

GRATIS
MAGASIN
Sommer 2012
Nummer 99

Game reactor

Nordens største spillmagasin | www.gamereactor.no

E K S K L U S I V T

DEAD SPACE 3

FRA SKREKK
TIL ACTION

ASSASSIN'S CREED 3

REVOLUSJONÆR
SNIKMORDER

HALO 4

VI HAR SETT PÅ
MASTER CHIEFS
SENESTE

FORZA HORIZON

FRA SIMULATOR
TIL BRØLENDE
ARCADERACING

Black List

Sam Fisher inntar
et krigsherjet
Afganistan

NINTENDO WIIU

LES ALT OM DEN NYE
KONSOLLEN



THE DESTINY OF THE WORLD

IN THE HEART OF ONE HERO

DRAGON'S DOGMA™

FROM THE MAKERS OF - RESIDENT EVIL™ 4 & DEVIL MAY CRY™ 4



PS3
PlayStation 3



XBOX 360
XBOX LIVE

CAPCOM®

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Tor Erik Dahl

IBlant gjør jeg en god jobb. Like ofte gjør jeg en mindre god jobb. Da er det godt å ha en redaksjonssjef med fullt fokus, som bygger samhold i redaksjonen og sånn generelt sett er en veldig dyktig kollega. Takk for hjelpen, kompis.



Morten Bækkelund

Der Tor Erik legger energi i å bygge samhold, bruker Morten energi på å bryte det ned. Det gjør han ved å skryte av sin kommende kone og bryllupsreisen de legger til USA denne sommeren. Vi vil også ha kone! Og luksustur, da.



Line Fauchald

Line hevder selv at hun skal gå over Besseggen denne sommeren. Yeah right, Line. Du lurar ikke oss. Vet at du akkurat har svidd av 5000,- på rollespill, så... Besseggen.... BWAHAHAHA!!! Gleder meg til å se manipulert bildebevis.

LEDER

Gamereactor nummer 99 / juni 2012



God sommer!

Så var E3 over. Årets viktigste spillmesse der de fleste store aktørene er på plass for å fortelle oss hva de holder på med. Mye har vært imponerende, veldig mange lovende spill er vist frem og for meg var det spesielt nestegenerasjonstitlene som overbeviste. Mye var som forventet. Sony og Microsofts pressekonferanser avslørte lite vi ikke viste på forhånd. Microsoft ønsker å brande Xbox 360 som et komplett underholdningscenter for hele familien, noe de også lykkes med, selv om det var lite for kjernespillere. Joda, Halo 4, Forza Horizon og Gears of War: Judgment virker alle lovende, men til tross for at dette er påkostede prosjekter, virker det som produksjoner uten identitet. Under et intervju vi gjorde på messegulvet, spurte vi hvorfor utvikleren har valgt å føre Gears of War-serien videre med Baird. Svaret var at de hadde foretatt en forbrukerundersøkelse hvor folk flest hadde sansen for Baird. Det gjør meg umiddelbart skeptisk. Forbrukerundersøkelse... Hva skjer med utviklernes egne visjoner, ideer og vilje til å føre serien videre? Jeg er bekymret for en sånn forutsigbarhet. Det legger lokk på utviklernes kreativitet og motivasjon.

For Sony handlet det mer om spill. Spesielt Naughty Dogs The Last of Us og Quantic Dreams Beyond: Two Souls imponerte. To spill som viser hvor langt spillmediet har kommet i forhold til det å gi spillbare karakterer personlighet. De menneskelige trekkene blir tydeligere og utviklerne får mer rom til å kunne spille på følelser. Begge disse titlene gjorde meg nysgjerrig og lysten på mer.

Noe annet jeg håpet å se mer til var Nintendos stortitler. På forhånd var jeg overbevist om at Nintendo ville ha den mest interessante pressekonferansen - de skulle jo tross alt vise hva den nye konsollen var god for. En tommelfingerregel er at ny maskinvare skaper enorm interesse på E3. Men den største overraskelsen var heller Nintendos evne til å ikke skape noe som helst hype rundt en ny konsoll. Det er viktig for meg å understreke at jeg ikke er skeptisk til Wii U, men heller litt overrasket over hva Nintendo viste frem. Lego City Undercover, Pikmin 3 og et nytt 2D Mario holder bare ikke. Det er ikke meningen og virke grinete, men dette var virkelig undervelfende. Sorry, Nintendo.

Langt bedre var tredjepartsutviklerne Electronic Arts og Ubisoft. EA viste frem supre FIFA 13, Crysis 3 og et nytt Need for Speed blant andre, mens Ubisoft kjørte på med det ene knallspillet etter det andre før de avsluttet med den mektige sci-fi-titlen Watch Dogs - messens definitivt høydepunkt for meg.

Kristian Nymo, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)

Redaksjonssjef Tor Erik Dahl
(tor.erik@gamereactor.no)
Journalist Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)
Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)
Ansvarlig utgiver Claus Reichel
Layout/Design Petter Hegevall
Opplag 35 000 eksemplarer
Antall lesere 78 000 (MMI 2009)

Skrivere

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinnsen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Richard Imenes / Martin Andresen / Robin Høyland / Kim Visnes / Martin Sollien / David Selnes / Jostein "MMORPG" Holmgren

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

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

““ ONE OF THE MOST IMPORTANT
MMORPGS OF OUR TIME ””
-ZAM

““ THE FIRST MMO IN A LONG TIME
THAT I'VE BEEN EXCITED ABOUT ””
-DESTRUCTOID

““ ONE OF THE MOST
ANTICIPATED GAMES OF 2012 ””
-G4TV

““ TOPS ON YOUR LIST OF
GAMES TO PLAY IN 2012 ””
-MMORPG

DARK DAYS ARE HERE

3.07.2012

THESECRETWORLD.COM

REVEAL THE TRAILER



THE SECRET WORLD



Tempo



SVARTELISTA SAM FISHER HAR GÅTT I LÆRE HOS EZIO

Vi trengte ikke se mer enn én E3-trailer fra Splinter Cell: Blacklist før vi skjønnte at Ubisoft har blitt svært inspirert av Assassin's Creed under utviklingen av Sams nyeste eventyr. Kvinnebedårer Ezio har overført flere talenter til Sam, som nå kan klatre på husfasader, klenge seg til klippevegger og utføre langt heftigere og akrobatiske hopp enn tidligere. Ubisoft prøver å gjøre noe nytt med både serien og Sam Fisher i Splinter Cell: Blacklist, men om det lønnte seg å flytte fokuset fra snikmord til action gjenstår å se...



SKYT MER, SNIK MINDRE

Ubisoft skifter fokus med Splinter Cell: Blacklist, og går fra snikmord til action. Teamet som tidligere leverte oss klassiske snikespill ser nå mot nye horisonter, og har latt seg inspirere av spillserier som Assassin's Creed og Metal Gear Solid.



INGEN MICHAEL IRONSIDE

Michael Ironside har ikke stemmelagt Sam Fisher i Blacklist. Årsaken er at han ikke kunne bidra med motion capture-bevegelser, noe Ubisoft krevde av stemmeskuespilleren. Rollen gikk i stedet til Eric Johnson, kjent fra Resident Evil: Outbreak.



SAMS KRIG

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Ubisoft viste frem neste del av Splinter Cell-serien under E3 2012. Dette tenker vi...

