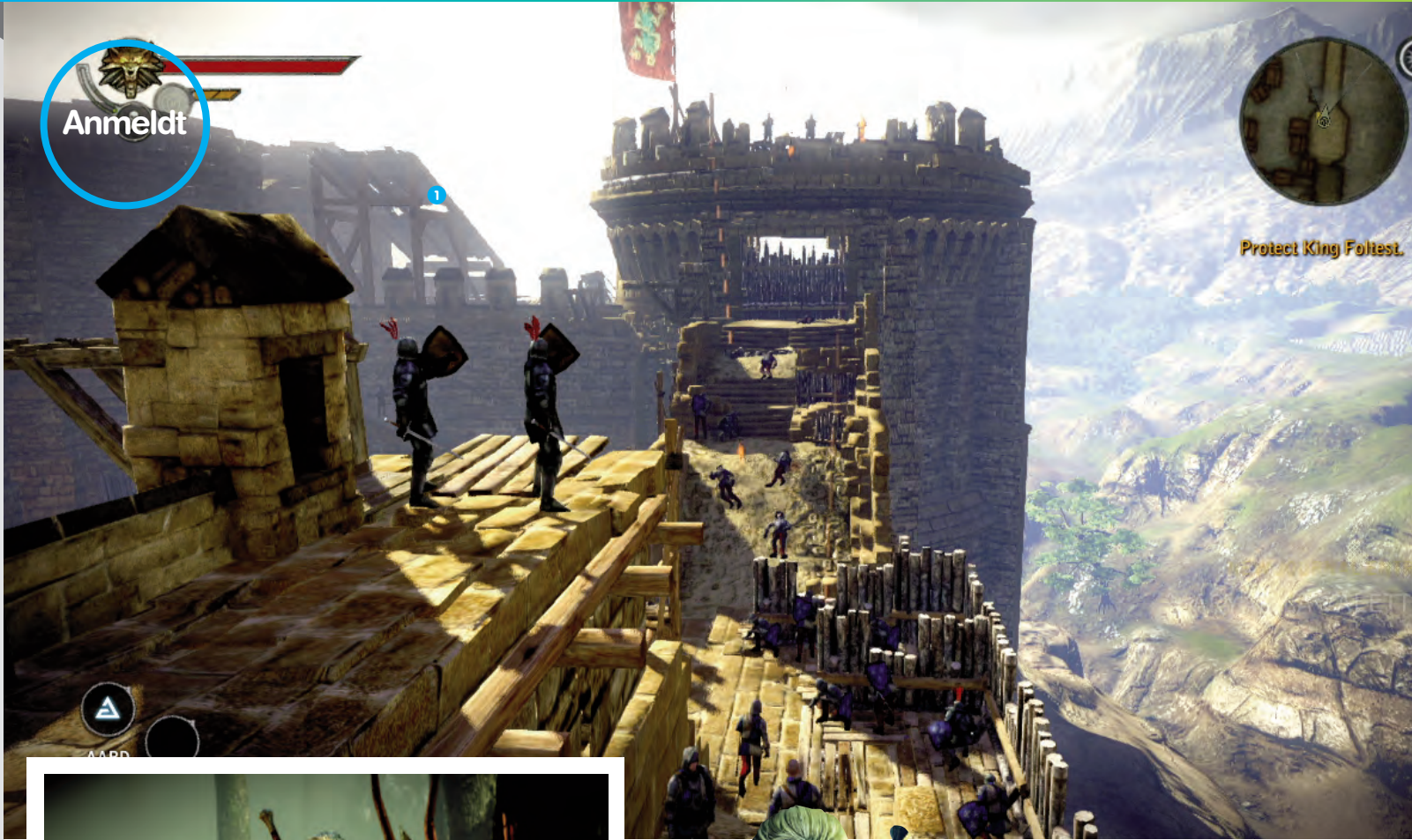
- Store 50 mm høyttalere med god lydgjengivelse.
- Forsterket lyd og variabel bassøkning for spillkonkurranser.
- Talk-back; Hør din egen stemme i hodesettet mens du snakker.

 **KOMPLETT.no**

THE WITCHER 2

PC XBOX 360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler CD PROJECT RED Utgiver NAMCO BANDAI Slippes 17. APRIL Antall spillere 1 Anb. Alder 18



The Witcher 2 ble tatt godt imot av både kritikere og spillere i fjor. Spilletts velskrevne historie og den flotte grafikken fikk mye skryt, og selv om spillet krevde litt mer av spilleren enn det man kanskje var vant med fra dagens spill, var fortsatt de aller fleste enige om at det var en fantastisk opplevelse. Og nå skal konsolleiere også få kose seg i støvlene til Geralt of Rivia. Men er de like komfortable som de var på PC, eller er 360-versjonen bare en dårlig konvertering?

Hvis du tror svaret på det er ja, så tar du grundig feil. Spillet setter deg som sagt i rollen som Geralt of Rivia. Geralt er en Witcher, et mutert menneske med overnaturlige evner. Geralt kan se bedre i mørket, har en høy smerteterskel og han kan kaste trylleformler. Ved starten av spillet blir kong Foltest drept av en skummel skikkelse, og når Geralt får skylden må han jakte på kongemorderen for å renvaske seg.

Alle vil ha svar på om 360-utgaven er like vakker som originalspillet, og det er litt vrient å skulle svare på det spørsmålet. Hvis du tenker rent teknisk, er PC-versjonen mer imponerende. Den har bedre lyseffekter,



1 BESKYTT KONGEN

Kampene er mange, og heldigvis har The Witcher 2 et enkelt kontrolloppsett. Du har to sverdangrep på A- og X-knappene, og du blokkerer med høyre skulderknapp, mens den venstre låser kameraet på fienden. Magi brukes med Y-knappen.

2 VIKTIGE VALG

Historien fortelles ofte gjennom filmklipp. Du kan ofte velge hva Geralt skal si, og dette har gjerne store konsekvenser for handlingen. Noen ganger er du nødt til å ta raske beslutninger, og rekker du det ikke før tiden renner ut må du leve med konsekvensene.

skarpere skygger og en deilig motionblur-effekt, mens 360-versjonen får nøye seg med færre (fortsett flotte) lyseffekter, litt uklare skyggekanter og null motionblur. Helt greit. Dette er ting som krever mye kraft, uten at de nødvendigvis gjør så veldig mye får kjernespiellet, utenom den klare visuelle forskjellen. Men likevel er 360-spillet er fortsatt fantastisk vakkert. Jeg tror dette er det peneste spillet jeg har sett på Microsofts aldrene konsoll.

Enhanced Edition har også andre godsaker å by på. Spillet har for eksempel rundt fire timer ekstra spilletid, i form av et knippe nye sideoppdrag. Utviklerne har også skapt en rekke nye filmklipp for å gjøre historien litt lettere å forstå for de av oss som ikke har fått med seg bøkene spillet er basert på. The Witcher 2 er ganske vanskelig fra før, og jeg døde relativt ofte på den normale vanskelighetsgraden. Hvis det ikke er nok for deg, kan du prøve deg i Dark Mode. Denne modusen har en relativt drøy vanskelighetsgrad, og du må starte hele spillet på nytt hvis du er så uheldig å dø.

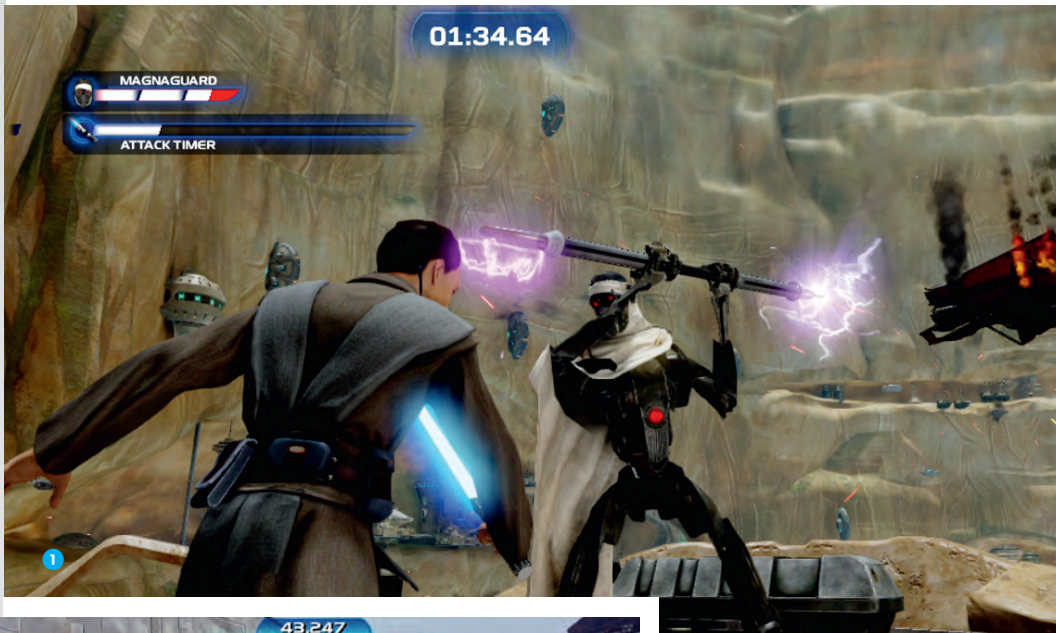
Alt i alt byr The Witcher 2 på et reallt, modent eventyr, med fantastisk grafikk og en velskrevet historie, men det er litt tregt i begynnelsen, og det er ikke alltid like lett å henge med når ord og stedsnavn du aldri har hørt for blir brukt i hytt og pine. Spillet sliter også med et par småting, som teksturer som noen ganger bruker litt lenger tid på å laste inn, og figurer som forsvinner fra filmklipp, men klarer du å se vekk fra disse få, og relativt små problemene, vil du få deg en opplevelse uten om det vanlige. **Robin Høyland**

9

STAR WARS KINECT

XBOX 360

Sjanger ACTION Utvikler TERMINAL REALITY Utgiver LUCASARTS
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 12



1 EN JEDI DU ER

Med lyssabelen i hånden burde man føle seg uovervinnelig, men dette hindres ofte av at Kinect ignorerer meg til fordel for å holde på med sitt. Man kan begynne å undres hva denne lille roveren av en kamerasensor egentlig tenker, men at den ofte velger å registrere folk i bakgrunnen fremfor de som står direkte foran dingsen, er et beklagelig faktum.

