

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

GRATIS
MAGASIN

Mai 2012
Nummer 98

game reactor

www.gamereactor.no

MAX PAYNE3

Etter ni lange år
er han endelig
tilbake



GAME OF THRONES™

THE ROLE PLAYING GAME



ONE GREAT ROLE PLAYING GAME, TWO EPIC QUESTS

Experience an amazing adventure in one of the most fascinating universes of medieval fantasy literature. At the heart of a thrilling plot guided by vengeance, allegiance, betrayal and honor, you will decide on the fate of two heroes everything set apart. Travel and battle across the continent of Westeros, and fulfill two epic quests for the Iron Throne!



WATCH THE TRAILER!



WWW.GAMEOFTHRONES-THEGAME.COM



[/GAMEOFTHRONESRPG.EU](https://www.facebook.com/GAMEOFTHRONESRPG.EU)



[/FOCUSINTERACTIVE](https://www.youtube.com/channel/UC...)



[@FOCUSHOME](https://twitter.com/FOCUSHOME)



©2012 CYANIDE S.A. and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide S.A. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. Used under license from Home Box Office, Inc. Cyanide S.A and its logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide S.A. Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. KINECT, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. «D», «PlayStation», «PS3» and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. Uses Bink Video. Copyright © 1991-2012 by RAD Game Tools

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



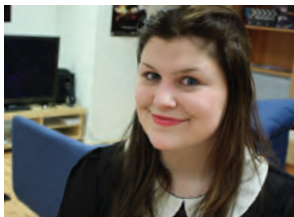
Tor Erik Dahl

Etter at Tor Erik begynte å jobbe som redaksjonssjef i Gamereactor har det bare gått en vei. Oppover. Nå er han i ferd med å flytte fra enebolig i Askim, til trendy leilighet på Majorstuen for å meske seg med kokolatte frappe og spelt sandwich.



Morten Bækkelund

Morten derimot er godt etablert på Torshov, der han spinker og sparer til sommerens store bryllup. Noe som egentlig er helt ok for oss - vi er jo tross alt invitert. Men ikke til middagen, kun etterfesten. Har full forståelse, altså. Not!



Line Fauchald

Line har pusset opp badet. Det vil si: familien har renoveret badet hennes, mens hun flyttet ut for å nyte livet og stillheten på Nordstrand. Skal vi tro Line har badet blitt nydelig, og endelig kommer hun nydusjet og ren på jobb. Hver dag.

LEDER

Gamereactor nummer 98 / mai 2012



It's Bullet time...

Denne måneden har vi ruset oss på nostalgi med et tilbakeblikk på noen av barndommens beste spillminner. Beat 'em up er en død sjanger - død, men ikke glemt. Selv om mange av våre lesere er født etter at de siste spillene så dagens lys, har nok de aller fleste et forhold til spill som Double Dragon, Streets of Rage og Turtles. Vi har gjort et dyddykk, forteller, mimrer og deler alt i denne store artikkelen.

En annen vesentlig del av magasinet er Max Payne-anmeldelsen. Da snakker jeg ikke om Iphone-spillet som Tor Erik har anmeldt, men det tredje spillet i rekken. Vi lot stein, saks, papir avgjøre hvem som skulle anmelde hvilket spill, og redaksjonssjefens tynnslitte nerver sørget for en enkel seier til undertegnede. Deretter gikk ferden til London for prøvespille flerspillerdelen sammen med gutta i Rockstar, mens Tor Erik tok med seg telefonen på bussen. Han påstår at det var like fett med touch.

Jeg hadde høye forventninger til spillet, og ble litt skuffet i begynnelsen. Trodde det skulle være hakket mer engasjerende, og måtte justere litt på forventningene. Men til tross for en middels imponerende begynnelse, tok spillet seg kraftig opp etterhvert. Skytesekvensene og animasjonene er noe av det mest sofistikerte som finnes. Anmeldelsen kan du lese på side 30 og 31.

Selv om Max Payne 3 var et pent spill, var det merkbart at det kjørte på gamle konsoller. Spesielt bildeoppdateringen måtte tidvis slite med å opprettholde en konstant flyt, og det med kun omlag 30 bilder i sekundet. Dere som kjenner meg vet at jeg mener tiden er moden for nye konsoller, og Rockstars nye skytepos er nok en tittel som ville hatt godt noen ekstra hestekrefter til disposisjon.

Men dette må vi trolig se langt etter. Årets E3-messe nærmer seg med stormskritt, og både Microsoft og Sony har gått ut og avkreftet nye konsollannonseringer. Det er én ting at disse selskapene forteller at det ikke blir noen avsløringer, noe de trolig ville gjort uansett for holde salget av dagens konsoller ved like. Men av erfaring har vi i Gamereactor ofte informasjon rundt disse tider om hva vi kan forvente på E3. Som et eksempel visste vi om både Xbox 360 og Playstation 3 på dette tidspunktet årene nevnte konsoller ble avduket. Med andre ord er det veldig, veldig usannsynlig at vi får se morgendagens konsoller i løpet av dette året.

Don't shoot the messenger.

Kristian Nymoen, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)

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

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

Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)

Ansvarlig utgiver Claus Reichel
Layout/Design Petter Hegevall

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

Skribenter

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinsen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Richard Imenes / Martin Andresen / Robin Høyland / Kim Visnes / Martin Sollien / David Selnes / 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)

Markedssjef Morten Reichel
(morten@gamereactor.dk)

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

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

Testet

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

Anbefalt aldersgrense

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om spilllets 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



TOM CLANCY'S

GHOST RECON



FUTURE SOLDIER™



HOSTILE ACTIVITY DETECTED
 LAST KNOWN REPORT: 23:07:00Z
 LAST ACQUIRED REPORT: 23:07:00Z
 # SERVICE INFORMATION: 100% FROM HQ
 # WEAPONS
 # ASSISTANT FILES
 # SYSTEM DISPLAY
 # NONE

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

missile guidance system

//Status : Online
 ETA : 3.4 Seconds
 //:

18
 www.pegi.info



PS3 PlayStation 3



XBOX 360

BETTER WITH KINECT SENSOR

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



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



WWW.GHOSTRECON.COM

Tempo

EAs mange Sims-spill har foreløpig holdt beina trygt plantet på landjorda, men nå kan det se ut som utviklerne rettet blikket mot det åpne hav. Sammen med Maxis har nemlig EA sikret seg varemerket Sim Ocean. Om det er snakk om eksport av oppdrettslaks eller et digitalt Atlantis er ennå uvisst, men det høres pussig ut uansett.

Nintendos Wii U skal gjøre comeback på E3-messen i juni, og mange er naturligvis spente på hvilke lanseringsspill den nye konsollen vil få. Hvis jungeltelegrafer er til å tro blir ett av dem et nytt spill i den kjente Metroid-serien, og det skal visstnok kjøre på Unreal Engine 3-motoren til Epic Games.

Sonys Santa Monica-studio jobber allerede med actionspillet God of War: Ascension, men den rutinerte utvikleren har trolig flere jern i ilden. I en ny stillingsannonse søker nemlig selskapet etter en designer med erfaring fra skytespill, til utviklingen av en uannonsert ny spillserie.

En oppfølger til det unike Mirror's Edge ligger høyt på ønskelisten hos veldig mange spillere, og hvis de siste ryktene i bransjen er til å stole på skal fansen få nettopp dette. Mindre hyggelig for mange er meldingene om at spillet første skal vises frem på E3 i 2013, og at Microsofts omdiskuterte Kinect-sensor skal være et viktig fokuspunkt for utviklerne.

Det hersker full forvirring rundt et eventuelt nytt spill i Timesplitters-serien om dagen. Det hele startet da et magasin hevdet å ha sett Timesplitters 4 i full aksjon på Cryteks kontorer, men kort tid etter ble dette avkreftet av utvikleren. Hvis et nytt spill er underveis skal det tydeligvis være hemmelig en stund til, men interessen hos fansen er utvilsomt tilstede.

Nye rykter om Wii U dukker opp på løpende bånd om dagen, og ett av de mest oppsiktsvekkende er rapporten om at konsollen vil bruke Googles Android-operativsystem. Det må sies at det virker pussig ut at Nintendo skal ha overlatt en så viktig funksjon til en konkurrent, men på den annen side har merkelige ting skjedd i spillbransjen tidligere.



BLACK OPS 2

Gamereactor dro til California for å besøke Treyarch og se på oppfølgeren til det raskest selgende spillet noensinne...

Treyarch har lenge puslet med franchiseen i form av Call of Duty 3, World at War, Big Red One og Modern Warfare 3, men med Black Ops tok de på flere måter større sjanser enn tidligere. Den største var uten tvil historien, som i motsetning til tidligere krigsoperaer, spant rundt en fiktiv virkelighet med utspring i Cuba-

krisen. Dette fortellertekniske grepet tas, ikke overraskende, med videre til Black Ops 2, som vil bli en direkte oppfølger til forgjengeren.

Tidligere Call of Duty-spill har kanskje ikke vært storstilte dramaer i spillbar form, men det betyr ikke at det trenger å fortsette slik. Utviklerne snakker mye om viktigheten av at de fiktive konfliktene skal ha dype røtter i virkeligheten. Derfor har de tatt utgangspunkt i noe som kalles Rare Earth Minerals. Det er en gruppe mineraler som benyttes i produksjonen av nærmest all teknologi vi bruker i hverdagen, og selvfølgelig militært utstyr. Faktum er nemlig at Kina sitter på 95% av verdens beholdning, og USAs president Obama uttalte nylig at tiltak ville iverksettes om Kina satte



begrensninger og premisser for eksporten - og voila, vi begynner å skjønne hva konflikten i Black Ops 2 vil dreie seg om. Valget falt på år 2025, året

BLACK OPS 2 UTSPILLER SEG I EN NÆR FREMTID

der krigen om denne industrien har brutt ut for fullt, og erkeskurken Mendez har utnyttet fremtidig krigførings største svakhet: overstyring. Hacking. I en fremtid bemannet av autonome roboter og droner, er det alfa og omega å ha kontroll over disse. Det neste på agendaen var å få en kikk på

hvordan fremtidens Black Ops utfoldes i aksjon. Selve spilldesignet og flyten i skuddvekslingene levner ingen tvil om at det er Call of Duty vi spiller, men det er likevel tydelig at omgivelsene og figurene har fått seg en visuell overhaling. Detaljarbeidet er tatt steget videre, og jeg kan vanskelig tenke meg noen bli drepene misfornøyd med innsatsen Treyarch legger i dette. Alt dette ligger til grunn for at Black Ops 2 skal bli en verdig oppfølger... nå er det kun utførelsen det står på.



RARE EARTH MINERALS

Rare Earth Minerals er en gruppe mineraler som benyttes i produksjonen av nærmest all teknologi vi bruker i hverdagen, og militært utstyr er spesielt avhengig av disse mineralene, og ville ikke latt seg utvikle uten de viktigste mineralbaserte komponentene. Kanskje ikke så utenkelig at dette kan fungere som grobunn for konflikt.



SE OG SKYT FIENDEN BAK VEGGER

Vi fikk se en soldat anno 2025 kjempe seg frem på slagmarken med effektive leketøy for hånds. En av disse var en snikskytter rifle som både kan se og skyte tvers igjennom vegger, det andre en "fleksibel skjerm" eller et kontrollpanel som rulles rundt håndledet, slik at spilleren kan beordre kampdroner til å angripe eller trekke seg tilbake.



INTRODUSERER STRIKEFORCE

Fra fugleperspektiv tar du kontroll over et segment av slagmarken, og kan her gi enhetene dine respektive kommandoer. Ved å velge en av soldattypene (en med eksplosiver, en med rifle, en mech, en support, osv) fra dette perspektivet, kan spilleren overta soldaten og spille rollen i førstepersonsperspektiv.

RYKTER OM NY XBOX

Microsoft jobber for fullt med den kommende oppfølgeren til Xbox 360

Tidlige versjoner av den neste Xbox-konsollen skal ha blitt sendt ut til utvalgte partnere den siste tiden, og samtidig har en masse detaljer om den nye maskinen sett dagens lys. Blant annet sies det at konsollen har fått kodenavnet Durango internt hos Microsoft, og når det gjelder maskinvaren er det snakk om en skikkelig kraftplugg. Prosessoren skal nemlig være en Power PC-variant med hele 16 kjerner. Én av disse skal brukes av operativsystemet, mens fire skal være forbeholdt en ny utgave av Kinect-sensoren. Resten skal formodentlig brukes av spillene.

På samme måte som for Playstation 4 er det AMD som leverer grafikortene til den neste konsollen. Vi skriver kortene i flertall da hver konsoll angivelig vil ha to. På PC-plattformen fungerer slike løsninger ved at skjermkortene jobber sammen for å doble effektiviteten, men i den nye konsollen vil de kunne jobbe hver for seg. På denne måten skal den nye konsollen være i stand til å samle inn grafikkinformasjon fra to kilder på én og samme tid. I fellesskap skal kortene kunne matche kapasiteten til AMDs kraftige 7000 Southern Islands-serie.

I likhet med forgjengerne vil den neste Xboxen basere seg fullt og helt på Microsofts eget DirectX-grensesnitt. DVD-drevet har samtidig blitt erstattet av et Blu-ray-drev, og den vesentlig større kapasiteten til disse diskene vil komme omfattende spill til gode. Det har sirkulert rykter om at konsollen ikke ville ha et optisk drev i det hele tatt, men dette virker stadig mindre trolig. Lanseringen blir etter alt å dømme innen julehandelen 2013.



GAMEREACTOR
HAR TESTET

GOD OF WAR ASCENSION

Kratos er ikke lenger den eneste forbanna spartaneren i Hellas...

Vår historie begynner med ansiktet til en illsint kriger.

Solstrålene får krigerens mørke hud til å se gyllen ut, samtidig som de fremhever den røde krigsmalingen hans. Et stygt, enøyd monster åpenbarer seg og ut av det store gapet spruter det spytt og slim.

Plutselig skjer det noe uventet. Dette har aldri skjedd før. Enda en bevæpnet kriger gjør sin entré, og de to samarbeider for å beseire monstret. Noen få sekunder senere er de kalde steinhellene malt røde av uhyrets blod og innvoller. Det er fortsatt God of War, men noe er annerledes. Ingen av disse krigerne er Kratos. I stedet ser vi to anonyme krigere, to avatarer. De to mennene slutter seg til en armé av røde krigere, som slåss mot en hær av blå hissigpropper. På slagmarken kjemper de om gudenes oppmerksomhet, og vinnerne får æren av å

drepe den mektige Polyphemus, cyklopenes hersker. Polyphemus er lenket fast på midten av slagmarken, og den som kontrollerer lenkene vil til syvende og sist vinne slaget. Konkurranserettet flerspiller virker som en naturlig utvikling av serien som så langt har fokusert på enkeltspillere. Det mener i alle fall sjefsdesigner Mark Simon. God of War III var det største, mest storslåtte spillet i serien, og den eneste måten utvikleren kunne toppe det på, var ved å la venner oppleve det sammen. Målet var å få hver enkelt spiller til å føle seg som Kratos, samtidig som alt

DEN ENESTE MÅTEN Å TOPPE GOD OF WAR III VAR VED Å LA VENNER SPILLE SAMMEN...

balanseres. Men slapp av, selvfølgelig kommer spillet også med en fullpakket enspillerdel. En med alt man forventer av denne serien. Historien til Kratos er langt fra over, og hvis det vi har sett så langt er representativt for det ferdige spillet, kan God of War: Ascension bli en rimelig spennende actionpakke.



DIRT SHOWDOWN™



"THE ULTIMATE HANGOVER CURE"
TOP GEAR MAGAZINE



OUT 24TH MAY



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGD", the Codemasters logo and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT SHOWDOWN"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



codemasters™

GameStop
power to the players™

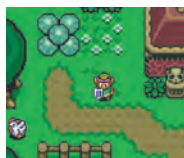


LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



GAMEREACTORS SUPER NES TOPP-10

Det er 20 år siden Super Nintendo fant veien til norsk jord, og vi har listet opp de 10 beste spillene...



1 Legend of Zelda: A Link to the Past

Miljøene. Templene. Gåtene. Musikken. A Link to the Past er et storslått og tidløst eventyr, og man kan ikke kalle selv en gamer uten å ha fullført dette mesterverket. Siden 92 har Nintendo gjort klassikeren tilgjengelig på både Wii og Gameboy Advance, og selvste Miyamoto har vist interesse for en revitalisering på 3DS. Så det finnes ingen unnskyldning for å ikke ha prøvd A Link to the Past.



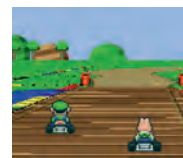
2 Super Metroid

Når Nintendo først bestemmer seg for å gjøre noe skikkelig, så gjør de nettopp det. Super Metroid tok de to tidligere NES-titlene og dyppet dem i en bøtte innovasjon og ga dem ny grafikk med opptil hele 256 forskjellige farger på skjermen til en og samme tid. Til tross for store nye konkurrenter i form av Playstation og Sega Saturn, holdt SNES seg i live, og Super Metroid kan nok ta mye av æren for nettopp det.



3 Super Mario World

Galskap og perfektionisme. Dette er to ord som alltid har kjennetegnet Super Mario-spillene. Meganøyaktig kontroll ledet oss gjennom verdener krydret med både brennende flygefisk og skysurfende skilpadder. Verdenskartet var fylt av skjulte hemmeligheter, vi fikk hilse på Yoshi for første gang og Mario kleddes seg ut som en superhelt med den gule kappen sin. Plattformkongen på sitt aller, aller beste.



4 Super Mario Kart

Med Mario Kart satte Nintendo standarden for partyspill. Aldri for hadde det vært like gøy å invitere over en venn for å konkurrere i tre vanedannende flerspillermoduser. Konseptet var så bra allerede den gang, at serien har sett relativt få endringer med årene. Det å ligge an til seier, men bli skutt av et varmesøkende skall rett for mållinjen slutter aldri å engasjere. Selv i dag er det svært få spill som kan konkurrere med serien.

SUPER NINTENDO FYLLER 20 ÅR

GRATULERER TIL JUBILANTEN

Sovjetunionen faller, Euro Disney åpner portene og Bill Clinton blir president. Viktigst av alt - Super Nintendo slippes i Europa...