Sam Fisher er endelig tilbake etter en storslått opptreden i Conviction. Fokuset i Tom Clancy-serien har alltid ligget på sniking, men med Conviction tok Ubisoft et par skritt nærmere actionsjangeren. Ubisoft må ha vært fornøyd med resultatet, for Splinter Cell: Blacklist ser ut til å være enda mer actionorientert. Vi åpner i kjent Splinter Cell-stil, der Sam Fisher sniker seg fremover i ørkenen mot en fiendtlig leir. Etter et par sekunder støter vi på problemer, og tar ut en intetanende soldat før vi fortsetter med snikingen. Leirsoldatene er rett foran oss, og vi forbereder oss på å markere fiendene. Men så skjer noe merkelig. I Splinter Cell: Conviction kunne spilleren markere fiender for så å ta dem ut automatisk, forutsatt at vedkommende var i en posisjon hvor alle fiendene var innenfor rekkevidde. Men denne gang kaster han seg fremover etter markeringen, før han tar ut femseks soldater med en smidighet som tatt ut av Jason Bourne-filmene. Ubisoft har nemlig videreført Mark and Execute-systemet, slik at spilleren kan kontrollere Sam etter å ha henrettet sine motstandere. Uventet, men spennende. Mindre spennende er dessverre grafikken. Splinter Cell: Blacklist har definitivt gått gjennom flere visuelle forbedringer, men blekner ved siden av spill som Far Cry 3 eller Assassin's Creed III. Omgivelsene er heldigvis like elegante som før - om du har spilt Conviction vil du kjenne deg igjen med en gang. Ubisoft prøver å gjøre noe nytt med Splinter Cell-serien, men det gjenstår å se om seriens fokusskifte vil gagne eller skade serien. Flere av Ubisofts storspill ser svært lovende ut, og forhåpentligvis er ikke Splinter Cell: Blacklist et unntak.



SULTEN PÅ MORD

Fishers svarteliste huser flere navn og steder. Felles for dem alle er at hver av dem anses som en direkte trussel mot USA. Sam Fishers oppdrag? Likvidere hvert eneste mål på den lange, lange lista. Piece of cake!



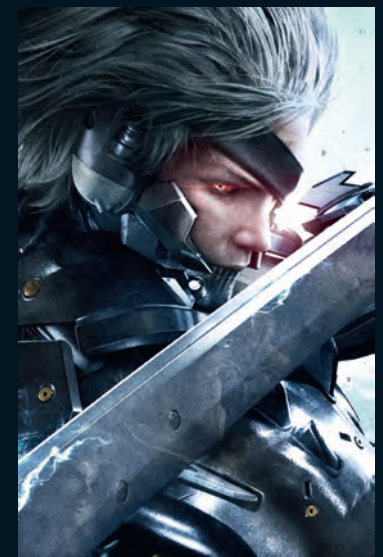
DREP MED KINECT

Ubisoft Torontos Jade Raymond, produsent for Assassin's Creed-serien, har lovet oss Kinect-støtte i Blacklist. Det vil si at Sam kan lure bort terrorister ved å rope på dem, for så å drepe dem én etter én. Vi visste stemmegjenkjenning var godt for noe!

METAL GEAR SOLID RISING OG SNAKES FRAMTID

Derfor var ikke MGS Rising: Revengeance på E3...

Nei, vi fikk ikke se Metal Gear Rising: Revengeance på E3 og spørsmålet er naturligvis hvorfor? Faktum er at det finnes flere ulike grunner til dette. Allerede etter Metal Gear Solid 4-lanseringen hadde Hideo Kojima begynt å skrive på en femte del. Denne skilte seg etter hvert mye fra forgjengerne, og Kojima valgte derfor å endre spillet til en bli sidehistorie om Metal Gear Solid 2-protagonisten Raiden i stedet. Spillet ble så annonsert på Microsofts E3-konferanse i 2009, og i 2010 fikk vi en ny smakebit. Deretter ble det tyst. Produsentene kom og gikk, og det var tydelig at Konami hadde store problemer. Faktisk var problemene så store at de valgte å si fra seg spillet og overlate utviklingen til Platinum Games. Omtrent samtidig dukket det pussig nok opp rykter som hevdet at Kojima hadde startet med utviklingen av Metal Gear Solid 5, denne gangen mer i tråd med seriens tidligere utgivelser. Dette spillet skulle dog først bli vist frem etter lanseringen av Rising. Ryktene fikk dessuten blod på tann da Kojima selv skrev noen kryptisk hint på Twitter, men fremdeles har ingenting blitt bekreftet. I mellomtiden har Rising-utviklingen skutt fart takket være Platinum Games, og selv om spillet ikke var å se på E3 forventer de fleste en lansering i løpet av høsten...



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Småprat

KOMMENTARER TIL PRESSE- KONFERANSENE PÅ ÅRETS E3...

Redaksjonen fulgte presskonferansene med argusøyne, og selv om vi forholdt oss rimelig rolige dagene før E3 startet, var forventningene skyhøye da det endelig braket løs. Utdragene fra kommentarfeltet forteller hvor lurt det egentlig var...

Ingar Hauge:

- Yay, vi er i gang!

Martin Andresen:

- Ubi kjører på med fine damer fra start. Klasse!

Line Fauchald:

- Da er det bekreftet: Det kan altså bli for mye av Kinect. Ellers: Hello, Kyle!

Kim Visnes:

- Mer Kinect!? MY BODY IS READY!

Ingar Hauge:

- Møkkanettet hos meg fikk meg selvsagt til å gå glipp av det meste fra Dead Space. Typisk!

Morten Bækkelund:

- Nå må de gi seg med det meningsløse tolkoplegget! La the Reggjenator ta seg av snakkinga!

Martin Andresen:

- Vita er fortsatt jalla.

Line Fauchald:

- Dear Earth: VI TRENGER IKKE FLERE DANSESPILL.

Kristian Nymoen:

- For et SHOW!!! WOW HER TAR DET AV!!!

Line Fauchald:

- Synes ikke dette er en god videreføring av Dead Space-serien - altfor åpent og actionorientert. Men co-op er alltid velkomment!

Kim Visnes:

- Aisha.... Hvor er Mr. Caffeine?

Morten Bækkelund:

- First Flo Rida, then a total nerd. Only at E3 folks!

Kristian Nymoen:

- Far Cry 3... Ingen vanlig ferie, liksom...

David Selnes:

- Internet Stalker: The Game.

Morten Bækkelund:

- Need for Speed fra Criterion og Criterion alene. Dette har jeg gledet meg til!!!!



FORZA HORIZON

Gamereactor besøkte rykende ferske Playground Games for å prøvespille Forza Horizon

I Forza Horizon er det musikk- og bilfestivalen med samme navn som er midtpunktet, og Colorados varierte landskap endrer kursen i Forza-serien fra begrensede racingbaner og ut i ødemarken og den åpne landeveien. Forza Horizon utspiller seg nemlig i en helt åpen verden der du konkurrerer like mye om penger som oppmerksomhet. Stil er like viktig som fart, og det merkes på det store antallet racingmoduser og andre

konkurransetyper som Playground Games har fylt spillet med. Se for deg Test Drive Unlimited, bare uten middelmådig bilfysikk og kjedelige veier.

Men tro ikke at dette går utover autenticiteten. Turn 10 har ikke gitt slipp

på sitt hjertebarne bare for å få den tilbake med forandret design og nytt interiør. Nei, det er fortsatt snakk om nøyaktig samme dype kjøremekanikker vi er kjent med fra Forza 4. I tillegg reagerer doningen din helt forskjellig på Colorados meget varierte underlag, og det er opp til deg å ha kontroll til enhver tid.