2 GJØR STUA UTRYGG

Selv om jeg støtte på noen problemer eller uenigheter med kamerasensoren, kommer jeg ikke bort fra det faktum at jeg har hatt det gøy fra tid til annen. For eksempel er det definitivt morsomt å gå amok i sitt eget hjem som en Rancor mot røka. Bare husk å rydde plass...

Da kamerakontrollen ble avslørt lå det

mange lovord i luften, og Kinect Star Wars var ett av dem. Nå står spillet på trappene og banker høflig på døra.

Verdt å merke er at Star Wars Kinect er delt opp i fem deler rett ut av esken: Jedi Destiny, Rancor Rampage, Podracing, Galactic Dance Off og Duels of Fate. I Jedi Destiny, spilllets tradisjonelle historiemodus, følger man en valgfri padawan-duo i sin kamp mot fiendens styrker, og alle bevegelser man her lærer bæres videre til de øvrige modusene.

Av bevegelser du blir tvunget til å gjøre på stuegulvet, er å fekte med armen for å kontrollere lyssabelen, gå et skritt frem for å løpe, gå et skritt sidelengs for å dukke unna angrep, trekke armen bak deg, skyve den frem for å bruke Kraften, samt hoppe for å hoppe. Det absolutt alle er mest spent på er dessverre ikke hva man kan gjøre i teorien, men hvordan det funker i praksis – og her faller Star Wars Kinect langt og dypt igjennom.

I løpet av de første minuttene har jeg møtt Yoda, kjørt Speeder og hakket opp

hjelpeløse droider. Hva jeg nøyaktig har gjort med kroppen og hvordan dette har utspilt seg på skjermen, er på den annen side to helt forskjellige historier. Det funker til en viss grad å føre armen dit man vil at lyssabelen skal føres, og den skinneskyteraktige strukturen på spillet viser tydelig at utviklerne har tenkt i riktige baner, men idet fiendene strømmer på og man står der i sin egen lille verden av armer og bein, blir det pinlig klart hvor dårlig kameraet er til å fange opp og oversette bevegelsene dine. Å hive vilt om seg med armene føles av naturlige grunner ikke som å slåss med en lyssabel, og store deler av opplevelsen forsvinner i de innleste bevegelsene.

**Å HIVE VILT OM
SEG MED ARMENE
FØLES IKKE SOM Å
SLÅSS MED EN
LYSSABEL...**

Sveipene dine blir nemlig ikke gjenskapt i sanntid på skjermen, men tolket og oversatt til programmerte angrepsmønstre. Dette betyr dermed at det ikke har noe å si hvor hardt eller raskt du slår, men at du bør ligges nærmest mulig de bevegelsene utviklerne har bestemt.

Joda, det er jo litt moro at hele spillet foregår på norsk, det er litt moro å gå amok som en Rancor, og det er jo litt moro at man blir svett i trøya av å spille, men den upresise kontrollen gjennomsyrrer stort sett alle partier av spillet, og Kinect Star Wars

5 ender derfor opp som mange lisensierte tv-spill: Midt på skalaen.
Daniel Guanio



KINECT RUSH

XBOX 360

Sjanger EVENTYR Utvikler ASOBO STUDIOS
Utgiver MICROSOFT Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1-2 Anb. Alder 7

Barnespill til Kinect er ikke akkurat mangelvare, men når vi får et som faktisk fungerer, er det ingen bombe at Pixar er inne i bildet. Kinect Rush gir deg VIP-adgang til en virtuell Pixar-park, ikke ulikt Disneyland, hvor attraksjonene fremstår som en rekke minispill satt til selskapets egne universer. Blant disse finner vi Toy Story, Se opp, Biler, Rottatouille og De utrolige, hvert univers delt opp i to kapitler.

Om ikke det er stas for barna å ta del i alle favorittfilmene sine i ett og samme spill, er ingenting stas. Når det kommer til kvaliteten på disse er den veldig varierende, til tross for at Kinect gjør en god jobb med å holde tritt. Her skal man løpe med begge armene, hoppe, holde armene foran seg for å kjøre bil, kaste, ta

**EN DYR OG KORT
AFFÆRE, MEN LIKE
FULLT
FORNØYELIG FOR
HELE FAMILIEN...**

taubane og padle, noe som stort sett går unna knirkefritt.

Tilfellet er dessverre at 70 prosent av disse spillene er bygget opp på nøyaktig samme måte, kun forskjellige i utseende. I både Rottatouille og Toy Story skal man for eksempel løpe i en retning, plukke opp et visst objekt og slenge seg videre i tau, før man hopper på noen knapper eller over et knippe hindringer. Det kan derfor fort bli ensformig å spille Kinect Rush i store porsjoner om gangen, noe det ikke burde være med tanke på at hvert univers kun tilbyr to episoder.

Innad i hver av disse episodene kan man velge flere veier for å nå frem til målet, som for å kompensere for det lille innholdet som er. Positivt er det da at disse kan spilles i samarbeid med en venn, forutsatt at dere har nok plass i stua.

Dette endrer likevel ikke på det faktum at Kinect Rush funker bra kontrollmessig og byr på morsomme minispill med de mest elskede Pixar-figurene for øyeblikket. Kinect Rush er kanskje ikke et storspill verdt prisenominasjoner, men det er fortsatt bedre enn mange andre Kinect-spill. Det er kanskje en dyr og kortvarig affære, men like fullt fornøylig for hele familien. **Daniel Guanio**

6

NINJA GAIDEN 3

XBOX 360 PS3

Sjanger ACTION Utvikler TEAM NINJA Utgiver TECMO
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



Det er mye som er nytt i Ninja Gaiden 3, og det er kanskje ikke så underlig siden det stort sett har blitt utviklet av en helt annen gjeng enn de foregående spillene. Team Ninjas grunnlegger, og sjefsninja, Tomonobu Itagaki er ute av bildet og han tok med seg de største navnene blant personalet. Dette merkes i treeren, som later til å ha en helt annen designfilosofi enn de tidligere spillene.

Der det første spillet kunne være så vanskelig at mange vegret seg for å spille videre, har de nå forenklet det hele med Quick Time-sekvenser og en mer tilgivende og fleksibel kontroll. I det første brettet sitter jeg med en følelse av at dette vil bli en trist affære. Jeg misliker den lite varierte fiendefloraen og savner en skikkelige utfordring. Spillet er så tilgivende at det fyller opp helsemåleren min etter hver kamp og det skal sørge for at jeg aldri må bite i gresset. Irriterende.

Derfor står hvor jeg vil hen. Fienden er enkel å drepe, man trenger ikke å tenke, utforskningen er borte, Quick Time-sekvenser avløser action og menyene er så forenklet at man ikke engang kan bytte våpen i spillet.



1 NINJAER ER BEST

Kampsystemet gjør at kameraet kan panorere rundt og zoomer inn på spesielt kule angrep, og hele tiden blir jeg oppfordret til å utføre sinnsykt kule ninja-moves. Ingen er kulere enn ninjaer!

2 AUTOSIKTING

Bruken av pil og bue virker på samme måte som i Call of Duty, og ved et trykk på L2 kan man lynraskt og automatisk sikte seg inn på fienden og felle ham med piler - piler man selvfølgelig har uendelig mange av. Problemet er at spillet blir litt ensformig. Fiender som står høyt plassert faller lett for den lynraske pil og buen.

Ninja Gaiden har blitt tilgjengelig, og det provoserer meg samtidig som det får meg til å tenke på Ninja Blade som jeg i grunn likte veldig godt. Jeg innsier plutselig at dette faktisk er veldig kult på helt egne premisser.

Jeg er som et barn igjen og baner meg vei med hensynsløs ninjoeffektivitet. Jeg kaster meg ut fra hustak, sklir under lave hindringer, løper på vegger, utfører leiemord og går armgang over tau mens jeg stopper fiendene med kastekniver.

Omgivelsene er bedre designet, lyssettingen er mer avansert og Ryu Hayabusa er varvittig detaljrik. Billedskarpheiten er også fin og klar, og det er kun mangelen på jevne kanter og den ustabile bildeoppdateringen som trekker ned det visuelle helhetsinntrykket.

Selvfølgelig er Ninja Gaiden forandret,

MAN VIL IKKE LEGGE FRA SEG KONTROLLEN FØR EVENTYRET ER AVSLUTTET

mer tilgjengelig og tilpasset et vestlig publikum, men det er ikke dermed sagt at det ikke er underholdende. De kule scenene avløser hverandre i høyt tempo, all action er bra koreografert og resultatet er at man ikke vil legge fra seg kontrollen før eventyret er avsluttet - et tydelig tegn på at man fortsatt har det gøy sammen

8 med spillverdens kuleste latextype, Ryu Hayabusa.
Jonas Mäki



DEVIL MAY CRY HD

PS3 XBOX 360

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

Det er for tiden veldig populært å gi ut gammel moro på nye konsoller, og Capcom slipper nå Devil May Cry HD Collection som er de tre første spillene samlet på en blåstråledisk. Opplevelsen er i stor grad den samme, men oppløsningen er justert for å tilfredsstille våre kravstore TV-skjermer. For dere som ikke har hatt æren av å oppleve spillserien tidligere, så kan jeg fortelle at Devil May Cry er det gotiske småtrotlet Resident Evil og God of War ville fått. Storyen er diffus, bossene er enorme, og volden er stilig. Alt hva et spill trenger, med andre ord.