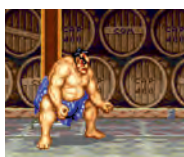
Tidspunktet kunne ikke vært bedre for Kyoto-selskapets andre internasjonale konsollsatsing. Nintendo hadde utkonkurrert mattelekser og lørdagsgodt som mest vanlige ord i norske barnefamilier. Barnerommene var oversvømt av esker med Mario og Mega Man, og hjemmene var fylt med musikk av Koji Kondo og "Hip" Tanaka.

Salgsmessig hadde Sega blitt en respektabel konkurrent med sin Mega Drive, og de hadde i tillegg fått et halvannet års forsprang på Super Nintendo. Men i en raskt voksende bransje, og stadig flere etablerte merkevarer, siktet Nintendo seg inn på førsteplassen i et 16-biters race som hadde plass til kun to deltakere. 1992 var året da vi for første gang forstod hva fremtidens spilling skulle handle om. Foran meg i leketøysbutikken lå det et

lite stykke snodig design. En flat plastkasse i forskjellige gråtoner med innslag av pastellfargede knapper på kontrollene. Og hvilke kontrollere de var... Formet som flate lussekatter lå de overraskende godt i hendene, og i tillegg var de utstyrt med to nye knapper (L og R) som foreløpig hadde en godt skjult funksjon. Konsollen var i det hele tatt ganske beskjeden der den lå og ventet på at noen skulle trykke på start.

Som et ledd i lanseringen av debutspillet til Fox McCloud ble det arrangert store konkurranser over hele verden, og vinneren kunne sanke inn spennende premier. Dette hever kanskje ingen øyenbryn i dag, men på den tiden var det veldig uvanlig. Uansett hvor imponert jeg ble av spillfigurene, brettene og de heftige polygonene, så er det helt klart at minnene om TV-spillmesterskapet som rager høyest. Super Nintendo er husket som et rollespillenes Mekka, men likevel var vi nordboere lenge uvitende om den virkelige mengden med store titler som ikke ble sluppet i vår del av verden. Smak bare på navn som Final Fantasy VI, Chrono Trigger og Super Mario RPG. Redaksjonen minnes fortsatt SNES for dens brede utvalg av storslåtte eventyr, men det er likevel vanskelig å ikke være en anelse bitter etter å ha vært avhengig av importerte spill og relanseringer.

Gratulerer så mye, og vi håper at du skal underholde oss i 20 år til - minst.



5 Street Fighter II Turbo

Joda, Street Fighter II var briljant, men det var først med oppgraderingen Hyper Fighting at det ble åpenbart hvilket mesterverk spillet var. Balansen var forbedret og tempoet høyere, noe som var gode nyheter for oss her i Europa, som lenge hadde vært plaget av trege PAL-konverteringer. Den finpuskede versjonen på 20MB overgikk originalen på alle punkter, og det er fortsatt blant verdens beste slüssespill i 2D.



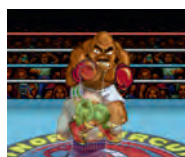
6 Donkey Kong Country

Når abonnenter av det populære spillmagasinet Nintendo Power fikk en VHS-kassett sammen med bladet forsto de fleste at det var noe stort på gang. På videoen lå det en grafikkbombe uten like, og traileren viste en øy med fantastiske miljøer, klasevis med bananer, og to apekatter som fikk verdens Nintendo-fans til å sitre av spenning. Og jammen ble ikke Donkey Kong Country ett av 16-bitersæraen aller beste spill.



7 F-Zero

Mode 7 baby! Dette ble flaggskipet for hva Super Nintendo kunne prestere visuelt, og ingen spill tok i bruk teknologien bedre enn F-Zero. Wipeout er kanskje sjangerens største, men det var F-Zero som tidlig på nittitallet ryddet luftveien for Sonys svevende fartøy. Captain Falcon var navnet på alles lepper. På neonbelyste baner floy han i høy hastighet i jakten på rikdom, berømmelse og de beste rundetidene.



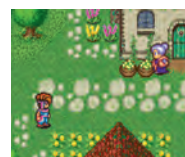
8 Super Punch-Out

At et spill som handler om å gi store sterke menn en på tygga kunne være så sjarmerende og fargerikt som i Punch-Out var det ingen som hadde trodd. Men at relanseringen på SNES var best er det ingen tvil om. Kampene mot Dragon Chan, Bear Hugger og Aran Ryan var minneverdige, og til tross for den muntre tonen var det også veldig utfordrende. Den som ikke var på vakt for ethvert slag ville finne trynet sitt i bakken med én gang.



9 Super Probotector

Etter at Mega Man hadde dominert actionplattform-sjangeren på 80-tallet, ville også Konami forsyne seg av sin del av kaken. Super Probotector: Alien Rebels var et rendyrket actionspill med hardtslående musikk, dystre og mørke fremtidsomgivelser, og storslåtte bosskamper. Super Probotector ga oss overdose på overdose av macho-action som selv den dag i dag gir oss lykker av en annen verden.



10 Secret of Mana

Samarbeid og vennskap går hånd i hånd, og dette er kjernen i Secret of Manas samarbeidsmodus. Dette er spillet som beviser at ting faktisk var bedre for. Det er kanskje en beintøff påstand, men vi venter fortsatt på et like vakkert actionrollespill som kan måle seg med den herlige blandingen av kamper i sanntid og den nostalgiske grafikken som er å finne i Secret of Mana. For ikke å nevne Kikutas himmelske temalåter.

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!

Redd for å bli solbrent i sommer? Ikke fortvil - Gamereactor har løsningen!



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Xcom: Enemy Unknown

Xbox 360, Playstation 3, PC / 2012

I motsetning til det kommende skytespillet med samme navn, vil Firaxis Games fokusere på å gjenskape det klassiske gameplayet kjent fra originalspillet. Xcom: Enemy Unknown inkluderer også datagenererte oppdrag, slik at du aldri vil spille det samme oppdraget to ganger. Er du sulten på en utfordring kan du også prøve deg på Classic Mode, som er spillets høyeste vanskelighetsgrad.



New Super Mario Bros. 2

Nintendo 3DS / 2012

Mario og Luigi er tilbake i sitt rette element. Denne gang får dynamittduen slå seg løs på Nintendo 3DS, der opptil fire spillere kan kjempe seg gjennom hektiske plattformbrett sammen. Nintendo garanterer et knippe nye oppgraderinger, mens Super Leaf, som lar Mario fly i kortere perioder, får en hjertevarm gjenkomst. Og ikke nok med det: dette er det første Nintendo-spillet som ligger ute for nedlasting fra dag én.

War of the Roses

PC / 2012

Hva sier du til Battlefield i middelalderen? War of the Roses byr på sju kart og to spillmoduser ved lansering, der du må tilpasse både bueskyttere og riddere for å vinne kampen på slagmarken. Fatshark lover en intens flerspilleropplevelse, der du kan lage egne klasser og ferdigheter. Opptil 64 spillere kan krige mot hverandre, mens samarbeidsspilling belønner deg med oppgraderte egenskaper.



FIFA 13

Skal det være en skruball? Fifa 12 var et kvantesprang i seriens utvikling. Dette er finpusseren.

■ Strategisk seier

I Fifa 13 vil det bli lettere for spillerne å analysere banen, slik at du kan legge opp mer strategiske angrepstaktikker. Der dine datastyrte medspillere tidligere løp i offside eller stoppet opp ved forsvarslinja vil de nå løpe i bue og søke rom på en mer naturlig måte enn før.

■ Levende dødball

Fifa 13 lar deg leke med frisparkene, som for eksempel å late som du skyter eller hopper over ballen for å åpne muren. Forsvarende lag får også flere strategiske verktøy. De kan fylle på med flere spillere i muren eller la dem smyge seg i retning ballen for å gjøre frisparket vanskeligere.

■ Ingen kollisjonskurs

EA har innsett problemene med Player Impact Engine, som skapte noen urealistiske kollisjoner. Nå vil sterkere spillere kunne sperre offensive løp, mens forsvarerne kan analysere motstanderen for å vurdere hva som er beste taklingsmulighet.

■ Erfaring teller

Ballmottaket er mer balansert, slik at nybegynnere ikke nødvendigvis besitter den samme kontrollen som en erfaren Fifa-spiller (Red. anm: Kristian Nymo). EA vil skape en mer uforutsigbar spillopplevelse, og i Fifa 13 gjøres det ved å la ballmottaket påvirkes av omstendighetene.



PS ALL STARS BATTLE ROYALE

Sjanger **FIGHTING** Utvikler **SUPERBOT**
Utgiver **SONY** Slippes 2012 Antall spillere 1-4 Anb. alder 12

I høst kommer Sony til å utfordre Nintendos vedvarende Super Smash Bros.-serie, og det gjør de ved hjelp av det nyetablerte spillstudioet Superbot Entertainment. Studioet er skreddersydd med nettopp dette spillet i tankene, og de fleste på teamet har flere års erfaring med å skape fighting-spill.

Akkurat som i Super Smash Bros. handler det her om hektiske slagsmål for fire spillere både online og offline. Ved å bevege den venstre analogspaken i en retning samtidig som man trykker på en av de tre angrepsknappene utfører man diverse moves for å påføre motstanderen skade, og utover det kan man blokkere, hoppe og gripe seg til en seier.

Implementert i kampsystemet er de svært viktige superangrepene. Spillerne har ingen livmål og et vanlig angrep kan aldri knerte, men når man får inn en smell fylles det såkalte supermeteret opp som låser opp tre nivåer av ødeleggende offensiver. Det første knocker ut en spiller øyeblikkelig, mens nivå to av superangrepet varer lengre og kverker flere spillere på en gang. Det tredje og siste nivået er svært spesielt og gjør den aktuelle spilleren til en gal drapsmaskin for en kort stund.

Det er ingen tvil om at Superbot vet hvordan man hedrer Sonys klassiske titler samtidig som man får alt til å passe inn i spillet. Både banene og formålene er tatt fra Playstations rike spillarkiv, og dermed føles det som at den spillmessige grunnmuren i Playstation All Stars allerede er på plass. Med tanke på at det finnes et skyhøyt potensiale for mange fantastiske rollefigurer og miljøer er vi veldig sugne på å få se mer av spillet. Det gjenstår dog å se om Sonys første slagsmålsorgie kan matche kvaliteten og gjenspillingsverdien i Nintendos egen spillserie.

/Mathias Holmberg

Battlefield 3: Close Quarters Xbox 360, Playstation 3, PC / Juni 2012

Om du er av typen som liker mer konsentrert action kan Close Quarters være utvidelsespakken du har lett etter. Pakken inneholder fire nye innendørskart, mens du kan låse opp ti nye våpen etter å ha utført et knippe spesifiserte oppgaver. Close Quarters kan dessuten by på Conquest Domination, som er en ny Conquest-modus tilpasset for mindre områder.

007 Legends Xbox 360, Playstation 3 / 2012

007 Legends forsøker å knytte sammen hele seks klassiske Bond-filmer til én sammenhengende historie. Legends inkluderer også Skyfall, seriens nyeste og skuespiller Daniel Craig vender selvfølgelig tilbake som pistolholderen i spillet. For første gang i historien vil du kunne spille som Bond-skurkene i spilllets MI6-opdrag, men det er uvisst om de vil ha unike egenskaper.

Amnesia: A Machine for Pigs PC, Mac, Linux / 2012

Oppfølgeren foregår hele 60 år etter hendelsene i det første Amnesia-spillet, og hovedpersonen Oswald Mandus har mærreritt om en mystisk maskin. Frictional Games has slått seg sammen med Dear Esther-skaper thachineserom, som begge spesialiserer seg på gode atmosfærer. Utvikleren sikter seg passende nok inn på lansering rundt Halloween.



EN BY FULL AV OVERRASKELSER

Den klassiske SimCity-serien har funnet sin plass blant simuleringsgigantene. Maxis har revet ned, bygget opp og omstrukturert serien til den store gullmedaljen.

■ Effektive effekter

Det blir enklere å bygge i SimCity. Utvikleren har forklart at alle byggetilfelle valg, som å bygge veier eller plassere hus, skal bli så ukomplisert som overhodet mulig. Maxis har dessuten sett verdien i effekter. Nå vil byggene dale ned fra himmelen, akkompagnert av en støvsky idet det lander.

■ Simmer uten The Sims

Hver eneste innbygger har sitt eget liv i SimCity, alle med oppgaver og gjøremål som må fullføres hver dag. De må på jobb, de vil bli syke, og vil noen ganger dø. Poenget er at hvert bosted er en egen simulator. En brannstasjon vil dermed bli en brannstasjonssimulator, mens et alminnelig familiehjem blir en slags familiesimulator. Men ta det med ro - dette er langt fra The Sims, der du kan kontrollere simmene selv. Det kan du ikke i SimCity, og det er heller ikke meningen. Poenget er at de lever sitt eget liv, og ved å gjøre det bidrar de til å skape en mer levende verden.

■ Din by, dine valg

Skal vi tro Maxis vil rundt 12-20 spillere kunne bygge om hverandre i flerspillermodus. Hver spiller får sitt eget område, mens byene er koblet sammen via motorveien Region Road. Samspillet mellom byene minner om klassesystemer fra netttrollespill. Du bestemmer hvilken rolle byen din har, og dermed kan du lage alt fra studentbyer til bondebygder. Selv om du ikke kan bygge i andres byer kan dere samarbeide om større fellesprosjekter, som for eksempel flyplasser eller togstasjoner.

■ Følg strømmen

Utviklerne har også prøvd å gjøre det enklere for spilleren å vite hvilke områder som trenger hva. For eksempel vil du kunne ta i bruk et farget rutenett for å se hvor langt strømmen når fra et kraftverk, og hvor det er gunstig å plassere strømstasjoner for å nå frem til flest mulig bygninger. Samme element går igjen i flere av SimCitys spillmekanikker. Rutenettet kan brukes til å se rekkevidden til politistasjoner, parkområder og så videre, og taktisk fasilitetplassering blir dermed mye lettere å fordøye enn i tidligere spill. Det ser ut til å bli et oversiktlig og nyttig hjelpemiddel.

Pikmin 3

Wii U / 2012

Nok en gang tar vi turen til Pikmins hjemplanet, og denne gang har vi med oss hele to skjermer på strategievintret. Pikmin 3 var opprinnelig et Wii-spill, men Nintendo valgte istedet å sende oppfølgeren til Wii U. Vi kan forvente full HD-grafikk, samt god bruk av håndkontrollerens skjerm. Det ryktes også at de har planer om flerspillermoduser, selv om Nintendo holder seg notorisk stille.

The Act

iOS, Mac / 2012

Med Disney-animatører om blyanten kan The Act skille med filmverdige tegninger og animasjoner. Spillet handler om vindusvaskeren Edgar, som prøver å vinne oppmerksomheten til den store kjærligheten. Alt styres ved å dra fingeren frem og tilbake på skjermen, og målet er som navnet tilsier å opprettholde livets skuespill. En overflod av sjarm og humor vil få ethvert stenansikt til å trekke på smilbandet.



Steel Battalion: Heavy Armor

Xbox 360 / Juni 2012

Heavy Armor kontrolleres ved bruken av både tradisjonell håndkontroller og Microsofts bevegelsessensor. Håndkontrolleren brukes til bevegelse, sikting og skyting, mens Kinect tar hånd om alt annet. Oppdragsvariasjon virker som en stor del av spillet, der du for eksempel må finne vann i ørkenen for å overleve. Du bestemmer hvor mye du ønsker å dele med lagkameratene for å holde dem i live.

HITMAN™

ABSOLUTION

GET THE AMAZING **HITMAN SNIPER CHALLENGE FREE*** TODAY
WHEN YOU PRE-ORDER HITMAN ABSOLUTION



**PRE-ORDER
HITMAN ABSOLUTION**



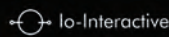
**RECEIVE HITMAN SNIPER
CHALLENGE FREE**



**PLAY TODAY† & COMPETE
IN ONLINE LEADERBOARDS**



**UNLOCK CONTENT & UPGRADES
FOR HITMAN ABSOLUTION**



†PC VERSION AVAILABLE 1ST AUGUST 2012

*Terms and conditions relating to pre-orders may vary, and a deposit may be required. Please check with your retailer for details prior to ordering.

©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" 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 are the properties of their respective owners.



GRISEBANK

Final Fight. Double
mens vi har kikket



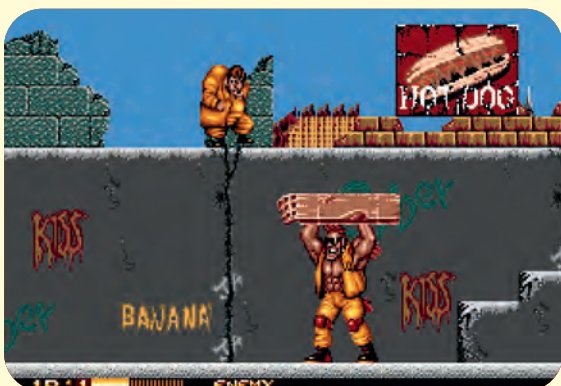
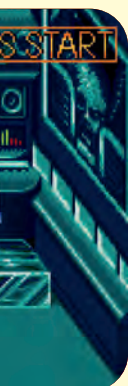
e Dragon. Black Belt. Vi har ruset oss på nostalgi
t nærmere på sjangeren som heftet så mange...



En død sjanger

Streets of Rage 2 og 3 var glimrende spill som begge solgte i bøtter og spann. Deretter døde sjangeren mer eller mindre. Core (utviklerne bak Tomb Raider-serien) gjorde et siste forsøk med Fighting Force (Playstation), men spillet var middelmådig på sitt beste og solgte svært få eksemplarer. Til tross for at Sega har truet med å gjenopplive Streets of Rage-serien, er og forblir Beat 'em up sjangeren død. Vi ser fortsatt at noen gjør et tappert forsøk, men det blir aldri mer enn sjarmerende retro-flørter for oss som fikk oppleve denne spilltypens storhetstid.





Kung-Fu Master, Ninja Turtles, sinte borgemestere og Alien Storm. Men alt startet med hjelp fra telefonkatalogen!