Når vi skled avgårde på sliten asfalt med vår skinnende Dodge Viper gikk det fort opp for oss at



dette er et skikkelig drømmespill. Bilfysikken er strålende, og minner veldig om kjørefysikken i Forza 4, og alle hjelpemidlene du kjenner fra

VISUELT SETT ER HORIZON MEKTIG IMPONERENDE

tidligere spill tilbys selvsagt her også. Det er selvfølgelig også mulig å skru av hjelpemidlene for de som ønsker å gjøre spillet mer simulatoraktig. Visuelt sett er Forza Horizon mektig imponerende. De fantastiske bilmodellene fra fireren er selvsagt med, men den lille delen vi fikk se av Colorados



åpne landskap imponerte minst like

mye. Man kan se flere kilometer inn i horisonten, og spillets døgnsyklus er det beste vi har sett i et racingspill noensinne. Sleng på en mektig flerspiller, et hundretalls biler, alt satt sammen av et meget lovende studio stappfullt av talentfulle utviklere, så har vi et spill med potensial til å bli ett av historiens aller beste racingspill. Det kan se ut til at julaften har blitt flyttet frem et par måneder.

Forza Horizon slippes til Xbox 360 den 23. oktober.



SÅNN GÅR NO DAGAN

Vi fikk se Playground Games' implementering av døgnsyklus, og det var mildt sagt imponerende. Våre gamerøyne ble en anelse blanke der vi så hvordan landskapet og håndteringen av bilen forandret seg i takt med at solen gikk opp og ned blant Rocky Mountains. Vi er visst litt romantisk anlagt her på Gamereactor.



KJØR AKKURAT HVOR DU VIL

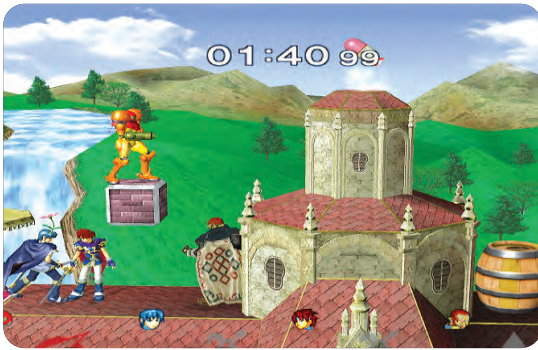
Forza Horizon tar Forza-serien baneracing til, tja, stort sett hvilket som helst underlag du finner i Colorado. Alt fra grusveier til asfaltveier til gressletter til golfbaner (ja, golfbaner) kan forseres så lenge du klarer å holde bilen på hjulene. Gjør du i tillegg dette på en stilfull måte, vil du tjene ekstra gryn til å oppgradere doningen din.



MUSIKK, LIVSSTIL OG BILER

Stemningen på Horizon-festivalen skal være et slags kryssningspunkt mellom bil- og musikkultur. Du kan oppgradere bilen din ved å bruke premiekroner såvel som opptjent popularitet ved strøken kjøring. På toppen av det hele har Playground Games ansatt en radio-DJ med navn Rob Da Bank for å få lydsporet til å fenge skikkelig.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



SUPER SMASH BROS. MELEE

Oppfølgeren til suksessen Super Smash Bros. var uunnåelig. Her fikk du servert en suppe av det beste Nintendo hadde å komme med. 26 spillbare figurer, 29 baner og en enspillerdel man kunne spille om og om igjen. Men det beste med Melee var uten tvil flerspillerdelen. Opptil fire personer kunne slå hverandre ihjel med lasersverd, bomber, baseball-køller, Pokemon, epler og en hel del annet. Det blir faktisk arrangert store turneringer hvert år i Gamecubes bestselgende spill, hele 10 år etter utgivelsen.

Sjanger: Fighting / Utvikler: HAL Laboratory / Utgiver: Nintendo / År: 2002



STAR FOX ADVENTURES

Shigeru Miyamotos romfartsserie Star Fox var på SNES og N64 preget av solide spill hvor luftkamper i en Arwing-cockpit stod i sentrum. Overraskelsen var derfor stor da det lenge planlagte N64-spillet Dinosaur Planet fra Rare plutselig ble forflyttet til Gamecube og vevd inn som et spill i Star Fox-serien. For første gang skulle Fox McCloud stige ut av romskipet og ta seg frem til fots på en planet befolket av dinosaurlignende skapninger. Resultatet ble et spennende eventyr, hvor Star Fox møtte Zelda møtte Banjo-Kazooie. Fans klaget over at spillet beveget seg for langt unna seriens røtter og originale konsept, men selv har vi bare gode minner fra Fox McClouds utforskning av Sauria og møtet med den vakre hunnreven Krystal.

Sjanger: Action/Eventyr / Utvikler: Rare Ltd. / Utgiver: Nintendo / År: 2002



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Ikke bare endte The Legend of Zelda: The Wind Waker opp med å bli et solid og unikt spill: Det er muligens ett av de beste (Zelda-)spillene i historien. Links eventyr fra øy til øy over det store havet var en tilnærmet plettfri opplevelse mettet med personlighet, sjarm, dybde, utfordringer, spenning og ikke minst noen av de beste komposisjonene serien har opplevd utenom Ocarina of Time. Ikke verst for et spill som ble anklaget for å være både barnslig og urealistisk.

Sjanger: Action / Utvikler: Nintendo / Utgiver: Nintendo / År: 2003

BURSDAGSGUTT Ingen vits i å pakke det inn - kontrolleren var stygg, stygg, stygg. Men også blant de mest ergonomiske.



GRATULERER MED DAGEN, GAMECUBE!

Nintendos firkantede legende fyller 10 år i Europa denne måneden. Hipp hurra!

I en verden for veldig lenge siden, rettene sagt ti år siden, slapp Nintendo Gamecube i Europa. Bakgrunnen for å skrive at dette skjedde for lenge siden, er at spillmarkedet har endret seg radikalt siden den gang. Gamecube ble sluppet i september i Japan, mens vi i Europa måtte vente i nesten et helt år før vi fikk mulighet til å spille på konsollen.

Med Dreamcast nedlagt var det mange som anså Gamecube som Segas nye naturlige hjem. Selv om Xbox fikk nye spill som Gun Valkyrie og Jet Set Radio Future, valgte Sega likevel å slippe spill som Super Monkey Ball, Sonic-spill og Phantasy Star Online til Gamecube. På denne måten gikk den gamle drømmen om en konsoll fra Nintendo og Sega nesten i oppfyllelse.

Nintendo hadde en overordnet tanke med alt de foretok seg. Lastetider skulle unngås, en konsoll skulle være en konsoll,

og spilling skulle være enkelt. Gamecube leverte på alle punktene, og for mange ble konsollen det selvsagte alternativet for partyspilling med kompiser. Så fort sjokket over utseendet hadde lagt seg, viste

GAMECUBE ER EN KONSOLL DET ER VERDT Å HUSKE...

konsollen seg å være av ypperste kvalitet, og håndkontrollen hadde en ergonomisk utforming som ingen har overgått enda. Den føltes som et stykke perfekt formet leire med knapper akkurat de rette stedene.