Spillene delt inn i oppdrag med svært konkrete mål. Man blir belønnet i form av røde krystaller for å være stilfull og effektiv. Man kan mellom oppdragene bruke krystallene for å oppgradere våpen og egenskaper. Kampsystemet i spillene er enkelt og fungerer svært bra fortsatt. Det er noen problemer med dårlig kameraføring, og kjipte teksturer, men en god auto-aim hjelper deg med å treffe hva enn du ikke ser på skjermen. Det er dog det tredje

DEVIL MAY CRY UNDERHOLDER SLIK STILFULLE SPILL KAN OG BØR

spillet i serien som trekker det lengste strået. Her blir alle gamle synder tilgitt, og man glemmer helt dårlige teksturer, kjipte kameravinkler, abstrakt story og en noe svak oppfølger til Dantes første eventyr. Denne siste runden er herlig selv ironisk og man gjør mye for å understreke dette. Vanskelighetsgraden har blitt kraftig hevet, og selv om læringskurven har en svært loddrett fremtoning, føles likevel ikke frustrasjonen spesielt tung å bære.

Jeg er alltid skeptisk til slike samlepakker som skal by på den samme spillopplevelsen man hadde tidligere, men i høyere oppløsning enn før. Det er lett å ta snarveier og selge et (eller flere) spill som egentlig ikke har noe i dagens spillhylle å gjøre. Skeptikeren i meg måtte bite i gresset Tiden har ikke påvirket opplevelsen spesielt mye, og når sant skal sies legger man merke til hvor lite gameplayet har utviklet seg de siste ti årene. Devil May Cry HD Collection underholder fortsatt slik stilfulle spill kan og bør.

7
Richard Imenes



KID ICARUS: UPRISING

NINTENDO 3DS

Sjanger ACTION Utvikler PROJECT SORA Utgiver NINTENDO Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-6 Anb. Alder 12

Mario, Link, Kirby og Samus - ingen kan si at Nintendo har få frontfigurer å velge mellom. På 80-tallet introduserte de engelen Pit, som bekjempet Medusas beskyttere på rad og rekke i en 2D-shooter. Men den bevingede karen slo aldri helt an, og etter to og et halvt tiår på baken gir de Pit et nytt forsøk.

Mine første minutter med Uprising var mildt sagt konfliktfylte. Først fyltes jeg med umiskjennelig glede over grafikken jeg ble vitne til, før jeg ble skuffet over at jeg fikk akkurat det jeg forventet: en klassisk, utrolig pen skineskytter, med relativt enkle brett på bakkenivå - det var i alle fall det jeg trodde.

Det første som imponerer er bruken av vanskelighetsgraden. Hver felte fiende belønner deg i hjerter, som du bruker for å betale vanskelighetsgradene fra 1-9. Og det er her kjernen i Kid Icarus ligger: i dets strenge poengsystem, hvilket tilfører et taktisk element til selv de enkleste kampsituasjoner. Jo vanskeligere det er, jo mer poeng.

I tillegg byr spillet på mye dybde i form av et uendelig våpenutvalg. I løpet av få timer hadde jeg et tosfifret antall våpen å velge mellom, som strakk seg



1 VÆPNET TIL TENNENE

Du har tilgang på et bredt utvalg av våpen, og hver av dem har ulike funksjoner, som for eksempel gift eller ild, og introduserer en ny spillestil. Det gir deg mer frihet, og sørger for at ingen kamp er helt lik den andre.

2 JO FLERE, JO BEDRE

Hvis kampanjen ikke var nok kan du bryne deg på flerspilleren. I modusen Light vs Dark spiller man tre mot tre, da målet er å skyte det motstående lagets Light eller Dark Pit når han blir synlig.

fra fysiske våpen som pil og bue til magiske stjerner og mitraljøsevåpen. Men spillet nøyer seg ikke med det. Du kan også smelte sammen dine eksisterende våpen til et nytt leketøy med andre evner.

Dessverre lider Kid Icarus av et kontrollsystem som gjør at du ikke kan spille

RENT TEKNISK GÅR KID ICARUS ALLE TIDLIGERE 3DS-SPILL EN HØY GANG

det over lengre tid. Du er avhengig av stylusen for å sikte, mens du skyter med L-knappen og styrer med analogen. I luften fungerer dette bra, men problemene hopper seg opp på bakkenivå hvor stylusen også styrer kamera og dashing. Det føles klumsete.

Likevel nyter jeg den tiden jeg har, og grunnen er det formidable brettet designet. Alle verdenene er like pene både med og uten 3D. Rent teknisk går det alle tidligere 3DS-spill en høy gang, og setter en ny standard for hva konsollen kan takle. Utvikleren makter alltid å overraske fremfor å overrumple.

Kid Icarus er utrolig avhengighetsskapende, og byr på flere timer med underholdning både i kampanjen og flerspilleren. Det er et spill som innoverer og

engasjerer, som på tross av sine feil vil få kjernespillere til å svette og nyvervede Icarus-fans til å humre. Og det var vel i grunnen akkurat det vi ønsket oss. **Line Fauchald**



SILENT HILL: DOWNPOUR

PS3 XBOX 360 (Skrevet av Line Fauchald)

Vatra Games forsøker å gjenopplive en fallen serie med Downpour, men makter ikke å bringe serien ut av dypet. Spillet klarer til en viss grad å sette stemningen med et atmosfærisk lydbilde, men dårlig kampsystem, lav fiendevariasjon og elendig bildeoppdatering ødelegger for de virkelige skrekkopplevelsene. Jeg husker at Silent Hill 2 reklamerte med hvordan spillet ville skremme deg for livet. Det var sant. Det eneste

4 jeg blir skremt av nå er hvor stagnert denne serien har blitt, og hvor mørk dens fremtid ser ut.



LEGEND OF GRIMROCK

MAC PC (Skrevet av Kim Visnes)

Dungeon crawlers er en gammel sjanger som ikke brukes så veldig mye lengre. Derimot har Almost Human fra Finland valgt å lage en perle av et spill ved navnet Legend of Grimrock. Du styrer fire karakterer i førstesteperson, beveger deg rundt i en gigantisk hule slåss mot store stygge monstre og plukker opp nytt utstyr og ingredienser til å lage trylledrikker. For de av oss som vokste opp med spill som A Bard's Tale og

8 Might & Magic er dette som en reise tilbake i tiden, for resten er det en morsom opplevelse.



SILENT HILL HD COLLECTION

PS3 XBOX 360 (Skrevet av Line Fauchald)

Silent Hill 2 og 3 er blant de aller beste spillene i sin sjanger. Det hadde alt - et fantastisk lydspor, uhyre høyt detaljnivå og en bevisst symbolikk som skilte det fra resten av sjangeren. Nå ser de to bedre ut enn først sinne. HD-grafikken gjør det enklere å fange opp detaljer du ikke så tidligere, mens lyseffektene har fått et kraftig løft. Silent Hill 3 lider dessverre av bildeoppdateringsproblemer, som lagrer bildet i tide

7 og utide. Men det er fremdeles to eksepsjonelt gode spill, som fortsatt er ubønnhørlig skumle.

TRIALS EVOLUTION

XBLA XBOX 360

Sjanger RACING Utvikler RED LYNX Utgiver MICROSOFT
Slippes 18. APRIL Antall spillere 1-4 Anb. Alder ALLE



Hvis du eier en Xbox 360 er sjansene gode for at du også eier Trials HD. Red Lynx' perle bød på en herlig totalpakke - det var genialt i sin enkelhet, men også brutalt krevende. I Trials Evolution har de bygget videre på konseptet og forbedret alt.

Som ordtaket sier skal man ikke reparere noe som ikke er ødelagt, og Trials Evolution holder seg tro mot forgjengeren. Faktisk er kjernen i spillet identisk. Du er en fryktløs motorcrossfører, som må takle stadig mer krevende baner. Til hjelp har du en sprek motorsykkel og fysikkens nådeløse krefter. Kontrollene begrenser seg til gass, brems og balansering, men det er også alt du trenger.

Mens forgjengeren holdt seg innendørs tar Trials Evolution steget ut i det fri. Dette har store konsekvenser for variasjonen i banene, som strekker seg fra berg-og-dalbaner i skyene til mørke grotter. Spillet er fortsatt todimensjonalt i kjernen, men banene kan nå gå i kurver. Dette åpner for nye muligheter, og noen av banene går for eksempel i sirkel.

Utendørsarealene byr også på flere spektakulære øyeblikk enn tidligere. Hoppene er større, eksplosjonene er flere og banene er



1 BITTER STRID

Et av nøkkelpunktene som gjorde Trials HD populært var konkurransen mot vennene dine. Denne knivingen om de beste tidene er bevart og du blir hele tiden sammenlignet med andre Trials-spillere på vennelista di. Dette øker det spillets levetid betraktelig. Skryterrettighetene i vennegjengen smaker tross alt bedre enn achievements.

2 NY FLERSPILLER

Red Lynx har inkludert flerspiller i sanntid denne gangen. Opptil fire spillere kan konkurrere samtidig. Disse banene har plass til fire kjørere ved side om side, og kan spilles på samme skjerm.

mer dynamiske. For eksempel foregår én av banene på en falleferdig bro, som kolliderer i et ras av metall mens du krysser den. Kameraføringen er også friere enn i forgjengeren, og de største stuntene blir ofte fremhevet av spennende innsynsvinkler.

Til å begynne med er utfordringene forholdsvis enkle å takle, men vanskelighetsgraden økes radikalt mot slutten. De siste banene byr på tilsynelatende umulige hindringer, men følelsen du får når du endelig klarer det er desto deiligere.