Det er nå lenge siden. Lenge siden de skikkelige slüssespillene, såkalte Beat 'em ups hadde sine glansdager. Til tross for beundringsverdige retroflørter som Castle Crashers og Viewtiful Joe, er det ikke mye igjen av den engang så dominerende sjangeren. Den er så godt som død, og vi har beveget oss videre. Jeg kommer likevel til å lengte tilbake - tilbake til de røffe bygatene, følelsen av å være en nevekjemper av den sjeldne sorten, og ikke minst den ultralineære sjarmen.

For kort tid siden gikk jeg til innkjøp av Segas Streets of Rage-konvertering til Iphone, og minnene strømmet på. Streets of Rage (Mega Drive) er et av mine favorittspill noensinne, og etter at jeg startet spillet på telefonen har bølger av nostalgi skylt over meg. Ah, herlige barndomsminner.

Jeg var 12 år, snart 13. Min mormor hadde

dager senere lå det og ventet i postkassen. Jeg var lykkelig. Jeg husker hvordan jeg rev av forpakningen full av forventninger. Jeg var så spent at jeg nesten eksploderte, men spillet...det så merkelig ut. Klumpete former på siden gjorde kassetten minst 8 millimeter bredere enn de andre spillene jeg eide.

Pokker heller? Der lå Streets of Rage. Innpakket i en av de vakreste spillskene jeg noen gang hadde sett (pannebånd, Reebok joggesko og massevis av juling), og med det Computer and Video Games beskrev som fantastisk innhold. Jeg var stresset. Panikken kom krypende. Plutselig husket jeg at min klassekamerat Roger Danielsson hadde snakket om klumpete USA-kassetter en stund siden. Det hadde vært i forbindelse med en råkul kveld på ungdomsklubben. Jeg kastet meg på BMX-en og trakket hjem til Roger. Mens han avsluttet en runde med Mickey Mouse and the Castle of Illusion forklarte han hva jeg skulle gjøre.

- Ta bare en tang eller saks og bryt av

Jeg forstod raskt at dette var et spill jeg bare måtte skaffe til Mega Drive, men leketøysbutikken hadde ikke hørt om Streets of Rage engang. Slukøret og skuffet vendte jeg nesene hjemover...

kjøpt et nummer av Computer and Video Games til meg (den lokale bladforhandleren importerte ett eksemplar hver måned), og der stod det en stor anmeldelse av Streets of Rage. Engelskkunnskapene mine var elendige, og jeg måtte lese hvert avsnitt cirka 400 ganger før jeg forstod hva de mente. Likevel forstod jeg fort at dette var et spill jeg bare måtte skaffe. Dagen etter syklet jeg ned til Østersunds største leketøysbutikk for å kikke på Streets of Rage-esken gjennom vinduet. Der skulle jeg stå og drømme om et fremtidig kjøp (så fort jeg hadde spart opp nok ukepenger).

Men leketøysbutikken hadde ikke hørt om Streets of Rage engang, så jeg måtte gå slukøret og skuffet hjem igjen. Vel hjemme leste jeg gjennom anmeldelsen - igjen. Karakteren var 98/100, og konklusjonen lød Better than Final Fight, better than Double Dragon, better than just about everything. Jeg var besatt av tanken på å få spille det.

Neste dag skaffet jeg et eksemplar av Gula tidingen (tilsvarende Gule sider). Jeg finleste kategorien som var merket med multimedia/teknikk, og der fant jeg flere annonser fra skumle typer i Stockholmtraktene. De tre første jeg ringte til svarte ikke engang, men den fjerde løftet av røret og hveste ut et spørrende hallo. Jeg bestilte en amerikansk utgave av Streets of Rage til 210 kroner, og to

plastbitene, og så holder du Mega Driven opp ned og filer litt på kantene. Etter hvert kan du bare klemme det inn.

Hadde Roger fått solstikk? Prøvde Rogge å lure meg? Skal jeg møte opp på skolen i morgen og bli ledd ut som den idioten som klippte og filte Segaa sin i stykker. Ah, hva skulle jeg gjøre? Jeg gjorde et forsøk. Med tang, fil og saks fjernet jeg plasten, og kassetten passet til slutt. Jeg skrek av frustrert glede - Petters Afternoon of Rage. Nå skulle det spilles.

Resten er historie. Jeg spilte Streets of Rage mer enn noe annet spill de 15 neste månedene. Det var og er et genialt Beat 'em up som jeg aldri kommer til å glemme. Konverteringen til Iphone er bra, men med mine pøsefinger er det nesten uspillbart. Jeg prøver å trykke på de små knappene, men ender bare opp med å grise til hele skjermen med fettmerker. Axel vegrer seg for å gjøre som jeg vil, og tomlene mine dekker så godt som hele skjermen. Jeg får nøye meg med at spillet vekket de herlige Mega Drive-minnene, og at Axels dødsskrik minner om lyden av en gammel dame som faller ned i avgrunnen.

På disse åtte sidene har vi hos Gamereactor plukket frem de sterkeste minnene våre fra Beat 'em up-sjangeren, og vi håper at det kan vekke nostalgien i deg også.

/Petter Hegevall



Det ble aldri noe Street Fighter '89

Avdelingsjefen Yoshiki Okamoto fikk beskjed fra ledelsen i Capcom om å lage ett siste Street Fighter-spill. Utviklingen hadde pågått i elleve måneder før de til slutt bestemte seg for å droppe navnet Street Fighter '89, og nesten samtidig så navnet Final Fight dagens lys.

FINAL FIGHT

Plattform Super Nintendo / Amiga / Atari / Game Boy Utvikler Capcom Utgiver Capcom Sluppet 1991

Forbanna punkere, gale samuraier og en muskuløs borgermester stram bart. Vi minnes Capcoms 16-biters kultperle

Spill som underholdningsform ble aldri helt det samme etter at man hadde banket opp forklede monstre i rollen som historiens sinteste borgermester. Det var noe ganske eget ved Final Fight - Beat 'em up-spillet som på mange måter definerte hele sjangeren, og det står fortsatt som et av de beste todimensjonale slagsmålene gjennom historien.

Men Final Fight var nære på å aldri få se dagens lys. Capcom var i tvil, og spillet ble laget helt på nytt bare måneder før det skulle slippes. Prosjektet ble først annonsert som en frittstående oppfølger til det aller første Street Fighter-spillet, men ble omsider endret til et todimensjonalt Beat 'em up siden Capcom ville ha en konkurrent til det utrolig populære Double Dragon. I Final

Fight inntok man rollen som den beintøffe slåsskjempen, og borgermesteren, Mike Haggar. Han hadde fått nok av den stadig voksende kriminaliteten i den fiktive hovedstaden Metro City. The Mad Gear Gang ønsket å uskadeliggjøre den mektige borgermesteren, så derfor kidnappet de hans vakre datter Jessica. Dette utløste et gateslagsmål med så stort omfang at folk fortsatt snakker om hvor mange knyttnever som ble utdelt. Mike, hans kollega og den utlånte spesialpolitimannen Cody slo seg sammen med ninjitsu-mesteren Guy for klasse seg vei gjennom byen og til slutt redde Haggars datter. Spillet var røft, hardt og hemningsløst voldsomt, men likevel var det utvisomt en sjarmerende, lettsplilt og utrolig fargesterk opplevelse.

Utviklingen av Final Fight ble satt igang januar 1988, og

spillet produsent Yoshiki Okamoto fortalte i et intervju med det britiske magasinet Arcade Central at inspirasjonen i all hovedsak ble hentet fra Double Dragon

Mike og den utlånte politimannen Cody slo seg sammen med ninjitsu-mesteren Guy...

II. Uansett ble Final Fight likevel bedre enn samtlige Double Dragon-spill, og hele redaksjonen er enige om at det er et av de aller beste spillene i sjangeren.

/Petter Hegevall



DOUBLE DRAGON

Plattform NES / Master System / ZX Spectrum / PC / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / Atari 2600 / Atari 7800 / Game Boy / Mega Drive / Lynx Utvikler Technos Japan Utgiver Taito Sluppet 1987

Taitos udødelige beat 'em up-klassiker bød på frekke frisyre og fantastisk mye juling...

Ute på gaten traff de noen slappe medlemmer fra Black Warriors Gang, og alt lå til rette for god gammeldags bank...

Det var som regel ikke så mye som skulle til før 1980-tallets tøffeste film- og spillhelter mistet besinnelsen. Arnold drepte 81 242 soldater da Freddie Mercury-kopien Bennet gikk til det skrittet å kidnappe datteren hans. Chuck Norris rundsparket tusenvis av terrorister i Lone Wolf McQuade da narkobaronen Rawley Wilkes skjøt ihjel firmabikkja. Til tross for tøff konkurranse fra Arnold såvel som Stallone, Norris og Van Damme, var det likevel tvillingene Billy og Jimmy Lee som var mest forbanna. De startet en knokefest uten sidestykke da nabolagets heteste dame, Marian, fikk et solid slag i solar plexus utenfor den lokale pizzasjappa.

Det var nemlig slik at både Jimmy og Billy (som gikk under kallenavnene Hammer og Spike) var håpløst forelsket i Marian, og de så sitt snitt til å overbevise den lettere misshandlede kvinnen at de var førsteklasses kjærestemateriale - begge to. Som sagt, så gjort. Billy og Jimmy forlot sin minimalistiske leilighet (hvor de fleste møblene også hadde en funksjon som treningsapparat), og kastet seg ut på gatene i spillbyen The City. Ute på gaten traff de noen slappe medlemmer fra Black Warriors Gang, og en av dem viste seg å være den som hadde slått kvinnen i deres liv. Jimmy og Billy (Spike og Hammer) kastet ikke bort tiden. De innledet raskt en kultklassisk beat 'em up-formiddag med å denge et visst antall gjengmedlemmer fra Black Warriors, og selvfølgelig ledet dette til en storm av angripende fotsoldater og superskurker - fulle av anabole steroider. Alle fikk de smake Billy og Jimmys knyttnever.

Double Dragon var den frittstående oppfølgeren til

Renegade (Nekketsu Kmhha Kunio-kun) - Technos store gjennombruddsspill, og ett av det japanske markedets mest suksessrike arkadespill fra den tiden.

Double Dragon introduserte viktige game-play-elementer som muligheten til å samarbeide med en kompis, og det å kunne plukke opp våpen og andre gjenstander fra bakken eller bevisstløse fiender. To nyskapende detaljer som fra og med Double Dragon ble en standard for denne typen spill.

Etter suksesser som Kung-Fu Master og Renegade, var markedet klart for et beat 'em up stappfullt av tydelig kvalitet som duftet deilig av samarbeidsspilling. Dette skulle være nok til å trollebinde et publikum hektet på videovold og sultne på mer rasende piksel-karate. Fremgangen lot ikke vente på seg: Bare i Japan solgte den etterlengtede konsollversjonen (NES) av Double Dragon over en million, noe som igjen sørget for en storslagen USA-lansering i tillegg til utallige konverteringer til diverse plattformer.

Den dag i dag er Double Dragon fortsatt ett av spillene som har blitt konvertert til flest plattformer, og det er utvilsomt ett av spillhistoriens mest sjangerdefinerende spill.

Den beste konsollversjonen av Double Dragon (på 1980-tallet) anses for å være den som kom til Sega Master System. Mye av grunnen til dette tilskrives at det hadde uendelig mange continues, men de skrotet også av å ha bedre bedre grafikk og penere farger enn sin NES/Atari-motpart. Til Nintendos 8-bitsmaskin var Technos nødt til å fjerne muligheten for samarbeid, og samtidig forsvant mye av sjarmen til Double Dragon-konseptet. Dette ble rettet opp i oppfølgeren (Double Dragon II: The Revenge) som forøvrig ble et av de mest populære beat 'em up-spillene gjennom tidene. Etter en del mer eller mindre gode oppfølgere, og noen kryssinger som Battletoads & Double Dragon, døde hele sjangeren. Dessverre. Men vi kommer aldri i verden til å glemme Billys fantastiske Barbara Streisand-frisyre.

/Petter Hegevall

mester men en

imannen
ed





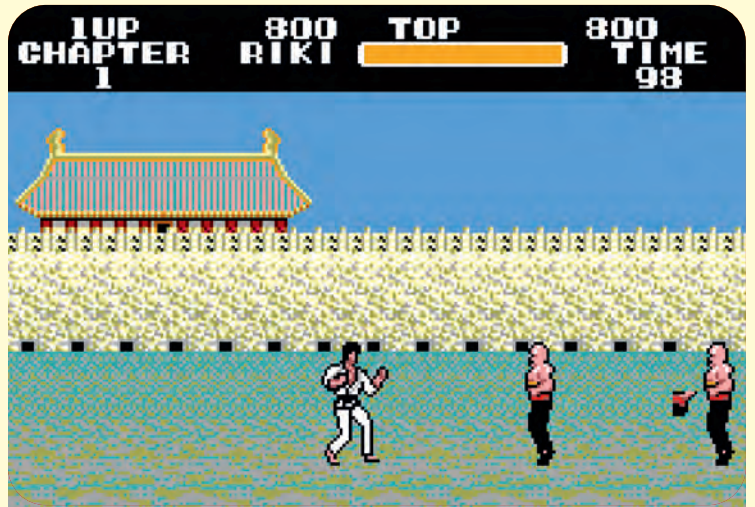
BAD DUDES

Plattform Amiga / Commodore 64 / NES Utvikler Data East Utgiver Data East Sluppet 1988

Var du tøff nok til å redde presidenten?

Det er vanskelig å finne noe som representerer 80-tallet bedre enn to beinharde karatetyper som banker opp ninjæer på løpende bånd, akkompagnert av hyppig bruk av ordet "bad" i positiv forstand. Som tatt ut av en gjennomsnittlig Van Damme-film var Bad Dudes en enkel, men utrolig underholdende reise gjennom klassiske miljøer fylt med ninjæer som gjorde alt hva ninjæer pleide å gjøre - dukke opp i røykskyer, løpe brennende frem og tilbake, puste gjennom blåserør under vann, lage skyggekloner, klarte på skrensende lastebiler, snike på togtak og selvfølgelig bruke kastestjerner.

Med tanke på gameplay hadde Bad Dudes mer til felles med Shinobi-spillene enn rendyrkede beat 'em ups, men temaet var klassisk: Rydd gatene for søppel. Dette spillet var også opphavet til den kjente frasen "are you a bad enough dude to rescue the president?".



BLACK BELT

Plattform Sega Master System Utvikler Sega Utgiver Sega Sluppet 1986

Flyvende skinker og eksploderende fiender i Black Belt

Sega var faktisk de som definerte sjangeren med 8-bitsspillet Black Belt - før Final Fight, før Streets of Rage eller Double Dragon i det hele tatt så dagens lys. I Japan het spillet Fist of the North Star, og var selvfølgelig basert på mangaen med samme navn. Lisensen var begrenset til Japan (ifølge kontrakten Sega skrev med japanske Shueisha), og det førte til at spillet ble omdøpt og delvis fylt med nytegnede figurer. Til tross for nytt navn og ny hovedfigur, var det fortsatt mange detaljer fra det originale spillet som overlevde. Det best beskrivende eksempelet var hvordan fiendene eksploderte etter et velplassert slag - akkurat som i Fist of the North-mangaen. Black Belt var faktisk det første spillet som Sonis-skaperen Yuji Naka jobbet med, og det oppnådde stor suksess i Japan. Her i Europa havnet det litt i skyggen av andre beat 'em ups som Kung-Fu Kid, Vigilante, Double Dragon og My Hero.



ALIEN STORM

Plattform Mega Drive Utvikler Sega Utgiver Sega Sluppet 1990

Treasures glemte beat 'em up-perle er fortsatt best

For å redde de forsvarsløse menneskene var du nødt til å skyte, slå og mose alle slimete romvesener som stod i veien for deg. Kanskje ikke århunderets mest unike konsept, men bak de enkle premissene skjulte det seg intelligente fiender som gjemte seg i alt fra oljefat og søppeldunker til postkasser og blomsterpotter. Det var derfor ingen enkel oppgave å komme seg fra de skitne bakgatene til moderskipet i Alien Storm.

Skikkelig flaks at du hadde tre hardkokte helter for hånden. Muskelberget Garth, den vakre Karen, roboten Scooter og en skyteglad venn ved din side ble til sammen det perfekte våpenet mot horder av utenomjordiske styrker. Alien Storm er et vannrett bevis på hvordan enkle og geniale konsepter kan tåle tidens tann - uten problemer.



BATMAN RETURNS

Plattform Super Nintendo Utvikler Konami Utgiver Konami Sluppet 1993

Flaggermusa sørget for et hardtslående lisensspill

I en tid full av elendige lisensstiler sørget Batman Returns for å lyse opp det dystre mørket. Lynvingen var tøffere enn noensinne i sin visuelt avanserte Super Nintendo-debut. Han brukte knyttnevne og sparkene for å si sin mening, og når det ikke var nok smalt han fiendene inn i benker og vinduer slik at tresplinter og glasskår regnet i det beksvarte Gotham City.

Det ble en anelse vanskeligere i kamp med katterkvinnen og pingvinen, men med en voldelig Batman i toppform var det likevel overkommelig. Det gjør heller ikke saken verre at Batman Returns hadde et fenomenalt stemningsfullt ytre akkompagnert av et fantastisk lydspor. Og vet du hva? Du får delta i en dekkhvinende biljakt. I Batmobilen. Utstyrt med et maskingevær. Noen spørsmål? Nei, det var det jeg tenkte.



Alle ville være som Final Fight

At SNK var det selskapet som kopierte Capcoms arbeid i desisert størst grad på 90-tallet, hersker det ingen tvil om. Art of Fighting var en blåkopi av Street Fighter, og Burning Fight var et åpenbart Final Fight-plagiat. Det var heldigvis ikke helt overflødig siden Burning Fight var både mer innholdsrikt og gameplay-messig mer polert enn Capcoms tidløse klassiker.

BURNING FIGHT

Plattform Neo-Geo Utvikler SNK Utgiver SNK Sluppet 1991

SNK kopierte Capcom og bød på den peneste og mest actionfylte slagsmålsfesten som fantes, og man kunne spille det hjemme...