Gamecube er en konsoll det er verdt å huske, og selv om den ikke lykkes kommersielt var det den som fikk Nintendo til å tenke nytt. Resultatet ble Nintendo DS, Wii og Nintendo 3DS. Som partykonsoll er Gamecube fortsatt ubeseiret, og det eneste å gjøre er å gratulere med 10-årsdagen.

Nintendo Gamecube kom ut 3. mai 2002 i Europa.

ASSASSIN'S —CREED— III



★ ★ ★ ★ JOIN OR DIE EDITION ★ ★ ★ ★

Collector Box Connor's Medalion
George Washington's Notebook
SINGLE PLAYER MISSION MULTIPLAYER PACKAGE
Ghost of War Sharpshooter

OUT 31.10.12
PREORDER NOW



WATCH THE TRAILER



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

UBISOFT™

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks and "PS3" and the "PS" 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.

Check the Classification

NINTENDO WII U

Nintendos nye konsoll ble vist frem på E3. Vi har tatt tempen på alt fra den lekkede informasjonen om maskinvaren til den redesignede monsterkontrollen...



1 En kamera rett i fleisen

Det sitter et kamera på forsiden av Wii U Gamepad som først og fremst skal brukes til videosamtaler og fotografering, men det kan også brukes til å skanne seg selv slik at man kan spille med en hovedfigur som har ditt eget vakre fjes.

2 Skikkelige styrespaker

Da Wii U ble vist frem i fjor hadde Nintendo valgt såkalte Sliders, samme typen som på Nintendo 3DS. De lyttet forøvrig til kritikken, og nå har de lagt til to skikkelige analogspaker som for første gang i Nintendos historie er klikkbare.

3 En heftig skjerm

Det mest iøynefallende med Wii U Gamepad er den 6,2 tommer store skjermen. Den vil åpne for rask tilgang til menyer, kart og diverse minispill. Skjermen har forholdsvis lav oppløsning (854x480) og støtter ikke multitouch. Den kan også brukes til bærbare småspill (hvis TV-en allerede er opptatt).

4 Fungerer som fjernkontroll

Wii U Gamepad kan brukes som en universal fjernkontroll for å styre såvel TV-en som andre enheter i stuen din. Vil du skru opp volumet eller bytte kanal mens du spiller, trenger du altså ikke lenger å strekke deg etter din vanlige fjernkontroll lenger...

KONSOLLEN

Så sterk blir Nintendos neste maskin

Det har blitt spekulert mye om ytelsen i Wii U, men etter alt å dømme er den nesten sammenlignbar med Playstation 3. Bedre på visse områder, dårligere enn andre. Den har et innebygd flashminne til lagring i stedet for harddisk, og støtter SD-kort. Både forsiden og baksiden har to USB-porter, i tillegg til at baksiden er utstyrt med uttak for Wii Sensor Bar og en HDMI-port (1.4). Spillene lagres på et eget Nintendo-format med plass til minst 25 gigabyte. AMD står for grafikkkortet, IBM lager prosessoren, men ingen av dem har sladdret om hvilke spesifikasjoner de vil ha.



KONTROLL

Nintendo kommer til å by på to ulike håndkontrollere ved lanseringen av Wii U. Vi har klådd på begge...



5 Wii U Pro Controller

Når man spiller multiplattformsspill mener Nintendo at man skal benytte Pro Controller. Det er en Xbox 360-lignende håndkontroll med alle de funksjoner som er standard i dagens spill. Det er fortsatt uklart om den følger med eller må kjøpes separat.

6 Analoge spaker øverst

Erfarne gamere vil raskt se at Pro-kontrolleren minner veldig om Xbox 360-kontrolleren i utformingen. Kroppen er nesten identisk med Microsofts kontroller, men plasseringen av den høyre analogspaken har byttet plass med ABXY-knappene. Dette er nok til å gi kontrolleren sin egen identitet.

7 Mikrofon og gyro

Wii U Gamepaden er fylt til randen med avansert teknologi, med innebygget mikrofon, gyrosensor og accelerometer på skrytelista. Den støtter samtidig NFC (Near Field Communication), som lar den gjenkjenne kompatibelt tilleggsutstyr.

8 Kompatibel med Wii-tilbehør

Allt ditt gamle Wii-tilbehør vil også fungere til Wii U. Wiimotes, Wii Fit-brett, you name it. Når det er sagt vil konsollen kun ha støtte for to Wii U Gamepads om gangen. Har du mer enn én venn blir du med andre ord nødt til å prioritere, da resten av gjengen må bruke gamle kontrollere.

9 Fem timer batteritid

Skjermkontrolleren bruker en hel del strøm, og man kan kun spille i fem timer mellom hver lading. Selve ladingen tar på sin side to og en halv time, så her gjelder det å planlegge spilløkterne for å unngå unødvendig hodebry.



SPILLENE

Hva skal du forhåndsbestille til Wii U?

Teknikk og spesifikasjoner til side, det er naturligvis spillene som frister mest med Wii U. Ringreven Mario har meldt sin ankomst gjennom New Super Mario Bros. U, et spill som holder seg rimelig tro mot originaloppskriften, men som likevel kommer til å underholde. Pikmin 3 skal slippes samtidig med konsollen, og eventyret ligger an til å bli både koselig og utfordrende på én gang. Det samme kan sies om Scribblenauts Unlimited. På messen snakket i tillegg Nintendo varmt om sine samarbeidspartnere, og allerede har tredjepartstitler som det nye zombiespillet Zombi U, samt Assassin's Creed III, Call of Duty: Black Ops 2 og Batman: Arkham Asylum blitt presentert.

E3: FUN FACTS

E3 står for Electronic Entertainment Expo, og ble iverksatt av ESA (Entertainment Software Association) i 1996.

Vi husker alle den mindre populære Virtual Boy-konsollen fra Nintendo. Hvor tror du de annonserte den? E3, selvfølgelig!

På E3 i 1998 viste 3D Realms frem Duke Nukem Forever for første gang. Det tok hele 13 år før spillet ble lansert i 2011, og det av et helt annet selskap ved navn Gearbox.

Under messen i 2000 ble det vist frem et lite 3PS-skytespill til PC. Dette ble senere flyttet til den originale Xboxen, og fikk navnet Halo: Combat Evolved. Høres kjent ut?

På E3-messen i 2007 og 2008 endret ESA format. Det var ikke lenger plass til booth babes, og ble kun tilgjengelig for inviterte. I 2009 gikk de tilbake til det originale formatet, og booth babes'a kom (heldigvis) tilbake.

I 1996 prøvde IDG og IDSA seg på en japansk utgave av E3. Sony og Sega var sponsorer, men trakk seg til fordel for sin egen messe (Sony) eller andre spillmesser som skjedde på samme tidspunkt. Nintendo var den eneste av «de tre store» som var tilstede.

Pianen var egentlig å arrangere E3 et annet sted. Alternativene var Canada og Singaporé. Dette ble ikke noe av.

Før E3 kom på banen brukte spillutviklere messene Consumer Electronics Show (CES) og European Computer Trade Show (ECTS). ECTS hadde sitt siste år i 2004, men CES er fortsatt en av verdens største elektronikkmesser. Den har foregått siden 1967.

I perioden da E3 var lukket for de som ikke var presse ble det arrangert «Entertainment for All». Denne messen ble avsluttet da E3 åpnet for publikum igjen.

Både Gamecube og Xbox fikk sist første møte med publikum på E3. Året var 2001.