Den glimrende banebyggeren har også fått en solid overhaling. Du kan lage dine egne baner hvor som helst i den store, åpne verdenen, og fantasien din vil sette begrensninger lenge før spillet gjør det. Er du av den kreative sorten vil

SPILLET BYR PÅ FLERE SPEKTAKULÆRE ØYEBLICK ENN TIDLIGERE

banebyggeren holde deg opptatt i månedsvis, og jeg er spent på hvilke kreasjoner som dukker opp etter lanseringen.

Trials Evolution er et fantastisk spill, som gir deg mer valuta for pengene enn det meste annet. Det er kun mangelen på rene gameplay-nyheter som står i veien

9 for toppkarakteren. Dette er essensielt tilbehør til din Xbox 360. Morten Bækkelund



RIDGE RACER UNBOUNDED

PC PS3 XBOX 360

Sjanger RACING Utvikler BUGBEAR ENTERTAINMENT
Utgiver NAMCO BANDAI Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 7

Vi har sett det så mange ganger før. Du er en ung og lovende gateracer i en amerikansk storby. Unbounded holder seg pinlig tro mot standardoppkrisningen. Til og med navnet på byen er en klisjé. Shatter Bay - metropolen der lovløse undergrunns-sjåfører regjerer, og politiets trafikkbudsjett er bunnløst. Jeg motstår fristelsen for å hoppe over introen og legger godviljen til.

I bilspill er det uansett selve kjøringen som er viktig, og det har visst gått utviklerne hus forbi. Som racingentusiast synes jeg det er synd. Bugbear har tatt seg tid til å bygge opp en fin by, med massevis av baner og moduser å utforske. Samtidig mangler spillet sin egen identitet, og alt er lånt fra andre, bedre racingserier.

Spillet er trygt plassert i arcade-landskapet - det er helt greit - og alle bilene er utstyrt med en boost-funksjon. Men det er én ting som mangler. Én særdeles viktig ting, nemlig kjørefølelsen. Kjøreferdigheter gir deg ingen fordeler, og det er stort sett like effektivt å mose bilen inn i veggen som å kontrollere den rundt

DEKKFYSIKKEN I SLADDENE ER NOE AV DET DÅRLIGSTE JEG HAR OPPLEVD

hjørnet. Spillet legger opp til at man skal skrense gjennom svingene, men dekkfysikken i sladdene er noe av det dårligste jeg har vært borti. At utviklerne har lagd en egen modus der du skal sladde mest mulig er et stort mysterium. Snakk om å blåse opp spillets desidert dårligste egenskap.

Ridge Racer har heldigvis et par ekstra strenger å spille på. Nettstøtten i spillet er både gjennomtenkt og engasjerende. Du kan spille mot ekte motstandere i alle de ulike modusene, og alle spillerne kan lage sine egne byer som de kan fylle med opptil fem egenlagde baner. Du kan dele byene dine med omverdenen, og du kan prøve å dominere andres byer ved å sette de beste rundetidene. Det er et morsomt konsept, som lar deg konkurrere med vennene dine enten de er online eller ikke.

Unbounded er ikke et håpløst spill, men det faller i skyggen av sine egne inspirasjonskilder. Hvis du har spilt alt som er av racingspill, og fortsatt er sulten på mer, er dette verdt en titt. 6 Morten Bækkelund

JULIA
DIETZE

CHRISTOPHER
KIRBY

GÖTZ
OTTO

PETA
SERGEANT

STEPHANIE
PAUL

UDO
KIER

62nd Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Panorama

We
come in
PEACE!

A TIMO VUORENSOLA FILM

IRON SKY

PÅ KINO 4. APRIL

euforia

FILM

For flere filmmeldelser:
www.gamereactor.no



Lilyhammer

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

JEG HAR ALDRI FØLT BEHOVET FOR å se en norsk TV-serie med italienske mafiosoer i fokus. På den annen side hadde jeg aldri forestilt meg at en norsk serieskaper ville fått med seg en mann av Steven van Sants kaliber. Little Steven har aldri vært spesielt begavet i mine øyne, men han er omgitt av en naturlig kulhet. Sånn blir det kanskje etter mer enn 30 år i et av verdens beste band.

Frank Tagliano er høyt oppe i New Yorks mafia, men etter å ha vitnet mot bossen må han søke dekning. Som sportsinteressert fikk han et godt, og kanskje litt feil inntrykk av Lillehammer under OL i 1994, og det er nettopp hit han ønsker seg når han skal omplasseres av FBI. Troverdig? Nei. Fornøydlig? Ja, snart. Det er virkelig herlig å se hvordan den fryktede og respekterte kjeltringen blir umyndiggjort av den norske velferdstaten. Halvveis inn i første episode er jeg litt urolig for at Tagliano skal indoktrineres som Rema-ansatt med snusleppe og lusekofte, men heldigvis tar han kontroll over situasjonen (og NAV).

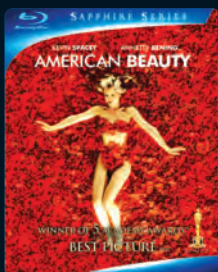
Som nevnt har jeg til gode å bli imponert over skuespillet til Little Steven, men sammen med de litt klønete nordmennene treffer de den upretensjose spikeren på hodet. Dette er en serie som ikke prøver

å være større enn seg selv. Hele tiden ligger det en ironi i bakgrunnen, bare for å fortelle seerne at de skal kose seg. Det er en deilig kontrast til NRKs tyngre satsing på serier om unge Wergeland med en blodserios Conradi i hovedrollen. Hvis man plukker serien fra hverandre sitter man igjen med en haug av slitte deler som ingen ville brukt hvis de ønsket å lage noe med kvalitet. Men det er her Lilyhammer lykkes - de har laget gull av gråstein.

Etter hvert som serien forløper blir det lenger mellom høydepunktene. Statusjaget til Giovanni Henriksen (Taglianos nye navn) går litt over stakk og stein, og serieskaperne har måttet legge en rekke usannsynlige premisser til grunn for at historien skal gå fremover. Det er i disse tilfellene jeg må legge godviljen til, for amerikanere som snakker dårlig engelsk kan bli i det kleineste laget. Men, men - ingen TV-serier fra hjemlandet er komplett uten en god porsjon puta-foran-fjeset-øyeblikk. Det er nok en serie for et litt eldre publikum, men selv de som ikke har rukket å møte de tyngre sidene ved norsk byråkrati burde finne ett og annet å fryde seg over.

8 Det vil med andre ord være en godbit for alle og enhver i hjertet av Oppland.
Tor Erik Dahl

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



American Beauty

Sjanger DRAMA
Lanseres 16. MAI
Ratio 1.85:1
Lyd DTS-HD 5.1

I AMERICAN BEAUTY BLIR VI kjent med Lester Burnham, en mann som er lei av livet som forstadssektemann og nikkedukke. Etter å ha møtt datterens vakre venninne får han en kraftig vitamininnsprøytning, og med det følger regelmessig trening, dop og jobbytte. Samtidig har kona en affære og datteren vil dra hjemmefra. Ikke akkurat den perfekte familien, med andre ord.

Bildet har fått et kraftig løft, og sørger for klare farger og flere nydelige scener som yter cinematografien rettferdighet. Thomas Newmans fantastiske

lydspor kommer også klart og tydelig frem, uten forstyrrende ulyder i bakgrunnen.

Manuset blir likevel formanende til tider, og det er litt for tydelig at regissør Alan Ball fordømmer forstadslivet nord og ned. Filmen bæres av det fantastiske ensemblet, med Kevin Spacey og Annette Bening i sitt livs roller. American Beauty er en film som vekker følelser, med temaer som berører absolutt alle. For hvem har ikke hatt lyst til å endre livsstilen så drastisk?

8 Line Fauchald



TinTin: Enhjørningens Hemmelighet

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

I STEVEN SPIELBERG OG PETER JACKSONS hjertebarne følger vi journalisten TinTin, som havner i problemer etter å ha kjøpt et modellskip på brukmarked. For han vet ordet av det blir han forfulgt av et utall skurker, og situasjonen ser mørk ut til kaptein Haddock kommer inn i bildet. For å knekke koden må de nemlig spore det helt tilbake til Haddocks forfedre, og det er langt fra en enkel oppgave.

Mesteparten av moroa er i jaktene til sjøs og lands. Sekvensene ser utrolig fine ut, og klarer å formidle TinTin-følelsen på en troverdig måte. Det er også her dialogen kommer best til sin rett, med kjøppe kommentarer og referanser eldre TinTin-fans vil sette pris på. Men stjerna i showet er animeringen. Det hele flyter så sømløst at det er umulig å ikke bli imponert over detaljgraden, med så godt som perfekte teksturer og klare farger. Tegneserieinspirasjonen er aldri for tydelig, og resultatet er en TinTin-film med nok selvbevissthet og humor til å bergta en ny generasjon. Det er samme,

8 gamle TinTin, bare med en skikkelig god ansiktsløftning.
Line Fauchald



Girl With the Dragon Tattoo

Sjanger DRAMA Lanseres 25. APRIL Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

DAVID FINCHERS ER DEN ANDRE REGISSØREN som har latt seg inspirere av den første boken i Millennium-serien. Den svenske filmen med samme navn ble en storsuksess, og for meg var det eneste positive at Daniel Craig hadde hovedrollen som Mikael Blomquist, mens David Fincher stod for regien. Men all skepsis ble visket vekk idet Rooney Mara entret scenen.

Mikael skal løse mysteriet om en bortkommen jente i Sverige, og ber om assistanse fra hackeren Lisbeth Salander (Rooney Mara). Filmen bæres helt og holdent av Mara, og hun stjeler showet i hver eneste scene hun er med i. Hun er rett og slett trolldrivende.