Arkadefavoritten over alle, Neo-Geo, trengte selvfølgelig et beat 'em up i arsenalet sitt. Selskapets grunnlegger Eikichi Kawasaki sørget egenhendig for å ordne dette. Inspirasjonen var uten tvil først og fremst fra SNKs forblide Capcom og deres Final Fight. Men Burning Fight hadde likevel en del sær-egenheter som sørget for at det sto på egne ben. Den knalltøffe karatetypen Duke Edwards (ikke Cody) og hans storvokste partner Billy King (ikke Haggar) er to hardhendte politimenn som drar til Japan for å arrestere sjefen for den japanske mafiaen. Der møter de den lynraske Ryu Saeba (ikke Guy) som også har et horn i siden til Yakuzaen. Som sagt, så gjort - på tide å gi juling. En viktig del av stemningen i Burning Fight kunne tilskrives omgivelsene. For en ung spillfantast føltes det akkurat som å gå i Osakas

gater - fra spillets begynnelse i handlegatene nær Ukida, via en dramatisk t-banetur på taket av vognene, og videre til byens mer skitne områder. Underveis fikk også sysselsatt oss med litt spontan vandalisme i mafiakontrollerte butikker.

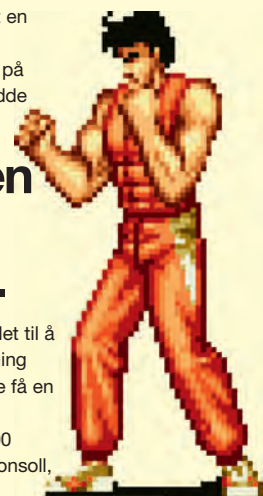
Burning Fight hadde også den fordelen at man kunne få en perfekt arkadeopplevelse hjemme på gutterommet...

Mange lurer sikkert på hvorfor det var satt til Osaka og ikke Tokyo, og grunnen var at SNK heller ville fremheve byen hvor de holdt til.

Burning Fight var fylt men personlighet og kule detaljer som var typisk for sjangeren. Man kunne for eksempel slå i stykker stor deler av omgivelsene, eller bare nyte synet av

fribryterbossen Tom Anderson der han veltet en fontene før han kastet seg ut i kampen. Minneverdig var også samuraien man møtte på toppen av et uferdig bygg. Burning Fight hadde også en raskere, smidigere spillkontroll en

alternativet fra Capcom, og det fikk hele spillet til å føles mer intenst - noe det fortsatt gjør. Burning Fight hadde også den fordelen at man kunne få en perfekt arkadeopplevelse hjemme på gutterommet. Du måtte riktignok ut med over 1000 spenn for spillet og enda mer for en luksuskonsoll, men det var det vel verdt. /Mikael Sundberg



Dngenting var hetere blant kidsa på 90-tallet enn de pizzatyggende ninjaskilpaddene, og det var velfortjent. Unormalt mange lisensierte leketøy og lignende fulgte i de grønnes farvann, men kanskje det viktigste som kom ut var en rekke beat 'em ups og slåssespill med skilpaddetema. Det beste het Turtles in Time, og spillet inneholdt nøyaktig de ingrediensene et bra beat 'em up skal ha.

Donatello var den beste med sin rekkevidde og styrke, noe som gjorde det enkelt å knuse fotsoldater...

Vi snakker fire valgfrie spillfigurer hvor alle hadde sine unike egenskaper. Donatello var den beste med sin rekkevidde og styrke, noe som gjorde det såre enkelt å knuse både mousers og fotsoldater med et velplassert slag med ninjakjeppen. Hver gang vi skulle spille hjemme hos meg ble det alltid kamp om hvem som skulle få være nettopp han, mens spiller nummer to fikk nøye seg med Leonardo, Michelangelo eller

muligens Raphael. Raphael var lynrask, men samtidig for svak til å kunne konkurrere med Donatellos overlegne styrke.

I tillegg hadde det co-op (i arkadehallen kunne fire spille samtidig), varierte brett og spillmekanikker som oppmuntret til mer enn bare trykke på den samme knappen hele veien frem til Super Shredder, som forøvrig var proppet full av anabole og ooze, og gjorde livet svært surt for skilpaddene.

Bakgrunnen for uenighetene var at Krang og Shredder hadde bestemt seg for noe så slemt som å stjele selveste Frihetsgudinnen. Det hele viste seg å bare være en felle for å få sendt skilpaddene tilbake i tid. Det var en veldig god plan som sørget for at vi fikk spille mange varierte brett - vi gikk blandt dinosaurer, unngikk kjølhaling på piratskip, slåss mot indianerfotsoldater og på toppen av alt fikk vi et innblikk i fremtiden med brettet Neon Night-Riders.

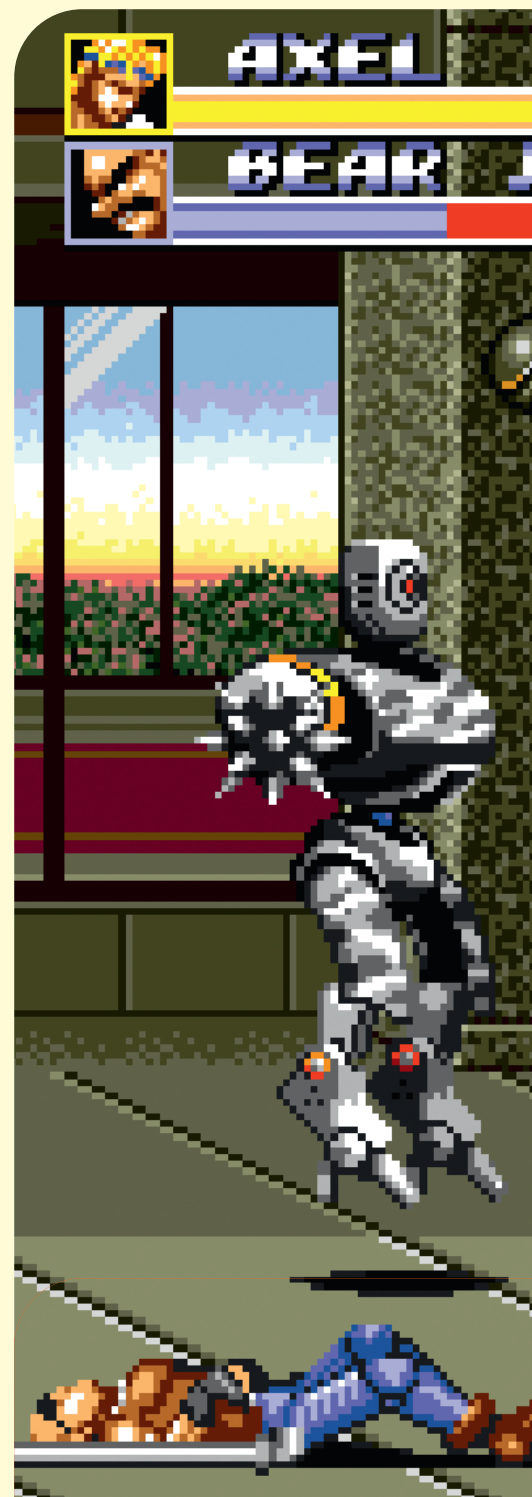
Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time ble sluppet idét skilpaddefeberen hadde begynt å synke, og til tross for god mottakelse fra spillere og kritikere ble det aldri laget en oppfølger. Interesserte kan laste ned originalen til Xbox Live Arcade, eller kanskje nyversjonen som finnes på både PSN og Xbox Live Arcade. Vi garanterer at det er en god investering. /Jonas Mäki



TURTLES IN TIME

Plattform Super Nintendo Utvikler Konami Utgiver Konami Sluppet 1992

Krang og Shredder sendte paddene ut på tidsreiser



STREETS OF RAGE





Gatene ble fylt med aggresjon
 Streets of Rage 2 (eller Bare Knuckle II: The Requiem of the Deadly Battle som det het i Japan) er ifølge Gamereactor det beste spillet i serien. Toeren introduserte to nye spillfigurer - Max Thunder og Eddie Hunter.

Plattform Mega Drive Utvikler Sega Utgiver Sega Sluppet 1991

Sega ville bli med på trenden, smugtittet på Capcoms Final Fight og overgikk det med Mega Drive-klassikeren Streets of Rage!

Segas øverstkommanderende, Hayao Nakayama fikk panikk da han fikk se Capcoms megahit Final Fight. Året var 1989, og Mega Drive hadde akkurat fylt ett år i Japan. En vestlig lansering var på trappene, og Sega ville utvikle en konkurrent til Capcoms utrolig populære beat 'em up - for enhver pris.

Det skulle ta litt lenger tid enn først antatt, og utviklingen var ikke helt smertefri. Men da Streets of Rage endelig ble sluppet 2. august i 1991, ble det en umiddelbar suksess og Sega ble belønnet med skyhøye karakterer fra en samstemt verdenspresse. Sega ble

beskyldt for plagiat, for Capcom mente at hovedfiguren i Streets of Rage, Axel, var prikk lik Final Fight-kjemperen Cody bare med et laserblått pannebånd. Det stemte, men likhetstrekkene stoppet ikke ved

Sega solgte imponerende 2,2 millioner spill...

Axel. Opplegget var idententisk, fiendene lignet hverandre og selv historien minnet om Mike Haggars brutale nevekamp. Mega Drive-spillerne mente at det bare gjorde dem skuls, for i utgangspunktet hadde ikke Final Fight blitt laget hvis det ikke hadde vært for Double Dragon, og

Double Dragon hadde ikke blitt utviklet hvis det ikke hadde vært for Kung-Fu Master. Pinlig Final Fight plagiat, eller brilliant beat 'em up som sto på egne ben? Det spilte ingen rolle. Mega Drive-eierne kjøpte Streets of Rage som

om det var det beste som hadde hendt siden ferdigskivet brød. Sega solgte imponerende 2,2 millioner eksemplarer, og spillverdenen skrek seg hese for å få mer juling fra verdens beste Axel.

/Petter Hegevall

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

ENHANCED EDITION

“Det flotteste spillet på konsollen, solid kontroll, velskreven historie, godt stemmeskuespill. Alt i alt byr The Witcher 2: Assassins of Kings på et reelt, modent eventyrspill, med fantastisk grafikk og en velskrevet historie.”

9/10 GAMEREACTOR

“Har du den minste interesse for rollespill eller for mørk fantasi bør du skaffe deg The Witcher 2: Assassins of Kings: Enhanced Edition.”

9/10 GAMER.NO

“Nyslepet rollespillediamant.”

5/6 VG.NO



**REALISTIC, VAST,
CONSISTENT GAME WORLD**



**IMMERSIVE, MATURE,
NON-LINEAR STORY**



**SPECTACULAR, BRUTAL,
TACTICAL COMBAT**



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



18TM
www.pegi.info

Jump in.

Anmeldt



MAX PAYNE 3

PC PS3 X360

Sjanger ACTION Utvikler ROCKSTAR STUDIOS Utgiver TAKE 2 Slippes 18. MAI Antall Spillere 1-16 Alder 18

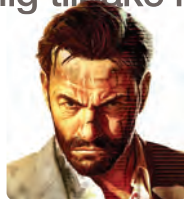
VI ELSKER DEG!

Etter ni lange år er Max Payne endelig tilbake i en mørk og brutal actionballett...

Max Payne-serien ble skapt av finske Remedy Entertainment. Da det ble kjent at Rockstar Games skulle ta over utviklingen, satte flere gamere energidrikkene i halsen. Spesielt da de første bildene av Max Payne i fargesprakende hawaii-skjorte dukket opp i solfylte Brasil. Fansen gikk av skaffet. De ble skuffet over at det karismatiske noir-preget var borte, at en viktig del av spillets essens ble oversett. Skepsisen var et faktum.

Etter å ha spilt gjennom historien er det klart at Rockstar har gjort en habil jobb med å ivareta særpreget fra de tidligere utgivelsene. Remedys kultfigur er behandlet med respekt. Spillet er gjenkjennelig, det er Max Payne, men det er også tilpasset skytespill anno 2012. Serien har omfavnet klassiske Rockstar-elementer som ultravoldelige skildringer, sex, dop, horehus og annet snusk, men likevel er spillets mest vesentlige fortelling den om Max Payne - vår bitre og selvdestruktive helt.

Han har ikke kommet seg helt etter hendelsene i de foregående spillene og bruker stort sett dagene på å drukne sine sorger i whiskey og smertestillende. Historien er mørk og dystert, men ikke uten glimt i øyet. Max er mer deperimert og full av selvbekreftelser enn noensinne, noe Rockstar utnytter til det fulle. Torrøttig sort humor, syrligheter og sarkastiske replikker sitter like løst som skuddene og



1 DRESSED 4 SUCCESS

Klær skaper mannen, sies det. Og vi elsker den nye skjorta. Kontrasten mellom det tacky papegøymotivet og Max' mørke og brutale hevnøkt er bare diggbar.

2 AUTO-AIM

I begynnelsen av spillet får man tre alternativer for siktehjelp. Eller det vil si to valg, ettersom det ene alternativet er helt manuelt, mens de to andre låser sikket inn på nærmeste fiende ved å trykke inn venstre skulderknapp. Det fungerte supert.

fungerer som en god motvekt til den ellers så mørke historien. Han har kanskje mistet lysten til å leve og den generelle troen på menneskeheten, men selvinnsikten er intakt. Lite blir overlatt til fantasien når Max slenger med leppa.

Skuespilleren James McCaffrey er nok engang hyret inn for å gi stemme til Max Payne. Det originale musikktemaet er også på plass, noe som vekker gamle spillminner fra 2001 til live. En deilig

HISTORIEN ER DYSTER, MEN IKKE UTEN GLIMT I ØYET

flørt med originalserien. Men Rockstar benytter også flere av sine egne trumfkort, virkemidler de er kjent for å utnytte til det fulle: karismatiske personligheter, stemningsbyggende musikk, stilfulle omgivelser og et elegant filmatisk preg - alt er på plass.

Men glem nå alt dette med setting, historie og atmosfære for et øyeblikk - la oss snakke om essensen i Max Payne 3, nemlig skytefølelsen. For la én ting være helt klart - Max Payne 3 er et relativt lineært actionspill og lite annet. Heldigvis er skytefølelsen

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



3 BULLET TIME

Rockstar har vært hakket mer generøse med Bullet Time enn Remedy. Midt i blinken for oss, men for fiendene? Ikke akkurat så midt i blinken...

4 KJØKKENTJENESTE

Dobbel elendighet: Rett etter at baconet tok fyr, gikk det fra vondt til verre når Max Payne dukket opp. Stakkars, først frokosten, så livet. Snakk om en dårlig dag på jobben...

utrolig god, noe av det mest sofistikerte på markedet. Så god at den engasjerer hele veien gjennom den omlag 10 timer lange historien.

Måten Max beveger seg på kan umiddelbart virke litt tung. En kontrollfølelse som minner mer om Red Dead Redemption og GTA IV enn Max Payne. Men det tar ikke lang tid før man finner flyten og lærer spillet å kjenne. Da åpner det seg virkelig for noen helt i overkant spektakulære skuddvekslinger. På sitt beste virker Bullet Time-sekvensene som velregisserte actionscener, uten at de er regissert. Det er kun du som håndterer en awesome actionscene med en liten dose bullet time, en håndfull galskap og en klype med skyteferdigheter.

Rockstars Euphoria-motor byr på superautentisk ragdoll-fysikk, som gjør at fiendene reagerer på skudd på en meget realistisk måte. Kulene flerrer gjennom kroppen på detaljert vis, lager åpne sår og skuddhull, før de smeller inn i vegger bak. Det er brutalt, virkelig brutalt. Virker som om hver eneste kule har

egen fysikk og tyngde. Gips drysser fra taket, skillevegger blir skutt i filler, papir virvler opp fra kontorpulter, monitører, glass og andre gjenstander knuses i tusen biter, blodspruten står fra fiendekroppene idet kulene hviner gjennom lokalet - alt i sakte film, en grotesk actionballett av ypperste klasse.

Flerspiller er inkludert. Denne måtte jeg dra til London for å teste sammen gutta i Rockstar av anmeldelsesgrunner. Den to timer lange seansen ga mersmak - det var grei underholdning. Jeg føler at flerspilleren gir en god bonus til historien, selv om enspilleren er høydepunktet. Med et oppgraderingssytem à la Call of Duty, masse våpen, figurer, klær og utstyr og låse opp har du flere timer med flerspillerporno å se frem til.

Max Payne 3 er cinematiske, det er stilfullt, det er mørkt og med forbannet sofistikerte skuddvekslinger. En action-opplevelse

verdt å få med seg. Rockstar har gjort det igjen.

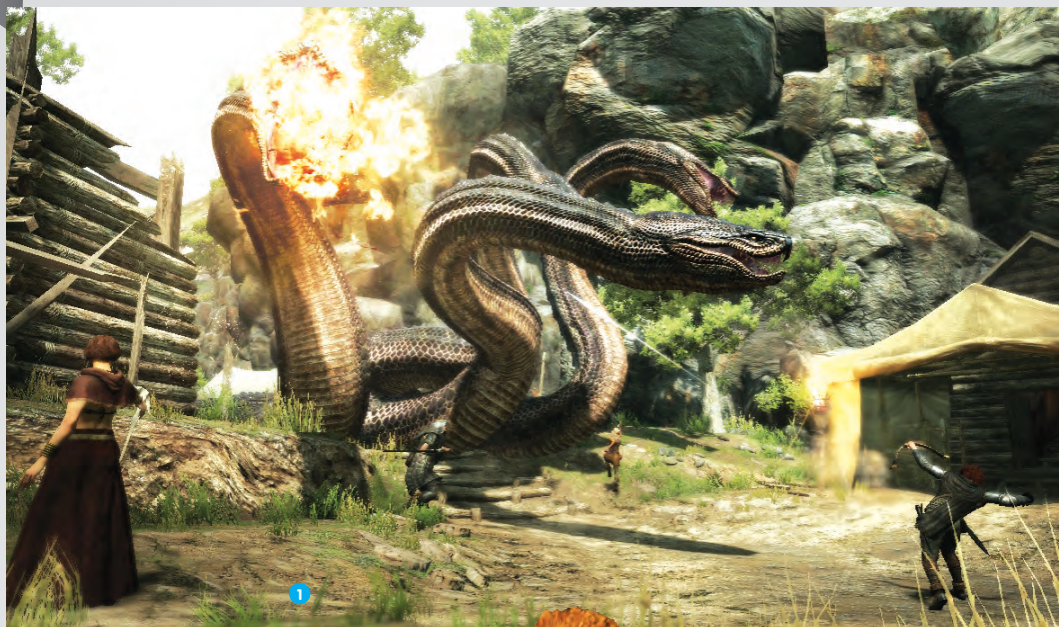
9

/Kristian Nymo

DRAGON'S DOGMA

XBOX 360 PS3

Sjanger ROLLESPILL Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM
Slippes 25. MAI Antall spillere 1 Anb. Alder 18

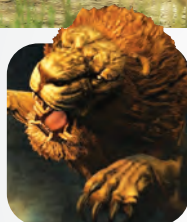


Tradisjon tro er du den utvalgte. Dragen slaktet hele landsbyen og stjal hjertet og dermed også sjelen din. Du er den eneste som kan redde verden. Jeg har hørt det før, og det er en forglemmelig historie.