I 1991 kunngjorde Nintendo en liten konsoll ved kodenavnet Dolphin. Dolphin ble lansert i 2002, men under navnet Nintendo Gamecube.

Microsoft viste frem Xbox Live for første gang på E3 i 2002. Hvem ville trodd at samme tjeneste ville brukes av hele 40 millioner spillere ti år senere?

RÅLEKKER GRAFIKK Milestone har fokusert på å bedre fysikken og grafikken - en oppgave de har klart med bravur. WRC har aldri sett bedre ut.



WRC 3

Milestone har brettet opp ermene og forbedret det meste i WRC 3. Likevel gjenstår mye arbeid...

De forrige spillene i WRC-serien var ikke mye å juble over. Glansdagene fra Playstation 2-æraen, da med Sega i førerretet, er for langt bak oss, og i mellomtiden har den nye utvikleren Milestone slitt med å følge utviklingen i sjangeren.

Heldigvis har ting skjedd på deres kontorer det siste året og vårt første møte med WRC3 var overraskende positivt. Den italienske utvikleren hadde invitert oss til Rally Acropolis i Hellas, og settingen var perfekt for anledningen.

Milestone har åpenbart brukt mye tid på særlig grafikken og fysikken, som begge har tatt store sprang fremover. WRC-serien er FIS World Rally Championships offisielle spillserie, og utviklere nyter godt av autentiske biler (med korrekte sponsorer og det hele) og muligheten til å gjenskepe seksjoner fra ekte fartsetapper .

Med god hjelp fra WRC Team MINI-sjåfor Armindo Araujo har utviklerne forbedret fysikken betraktelig, og kontakten med underlaget er langt mer autentisk enn tidligere.

Samtidig er ikke alt på plass enda og hverken instruksene fra kartleserne, denne gangen spilt inn av proffe skuespillere, eller de nye motorlydene var å høre i bilen. Disse tingene skal legges til senere, men samtidig er det tydelig at Milestone fortsatt jager etter sjangerledere som Turn 10 og Codemasters. Ja, dekkfysikken og det visuelle har blitt markant bedre, men de er fortsatt et lite stykke igjen til førsteplassen.

Spillet ser ut til å gjøre det meste riktig, men mesteparten har blitt gjort før. Samtidig er WRC 3 det eneste rallyspillet i 2012, som satser på en realistisk gjengivelse av sporten det representerer. Hvis du ønsker å vise verden at Sébastien Loeb ikke er uslåelig tross alt, er derfor WRC 3 definitivt et spill å holde utkikk etter.

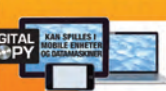
WRC 2012 slippes til Xbox 360, PS3, PC og PS Vita i oktober.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

NYHET



PÅ DIN SMARTPHONE, DITT NETTBRETT ELLER HJEMME
EN FILM - ALLE SKJERMER!



CHRONICLE

PÅ BLU-RAY OG DVD 4. JULI!



**EN FILM
ALLE SKJERMER!**
Hvor du vil, når du vil



DVD **Blu-ray Disc** **PS3**
Fungerer med
Mer info på baksiden
3PSTINO



Kul vri! Spinnvill historie som gir bakoversveis!
-NRK P3 Birger Vestmo



Stavanger Aftenblad



Dagsavisen



Adressa



Kjøp den hos:

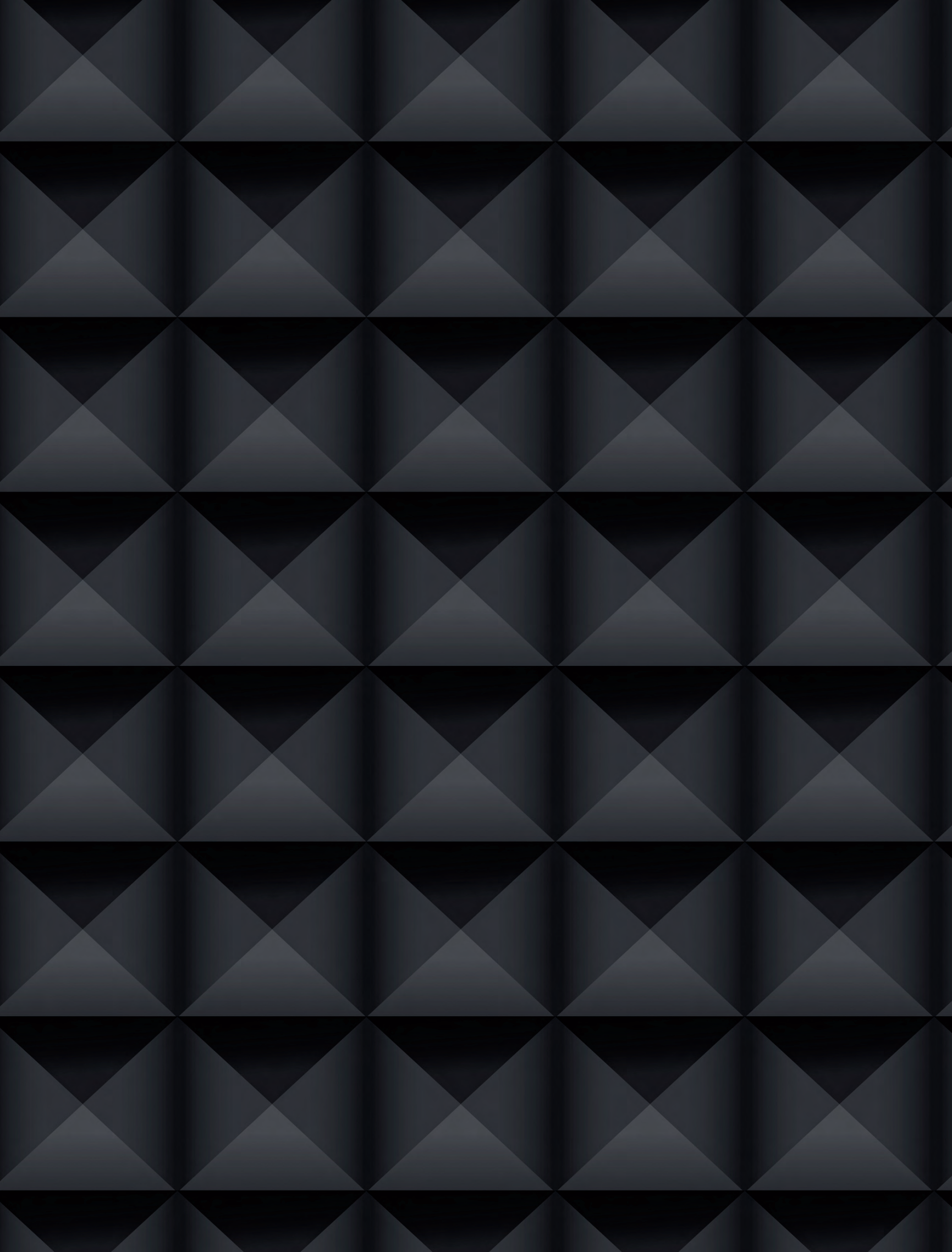
SPACEWORLD



© 2012 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved. TWENTYTH CENTURY FOX, FOX and associated logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities.