Det store spørsmålet er jo hvorvidt den nye filmen er bedre enn 2009-varianten. Er det i det hele tatt nødvendig å gi ut en ny film? Godt spørsmål. Det eneste du trenger å vite er at filmen holder minst like høyt nivå. Du sitter foroverlent så å si gjennom hele filmen, og

8 Maras tilstedeværelse er nok til å se den.
Kim Visnes

BUY AT

GameStop
power to the players™



THE
WITCHER®
ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

"ET SPILL MAN VIRKELIG VIL LEVE I!"

GAMEREACTOR.NO

THE AWARD-WINNING RPG COMES TO XBOX 360®
17TH APRIL

WWW.THEWITCHER.COM | BUY.THEWITCHER.COM | WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

XBOX
LIVE™

CDPROJEKT:™



XBOX 360®

Jump in.



Online

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

Hva er FP, AP og TP?

Hva er egentlig og forskjellen mellom første-, andre- og tredjeperson?
/battlecount

Andreperson er det nok ikke noe som heter, men både i spill og litteratur er det vanlig å bruke det man kaller førstepersonsperspektiv og tredjepersonsperspektiv. Forskjellen er hvordan man ser og opplever historien. Er det førsteperson, ser man begivenhetene som om det er en selv som opplever det (altså fra "jeg"-synsvinkel). Er det tredjeperson, opplever man historien fra en utenforstående tredjepart (altså en tredje person) sitt perspektiv. En tredjeperson vet som regel ting om handlingen som førstepersonsvinkelen ikke vet eller skildrer. Enkelt og greit: Spiller du et spill som er FP, ser du spillet som om du var i hodet til spillfiguren din. Er det derimot TP, ser du gjerne hele spillfiguren fra topp til tå.
/Ingar Takanobu Hauge

Metal Gear Solid 5?

Vet dere i redaksjonen om det eventuelt vil slippes en oppfølger til Metal Gear Solid 4? I så fall - hva er handlingen i spillet?
/bab84

Hideo Kojima har sagt at han ønsker å lage et femte spill, men det har ikke blitt annonsert. En skulle likevel tro at Kojima Productions allerede holder på med utviklingen av en ny tittel i serien, med tanke på at det er et rimelig populært merkenavn. For tiden holder det japanske spillstudioet på med spillmotoren FOX Engine, som skryter av nesten fotorealistisk grafikk.
/Robin Høyland

Guild Wars 2

Hei! Det er noke som er svært avgjerande for at eg skal vurdere å kjøpe Guild Wars 2, og det er om det faktisk blir gratis over nett eller ikkje? Er det komnt noken spesifikk info frå ArenaNet om det?

Regner nesten med at det sikkert er flere som har dette som en avgjerande faktor for å kjøpe et MMORPG, er ikkje spesielt gira på månedlige

betalinger. :)
/Spore29

Hei, Spore. Neida, i likhet med det første spillet vil du ikke trenge å betale noen slags form for sum i måneden. Alt du trenger å gjøre er å kjøpe spillet, så har du full tilgang.
/Robin Høyland

Skyrim-lag

Noen anelser om når en oppdatering som fjerner PS3-laggen kommer? Den oppdateringen som kan lastes ned nå har kun laget MER problemer.
/The Cookiemonster

1.4-oppdateringen som kom for drøyt en måned siden skulle fikse problemene med PS3-versjonen av spillet. Et kjapt Google-søk viser at den gjør dette, men av en eller annen grunn fungerer det ikke for alle. Jeg har ikke noe godt svar på hvorfor, så for øyeblikket får vi håpe at neste patch fikser problemene skikkelig.

Uhørt at spillet ikke fungerer hele fire måneder etter lansering, og jeg håper virkelig at ting ordner seg for deg og alle andre Skyrim-spillere på PS3.
/Robin Høyland

Sletter dere noen gang brukere?

Jeg var på oppdagelsesferd dypt inne i Gamereactors wastelands da jeg kom over en bruker som ikke hadde vært pålogget siden dagen han opprettet profilen. Det var i slutten av 2008. Det finnes helt sikkert flere som er mye eldre.

Jeg lurte bare på om dere noen gang rensker opp i slike inaktive profiler som har ligget døde i flerfoldige år? De ligger jo bare der og okkuperer gode brukernavn.
/Joelspeanuts

Nei, det gjør vi ikke. Det er nok mange profiler som ikke blir brukt, og det er klart vi kunne rensket opp her. Problemet er det at man aldri vet når en gammel bruker plutselig blir aktiv igjen.
/Robin Høyland

MÅNEDENS BREV

HVA ER EN GAMER?

asad610 lurte på hva som er definisjonen av en gamer...

Jeg kom inn i en diskusjon med en venn for litt siden og den fikk meg til å lure på hva en gamer egentlig er? Kan man kun spille på Wii og fremdeles kalle seg en "hardcore gamer"?
/asad610

De siste årene har begrepet "hardcore gamer" fått en litt feil betydning, og mange tror en hardcore gamer er folk som spiller spill som Call of Duty flere timer om dagen. En hardcore gamer er heller en som rett og slett spiller relativt mye på daglig basis, og som ofte har stor variasjon i spillingsamlingen sin. Altså ingen som begrenser seg til ett populært spill.

Dermed kan du også være en hardcore gamer om du spiller Wii, hvis du spiller mye og har en relativt stor spillingsamling. Grunnen til at Wii har blitt stemplet for å være en casual-konsoll er rett og slett fordi mange av spillene til den er veldig tilgjengelige for folk som egentlig ikke spiller så mye spill.

En gamer er vel noe litt i mellom hobbyspillere og hardcore-gamere; en som spiller en del spill og har en viss innsikt i spillindustrien, men som ikke er over gjennomsnittet interessert.

Det er mange forskjellige tolkninger av begrepene, men håper likevel dette var et OK svar.
/Alexander Lange



FORUMSNAKK

Dette tenkte dere om Mass Effect 3-anmeldelsen!

Elsker spillet, men de tre avslutningene er veldig forvirrende.
/Jacsterd

Fikk spillet i går. Kom meg sent i seng for å si det slik. Heldigvis var ryktene om dårlig FPS på PS3 temmelig overdrevne. Etter åpningssekvensen er det smooth sailing.
/Zebula77

Dette spillet er helt konge! Har gleda meg

siden 2010, og hittil er jeg storfornøyd! Liker ikke Day 1-konseptet noe særlig, men akkurat når det gjelder Mass Effect 3 kunne jeg ikke gitt mer f***!
/Shadyfruit

ELSKER DETTE SPILLET !!!!!
/Venom140

MrKickass approves this game!
/MrKickass

Akkurat som jeg trodde. Likte demoen, men er ingen fan av Mass Effect-serien. Derfor blir det

ikke noe kjøp.
/albaga

Mulig kjøp når det faller i pris. Må si at stive ansikt og dårlig stemmeskuespill ikke avskrekker meg fra å kjøpe et åpenbart bra spill.
/armadillon

Oooh... Gleder meg som en liten drittunge, men det hadde jeg nok gjort uansett karakter.
/Orph

Karakteren ble som forventet. Tror dog ikke jeg

skaffer spillet, har ikke noe spesielt forhold til serien.
/Duckislate

Som forventet.
/Sonic og link

Naa.
/Parkour Gamer

Utfra det jeg har sett fra demoen er det helt ufattelig at det ikke blir toppkarakter på grafikk.
/Xenofex



DARK SOULS

Sjanger ACTION, RPG Utviklere FROM SOFTWARE Utgivere NAMCO BANDAI Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16

Dark Souls er nok et av de mest seriøse fantasy-rollespillene på lenge, i alle fall med tanke på angrepsmekanikken. Man kan bruke et bredt utvalg av sverd, spyd og økser eller friske opp arsenalet med litt god, gammeldags magi. Samme hva du velger vil du ha et ganske avansert gameplay å sette deg inn i, også med tanke på angrepsmønstrene til monstrene du møter på. Timing av pareringer og slag er av ytterste viktighet.

De ordinære fiendene kan være vanskelige nok og er nesten likemann til din karakter. Når du så er uheldig og snubler borti en bosskamp med en gruelig demon eller noe lignende er det en ekstremt stressende opplevelse og en rimelig hard utfordring. Likevel er det lite som kan sies å være så tilfredsstillende som å vinne mot en boss på Dark Souls. Mestringsfølelsen er usammenlignbar.

Gjennom spillets gang vil du gå gjennom mange ulike miljøer, da alt fra middelalderbyer til mørke sumplandskap vil få deg til å lure på om du noen gang får se den virtuelle sola igjen. Det eneste jeg har å klage på er fysikken på bekjempede fiender. De livløse kroppene har nemlig for vane å hekte seg på føttene dine når du løper, som ser skammelig korny ut.

Lydeffektene i Dark Souls gir meg virkelig bakoversveis. Et sverd som trekkes fra slira av en fiende som med ett dukker opp bak deg er med på å skape panikktfølelsen. Lyden av en drages kraftige vingslag og mektige brøl er kanskje enda mer panikkfremkallende, mens lyden av dryppende rør i kloakken skaper en distinktiv paranoid atmosfære. Denne bruken av lydeffekter er så utrolig godt gjennomtenkt og enda bedre gjennomført.

Ikke forvent å bli ferdig med Dark Souls med det første. Dark Souls er ikke et spill for den gjennomsnittlige gameren. Det er ikke et spill du spiller for å bli underholdt, det er et spill du spiller for å få en knallhard utfordring og for å fylle dødtiden med noe som føles betydningsfullt.

8 /Ursa Minora



SALG AV BRUKTSPILL

Fremtiden for bruktspill blir stadig mer utrygg. Ghostintor liker ikke utviklingen.