Konseptet til Dragon's Dogma er likevel ingenting å klage over, det er faktisk kult. Det har mange forskjellige fiender, mye kult utstyr man kan bruke, og en veldig stor verden man kan utforske. Dessverre gikk det ikke lang tid før jeg begynte å kjede meg. Fallemene melder sin ankomst ganske umiddelbart, og selv etter syv timer var det ikke mye som gjorde at jeg ønsket å fortsette.

Når du får din første Pawn, vil du fort se det første store problemet. Den kunstige intelligensen er ikke imponerende, og det blir fort frustrerende når du roper en kom hit-kommando og de bare ser dumt på deg. Derfor er det synd at disse er en utrolig stor del av spillets historie.

Spillet vil aldri holde deg i hånden, du bare velger et oppdrag setter igang. Det handler om reisen, og reisen er lang. Man opplever ofte at det tar 20 minutter å komme til et sted, og så blir man grisebanket og bruker opp alt



1 KLATREMUS

Det var en rolig dag i leieren, helt til hydraen meldte sin ankomst. Friheten i kampene lar deg klatre opp på dine enorme fiender, og i dette tilfellet handlet det om å komme høyt nok til å hugge hodet...oh...hodene til beistet.

2 LÅN EN PAWN

Flerspilleren som er i spillet bygger på din Pawn. Folk du kjenner kan bruke din Pawn i sitt spill, og det vil gi deg utstyr og andre goder. De kan ofte bety forskjellen på seier og tap i møter med fiender som denne. Trolling kan være morsomt fra tid til annen, men denne gangen ble det litt vel hektisk...

av flasker og mat man har. Så må man bruke 20 minutter tilbake til byen bare for å bruke alle pengene til å fylle opp med mer mat så man kan gjøre det hele en gang til. Ikke nok med at det å løpe tar lang tid, men man løper i tillegg sakte. Man kan sprinte, men det koster stamina som du helst vil bruke på fienden.

Det finnes også andre småfeil som at animasjonen kan virke stiv og sporadisk, og stemmeskuespillet er ikke særlig bra (med få unntak). Det er rart at Capcom retter seg inn mot vesten uten å ta seg tid til å tilpasse munnbevegelsene slik at dubbingen ser bra ut. De tar seg tid til å ha skrive dialogen på gammelengelsk uten å fikse animasjonen til munnen.

Grafikken er til tider nydelig, og jeg sier "til tider" fordi dette skjer av og til. For det meste minner det om flere år gamle spill

SPILLET HAR EN KUL IDE, MEN ALTFOR MANGE FEIL ØDELEGGER

som Dragon Age, men noen ganger skimter man derimot en diamant blant all grusen. Virker som om Capcom har hatt det travelt med å bli ferdig til lanseringen, og det er aldri et godt tegn.

Alt i alt vil jeg si at Dragon's Dogma er et utrolig kult konsept, men dessverre er det altfor mange irritasjonsmomenter i spillet. Jeg ville virkelig like det, men det holder ikke at man kan klatre på monstre

6 og slikt når man bruker to tredjedeler av tiden på å løpe fra A til B. Kim Visnes



THE WALKING DEAD

MULTI

Sjanger EVENTYR Utvikler TELLTALE GAMES
Utgiver TELLTALE GAMES Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Jeg var noe skeptisk til at Telltale Games skulle lage et pek og klikk eventyrspill basert på zombie-tegneserien The Walking Dead, men nå som første episode er ute kan jeg ikke tenke meg at noen andre skulle konvertert serien til spillformat.

Telltale har valgt å gå for et episodebasert format, noe som faktisk gir mening for en serie som The Walking Dead. Hele spillet består av totalt fem episoder som vil bli sluppet med én månedens mellomrom.

Spillet er satt før TV-serien og finner sted idét utbruddet starter. Hovedpersonen Lee er på vei til fengsel men blir utsatt for en bilulykke som skader benet hans.

Gjennom historien må han halte seg unna de levende døde og bruke list fremfor muskler for å overleve, samtidig som han må forsøke å beskytte menneskene rundt seg. The Walking Dead byr på tegneserie-grafikk, stemningsfullt lydspor og engasjerende pek og klikk gameplay. Spillet byr på flere action-sekvenser som får adrenalin til å pumpe og endrer vår

BYR PÅ FLERE SEKVENSER SOM FÅR ADRENALINET TIL Å PUMPE

oppfatning av hva et pek og klikk-spill kan være. Den sterkeste delen av The Walking Dead er derimot hvordan menneskene forholder seg til hverandre. Man har tid på seg til å svare i samtaler, og ofte ender man opp med å si ting som ikke var helt gjennomtenkt. På samme måte er det fort gjort å ta valg man kanskje ender opp med å angre på senere. Man kan ikke redde alle, og det er noe man må leve med, for i The Walking Dead er det ikke mulig å spole tilbake tiden. The Walking Dead er hovedsaklig utviklet for konsoll og gameplay er en ukomplisert opplevelse. Her er ingen obskure gåter og for det meste kan man komme seg gjennom spillet med litt intuisjon. Punktene man må klikke på er ikke alltid logiske, noe Telltale kunne polert mye mer. Første episode av skaper en fin balanse mellom tegneserien og TV-serien. Fokuset ligger på en personlig historie mot et bakteppe av udøde monstre.

8 Verdt å kjøpe for zombie-fans og folk som liker engasjerende spill. Adrian Berg

EA SPORTS
FIFA 12
KREVER FIFA 12
SPILLET ER KUN TIL NEDLASTNING



UEFA
EURO2012
POLAND-UKRAINE



**ALLE
FOR
EN**

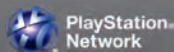


**GI ALT FOR
NORGE**

**GJØR DEG KLAR! SAMARBEID MED
ANDRE SPILLERE OG VINN EM
MED NORGE I UTVIDELSESPAKKEN
UEFA EURO 2012™**

UTE NÅ!

WWW.EA.COM/NO/EURO-2012
WWW.FACEBOOK.COM/EASPORTSNO



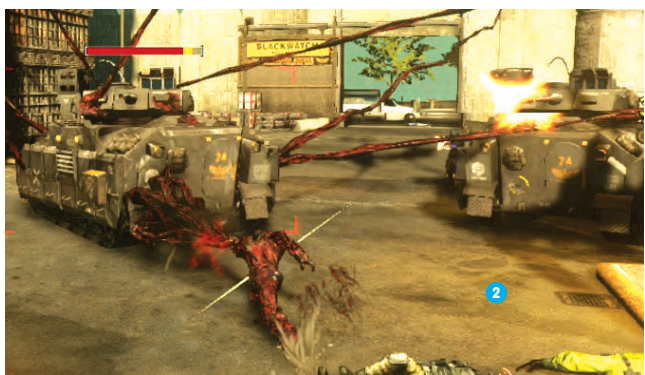
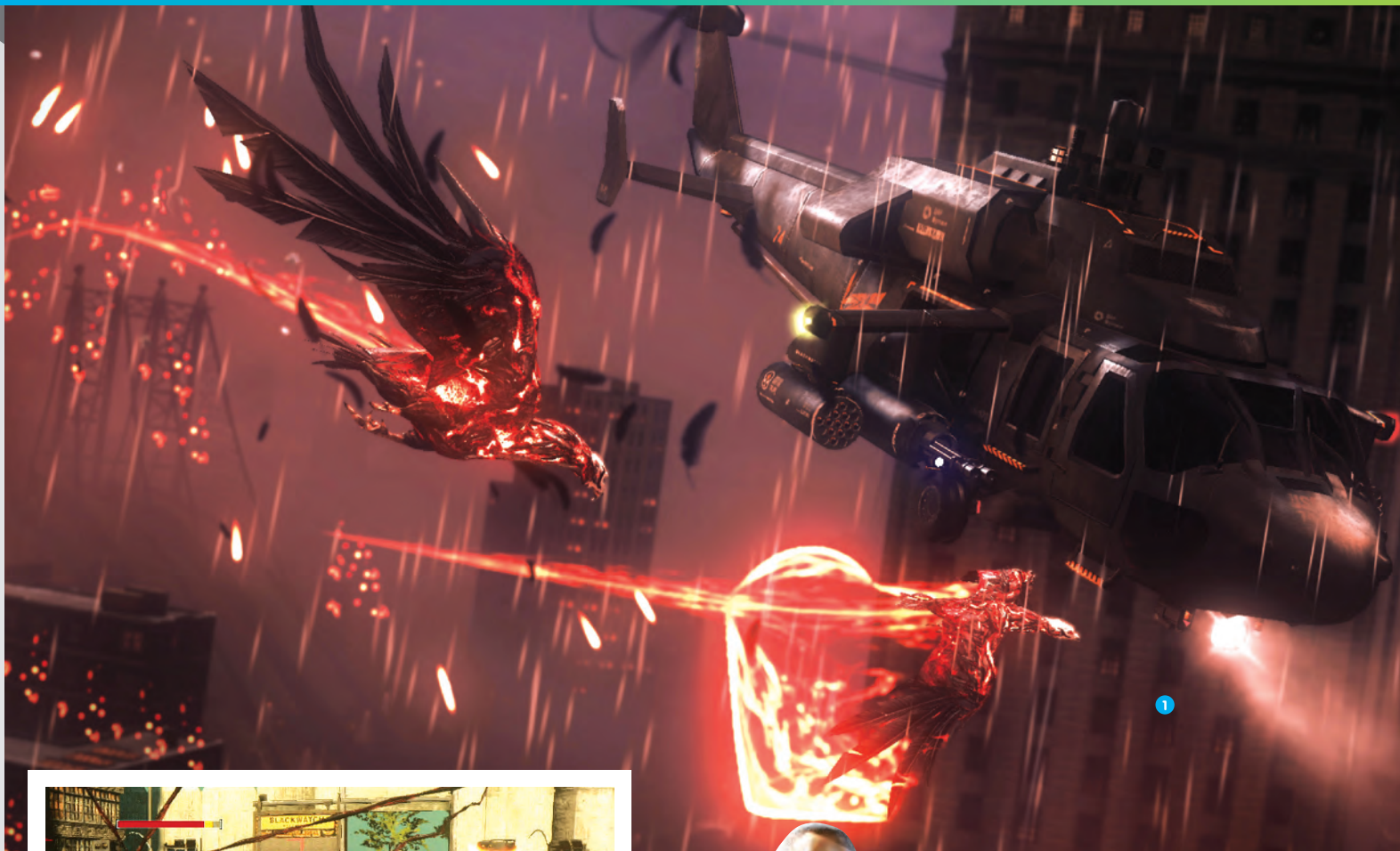
© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The UEFA and EURO 2012™ words, the UEFA EURO 2012™ Logo and Mascots and the UEFA European Football Championship Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright and trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc." No use for commercial purposes may be made of such trademarks. "PS" "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



PROTOTYPE 2

PC XBOX 360 PS3

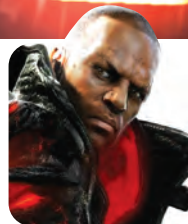
Sjanger ACTION Utvikler RADICAL ENTERTAINMENT Utgiver ACTIVISION Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 18



Etter at man klarte å stoppe det første utbruddet av det nå beryktede

Mercer-viruset har byen skiftet navn til New York Zero og hverdagen hadde så smått slått seg til ro. Men så skjer det utenkelige: Et nytt utbrudd av viruset brer om seg i større, mer dødelig skala, noe som gjør at Gentek og Blackwatch tropper inn i byen for full mundur - igjen. James Heller mister familien sin til viruset og han sverger hevn på Alex Mercer som han holder ansvarlig for deres død. New York Zero ser vesentlig bedre ut. Byen er smykket med et utall bygninger og skyskrapere som er en fornøyelse å bestige og man finner konstant detaljer som gjør byen mer troverdig. Selv om refleksjoner i bygninger ofte er helt feil, så er det sjeldent man vet nøyaktig hva man har bak seg. Grafikkmotoren ser dog ut til å jobbe over evne når man utfordrer den, som når man flyr i helikopter eller når det skjer voldsomt mye samtidig.

Oppdragsstrukturen har også fått en overhaling. Spillet byr på de vanlige historiedrevne oppdragene som man må gjennomføre. Det finnes også massevis av sideoppdrag som føles nokså forskjellige. Poengene du



1 HEFTIG ACTION

Hvor ofte befinner du deg vel ikke i en situasjon hvor du kunne tenke deg å ta ned et kamphelikopter med bare nevene? Det er ikke noe problem i rollen som Heller. Hvorfor ikke bare rive løs et rakettbatteri og bruke det mot fienden selv?

2 (TEN)TAKLER ALT

Tendrills sørger for at det sendes ut tentakler fra motstanderen. Disse tentaklene vil enten sørge for at motstanderen blir hengt opp mellom bygninger, relativt åpen for nye angrep, eller - dersom tentaklene får tak i løse gjenstander - la motstanderen bli knust.

får for fullførte oppdrag utløser til slutt gen-mutasjoner. Hvert nye våpen gir deg ikke bare muligheten til å utnytte svakheter hos fiender du kjemper mot, du får også nye partytriks i form av lemlesting av soldater. Tempoet har alltid vært høyt i kampene i Prototype - og man har ikke endret stilen. Tvert imot: Situasjoner kan ofte involvere fire tanks, tre helikoptre, 30 soldater, et eller to megastore monstre og syv-åtte mindre, men fortsatt slemme, skapninger - hvorav tre slåss for deg.

Med et slikt kaos som mål for kampene, så ofres noe. Auto-aimen gjør rare prioriteringer og man kan fort ende opp med å ta livet av en utbrent bil, når man kanskje ville vurdert å gjøre noe med monstret som moser inn skallen din. AI-en er ikke alltid bra eller logisk, så man kan hoppe over 20 meter høye betongmurer og dundre i bakken midt i en militærleir uten at noen stiller spørsmål ved det. Lydsiden av spillet er svært bra. Musikken akkompagnerer det frenetiske kaoset som utspiller seg på skjermen, og roer seg så fort du kommer deg litt utenfor kampens hete. Stemmeskuespillet er akseptabelt, og selv om Prototype 2 innehar et utall av bra lyder, savner likevel detaljnivået som man finner i grafikken.

Alt dette gjør sitt til at spillet føles litt som Infamous 2. Man har et knippe med større fiender som settes sammen i forskjellige kombinasjoner for å skape utfordringer for spilleren, noe som kan bli repetitivt. Karakterutvikling er mer kontrollert,

men sett under ett føles dette ut som et av de beste spillene fra Radical Entertainment.

8

Richard Imenes



COMMAND GRAVITY

08.06.12

INVERSION™

GameStop
power to the players™

WATCH THE JAW DROPPING TRAILER ON INVERSION.COM

18™
www.pegi.info

 XBOX 360.  XBOX LIVE.

 PS3.
PlayStation 3

 PlayStation Network

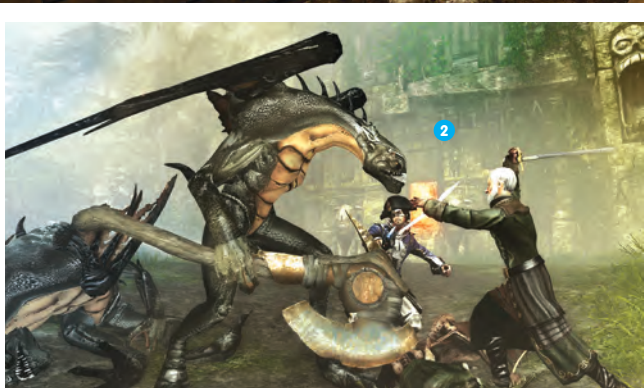
namco®

INVERSION™ & ©2012 NAMCO BANDAI Games America, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

RISEN 2: DARK WATERS

PC PS3 XBOX 360

Sjanger ROLLESPILL Utvikler PIRHANA BYTES Utgiver DEEP SILVER Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



Møkk under neglene og tomflasker på bakken. Salt sjøluft og utforsking i tropiske miljøer. Feller, sniking, bedrageri, baksnakking, pistoler, posete bukser, åpne skjorter og lapp foran øyet. Piranha Bytes overlater ingenting til tilfeldighetene. Risen 2 er det komplette leketøyet for deg som vil vie tid til din indre pirat. Risen 2 utspiller seg på helt egne, og noe innrammede premisser. Du er aldri helt fri, men det gjør ikke noe. Du kommer aldri til å huske Steelbeards datter om 20 år, men det gjør heller ikke noe. Det handler ikke om disse tingene.

Etter en kort introduksjon ankommer jeg en liten tropisk øy som en fullstendig identitetsløs mann uten eiendeler. Mitt første oppdrag er å snakke med borgermesteren, men først må jeg få meg en skjorte. For å få tak i en skjorte må jeg hjelpe en like halv naken fange som forteller meg hvor hans klær har tatt veien. Et helt annet oppdrag mener at jeg bør skaffe et kart, men før jeg kan starte søken etter kartet må jeg snakket med den tidligere nevnte borgermesteren. Sånn er det, og du som har litt kunnskap om spillhistorie vil raskt merke at Risen 2 har mange klassiske



1 EN GARDE!

Selve kampene foregår på veldig tradisjonelt vis, hvor venstre museknapp er din beste venn. Du kan parere effektivt mot likeverdige motstandere, og senere i eventyret kan du også velge mellom enten å ha et gevær eller beherske voodoo. Sistnevnte lar deg kontrollere fiender og gjøre dem til allierte.