WWW.SF-FILM.NO





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012

GAMEREACTOR var på plass i Los Angeles under fire supre og begivenhetsrike messedager. Her er vår rapport.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012

GAMEREACTOR.NO = MER E3-STOFF

Årets største spillfest er over. Man kan se på E3 på mange måter. Man kan analysere seg grønn rundt de forskjellige pressekonferansene, og hvilken retning de store konsolleverandørene tar. Men en ting er helt sikkert. Det ble vist frem en absurd mengde med spennende spill på årets messe. Her på Gamereactor direktesendte vi alle pressekonferansene, mens vi diskuterte med leserne våre på nett. Det ble en bra uke med masse spillstoff og gode meningsutvekslinger. Vi har hatt reportere på messegulvet som har prøvespilt det meste, vi har latt oss imponere av banebrytende grafikk, oppslukende historiefortelling og nytt spennende gameplay...



NEW SUPER MARIO BROS U

Slippes til Wii U til høsten

Et nytt Mario vekker motstridende tanker. På den ene siden er det veldig ofte resikulerte elementer, men det er elementene til noe av det mest geniale fra hele spillverden. Denne gangen introduseres en liten nyhet i form av at den som sitter med Gamepaden være en slags leder som kan manipulere miljøer og fiender. Spillet er selvfølgelig mye penere enn sine forgjengere, men med unntak av en ny ekomdrakt var det lite annet nytt å spore i soppverdenen.



PIKMIN 3

Slippes til Wii U til høsten

Nintendos heteste E3-tittel viste seg å være gjensynet med Pikmins blomstervesener. Disse fargeglade rakkerne lærte vi først å kjenne under Gamecube-æraen, og som tidligere skal de igjen kontrolleres av Captain Olimar. Barrikader skal rives, broer skal bygges, og farlig dyr skal beseires. Vi vil få kontrollere fire nye ledere, og noen helt nye Pikmin-arter har vi sett. En av dem var de steinaktige Rock Pikmin som kan kastes mot hindere i veien.

ELDER SCROLLS ONLINE

Verdens mest populære rollespill skal bli et MMO, og Gamereactor har selvfølgelig sett nærmere på spillet

Da var det endelig duket for utforskning av Tamriel med vennene dine over nett. Rollespillgiganten Bethesda har slått seg sammen med Zenimax Online Studios for å skape nettrollespillet fans av Elder Scrolls-serien har ventet på i flere år. The Elder Scrolls Online utspiller seg om lag 1000 år før begivenhetene i Skyrim, og vil derfor være plassert i den såkalte Second Era. Spillerne vil kunne velge mellom tre fraksjoner, kalt The Ebonheart Pact, The Daggerfall Covenant og The Aldmeri Dominion. Det første jeg måtte spørre spillregissør Matt Firor om det ville bli mulig å spille som en kombinasjon av en kriger og en trollmann, og selv om han sier at det vil være mulig er det ikke nødvendigvis en fordel. Det høres med andre ord ikke ut som om vi kan forvente kombinasjoner slik vi så i The Elder Scrolls V: Skyrim hvor vi kunne ha magi i den ene hånden og et sverd i den andre. Selv om mulighetene vil være til stede ser det altså ut til at det vil være mer hensiktsmessig å fokusere på å optimalisere de eksisterende klassene. Kampene vil foregå i forskjellig omfang, eller skala, og man kan starte enkelt med å erobre et jordbruksområde for å sikre ressurser til hæren din. Deretter kan kampen utspille seg foran et vakttårn eller lignende, før man til slutt prøver seg på slott og store festninger. For å ta de store festningene må man plassere ut katapulter som ødelegger veggene før man kan storme inn og gå i nærkamp med fienden. The Elder Scrolls Online er et ambisiøst forsøk på å overføre en av de største enspillerseriene til den store online-verdenen. Med Zenimax Online Studios ved roret er det ingen tvil om at arbeidet er i trygge hender.

Elder Scrolls Online slippes til PC / MAC i 2013



DEAD SPACE 3

Isaac Clarke for hjelp av en kompis til å drepe rombeistene

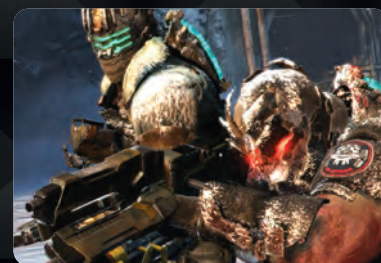
Med Dead Space 3 ønsker EA å ta survival horror til nye høyder. Spillet tilbyr for første gang co-op både over nett og på delt skjerm, der man kan hoppe inn og ut av spillet i sanntid.

Vi ser Isaac henge med hodet og skjegget består mer av blod og frost enn av hårvekst. Ikke hans beste dag. Isaacs nye samarbeidspartner, Carver er kraftigere og større enn Isaac. Demoen roper ingenting om hva rollen hans er, men det er rimelig å forvente at han er en viktig brikke i spillet. Carver fremstår som en mer aggressiv og vulgær karakter der han banner som en øldrakkende irsk tømrer.

Vi finner flere nyheter i fiendefloraen. Det er ikke bare nekromorfer som er fiender i spillet. Da vi gikk inn i en base møtte vi for første gang menneskelige fiender. Kampene blir mer actionpreget med et dekningsystem som minner om mye vi har sett før. Som om ikke det var nok, får spilleren et utvidet våpenarsenal. I demoen prøvde vi blant annet en vanlig kamprifle som et tilskudd til den klassiske plasmakutteren, og det er mulig å tilpasse mange våpen.

Dead Space 3 ser ut til å trekke mye inspirasjon fra John Carpenters The Thing, og skal vi tro utviklerne vil det også fokusere en del på gamle Dead Space-tradisjoner å la Alien og Event Horizon med galskap i rommet. Med fokus på samarbeid ser det ut til å fortsette fra toeren med bønn gass og actionskrekke.

Dead Space 3 slippes februar 2013



LUIGI'S MANSION DARK MOON

Slippes til Nintendo 3DS til høsten

I oppfølgeren til Gamecube-spillet Luigi's Mansion er broren med stor L tilbake. Med lommelykt og støvsuger er han klar for å entre nye kråkeslott i søken etter spøkelser og monstre han kan utrydde. De ulike husene kommer til å ha sine egne sammensetninger av spøkelser og gåter, og vi fikk blant annet se Luigi kjempe mot en enorm edderkopp. Visuelt sett ser det også ut til å inneholde lys- og skyggeeffekter som presser 3DS-en enda litt mer.



PAPER MARIO STICKER STAR

Slippes til Nintendo 3DS til høsten

Ikke helt uventet kanskje, men mye av pressekonferansen til Nintendo handlet om Mario. Det er nå klart for et nytt Paper Mario, og denne gangen skal det spilles på 3DS. Undertittelen Sticker Star handler om Marios evne til å samle klistremerker - merker som gir ham nye egenskaper, eller det han trenger for å komme til et nytt brett. Forøvrig er det stort sett Paper Mario slik vi kjenner det: Flatt, fullt av gåter og veldig morsomt.