Flere og flere utgivere prøver å sikre seg mot bruktsalg. Nettkoder har vokst i popularitet, mens den digitale distribusjonen blomstrer. Men det er ikke godt nytt for alle. De skikkelige gamle spillene er bare å finne på bruktsalg, mens prisene blir høyere på både spill og utvidelser.

Er spillprodusentene virkelig så griske som vi tror? Jeg vet virkelig ikke, men det er ingen bra utvikling. Produsentene fortjener hver krone de får, og bruktsalg er intet annet enn dårlig butikk for dem. Så jeg forstår dem, og aksepterer nettkoder og lignende.

Det ryktes at den neste Xboxen vil låse spillene til din profil. Dette vekte bare kritikk, der enkelte sa at de nektet å kjøpe konsollen om det ble slik. Det skjønner jeg, for det med

å låne spill og dele det med vennene sine stiller sterkt for oss - og er dermed ikke noe jeg vil gi opp. Microsoft får selvfølgelig fantastisk fortjeneste av dette, men en slik sperre vil så godt som eliminere bruktsalg. Med det sagt er det utvilsomt god butikk for dem, men det hjelper ikke spillerne.

På en annen side har vi digitalt salg av spill, i form av ting som Steam på PC eller Games on Demand på Xbox Live. Steam er en fantastisk plattform, og har totalt tatt over PC-spillingen min. Jeg har nesten ingen PC-spill på disker, og jeg er nok ikke den eneste. Men dette har jeg ikke noe imot. Her er bruktsalg nærmest ikke-eksisterende uansett. Men når det kommer til digitalt salg av spill på konsoll, er saken helt annerledes.

Jeg ville aldri ha godtatt at konsollene byttet til digitalt salg. Jeg tror det skyldes at konsollspilling er mer sosialt enn på PC, da man gjerne samler vennegjengen foran TV-en for å spille. På PC er man derimot sjelden mer enn en person foran skjermen, og det blir noe annet.

/Ghostintor

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

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	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	SSX Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snofjela!	Sport	EA	9/10
07	Uncharted 3: Drake's Deception Formidabelt actioneventyr fra Naughty Dog. Drake har aldri vært på et bedre eventyr.	Action	Sony	9/10
08	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	Rayman Origins Supersjamerende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i stormor. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatorens noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mass Effect 3 Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
14	Killzone 3 Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
15	Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10

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

ANBEFALT

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

NAUGHTY DOG / SONY

Hva skjer? Naughty Dog spinner videre på sin solide eventyropskrift, og leverer Nathan Drakes aller beste spill. Manuset er utrolig velskrevet, og proppfullt av troverdige figurer med eminent stemmeskuespill. Det skader jo ikke at det er innpakket i en helt særegen visuell stil, som rett og slett gjør Uncharted 3 til det peneste spillet på Playstation 3.

Beste øyeblikk: Det er vanskelig å velge ett, men det var uenkelig herlig å klaskes til fienden med en fisk i ansiktet.

Til deg som: Vil leke Indiana Jones.



ANBEFALT

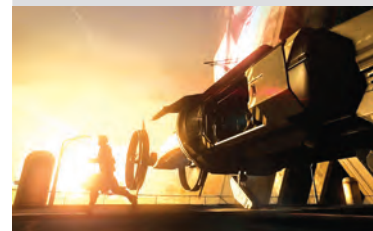
SYNDICATE

STARBREZZE STUDIOS / EA

Hva skjer? I Syndicate styres verden av enorme multinasjonale selskaper, såkalte syndikater, som innbyrdes kjemper om makten og forbrukernes penger. Selskapene har overtalt de fleste til å gå med en chip i hjernen, og agenten Miles Kilo har en av de bedre prototypene. Syndicate har god skytefølelse og kunstig intelligens, og er utstyrt med smarte spillmekanikker.

Beste øyeblikk: De første tre timene. Syndicate har en utrolig god intro.

Til deg som: Er glad i godt gjennomført cyberpunk.



ANBEFALT

INFAMOUS 2

SUCKER PUNCH / SONY

Hva skjer? Cole er tilbake med enda bedre superkrefter, og denne gang skal han avkjempe det smadreglade monsteret The Beast. Vår boltreplass er den nedslitte byen New Marais, der et fascistisk militære regjerer med jernhånd. Det er en fryd å leke seg i det fengende universet, der alt fra grafikken til fiendene holder mål. En fullverdig oppfølger fra Sucker Punch!

Beste øyeblikk: Hver eneste gang man får nye superkrefter å more seg med.

Til deg som: Alle som går med en elektriker i magen. En voldelig en, sådan.



STYR UNNA!

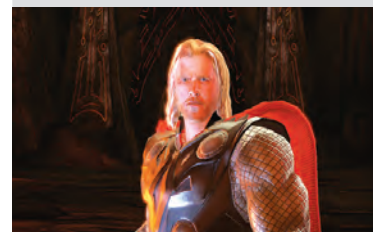
THOR: GOD OF THUNDER

LIQUID ENTERTAINMENT / SEGA

Hva skjer? Jotnene er på ferde, og det er opp til Thor å redde Åsgard. Med det sagt er det vanskelig å følge med i den rotete historien, ofte gjengitt med elendig stemmeskuespill fra de begrederlig designede figurene. Men det er ikke bare hovedkarakterene som lider av designet - fiendene, som visstnok er inspirert av norrøn mytologi, fremkaller latterbrøl av den dårlige sorten. Fy, så dårlig.

Verste øyeblikk: Hver gang en av figurene åpner munnen. Stemmeskuespillet er så elendig at du heller kan spille uten lyd.

Velg heller: God of War eller Dante's Inferno.



PS VITA

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 tomme store skjermen er et vakkert skue, og byr på en teknisk dybde håndholdte konsoller har manglet.

Gamereactor Topp 5 PS Vita

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Ultimate Marvel vs Capcom 3	8/10
2	Uncharted: Golden Abyss	7/10
3	Wipeout 2048	7/10
4	Little Deviants	7/10
5	Everybody's Golf Vita	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 prosessorkjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable nettenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidenes superhelte spill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
07	SSX Forventningene var høye, men EA leverte akkurat det halsbrekkende eventyret vi ønsket. Til snøfjela!	Sport	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
10	Mass Effect 3 BioWare har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
11	Rayman Origins Supersjarmende og vellesignert plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
12	Gears of War 3 Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Doms beste eventyr.	Action	Microsoft	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

MASS EFFECT 3

BIOWARE / EA

Hva skjer? BioWares episke trilogi er ved veis ende og Mass Effect 3 føyer seg inn i rekken med et dramatisk klimaks. Reaperne invaderer kloden, og Shepard må samle styrkene sine for å redde galaksen. Det audiovisuelle er i en klasse for seg selv, mens skytefølelsen og kampsmidigheten har fått en skikkelig overhaling. Herlig avslutning.
Beste øyeblikk: Når du har fullført spillet, og det eneste du vil er å spille det igjen, igjen og igjen.
Til deg som: Vil ha et rollespill med lang levetid og gode actionsekvenser.



ANBEFALT

NHL 12

EA CANADA / EA SPORTS

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

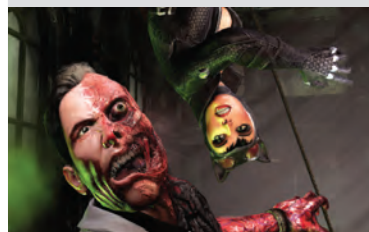


ANBEFALT

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY / WARNER BROS.

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



STYR UNNA!

SONIC UNLEASHED

SONIC TEAM / SEGA

Hva skjer? Det blå pinnsvinet er tilbake, denne gangen med et virus i kroppen som gjør ham til et varpinnsvin. Løpesekvensene er herlig og berusende, men så kommer plattformspillet og ødelegger alt. Fullstendig. Dette kunne vært kjempemoro, men ender opp som et spill du kommer til å bli gal av.
Verste øyeblikk: Med et smil om munnen har du gått fra et herlig adrenalinrush, bare for å plutselig snuble rundt i verdens verste plattformspill.
Velg heller: Prince of Persia. Prinsen er en smidig Sonic i menneskeform.





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

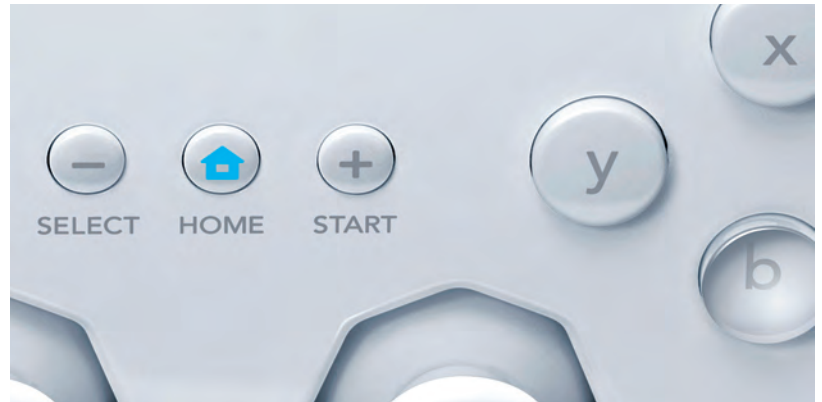
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

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 spilleopplevelsen, som alltid har vært i fokus hos Nintendo. Wii har en bevegelsessensitiv håndkontroller som har revolusjonert spillbransjen, og som gjør spilleopplevelsene helt nye. Med Wii-kontrolleren kan man selv svinge sverdet, slå golfballen og kaste spydet. Wii har også blitt utrolig populær over hele verden. Det er svært mange spill under produksjon til maskinen, og Nintendos egne titler er av den samme høye kvaliteten som firmaet alltid har vært kjent for.