2 VIKTIG MED DIALOG

Stemmeskuespillet og lydmiksen er noen av spillets verste sider, og under visse samtaler er det umulig å høre hva som blir sagt. Det er forøvrig vanskelig å misforstå budskapet til denne landkrabben...

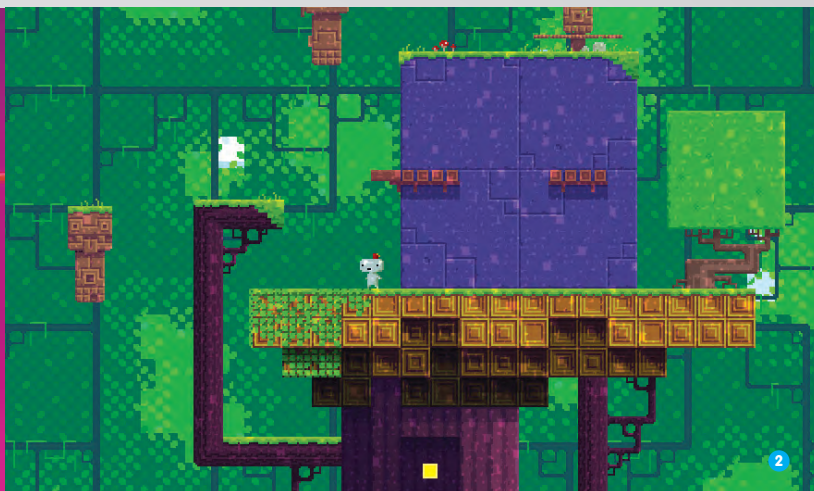
særtrekk fra eventyrsjangeren. Det kan være å finne en stige sånn at du kommer deg ned i en brønn for å redde en katt så du kan få en rake til å lete etter en nøkkel i i løvet.

Nå lever vi i en verden hvor dette alene aldri hadde vært nok. Derfor har Pirhana Bytes vært nødt til å se mot andre rollespilltitler og lært at det er viktig med valgfrihet, massevis av loot, store oppdrag, levelsystem, og muligheten til selv å kunne utvikle figuren i løpet av spillets gang. Alle disse elementene er med, og selv om jeg merker at de ikke har samme budsjett som de største, så fungerer det veldig bra.

Dialogene er sjelden så velgjort at jeg kan bli skikkelig imponert av hverken stemmeskuespill eller lydmiiks. Animasjonene er dessuten veldig overdrevne, men dette har heller aldri vært førsteprioritet hos Piranha Bytes. Det er i stedet gjennom den frie utforskningen hvor spillet virkelig skinner. Pen grafikk med vakre farger og skarpe kontraster hjelper til med å skape en fin helhet, og de har blandet det skarpe med det uskarpe for å lage postkortverdige miljøskildringer. Dessverre veksler grafikken mellom å være skarp og uskarpe når jeg beveger meg. Disse feilene setter også sitt preg på helhetsinntrykket. For å oppsummere er Risen 2: Dark Waters neppe det beste, peneste eller dypeste rollespillet på markedet. Men det er et spill som våger å gjøre ting på sin egen måte - uten å gjøre klassiske feil. Leter du

7

etter et vanedannende spill i piratmiljø, og er i stand til å se bort fra noen tekniske skavanker, så har du mye å hente her. **Oskar Nyström**



FEZ

XBOX 360 XBLA PC

Sjanger **PLATTFORM** Utvikler **POLYTRON** Utgiver **MICROSOFT** Slippes **UTE NÅ** Antall spillere **1** Anb. Alder **ALLE**

Bølgen av ny-retro formelig slår innover en fra spillets spede start. Den sukkersøte figuren Gomez får et varsel om ødeleggelse fra noe vi kun kan anta er universet og altet selv, med oppfordring om å redde det. Som et direkte resultat av denne åpenbaringen sitter Gomez igjen med evnen til å dykke inn i en ny dimensjon - altså den tredje.

Målet i Fez er å spore opp 32 kuber for å gjenopprette universets balanse, der hver kube er delt opp i fire fragmenter. I tillegg til 32 kuber finnes det også antikuber for hver enkelt, noe som vil si at det i praksis er 64. Og det er mange. Veldig mange. Å finne hver enkelt av disse vil kreve at du bokstavelig talt vrir og vender på alt som kan vris og vendes på, finner hemmelige dører i omgivelsene og klarer å orientere deg i de utallige "brettene".

Som dere kanskje har skjønnet spiller backtracking en sentral rolle i Fez - altså, kallenavnet for en spillstruktur som krever at spilleren beveger seg frem og tilbake i spillets omgivelser for å komme videre. Personlig er jeg ingen fan av denne typen spilling, og Fez ble intet unntak. Man trasker ikke like ofte tilbake i egne fotspor som i for eksempel Metroid-



TRÅ VARSOMT

Disse områdene er i form av svevende øyer, nærmest som egne planeter, hvilket betyr at faren for å falle over kanten alltid er overhengende. De statiske todimensjonale omgivelsene kan roteres rundt en akse, slik at man får tilgang til tre andre sider - eller "versjoner" - av brettet.

MODERNE PIKSLER

Små visuelle detaljer som for eksempel en egen døgnsyklus komplett med solnedgang og oppgang gjør heller ikke Fez urett, og gir den pikselerte grafikken et effektivt, moderne tilsnitt.

serien, men i det lange løp blir det rett og slett et ork.

Årsaken til dette er derimot ikke bare selve "backtrackingen" i seg selv, men det uoversiktlige kartet som på rotete vis fremstiller områdene man har besøkt og ikke. Det er ikke et avgjørende problem, men definitivt irriterende for den

SELV MED FLERE TIDER INVESTERT I FEZ OPPLEVER JEG FORTSATT AHA-ØYEBLIKK

utålmodige.

Til tross for dette er det vanskelig å ikke la seg sjarmere av denne lille kuriositeten av et spill. Ikke bare er det mye spill for pengene og en real utfordring for samlemaniakerne, men det tilbyr også en helt ny måte å tenke på hva gåteløsning angår. Å vri aksene på rett sted til rett tid i riktig rekkefølge, er essensielt. Selv med flere timer investert i Fez opplever jeg fortsatt aha-øyeblikk.

Det mest fascinerende med hele produktet er kanskje likevel hvordan alle de gamle spilleelementene direkte bidrar til å forsterke følelsen av å spille noe helt nytt og unikt; en bragd i seg selv, og verdt en stjerne i boka fra undertegnede. Joda, Fez kan være langtekkelig og slitsomt, men vekker på sitt beste til live

7

øyeblikk lik de man opplevde i barndommen, da spillbransjen fortsatt lå og pludret uskyldig i krybben. En enkel anbefaling for alle med nettilgang på Xbox-en. **Daniel Guanio**



SKULLGIRLS

PSN XBLA PS3 XBOX 360 (Skrevet av Jesper Karlsson)

Pent tegnet grafikk, herlig lyd og en bra nettdel er noe av det man får. Skullgirls er laget av indie-utviklerne i Reverge Labs, og som navnet på spillet tilsier er det jenter som slåss. Skal jeg klage på noe, så er det det mangelen på en liste over angrepene inne i spillet - den må man laste ned på spillets hjemmeside. Det ligger mye tankearbeid bak, og smarte designvalg har preget utviklingen. Skullgirls er et enormt spill med

8 stor dybde og god variasjon. Den som er villig til å satse litt vil finne frem til et utmerket slåssespill.



RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE

NINTENDO 3DS (Skrevet av Daniel Guanio)

Sammen med hunden sin, Fondue skal man etterforske sin fars forsvinningsnummer med utgangspunkt i Louvre, noe som også er starten på en rekke velfungerende og ikke fullt så velfungerende minispill. Problemet er at kun en brøkdell av disse føles friske og ubrukte på noen måte, og de som faktisk funker varer i toppen 5 minutter. Spillet er pent å se på

5 og har et vell av fengende musikkstykker, men det blir aldri bedre enn gjennomsnittlig.



FABLE: HEROES

XBLA XBOX 360 (Skrevet av Lorenzo Mosna)

Stikkordet for Fable: Heroes er gjenspillingsverdi. Det er åpenbart at Lionhead hadde dette i tankene da utviklingen startet. Spillet er enkelt og morsomt, med enkle kontroller tilpasset hack'n'slash-sjangeren. Du kan selvfølgelig nyte det alene, men de beste opplevelsene kommer i samarbeid med andre. Det er et spill som først og fremst frir til svorne Fable-fans. Hvis du elsker Fable, så er dette noe for deg. Men hvis

6 du vil ha et godt hack'n'slash, da kan du finne både bedre og billigere alternativer.



MI: Ghost Protocol

Heftig spionaction med Ethan Hunt i spissen!



Skuespillere **Tom Cruise, Jeremy Renner, Simon Pegg, Paula Patton**
Utgiver **PARAMOUNT**
Regi **BRAD BIRD**
Sjanger **ACTION**
Lanseres **23. MAI**
Kodeks **MPEG-4 VC-1**
Lyd **DTS-HD 5.1**
Ratio **1.85:1**

HVEM ER KLAR FOR NOK ET heseblesende spioneventyr med superspionen Ethan Hunt, spilt av den evig eplekjekke (men ikke lenger fullt så unge) Tom Cruise? Vel, det var ihvertfall ikke jeg da filmen kom, men det er utrolig hvordan en kompisgjeng kan få deg til å glemme fornuften. Og noen ganger er det kanskje like greit...

Sjefsspionen i IMF, Ethan Hunt, er nok en gang etterspurt. Oppdraget er som vanlig en bagatellmessig sak: Få has på femme fatalespionen Sabine Moreau og hennes arbeidsgiver Cobalt, som bare har som mål å starte en liten atomkrig for å rydde opp i gen-poolen og rykke menneskeheten opp i neste evolusjonstrinn. Og det mens IMF offisielt har sluttet å eksistere. Med andre ord: Easy-peasy!

Det har skjedd mye siden Mission: Impossible først ble til i 1996, og overraskende nok makter regissør Brad Bird (Ratatouille, The Incredibles) å henge forholdsvis godt med i svingene. Omtrent til enhver tid makter Ghost Protocol å holde deg engasjert nok til at du knasker videre på popcornet og kniper flørtende til hånda på sidemannen/-kvinnen når adrenalinet pumper

som mest. Her slenges det på med vittige kommentarer, stilfulle lokaler og hi-tech-utstyr av ypperste, usannsynlige klasse. Legg til gjengjeld til intense actionscener, utrolig akrobatiske kunststykker og nok tvister i handlingen til at filmen kan holde på en halvtime ekstra, og du har en suksessformel. Det er underholdende å se på, og suget i magen er kolossalt stort når Ethan klatrer på utsiden av verdens høyeste bygning i Dubai kun iført magnet-hansker.

La gå: Filmen vinner ingen priser for årets mest intellektuelle film, og det er også et rimelig godt stykke igjen før Ethan Hunt overgår Jason Bourne. Realistene vil dessuten gremme seg flere ganger gjennom filmen (hvem bruker vel en magnetdrakt for å ta seg inn i et server-rom!?). Samtidig lykkes filmen i å bli et langt mer underholdende produkt enn det man forventer. Nå gjenstår det bare for Cruise & Co å lage to filmer til (vi vil jo tross alt ha en film med forkortelsen MI:6, eller hva?).



Ingar Takanobu Hauge



Tom Cruise

Skuespilleren Tom Cruise startet sin karriere på 80-tallet med kalkunen Endless Love slo han gjennom for alvor med pilotfilmen Top Gun. Storhiten banet vei for ikoniske roller i filmer som Cocktail, Rain Man, Magnolia og Jerry Maguire. I 1996 debuterte han som superspionen Ethan Hunt i Mission Impossible, som har fått tre oppfølgere til nå. Nå er han aktuell med Mission Impossible: Ghost Protocol, som følger agenten i kappløp med tiden for å stoppe en atomkrig. Null problem!



Shame

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

EN GIFTERING PÅ NATTBORDET. Flørtende blikk på toget. Gråtende søstre på telefonen. Ignorering av nevnte telefoner. Virus på arbeidsmaskinen. Sex. Sex. Sex. Alltid sex. Rutinene er nedstøpt for Brandon (en eksepsjonelt god Michael Fassbender), overstyrt av et ubehagelig behov som gir lite rom for endring. Livet går sin vante gang til søsteren Sissy (Carey Mulligan) braser inn i livet hans igjen. Stenansiktet faser ut. Undertrykte følelser truer tilværelsen. Vi forstår skammen, som livnærer seg på ensomheten. Hva skjer når noen kan se den?

Steve McQueen stuper ut i det bekmørkede dypet uten et fnugg av tvil, og går rett til den usminkede livsstilen som rommer Brandons hverdag. Det er et liv i eksil, bestemt av hans reservasjoner mot å interagere med mennesker når sex ikke står på menyen. Sissys nærvær sliter ham fra hverandre, knuser ham i tusen biter. Hun får ham til å innse hvem han er. Shame hugger tak i hjerterota, river i stykker strengene og siver ut av deg

9 som et iskaldt vindpust. Det er vondt å se sannheten i hvitøyet. Usannsynlig vondt.

Line Fauchald



Muldvarpen

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

ÅRET ER 1973, OG EN AV AGENTENE i det britiske etterretningsvesenet dør i et oppdrag som går skeis i Ungarn. Offiseren George Smiley (Gary Oldman) og den tidligere lederen av firmaet tvinges ut i pensjon, men etter et års tid vender han tilbake på spørsmål fra den nye sjefen. Det er en muldvarp i det britiske etterretningssystemet, og Smiley må finne ut hvem dobbeltagenten er.

Du bør være fullt klar over at dette er langt fra en actionfilm. Muldvarpen er en film som krever at du ikke bare får med deg hva figurene sier, men også hva de hører. Vi møter kyniske og apatiske agenter, alle preget av hvor lite lojalitet og verdsettelse de har fått hos sine arbeidsgivere. Tristheten treffer for alvor inn når man innser at dette er menn som virkelig har gitt alt for landet sitt, uten å få noe som helst tilbake. Man blir deprimeret av mindre. Filmen er dessuten fylt til randen med britiske

8 filmveteraner, der Gary Oldman stjeler showet som den sjarmende agenten Smiley.

Line Fauchald



The Descendants

Sjanger DRAMA Lanseres 23. MAI Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

I DEN SVALE SKYGGEN AV OAHUS palmetrær møter vi familiefaren Matt King (George Clooney), etterkommer av en hawaiiensk prinsesse og eier av store eiendommer på øya Kauai. Befolkningen bekymrer seg over hvem som vil bli den nye eieren, siden det direkte påvirker deres levestandard. Denne avgjørelsen viser seg å være den første i rekken av Matts problemer. En båtulykke for tre år siden sendte kona Elizabeth i koma, og i tråd med hennes testamente vil hun trekke ut kontakten. Tiden har kommet, og Matt og hans to døtre må si farvel. Twisten? 17-åringen Alex (Shailene Woodley) tok moren i utroskap for noen måneder tilbake, hvis avsløring setter en stygg brist i familiens illusjon av Elizabeth og deres ekteskap.

Familien King står dermed ansikt til ansikt med de konfliktfylte følelsene som kommer når sorg og hat står i skarp kontrast. Matt går fra å være uvitende og lykkelig til å være smertelig bevisst på altfor kort tid, og konfronterer problemene ved å ta med familien på utflukt til Elizabeths gifte elsker.

Så. Hvor mange av den avdødes feil er avgjørende for helhetsinntrykket, og er det verdt å

avsløre dem for resten av verden om det skyggelegger alt personen stod for og var? The Descendants setter de mest forvirrende og grunnleggende reaksjonene i sentrum, frigjort for alle moralske begrensninger. Dette er en ærlig og nyansert film, der problematikken med å gå videre under nye familieforhold legges under lupen.

The Descendants preges av solid skuespill. Nykommer Shailene Woodley leverer en kraftfull opptreden som den aggressive tenåringen Alex, hvis tilværelse er et eneste kaos i Hawaiiets rike og turistfrie omgivelser. Hver karakter har sitt eget kontrastfylte følelseslandskap, der spesielt George Clooney og Judy Greer viser subtilt og kontrollert skuespill på sitt aller, aller beste.

Svart humor og livets mørke sider leker med hverandre i en perfekt balansert gang, og sørger for at The Descendants blir mer enn den sedvanlige filmen om en dysfunksjonell familie i krise. En feil eller to er ikke nødvendigvis verdens undergang.

8 Det er ikke skrevet i stein at det er hva man blir husket for.

Line Fauchald

TV-serie Vi anmelder blu-ray-versjonen av serien...



Treme: Sesong 2

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

ETT ÅR HAR GÅTT SIDEN Katrina rammet New Orleans. Bekymringene ligger tykt i luften, og det er klarere enn noen gang at det ikke bare er byen som sliter med å finne igjen seg selv. LaDonna sliter med baren, Antoine Batiste vil fronte sitt eget band og Janette har søkt kokkelykken i New York, selv om drømmen er å kunne vende tilbake. Det kollektive fokuset ligger på gjenoppbygging, godt symbolisert av hvor mange som ser frem til den livlige Mardi Gras-festivalen. Kan de finne de gode øyeblikkene blant alle de vonde?

Treme er, i likhet med The Wire, et verk som knapt fremstår som fiksjon. Av den grunn er det helt umulig å ikke la seg bevege av skjebnene til New Orleans' beboere. Dette er mennesker som setter kjærligheten til byen sin over alt annet, til tross for et pilrøttent byråkrati som knapt kan garantere dem lønn.

Treme er full av smerte, lidelse og urettferdighet. Livet lekes ikke som planlagt i New Orleans. Men til gjengjeld er det nok håp og drømmer

8 til å vente på lysglimtet en sesong til.

Line Fauchald



Online

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

Gamer-PC

Hei. Jeg skal kjøpe meg en spill-PC, men jeg vet ikke helt hva jeg skal lete etter for å finne den beste. Jeg vil kjøpe en PC som lar meg spille de aller fleste spill, som for eksempel The Elder Scrolls V: Skyrim, på full grafikk. Håpet er å finne en stasjonær maskin til rett under 10 000 kroner.

/Darthmoskus

Hvis du vil kjøre det aller seneste av spill, som for eksempel Battlefield 3, spør det om ikke du må punge ut med litt mer (men ikke nødvendigvis så mye).