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO



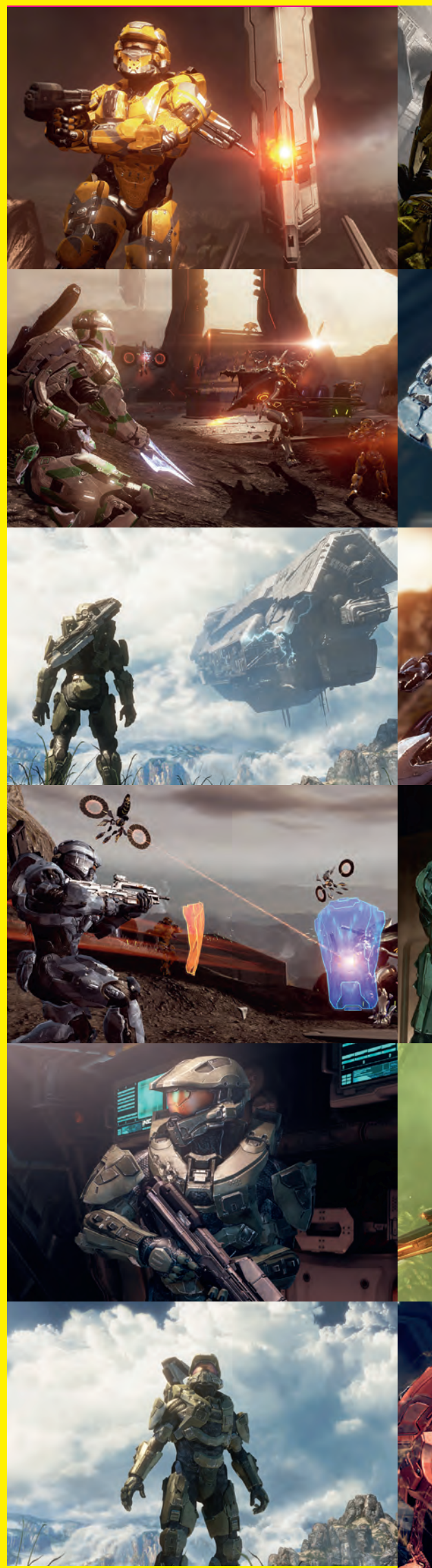
BEYOND - TWO SOULS

Skaperne bak **Heavy Rain** lover enda en dyp og stemningsfull spillopplevelse...

David Cage har alltid hatt sansen for å forene film og spill med sine prosjekter, og spill som Fahrenheit og Heavy Rain må unektelig sies å være unike opplevelser. Da Cages studio Quantic Dream tidligere i år viste den svært følelsesladde tech demoen Kara, gikk nesten en hel spillbransje av hengslene i entusiasme. Roboten Kara får vi imidlertid ikke se noe mer til, men det er lett å se at det er samme studio som står bak det kommende spillet Beyond: Two Souls. Og spillets tema må da sies å være det mest universelle av dem alle: Døden.

Beyond tar oss med gjennom 15 år av hovedpersonen Jody Holmes' liv, som blir vakkert portrettert av skuespillerinnen Ellen Page. Jody besitter den unike egenskapen som gjør henne i stand til å kommunisere med den andre siden. Gjennom spillets gang skal vi stifte bekjentskap med Jody mens hun gradvis lærer seg å leve med og mestre

dette uvanlige talentet. Talentet går naturlig nok ikke upåaktet hen. Gjennom E3-videopresentasjonen ser vi Jody for første gang. Hun befinner seg på en politistasjon hvor hun tilsynelatende blir forhørt angående skader hun er påført. Politistasjonen får så et uventet besøk av et fullt bevæpnet SWAT-team, som til tross for sitt tunge utstyr tydeligvis er forsiktige og muligens også redde i møte med denne mystiske jenta. Kanskje ikke så rart, for senere i videoen ser vi at Jody tydeligvis er i stand til å besitte andre menneskers kropp, og hun kan hamle opp med alt fra barske karer til helikoptre. Med den dystre stemningen fra Heavy Rain, en unektelig skarp grafisk stil og tematikk som leker med Twin Peaks-lignende tendenser er det lett å si at Beyond: Two Souls kan ende opp som et av de mest lovende spillene presentert på årets E3-messe.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012



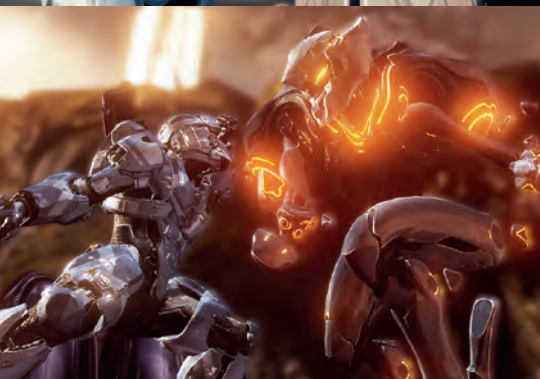
HALO 4

Bungie er ferdig med Master Chief-trilogien, og 343 Industries bærer flaggskipet videre...



Halo 4 sin kampanjedel ble for første gang vist frem på årets E3, fem måneder før lansering. Spillet presenteres med en virkelig film, senere glir det over til en mellomsekvens som kjøres på spillmotoren der vi ser Master Chief.

Fremvisningen la stor vekt på å skape mystikk rundt en ny type fiende vi så i spillet. Med en viktig del i historien til de tidligere spillene, kuleformede romskip og overlegen teknologi blir vi endelig introdusert for de myteomspunnede forerunnerne. Det ser ut til at 343i ønsker å ta en mørkere tilnærming til spillet med fiendene og atmosfæren. Fienden vi så i demoen virker teknologisk overlegne menneskene og bak masken skjuler det seg glødende hodeskaller. Ikke akkurat klønete grunts, selv om vi får et gjensyn med de også.



Demobrettets jungelmiljø ga umiddelbare tanker til Sierra 117, det første brettet på Halo 3. Denne gangen tyder det på at spillet vil foregå mest på en planet og ikke på haloer eller på romskip. To nye våpen ble også introdusert. En Light Rifle som ser ut til å være motstykket til riflen fra Halo: Reach og en slags pumphagle, begge laget av forerunner-teknologi. Vi fikk ikke mye nytt fra flerspilleren, men vi fikk et glimt av

Halo: Waypoint, en applikasjon som samler statistikk fra spillet. En ting vi kunne se, som nok vil skuffe mange fans er at Halo 4 mest sannsynlig vil ha et rangeringsystem likt Halo: Reach og ikke likt det fra Halo 3.

Halo 4 ser ut til å ta en litt ny retning for serien, men holder likevel fast ved den arkadeaktige kjernen. 343 Industries ser ut til å ha god kontroll på hva de driver med, spørsmålet er om de klarer å ta den besteselgende eksklusive tittelen for Xbox 360 og gjøre den enda bedre. Om fem måneder får vi svaret.



ASSASSIN'S CREED III

Ubisoft viste sjøslag og flere lekre snikmord fra sin etterlengtede treer...