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

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

ANBEFALT

THE LAST STORY

MISTWALKER / NINTENDO

Hva skjer? The Last Story et japansk rollespill av den gode, gamle sorten. Landmasser forsvinner i havet, og de store skogene dør sakte men sikkert hen. Med hovedperson Zael får du et kampsystemet som er en blanding av action og taktikk, og er mye mer livlig enn hva man ellers er vant til fra japanske rollespill. Den visuelle stilen er godt gjennomført, og musikken serverer en herlig og unik opplevelse.

Beste øyeblikk: Bosskampene. Her holder det ikke å slå tanketomt på fienden.

Til deg som: Vil ha et klassisk JRP.



ANBEFALT

XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH STUDIOS / NINTENDO

Hva skjer? Monolith Soft vender tilbake med nok et glitrende japansk rollespill. Vi følger Shulk, armert med det magiske våpenet Monado. Xenoblade Chronicles lar oss utforske og føle på omgivelsene rundt oss, der figurene kan delta i flere valgfrie sideoppdrag når man vil. Helt herlig.

Beste øyeblikk: Når man får dreisen på kampsystemet. Her må man følge med og gå drastisk til verks, hvis ikke feiler man kraftig.

Til deg som: Vil ha et rollespill med frihet og oppdagelsesglede i alle ledd. Fenomenalt!



ANBEFALT

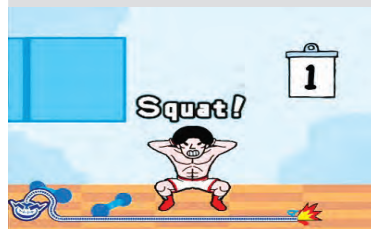
WARIO WARE: SMOOTH MOVES

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

Hva skjer? Den gjerne bolla Wario byr igjen på et brett varierte minispill, denne gangen tilpasset Nintendo Wii-kontrolleren. Smooth Moves er kanskje det sprøeste spillet i serien, og er både lekent, utfordrende og stor moro på en gang.

Beste øyeblikk: Når Wii-moten skal være en telefon. "Ring" *Ring* - Hallo?

Til deg som: Liker spill utenom det vanlige. Wario Ware mangler gode flerspillermoduser, men er allikevel et sosialt spill da det er like moro å se folk spille som å spille selv.



STYR UNNA!

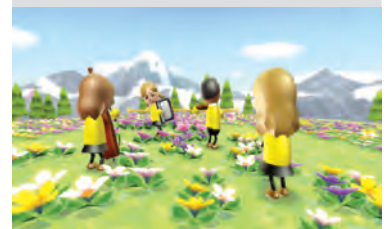
WII MUSIC

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Wii Sports var kjemppegøy. Wii Fit var interessant. Wii Play var ikke så moro. Og Wii Music er søppel. Det holder nå, Nintendo! I Wii Music skal du lage musikk ved å svinge på armer og bein. Upresist, monotont, og elendig midi-musikk er resultatet. Dette er ikke et spill, heller en babyleke.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at spillet ikke utfordrer ferdighetene dine i det hele tatt, men bare vil at du skal leke.

Velg heller: Rock Band og Guitar Hero på Wii byr på mye mer underholdning enn dette mølet.



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.



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	Modern Combat 3: Fallen Nation	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut the Rope	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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

ANBEFALT

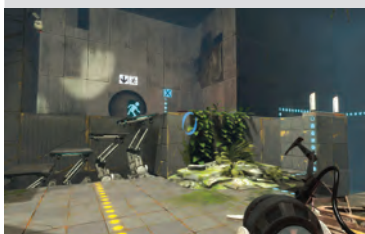
PORTAL 2

VALVE / VALVE

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

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

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



ANBEFALT

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Hva skjer? Skyrim er akkurat så bra som alle trodde det skulle bli. Det byr på et uhyre detaljert og stort spillunivers, med masse nye egenskaper og forbedrede animasjoner og væreffekter. Det er massivt, altoppslukende og atmosfærisk, og akkurat så bra vi alle ønsket at det skulle være. Magisk fra Bethesda!

Beste øyeblikk: Idet du vinner din første kamp mot en drage. For en maktfølelse!

Til deg som: Ønsker et rollespill med uendelig dybde og god atmosfære.



ANBEFALT

TOTAL WAR: SHOGUN 2

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

Hva skjer? 1500-tallets Japan er i kaos, og du inntar rollen som krigsherren. Din ambisjon? Å knuse alle andre fraksjoner. Nok et knalls spill fra den turbaserte realtidsstrategiserien.

Beste øyeblikk: Å se over 65 000 (urlekkert animerte) kjempende enheter på skjermen samtidig er intet annet enn storslått. Piler hviner fra skytterne på slottsmuren, skip fra havet glir sakte inn og de stridende infanteristene myldrer rundt som en skokk skrekkslagne maur.

Til deg som: Vil leke overlegen krigsherren i Østen.



STYR UNNA!

BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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

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

Velg heller: Machospillet Bulletstorm.





TILBAKEBLIKK

Silent Hill 2

Plattform PS2, Xbox, PC Lansert 2001 Spillere 1

Få survival-horror spill har klart det **Silent Hill 2** klarte. Selv et tiår etter sin utgivelse står **Silent Hill 2** som et prakt eksempelar for sjangeren. Spillet blandet atmosfære, omgivelser og historie sammen til et skrekkens mesterverk, som den dag i dag er regnet som et av de skumleste spillene noensinne.

Hva gjorde Silent Hill 2 så uhyre bra? Jo, det var rett og slett fordi hele spillverdenen var perfekt satt sammen med tanke på symbolikk og karakter. Hver

minste detalj som var med i spillet var der for en grunn - å reflektere den ødelagte sjelen til spillets hovedperson, James Sunderland. Den øde og forlatte byen gir en gjenspeiling av James' ensomhet, en ensomhet som har plaget ham siden hans kones død.

Alle monstrene og uhyggelighetene som James møter på innehar en feminin form, som symboliserer James' savn etter sin kone, og de groteske, men likevel fagre, sykesøstrene hintet kanskje til hans

David har blitt med James Sunderland til **Silent Hill 2...**

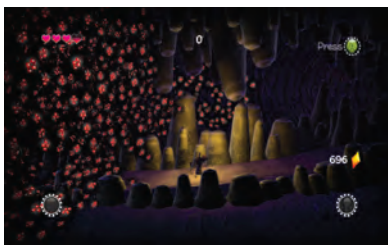
undertrykte libido. James' sinne, hat, raseri, sorg og smerte får også sin egen groteske manifestasjon i den brutale og morderiske Pyramid Head.

Alt dette for å skape en verden der du ikke lenger er sikker på om den ekte ondskaperen er i Silent Hill, eller om det er James' egne indre demoner. De nye Silent Hill-spillene har ikke klart å gjenskape den uhyggelige opplevelse vi fikk her, og jeg tviler på at de noen gang vil klare det.

/David Selnes

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Scarygirl

XBLA / ca. 65 kroner (Skrevet av David Selnes)

Du er ei lita, piratkledd jente med mystiske drømmer, som drar ut på reise for å utforske hva de betyr. Rent kreativt er det et interessant spill, med varierte og fargerike miljøer. Et spennende kampsystem hjelper dessverre ikke, da det er så godt som umulig å bygge komboer og interagere med fiender uten å bli slått ned selv. Spillet har også en vanskelighetsgrad som ikke helt kan bestemme seg hvor den vil være på skalaen. Om du ser bort fra feilene skjuler det seg dog et artig plattformspill. **6/10**



Smash 'N' Survive

PSN / ca. 90 kroner (Skrevet av Viktor Erikson)

Smash 'N' Survive er et såkalt "car combat"-spill, svært inspirert av Carmageddon og Twisted Metal. Dessverre ser fysikken ut til å ha blitt programmert på månen, mens skadmodelleringen er så kjedelig at det er mer spennende å høvle ost. Banedesignet er uinspirert, og våpnene er en endeløs kjede av obligatoriske rig som motorsager, flammekastere og rakettgevær. Det er på alle måter en katastrofe, og fortjener verken plass i spillhyllen eller på Jorda. **3/10**



I Am Alive

Multi / ca. 99 kroner (Skrevet av Rasmus Lund-Hansen)

Selv om I Am Alive trekker opp mange nye og spennende ideer av hatten, så er det noe ved totalpakken som skurrer. Menneskeheten er for det meste utryddet, og ditt mål er å finne din datter og kone. En giftig støvsky dreper deg på bakken, og derfor må du holde deg i høyden. Klatreelementene er noe av det beste i I Am Alive, men helheten trekkes ned av ensformige kamper og grå, kjedelig grafikk. Det er et greit spill, men sammenlagt er det umulig å gi det noe mer enn godkjent. **6/10**



Blizzard har endelig bestemt seg for en lanseringsdato for Diablo III. følge Blizzard Entertainment-leder Mike Morhaim kan vi forvente å se seriens tredje tilskudd den 15. mai.

Ny arvtager for Molyneux

Peter Molyneux har som kjent forlatt Lionhead Studios for å utforske nye muligheter. Styret i selskapet ble naturligvis ikke glade over å miste en så stor personlighet, men har nå funnet en verdig arvtager i Phil Harrison - altså den samme Harrison som tidligere har jobbet som sjefen for den europeiske Playstation-avdelingen.

Ingen ny Xbox på E3

Ryker om den neste Xbox-konsollen har floreret fra alle kanter i det siste, og mange har holdt en knapp på årets E3-messen som arenaen for avsløringen. Nå har imidlertid Microsoft offisielt avkreftet dette, og uttalte samtidig at de ikke vil snakke om ny Xbox-maskinvare på E3 eller i den nærmeste fremtid. Microsoft skal etter sigende fokusere på Xbox 360 i 2012, men vi skal likevel ikke se bort fra at arbeidet med en ny konsoll allerede har begynt.