Likevel vil nok en PC til 10000 kan kjøre Skyrim uten problem. Anbefaler å ta en titt på www.Komplett.no De har mange flotte pakker, og du kan også velge og vrake mellom komponenter for å skreddersy både prisen og maskinen.

Gamescom

Jeg skal på Gamescom i år og lurar på når billettene selges og hvor jeg må kjøpe dem. Det står nå at billettene er i salg i april, men tidligere stod det mars og for det februar. Kjøper jeg dem på nett, eller må jeg kjøpe dem fysisk i Tyskland?

Jeg er 17 år og lurar på om jeg da kan prøvespille spill med 18 års grense, ettersom nesten alle spill er det nå for tiden (med unntak av Crysis-serien).

/TrainRain

Det ser ikke ut som billettsalget ble åpnet før denne måneden, men nå ligger altså alle billettene ute på nettet. Vi tror heller ikke alderen blir sjekket før du prøver ut nye spill, men ville ikke satset på det. ;)

Spillanmelder

Hvilke linje må man ta på videregående for å bli spillanmelder som dere? Lurer bare på det. ;)

/albag

Du trenger egentlig ingen utdanning for å gi en vurdering på et spill. Du trenger bare viljestyrke og et engasjement for spillbransjen, samt god spillforståelse og være flink skriftlig.

Demo og trial

Jeg ser at det står både demo og trial på Playstation Network. Er det egentlig noen forskjell på disse to? Og når jeg først har sendt inn et brev - hva er forskjellen på beta og alpha?

/313

Så vidt vi vet er det én og samme ting, men jeg kan ikke gi deg et svar på hvorfor de ikke bare kaller det demo.

Når det kommer til alpha og beta, er det to ord som ofte blir brukt om hverandre. Slik vi har skjont det, er alpha gjerne en tidlig kode, som brukes til QA-testing også videre. Beta er som regel en mer ferdigstilt versjon av spillet, og noen ganger, spesielt når det kommer til MMORPG-spill, blir betaen åpnet for spillere verden over for å finne feil.

Samle spillfigurer

Har nå bestemt meg for å begynne å samle på slike figurer man ofte finner i Collector's Edition, Limited Edition og så videre. Har dere noen tips på hvor man finner disse figurene?

/Gleskosaur

Det første stedet du gjerne bør begynne er med spesialutgaver (Collector's/Limited Editions). I Norge er utvalget av figurer noe begrenset, men Games Workshop og Outland er gode steder å kikke. Og er du heldig, kan det jo være at du finner noe brukt/nesten nytt på finn.no.

Ellers er internett din beste venn. Nettsteder som Amazon.com/uk, play-asia.com og play.com gir gode indikasjoner på hva som er tilgjengelig. Og dersom du finner noen enkeltprodusenter som du synes holder høy kvalitet på sine produkter, kan det godt være at de har egne nettsteder. Selv er jeg stor fan av First 4 Figures og Kotobukiya, og kikker på sidene deres titt og ofte.

Og er du skikkelig spandabel, anbefaler jeg en tur til Akihabara i Tokyo, Japan. :) Lykke til med samlingen.

MÅNEDENS BREV

TIL ALLE SPILLANMELDERE

Imerson lurar på hvordan vi bestemmer hvem som anmelder hva!

Hvordan bestemmer dere hvem som skal anmelde hva? Har dere for eksempel en person for tredjepersons skytespill som Grand Theft Auto, Mafia, Saints Row og så videre, mens en annen kan spesialisere seg innen Fifa og SSX? Eller blir det mye krangling dere imellom om hvem som skal anmelde de beste spillene? Må jo bli litt vanskelig å bli enige om det når det kommer spill som The Elder Scrolls V: Skyrim, Grand Theft Auto 5 og så videre? Lurer veldig på dette. ;)

Imerson

Heisann!

For Gamereactor er det en forutsetning at personen som anmelder spillet har kjennskap til sjangeren. På den måten kan vi sørge for at anmeldelsene blir så grundige som mulig. Vi sender for eksempel ikke actionentusiaster på tokt med anmelding av japanske rollespill. Når det kommer til oppfølgere er det ikke nødvendigvis påkrevd at du har spilt alle i serien, selv om det er foretrukket. Det viktigste er at du har kjennskap til hva som er viktig for sjangeren og merket, og at du har et godt øye for gode og dårlige spillelementer.

Litt småkjekling om hvem som skal anmelde hva blir det likevel, spesielt om de gjevne titlene. Som regel er det likevel beste person til jobben som teller, slik at brukerne alltid kan stole på og forstå anmeldelse våre.



FORUMSNAKK

Hipp, hipp, hurra! Nintendos SNES er 20 år gammel, og vi har feiret med en artikkel. Dette mente dere!

En fornøyelse å lese denne artikkelen. ;)

/Joeminator

Gratulerer med 20 år SNES. Aldri eid en selv, men med spill som Chrono Trigger og Alien Probotector kan jeg se for meg at det var en konge konsoll.

/sonic og link

SNES er ikke død, den har jo nettopp fylt 20!

Dersom du mener at SNES er en død konsoll, er jeg redd for at det er noe annet og mye viktigere som har dødd hos deg: barndommen din... Gratulerer så mye med dagen SNES. Du har vært, er og kommer alltid til å være en fantastisk konsoll!

/Aleplay

Super Mario World og A Link to the Past eier.

/the norwegian gamer

Good times!

/Entity

Gratulerer med 20-årsdagen SNES! Og til alle som ikke har eid en SNES finnes det emulatorer som dere kan spille de kjempegode titlene på - spesielt Final Fight 1-3, Super Mario World og Donkey Kong Country 1-3.

Anbefaler sterkt!

/Quake3000

Super Metroid.... 'nuff said.

/Tveitebassen

Jeg vrir på det litt og sender en gratulasjon til alle som har spilt spill på SNES og som fortsatt er eier av SNES. Fantastisk konsoll

med supre spilltittel... NB! GameCube minner for øvrig litt om SNES, ettersom Nintendo sendte ut godtittel på godtittel gjennom hele 5-årsperioden GameCube-konsollen var ekstremt populær.

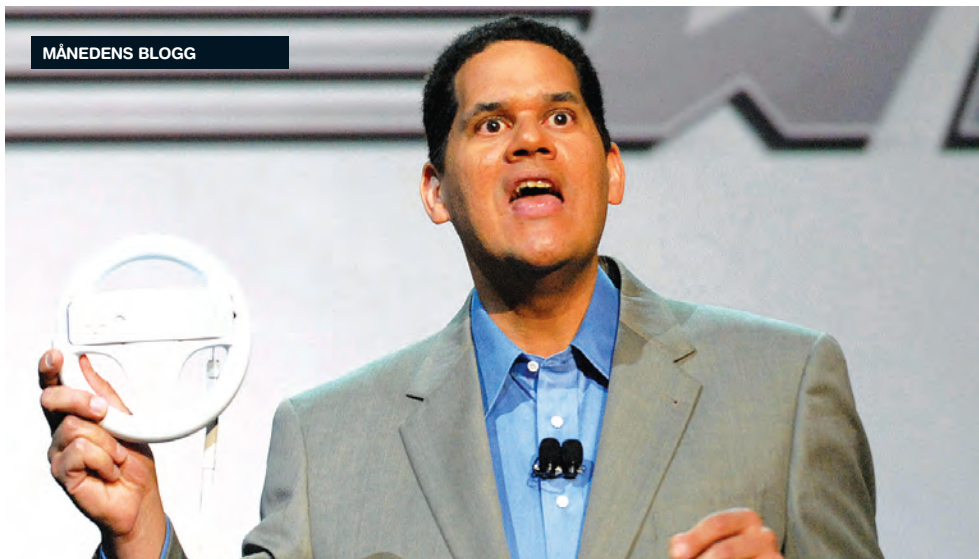
/Twixi

Gratulerer med dagen, Super Nintendo.

/FuzzyFarm

De døde har ikke bursdag..

/Filimonki



– Relaaax, Crazy Kraken! Reggie har svaret.

SPILLING BLIR FOR KOMPLISERT

Installering, patching, nedlasting og DLC. Crazy Kraken er lei alt styret.

Spill har utviklet seg på mange måter de siste ti årene. Vi har fått bedre grafikk og lyd, men mye har til gjengjeld blitt tungvint. Det er nesten så jeg ikke orker å spille. Før var det så enkelt som å dytte inn spillet i konsollen, og man var i gang. Slik var det ikke på PC, som krevde installering, CD-nøkler og patcher. Jeg fikk bedre grafikk på PC, men brukervennligheten på konsoll tok med med storm.

Det er i all hovedsak derfor jeg har holdt meg til diverse konsoller de siste årene, men nå begynner også deres brukervennlighet til å gå tapt på grunn av skiftet i markedet og digitaliseringen. Vi må eller burde installere spillet på harddisken, vi må være koblet til internett for å patche spillet fordi det slippes

med feil, vi må ha store harddisker for å laste ned mange gigabyte med ekstra innhold og utvidelser fordi hele historien ikke følger med når du kjøper det i butikken til 500 kroner. Det er ikke lenger enkelt – det er kronglete.

Det er ikke lenger enklere å spille på konsoll enn på PC, og sett bort fra pris er det ikke lenger så stor forskjell på dem som før. Er det en skadelig utvikling for hvordan vi oppfatter spill? Det varierer nok fra person til person, men for meg er det for mye hodebry. Ønsker vi ikke alle noen ganger at vi bare kan kjøpe et spill i butikken, spille det og være ferdig med det?

Den neste generasjonen med konsoller blir nok enda mer avansert enn den forrige og skumle rykter florerer allerede på nettet. Det ser ut til at Wii U skal bli som Xbox 360 og PS3 er, men forhåpentligvis bare på de gode tingene. La oss håpe Nintendo beholder brukervennlighet og de enkle løsningene de tidligere har hatt, slik at det å spille blir en så stor fornøyelse som mulig.

/Crazy Kraken



CRYSIS 2

Sjanger ACTION Utviklere CRYTEK Utgivere EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. alder 16

Det originale Crysis var og er utviklernes praktiske eksempel på grafikk, gameplay og nyskaping. Crysis 2 perfektionerer suksessoppskriften. Vi ble lovet et enklere kontrollsystem, og Crytek har holdt løftet sitt - hver funksjon har nå fått sin egen knapp, i tillegg til at løpe- og hoppefunksjonen er sydd sammen for økt mobilitet og enklere navigasjon innad i spillet.

Et perfekt brettdesign åpner for enda flere taktiske muligheter. Disse ses gjennom den innebygde kikkerten, som åpnes ved et enkelt trykk på B-tasten. Her kan du også markere fiender, finne veien til oppdragsmålet eller rett og slett granske området for ammunisjon. Mulighetene er uendelige, og kompenserer for at det er færre åpne områder selv om de er lineære.

I tillegg til god variasjon i vanskelighetsgrad, utseende og størrelse kan Crysis 2 også skryte av en forbannet smart kunstig intelligens. Det er også et av de flotteste spillene på markedet, med noen av de vakreste animasjonene og stemmeskuespillene jeg har sett. Løftene om en urban jungel er holdt, og variasjonen i slagmarker og områder er stor. Dette forsyrrer dessverre ofte av kjedelig og meningsløs dialog.

Crysis 2 har også en innebygd nettmodus. Det finnes mange forskjellige moduser å velge mellom, både gamle kjenninger og nye tillegg, og alle er fremragende utført og virkelig underholdende. Rankingsystemet er forbedret, og etter hvert som man låser opp nye våpen kan også de taktiske mulighetene fra historiedelen tas i bruk. Dette kan for eksempel gjøre det lettere å snike seg opp bak fiender, la deg være usynlig for lengre perioder eller se hvor hovedkampen foregår.

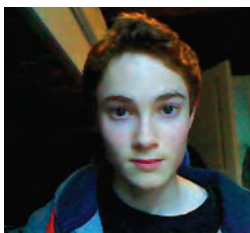
Alt i alt er Crysis 2 en mer enn verdig oppfølger til Crysis, og serverer fortsatt actionfylt og spennende gameplay med enda flere nye tillegg. Grafikken er også av ypperste kvalitet, med animasjoner og

stemmeskuespill av første klasse.



/Duckislate

MÅNEDENS LESER



DANIEL LODDENGAARD MEYER

Alder 15
Yrke Student
Brukernavn Duckislate

Hva er ditt største spillminne?

Hvis jeg måtte velge, ville det blitt Half-Life 2. Spillet er nydelig fra første stund. Kan ikke huske å ha spilt noe bedre.

Hva med det verste?

Første gang jeg spilte Sly 2 hos en kamerat. Glemmer det aldri!

Hva er ditt yndlingsspill?

Sonic Adventure DX. Det var på PC, og kontrollen frustrerende.

Hvor ofte spiller du?

Ratchet and Clank HD collection, så klart.

Hvilke spill gleder du deg til i 2012?

Spiller mest i helgene. Men det hender jeg spiller litt på hverdagen.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Jeg synes Gamereactor er helt fantastisk! Bedre nettside og spillblad skal man lete lenge etter.

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.

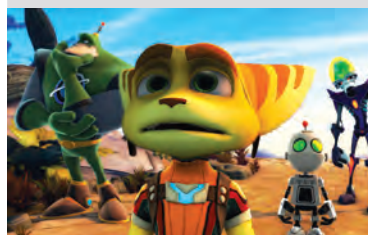
Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få 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 snøfjola!	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 superheltspill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	Rayman Origins Supersjarmerende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i stormform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den råeste krigsimulatoren 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

ANBEFALT

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

INSOMNIAC GAMES / SONY

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



ANBEFALT

DEAD ISLAND

TECHLAND / DEEP SILVER

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



ANBEFALT

YAKUZA 4

SEGA / SEGA

Hva skjer? Japans yndlingsmafioso Kazuma Kiryu er tilbake i en av de største dengefestene på lenge. Med seg på laget har han tre yakuzae, som alle har sine problemer å løse i byen Kamarucho. Historiene presenteres i forskjellige kapitler, der hver person har sine egne kampstiler og angrepssystem. **Beste øyeblikk:** Første gang du moser en aggressiv yakuzae mot veggen med et skrivebord. Du tuller ikke med disse gutta! **Til deg som:** Vil ha et spill med gode personligheter og kreative angrep.

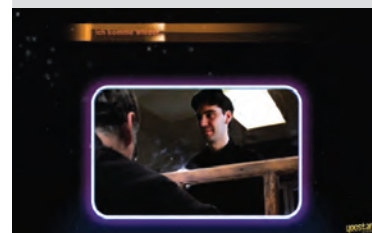


STYR UNNA!

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

BLITZ GAMES STUDIO / NAMCO BANDAI

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



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



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 vakker 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 netjtjenesten 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 Bethedas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	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 tidens 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 snofjella!	Sport	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Vilt og vakker.	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 veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
12	Gears of War 3 Gears of War er større, vakrere og mer spektakulært enn noensinne. Fenix og Doms beste eventyr.	Action	Microsoft	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

DIRT 3

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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

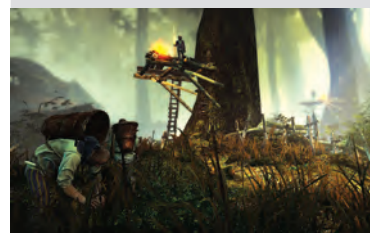


ANBEFALT

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO BANDAI

Hva skjer? Geralt fra Rivia er tilbake, like bitter og beinhard som før. Hver eneste kamp er utfordrende og engasjerende, med et variert system som lar deg styre Geralt akkurat som du selv vil. En svært velfortalt historie står i sentrum, der man virkelig må involvere seg for å skjønne hva som foregår.
Beste øyeblikk: Når du virkelig får brukt kampkunnskapene dine for å slå den motstående siden.
Til deg som: Vil ha et rollespill med nydelig grafikk og utfordrende kampsystem

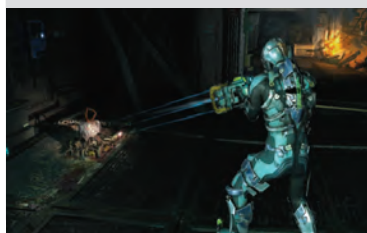


ANBEFALT

DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

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



STYR UNNA!

STOKED: BIG AIR EDITION

BONGFISH / NAMCO BANDAI

Hva skjer? Stoked: Big Air Edition er laget for snøbrettkjørere, og har en mer realistisk tone enn SSX-serien. Dessverre vil det si at det er mye kjedeligere, med ensformige løyper og dårlig kameraføring. Det hjelper heller ikke at utfordringene sender meg inn i koma.
Verste øyeblikk: SSX kommer til nyåret, og om det holder like høy standard som de tidligere spillene venter en storslått opplevelse.
Velg heller: Når kameraet zoomer inn på figuren din midt i luften, så det blir umulig å domme bakkeavstanden.





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

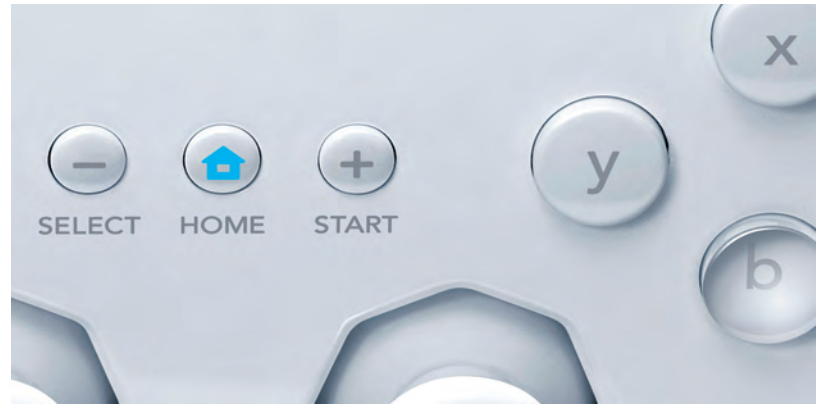
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

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

INFORMASJON

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	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. Utforskningstrangen 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 Supersjarmerende 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, sjarmerende 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 forsvar, og fortryller oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
13	De Blob Fargeklatten Blob maler om en fargelos 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 spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabesene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10

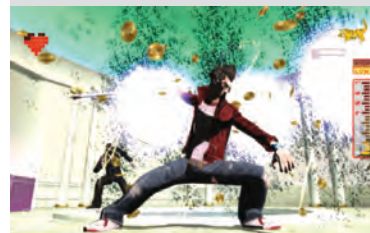
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

NO MORE HEROES

GRASSHOPPER MANUFACTURES / RISING STAR GAMES

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

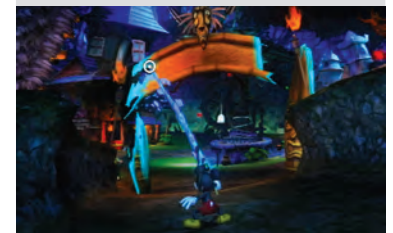


ANBEFALT

EPIC MICKEY

JUNCTION POINT SOFTWARE / DISNEY INTERACTIVE

Hva skjer? Disneys yndlingsmus er tilbake i full vigør, og denne gang er han rustet med malepensel og fortynner. Kjente og kjære Disney-figurer venter i Cartoon Wasteland, som har blitt overtatt av skumlingen Shadow Blot. Det er opp til Mikke å rydde opp i rotet, og for å gjøre det må han forsones med kaninen Oswald og beseire Shadow Blot.
Beste øyeblikk: Hver gang du får lekt deg i et svart/hvitt-brett, som er gjenskap fra klassiske Disney-filmer. Magisk!
Til deg som: Ønsker deg et eventyrspill med gode figurer og plattformelementer.