Bare UE3 til neste konsoll

Epic Games' nye Unreal Engine 4-spillmotor skal etter planen bli vist frem offentlig senere i 2012, men lanseringen blir neppe for i 2013 tidligst. Den nye utgaven av den superpopulære spillmotoren vil trolig ikke bli å se på den neste konsollgenerasjonen, i hvertfall ikke til å begynne med. Ifølge Epic Games' Mark Rein vil nemlig Unreal Engine 3 fremdeles benyttes ved lansering av ny konsoll.

HD-Ratchet & Clank på vei

Ratchet & Clank-klassikerne fra Playstation 2-tiden vil relanseres i HD den 16. mai. Sony har bekreftet at relanseringen vil inneholde Ratchet & Clank, Ratchet & Clank: Locked & Loaded og Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, som også har en flerspiller for åtte stykker. Grafikken har 60 bilder i sekundet, og har Trophies og 3D-stotte.

Våre aller spillegoer

Vi har funnet våre digitale tvillinger!

Det skorter ikke på skammelig dårlige spillfigurer, og noen ganger trenger vi å minnes de beste for å unngå spillkoma. Her er våre muskuløse og brystfagre favoritter!

Likkleik muskelkis

Kratos / God of War-serien

Hvem vil vel ikke være mannen over alle menn? Han startet som hverdagsmannen, som ble lurt til å drepe sin kone og barn av Ares. Så gikk han til angrep på de greske gudene i blindt hat, en etter en. Og for hver gud han drepte, ble han bare sterkere og sterkere. Ingen hoder, lemmer og ben er trygge med Kratos i nærheten. Han er så kraftig at han til og med har stoppet titaner. Greit nok, likkleik som han er så er han kanskje ikke noe særlig å se på, men det overskygges av hans vinnende personlighet og dametekke. Sa jeg at han var mannen over alle menn?

/Kim Visnes

Elektrisk machomann

Cole McGrath / Infamous-serien

Hvis jeg kunne velge ville jeg vært Cole McGrath. Dette er en kar som har muligheten til å manipulere elektrisitet. Han kan kaste strømgranater, skyte elektrisitet ut av hendene og tilkalle lyn fra mørke skyer. Ikke nok med det, han kan også fly (nesten), og i oppfølgeren får han også ild- og iskrefter. Han har også en overdrevent mørk og mandig stemme, noe som passer meg veldig bra, for jeg er tross alt i overkant mandig. Han er også den eneste spillfiguren som ikke heter Wario som tar seg godt ut i gule klær, og det er jo applausverdig i seg selv.

/Robin Høyland

Kanonbra romkvinne

Samus Aran / Metroid-serien

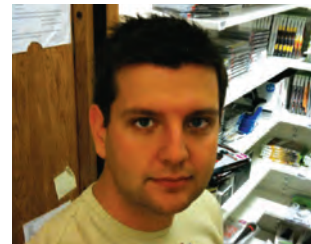
Se bort fra togkrasjet Metroid: Other M, og du har et utmerket kjøttstykke av ei kvinne. Tenk deg å ha en Power Suit med en innebygd kanon på armen som kan skyte alt mulig. Hun kan også rulle seg til en stor fotball og bli en dødelig bombe. Under den kraftfulle superdrakten har hun en tetsittende lyseblå heldrakt som kan få selveste Kristian Nymoen til å svette. Jeg har også alltid hatt lyst til å være litt høyere, og da passer det utmerket at Samus er hele 1.90 høy. Og hva er ikke kulere enn at etternavnet til Samus er hentet fra den legendariske fotballspilleren Pelé?

/Martin Andresen



Redaksjonens spillmåned

Våre skribenter skriver om denne månedens tidstyver!



Kim Visnes

Skribent siden juli 2007

Alder: 31

Spiller på: PC og iPad

Spesialitet: Rollespill, MMO

Liker: En god historie

Hater: Spill med null tanke bak designet

Yndlingsfigur: Garrus

Favorittspill: A Link to the Past

Gleder seg til: Diablo III

Phantasmagoria (PC)

GOG.com har hatt en god del kule spill på tilbud i det siste, så jeg endte opp med å kjøpe flere. Et av dem var Phantasmagoria, som jeg sist spilte i 1995 da jeg var 15. Lagd av Sierra og skrevet av Roberta Williams er Phantasmagoria et utrolig bra skrekkspill som brukte FMV (Full Motion Video) for alt som foregikk. Du spiller Adrienne, som har kjøpt et hus sammen med ektemannen sin. Huset har derimot en ganske grusom fortid, noe Adrienne finner ut av mens hun utforsker herskapsboligen for å få ideer til en ny bok hun skriver.

Dom: Spillet skapte store overskrifter når det kom ut i Norge, fordi det som skjer på skjermen er i ekte film. Alt i alt er det en av de bedre pek-og-klikk-spillene der ute, som absolutt er verdt de skarve 50 kronene det koster nå.

Slagmarkens muskelmenn

Isaac Clarke vs Chris Redfield

Hvem ville stukket av med seieren?

Isaac Clarke vs Chris Redfield

Dead Space

Resident Evil

Isaac Clarke er en av verdens sprekste 46-åringer, med flere år på baken som ingeniør hos C.E.C. - for han ble fanget i rommet.

Den 39 år gamle spesialagenten hos B.S.A.A er en av de fremste på skytevåpen. Kjent for å ha muskler som kan brukes som svømmeringer.

Atferd

Den karismatiske machomannen snakker kun når det er nødvendig, og holder alltid hodet kaldt når necromorphene gir lyd fra seg.

Muskelmaskinen fra Resident Evil går alltid rett på sak, og får som regel jobben gjort - selv om han ofte har assistanse fra snertne soldatfrøknere.

Angepstaktikk

Isaac har flere ganger bevist at han kan gjøre mye med veldig lite. Han har alltid lite ammo, og derfor må hvert eneste skudd telle. Presisjon er alt!

Det er ikke så mye som skiller Chris fra resten av mølja. Toff og rappkjefte, men vi tviler på at han ville gjort seg like godt i verdensrommet som Isaac.

Våpen

Isaac gjør rent bord med sine eksotiske romvåpen, da spesielt plasmakutteren ville gjort selv Shepard grønn av misunnelse. Dessuten har han en usedvanlig frekk rustning.

Med unntak av den solfargede Magnum-pistolen er det lite nytt å melde. Vi er overrasket over at han treffer i det hele tatt, med alle de megamusklene i veien.

Vinneren: ISAAC CLARKE

Hva kan vi si? Med den rustningen kan han vinne hva som helst.



Ingar Takanobu Hauge

Skribent siden august 2010

Alder: 24

Spiller på: Nintendo, Sony, PC

Spesialitet: Japanske kuriositeter

Liker: God musikk, god historie og god stemming

Hater: Dårlig voicing og kontrollere

Yndlingsfigur: GLaDOS

Favorittspill: Ocarina of Time

Gleder seg til: The Last Guardian

Valkyria Chronicles 3 (PSP)

Valkyria Chronicles-serien er en av mine favoritter i denne konsollgenerasjonen. Dessverre har Sega bestemt seg for å ikke gi ut tredje spill i serien i Vesten, så jeg stotrer meg gjennom den japanske versjonen. I spillet styrer man en black ops-bataljon fra Gallia under turbaserte slag. Spennende, morsomt og vakkert.

Dom: At Sega lanserte Valkyria Chronicles II på PSP var for min del skuffende. Men med Valkyria Chronicles 3 er serien tilbake på sitt beste.



Adrian Berg

Skribent siden mars 2008

Alder: 22

Spiller på: PC

Spesialitet: Rollespill

Liker: En verden som kan utforskes

Hater: Stereotyper

Yndlingsfigur: Geralt fra Rivia

Favorittspill: Baldur's Gate

Gleder seg til: Baldur's Gate: Enhanced Edition

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (PC)

Jeg droppet Mass Effect 3 ved lansering og gikk heller bakover i Bioware sin katalog for spillkosen min i mars. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn er en fantastisk spillperle som holder seg godt.

Dom: Baldur's Gate 2 sin perfekte blanding av historie og gameplay gjør det til kongen over rollespill. Få titler er like spillbar 12 år etter lansering.

RYKTENE SIER...

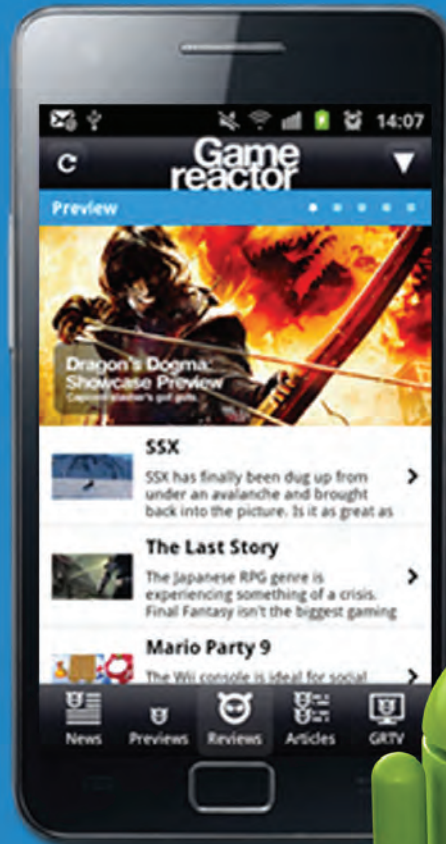
Mang en Nintendo-nerd har hengt seg opp i stjernene i Super Mario, men møter ikke samme konsekvens som Nintendo-ansatte. Om de ikke runder 120 stjerner i Super Mario Galaxy får de nemlig mindre lønn, og må spise i en separat kantine merket med 'Fail'.

NEW!

GAMEREACTOR ANDROID APP



Scan and get App



DOWNLOAD NOW