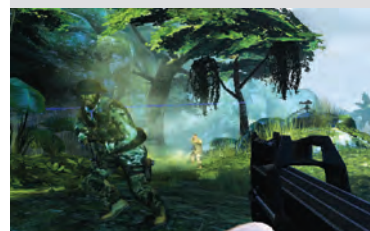


ANBEFALT

GOLDENEYE 007

EUROCOM / ACTIVISION

Hva skjer? James Bond smeller til som aldri før i Goldeneye 007. 64-klassikeren gjør seg fantastisk godt på Wii, og klarer mesterstykket å levere en ny opplevelse som fremdeles er tro mot det gamle. Historien er helstøpt, og tilfører en herlig Bond-nostalgi vi ikke har sett på lenge.
Beste øyeblikk: Når du hører den vante Bond-musikken idet du sløyer den første fiendeflokken ved å sprengne en bensintank.
Til deg som: Har lett etter et skikkelig Bond-spill siden James Bond: Nightfire i 2002. Dette er James Bond som vi vil ha ham.



STYR UNNA!

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

SEGA / SEGA

Hva skjer? Det ser ut til at Sega har jobbet hardt for å ødelegge oppfølgeren fra 1996. Vi er sikre på at sistnevnte sitter i skapet og sturer over den håpløse oppfølgeren. Null frihet, personlighetsløse dialoger og dårlig design råder, som mest av alt får deg til å ville kaste Wiien langt, langt vekk.
Verste øyeblikk: Når du innser at du bare spiller for å hindre en planet i å krasje.
Velg heller: Nights: Into Dreams. Så du aldri glemmer hvor grovt Sega har mishandlet denne elendige oppfølgeren.





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.



ANBEFALT

SAINTS ROW: THE THIRD

VOLITION / 2K GAMES

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



ANBEFALT

BULLETSTORM

PEOPLE CAN FLY / EA

Hva skjer? Herlig overdreven action, som er fri for selvsensur og stillegående partier. Polititoffingen Grayson Hunt skyter, sparker og haler inn mutanter med lasso, og ditt mål er å drepe dem på en så variert måte som mulig for å samle inn Skillshot-poeng.
Beste øyeblikk: Idet dødsjulet Grindwheel løsner fra en dam, og ruller mot oss i en hylende fart. Vi hopper på en jernbanevogn, og peprer ned både kjøretøy og helikoptre i fantastisk vakre actionscener. Perfekt regissert.
Til deg som: Vil sparke mutanter i ansiktet.



ANBEFALT

L.A. NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

Hva skjer? Los Angeles lider under en rekke bestialske kvinnemord, og Cole Phelps er på farten for å rydde opp i sakene. For å oppklare mysteriet må vi analysere både ansiktsuttrykk og avhør, som ofte er både en intrikat og tidkrevende affære. Historien og universet griper tak fra første sekund, og forlater deg ikke før saken er knekt. Herlig detektivmysterie fra Rockstar.
Beste øyeblikk: Når du løser en sak med 100 prosent. Og tro oss - det er absolutt ingen enkel sak.
Til deg som: Har en nysgjerrig detektiv i magen.

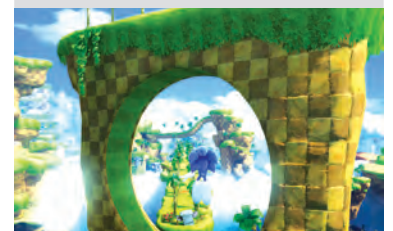


STYR UNNA!

SONIC GENERATIONS

SONIC TEAM / SEGA

Hva skjer? To generasjoner med Sonic kolliderer og snubler i beina på hverandre. Det som skulle være Sonics tilbakekomst ender i stedet opp med å være en dårlig sammensmeltning av hva Sonic var og er, til tross for at flertallet er misfornøyd med retningen det blå pinnsvinet har tatt de siste årene. Det er utvilsomt gøy å skrense gjennom retro-brettene, men der stopper det.
Verste øyeblikk: Når du styrer Sonic i 3D-omgivelser formet som bilbaner. Kontrollerne er på hell, og reagerer altfor, altfor sent.
Velg heller: Sonic 4 på XBLA.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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



Stopp pressen!

Sonys omtalte 19.04-avsløring viste seg å være intet mindre enn et nytt spill i den kritikerroste God of War-serien til Playstation 3. Navnet er GoW: Ascension, og vil utspille seg før de andre spillene i serien.

TILBAKEBLIKK

Max Payne

Plattform PC Lansert 2001 Spillere 1

Jeg husker at jeg satt og måpte idet jeg oppdaget bullet-time for første gang i Max Payne fra 2001. Jeg var presset opp mot en betongsøyle, mens to skurker skjøt mot meg. Jeg kastet meg sidelengs ut i saktefilm, skjøt vilt, nesten uten å sikte og landet hardt på skulderen akkurat idet tiden gikk tilbake til vanlig hastighet. På andre siden av rommet segnet skurkene om.

Max Payne ble utviklet av finske Remedy og tok spillverdenen med storm.

Blandingen av den dystre noir-inspirerte historien og heftig action og gameplay var perfekt. For ikke å snakke om James McCaffreys fantastiske stemmeskuespill, som virkelig brakte den nådelose New York-politimannen Max Payne til live.

Historien er enkel, men tragisk. Max Payne står midt i en snøstorm på toppen av en skyskraper. Han er iferd med å bli arrestert og tenker tilbake på alt som har skjedd. Vi får se at familien hans blir drept av innbrudstyver ruset på et nytt dop ved

Adrian har gått tilbake til tidenes kuleregnet i Max Payne...

navn Valkyrie. Payne er knust av hendelsene, og ber om å bli overført til narkoavdelingen. Tre år senere er Max spaner og roter seg enda dypere inn i Valkyrie-saken. Han blir ettersøkt for drapet på en kollega, og får hele New Yorks mafia etter seg. Det skurkene finner ut, derimot, er at det ikke er lurt å trosse en mann som ikke har noe å tape. Hvis du ikke er kjent med Max Payne anbefales det på det sterkeste.

/Adrian Berg

007 Legends annonsert

I forbindelse med 50-årsjubileet til den aller første James Bond-filmen har Activision nå annonsert et nytt spill med Englands trofaste beskytter i hovedrollen. I 007 Legends får vi seks ulike oppdrag, som er basert på hver sin populære Bond-film. Til stede er også Mi6 Ops-oppgavene vi husker fra Goldeneye 007: Reloaded, samt både lokal og nettbasert flerspiller.

Super Mario 4 til Wii U

For litt siden registrerte Nintendo domenet supermario4.com. Det viser det seg at dette var langt fra noen tilfeldighet, da Nintendos Shigeru Miyamoto bekreftet til den spanske avisen El Mundo at Super Mario 4 er på vei. Spillet vil slippes til den kommende Wii U-konsollen.

Halo 4 slippes i november

343 Industries har endelig spikret lanseringsdatoen til Halo 4. Master Chief vender tilbake den 6. november i år, der vi utforsker den mystiske skikkelsen John 117 videre. Halo 4 vil utspille seg fire år etter Halo 3, idet Master Chief våker ombord et forlatt romskip sammen med AI-skikkelsen Cortana. Spillet vil også gå dypere inn i forholdet mellom de to.

Mirror's Edge 2 blir Kinect-spill

Skal vi tro de siste ryktene fra spillbransjen er Electronic Arts og Dice travelt opptatte med en oppfølger til det kritikerroste Mirror's Edge fra 2009. Det hevdes at spillet skal slippes til den neste konsollen fra Microsoft, og at den styres ved hjelp av Kinect. Ingen av partene har bekreftet noe ennå, men om ryktene er sanne skal planen være å vise frem prosjektet på E3-messen i 2013.

Nedlastbart

Månedens heteste nedlastbare spill!



Angry Birds Space

iOS, PC / ca. 7 kroner (Skrevet av: Lee West)

Angry Birds Space tar med seg utfordringene fra de tradisjonelle 2D-brettene og legger de om til kursberegning i rombrett som ser umulige ut - da spesielt i isbanene. Her skal det både tenkes og regnes før man drar i spretterten, og det tilføyer en ny dimensjon av morsomheter som originalen måtte se langt etter. Fuglene har fått seg nye farger for å reflektere de nye omgivelsene, mens noen av dem har gått til innkjøp av nye evner. Dette er det friske pustet serien trengte. **8/10**



Max Payne

iOS / 21 kroner (Skrevet av: Tor Erik Dahl)

På 80-tallet brukte vi finsk fjernsynsteater som en vits for å beskrive hvor grusomt noe var. Det hadde tragedier, rus, vold og de varte gjerne i flere timer. Så kom Remedy. De forandret tredjepersons skytespill for alltid med tragedier, rus, vold og selvfølgelig bullet-time. Med Max Payne på telefonen har jeg fått gjenoppleve noir-magien, og det er fortsatt rått. Stive animasjoner og grafikk blir overskygget av uovertruffen fortellerteknikk, bunnløs sort humor og hardkokt action. **8/10**



The Splatters

XBLA / ca. 55 kroner (Skrevet av: Mathias Holmberg)

I The Splatters flyr levende slimklumper frem og tilbake i håp om å sprenge i fargerike eksplosjoner. Målet er å få alle bombene på banen til å eksplodere, noe du gjør ved å sende slimkladdene hoppende mot ladningen. Siden du bare kan bruke en splatter én gang må du altså tenke i nye baner for å få bombene til å forsvinne. Til tross for et underholdende konsept vitner både design, tempo og varighet om at The Splatters ville vært best på en håndholdt enhet. **7/10**

Vi åpner våre spilldører



Adresse? Hjerim, 3048 Windhelm, takk.

Borte bra, men hjemme best. Våre skribenter har lekt eiendomsmevlere, og sikret seg postkasser og naboer i både Albion og Hyrule...

Pokéruia

The Legend of Zelda og Pokémon

I 7.klasse var Pokémon og Zelda det største jeg visste. Ettersom jeg også hadde en forkjærlighet for tegning og tegneserier, fant jeg en dag ut: Hvorfor ikke kombinere de to? Dermed oppstod mitt første fan fiction-konsept, hvor jeg tegnet et kart over Hyrule fra Ocarina of Time og la til noen områder som ikke eksisterte i spillet. Hvert område fikk dermed sine Pokémon: Vanntyper i Lake Hylia, spøkelsesstyper på gravplassen etc. Kanskje ikke den spillverden jeg helst ville bodd i idag, men prosjektet gir meg fremdeles et nostalgisk og eventyrløst smil.
/Ingar Takanobu Hauge

Fabelaktige Albion

Fable-serien

Jeg er ikke kjempfan av Fable-serien, men det finnes flere gode argumenter for at nettopp Albion ville vært et fint hjemland. Jeg er heller ikke så veldig smart, men det er ingenting sammenlignet med intelligensen på innbyggerne i kongedømmet. Bare ved å ta et par enkle dansemoves eller flekse med musklene, kan jeg få enhver innbygger til å gjøre nøyaktig det jeg vil. Også kan jeg tjene store penger bare ved å spille tilfeldige falske toner på banjoen, og det ville ikke tatt meg lenger enn et par timer å kjøpe opp hver eneste eiendom i hele Albion.
/Robin Høyland

Stabil simulering

The Sims 3

Da Line ba med finne en spillverden jeg kunne tenke meg å flytte til, gikk tankene raskt mot byer som Liberty City, City 17 og Paradise City. Men hvor gøy er ville det egentlig vært å bo der i lengden? Hvor lenge ville jeg kost meg med taxikjøring og junk food fra Burger Shot? Jeg fant ut at jeg helst ville bli værende i den virkelige verdenen, men dette svaret kunne ikke Line godta. Valget falt derfor på den spillverdenen som minner mest om vår egen, spillverdenen i The Sims 3. Der er mulighetene store for en variert hverdag. Hadde bare grafikken vært bedre, så.
/Morten Bækkelund

Skribentenes spillmåned

Våre skribenter skriver om denne månedens tidstver!



Richard Imenes

Skribent siden august 2001

Alder: 28

Spiller på: Playstation 3

Spesialitet: 3PS-action

Liker: Gjennomført design

Hater: Logiske og visuelle brister

Yndlingsfigur: Batman

Favorittspill: Batman: Arkham

Asylum

Gleder seg til: GoW: Ascension

Final Fantasy XIII (Playstation 3)

Annet enn Prototype 2 har Final Fantasy XIII varmet opp PS3en min de siste ukene. Jeg har allerede investert i oppfølgeren - men av fobiske grunner klarer jeg ikke starte spillet før jeg har blitt ferdig med forgjengeren. Historien tar for seg en gruppe i Gran Pulse, som på finurlig vis blir vesignet med en oppgave av de gudslignene vesnene fal'Cie. Vi blir med denne odde gruppen for å finne ut hva målet egentlig er. Ikke bare får man oppleve noen av de pinligste og merkeligste dialogene jeg har opplevd på en stund, men man får delta i en bråte kamper mot enorme monstre, maskiner, vesener og fiender.

Dom: Kampene er uten tvil spilllets styrke, og tross for pinlige øyeblikk er opplevelsen bra.

Kraft eller list?

Hvem ville kommet seirende ut?

Agent 47 vs Max Payne

Hitman-serien

Ingen vits i å pakke det inn - Agent 47 er en iskald jævel. Kjønnetegnes av tatoveringen på bakhodet og sin blankpolerte skalle. Og da mener vi blankpolert.

Max Payne-serien

Drapsetterforskeren er kjent for sine uortodokse metoder i jakten på de skyldige. Über-pessimist, men viker aldri unna for en "uskyldig" spøk for å skremme vannet av sine ofre.

Personalia

Ble skapt av genene til forskjellige kriminelle. Skaperne trente ham opp til å bli morder før han rømte over til leiemorderyrket.

Var lykkelig gift med barn, før de ble myrdet av gale menn høye på Valkyr. Mørk til sinns, og lar ingen stå i hans vei. Glad i metaforer, tacky skjorter og ordspill.

Fremgangsmetode

Lusker seg bak intetanende fjols som en katt, og stuer dem i bottekott med eller uten klær. Ender ofte med et skudd i panna.

Gir en verbal finger til alle som skulle ha et problem. Når han ikke serverer metaforer eller syrlige replikker går han løpsk med alt som har avtrekker.

Spesielle evner

Ekspert i å begå og dekke til mord. Kan også skyte av å være genetisk overlegen på både intelligens, fysikk og hastighet. Kan han være i slekt med Terminator?

Har flere tricks i ermet, men esset er Bullet Time. Ved bruk går tiden saktere for ofrene, mens Max kan skyte like raskt som vanlig. Toffere i trynet enn Johnny Bravo.

Vinneren: AGENT 47

Det er alltid smartere å gå stille i dørene enn å sparke dem inn.

Favorittsitat: "Names are for friends, so I don't need one."



Martin Sollien

Skribent siden april 2011

Alder: 21

Spiller på: Xbox 360

Spesialitet: FPS

Liker: Stemningsfulle omgivelser

Hater: Usynlige vegger

Yndlingsfigur: Conker the Squirrel

Favorittspill: Bioshock

Gleder seg til: Xx

The Elder Scrolls V: Skyrim (Xbox 360)

The Elder Scrolls V: Skyrim har vært månedens tidstyv. Etter spillet ble sluppet trasket jeg rundt i verdenen en måneds tid før jeg la det fra meg og gikk over til andre spill. Denne måneden fant jeg igjen gløden og dagene fløy.

Dom: Tiden går raskere med Skyrim enn med andre spill. Spilletts nordiske atmosfære gjenspeiles i natur og arkitektur. Jeg lever meg inn i verdenen og før jeg vet ordet har timene passert. Jeg har ennå ikke tatt en pil til kneet.



Martin Andresen

Skribent siden januar 2009

Alder: 22

Spiller på: 3DS, Mac

Spesialitet: Sport

Liker: Gode kontroller

Hater: Ubrukelige kontroller

Yndlingsfigur: Samus Aran

Favorittspill: Half-Life 2

Gleder seg til: Half-Life 3 - COME ON!

Metroid Fusion (Nintendo 3DS)

Metroid Fusion er det eneste jeg ikke har spilt i Metroid-serien. Derfor var det med stor glede da jeg fant ut at jeg fikk det gratis fra Nintendos ambassadør-program til 3DS. Fusions historie starter opp etter togvirket Other M, og har spillelementer man kjenner igjen fra det fantastiske Super Metroid.

Dom: Noen hakk svakere enn Super Metroid, men milevis bedre enn Other M.

VISSTE DU AT...

Om du leter godt nok i The Legend of Zelda: A Link to the Past vil du se en aldri så liten Nintendo-kjenning hengende på veggen i et av husene i Kakiriko Village. Hvem er det vi snakker om? Mario, selvfølgelig!

TERA™

TRUE ACTION COMBAT



WWW.TERA-EUROPE.COM



TERA™ and "TERA: The Landed Realm of Ardenia" are trademarks of Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. All rights reserved. Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.