Kikker man på forum og spillsider om hva som var det beste på E3 2012, ligger Assassin's Creed III først på fleres lister. Det er helt forståelig. Helt siden Ubisoft bekreftet at en ordentlig treer var på vei i snikmorder-serien har vi tørstet etter mer informasjon. Og det fikk man under årets E3. En ordentlig porsjon sådan. Ubisoft har nok en gang gjort et sykt omfattende research-arbeid, og når vi fikk se den nye hoved-personen Connor løpe rundt på den amerikanske revolusjonens slagmarker var detaljene utsøkte. Kruttrøyk, brent mark og lyden av galopperende hover: alt sammen i en fengslende kakofoni. Til tross for at spillseriens nye tidsepoke inneholder både gevær og artilleri, var det ingen problem for vår nye helt å nøytralisere motstanden med pil og bue og snikangrep. Sekvensen der Connor gikk rundt og aksepterte oppdrag i en snødekket utpost var også svært lekker. Alt i alt ser de vinterlige miljøene fantastiske ut, og Connors bevegelsesmønster virker å være realistisk, enten det gjelder å traske gjennom dyp snø eller hoppe fra gren til gren. I de kalde skogsmiljøene venter både bevæpnede briter og sultne grizzlybjørner, som alle skal få smake håndleddskniven. Når det gjelder

eksofiske omgivelser fikk vi ta del i enda en nyhet som krydrer opp Assassin's Creed III: Det vanker nemlig sjøslag. I en energisk sekvens fikk vi se et britisk og et amerikansk skip brake sammen, og kanonilden så vel som det stormfulle havet satte stemningen perfekt. Et dynamisk våpensystem skal påvirke disse Karibien-kampene, og det skal til og med gå an å borde andre skip for en omgang håndgemeng. Vi lengter nesten i overkant mye etter Assassin's Creed III, og piffen minsket ikke da Ubisoft annonserte en Playstation 3-bundle med spillet (gratis DLC til Playstation 3-versjonen er forøvrig på vei). Snikmordernes kamp mot tempelridderne har unektelig kommet en lang vei siden det første spillet, og med del tre tar enda et snikmorderliv oss med gjennom historien.



DEAD OR ALIVE 5

Etter å ha ligget i halvdvule et par år er fightingspill plutselig riktig så populært igjen. Team Ninja tar dette på alvor og arbeider akkurat nå med å ferdigstille Dead or Alive 5, og denne gangen har de en liten overraskelse til oss: Virtua Fighter-slåsskjempen Akira er å skimte i et hjørne, og et glimt av Sarah Bryant, for eksempel. Utover dette har Team Ninja vist fram store baner med mye interaktivitet og flere nivåer, akkurat slik vi er vant til. Gjør dere klare for en hardnakket nevekamp i høst, da vi sikkert vil få servert flere overraskelser.

Dead or Alive 5 slippes til PS3 / Xbox 360 i september



HITMAN ABSOLUTION

Få spill får oss til å lengte etter en snikskyterterfille som Hitman: Absolution gjør akkurat nå, og under E3 fikk vi sjansen til å stifte nærmere bekjentskap med Agent 47. Banen som ble vist foregikk i Chinatown og imponerte virkelig. Den flintskallede dansken gikk gjennom noen gater og et torg stappfullt med et hundretalls mennesker. Han stjeler deretter klær og vi kunne velge mellom å forgifte skurken som vi fikk i oppdrag å likvidere, skyte ham eller dytte ham ned en trapp. Absolution ser rart ut.

Hitman Absolution slippes til PC / PS3 / Xbox 360 23. november



STAR WARS 1313

Lucasarts imponerte skikkelig med sitt usannsynlig påkostede Star Wars 1313 på E3. I rollen som dusørjeger kommer vi til å få utforske galaksens aller farligste område, nemlig Coruscants 1313-nivå. Teknologien spillet er basert på fikk oss til å smelte, og grafikken er definitivt ment for neste generasjons konsoller. Store mengder med laserpistolskytting og høyeksplosiv plattforming får spillet til å fremstå som Uncharted i rommet. Vi har ikke vært så sugne på å vende tilbake til den der galaksen langt, langt bort på veeeldig lenge.

Format og lanseringsdato er foreløpig ukjent



THE LAST OF US

Naughty Dog fortsetter å imponere oss med overlevelsesskrekke og brutal action

Det er for ikke mangel på spill med postapokalyotisk tema for tiden, enten det er naturkatastrofer eller zombier som står bak. Verdens undergang er nærmest blitt en forutsigbar klisjé. Men av og til kommer det et spill som overrasker, pirrer nysgjerrigheten vår men viktigst av alt, som forstyrrer oss. The Last of Us fra Naughty Dog er et slikt spill.

Vi følger Joel og Ellie, to fremmede som forsøker å overleve sammen i en verden som er overgrodd, primitiv og farlig. Dynamikken mellom dem minner sterkt om

Cormac McCarthy's The Road. På sin reise må de hamle opp med noe som kan minne om plante-zombier, og oppå denne trusselen kommer andre desperate overlevende. Ut ifra gameplay-traileren som ble vist på E3 ser The Last of Us ut til å bli en veldig balansert

spillopplevelse, fra rolige plattformsekvenser hvor man går rundt i byen, til kamper som er vanvittig rå og hektiske. Joel regelrett knuser folk mot møbler for å overleve. Brutaliteten ser ut til å være en sentral del av spillopplevelsen. Joel går ikke av veien for å spare ammunisjon ved å heller knuse en fiendtlig skalle med pistolskjefet. Det er så brutalt at selv Ellie reagerer med skrekk og avsky, men Joel selv ber henne bare om å ta seg sammen og fokusere - ikke en varm farsfigur akkurat, men situasjonen krever også noe helt annet.

Miljøene imponerer med å være høyst levende der Joel stryker bort tøy som henger i et skap, og Ellie plukker opp en

murstein fra gulvet som hun senere bruker til å redde Joels liv. Naughty Dog viser nok en gang at de kan gi oss en troverdig spillopplevelser med et sterkt figur-galleri. Stilen i The Last of Us kan beskrives som tegnet realisme. Forfallet er gjengitt i fantastisk detaljrikdom, volden er usminket, HUDen er minimalistisk og idet Joel blir skutt vakler han bakover i smerte. The Last of Us ser ikke ut til å bli nok en skytefest, men derimot et skikkelig actionspill hvor overlevelsesskrekke, lite ammunisjon og følelsen av å alltid være presset har hovedrollen.

The Last of Us slippes til Playstation 3 neste år



RESIDENT EVIL 6

Capcom spøker ikke når det gjelder Resident Evil 6. Dette er seriens største produksjon noensinne, og hele 600 personer jobber med det samtidig. Og produksjonsverdien var tydelig da Capcom på Microsofts E3-konferanse viste frem en saftig sekvens fra spillet. Leon S. Kennedy og hans nye partner Helena Harper kjemper mot zombier i Kina, og å kalle demoen actionfylt ville være årets underdrivelse. Leon løp fra en kollapsende vei, hang fra et helikopter og ristet av seg dusiner av glefsende zombier. Våpnene ble fort varme, og nå går det som kjent å bevege seg samtidig som man pepper løs. Om all denne Uncharted-duftende action skjer på bekostning av skrekfølelsen gjenstår å se. Men vi kommer naturligvis til å sitte på første rad når Capcom slipper løs zombiehorden i høst.

Resident Evil 6 slippes til Xbox 360 / PS3 2. oktober og senere til PC



SHOOTMANIA STORM

Fra racing til galskapsaction. Trackmania-skaperen Nadeo skal i sitt kommende Shootmania Storm la oss renne rundt med energibaserte gevær i ultrasnære flerspillermatcher, der brukerskapte brett er fundamentet. Det samme utviklingsverktøyet som blir brukt i Trackmania skal benyttes og vi skal få justere alt fra miljøer til regler for spillet. Grafikken er ikke høydepunktet, men det ser uansett fartsfylt og konkurransevennlig ut. Spillet kan sikkert få et publikum blant de kreative og actiondrevne spillerne.

Shootmania Storm slippes til PC til høsten



SIM CITY

Maxis bybyggersimulator har lekt med planleggingsegenskapene i hjernene våre i over 20 år og når man viste frem Sim City på E3 ble lengselen etter borgermesterlivet enormt. Under E3-demoen viste utviklerne frem mye fra flerspillerdelen, og da tre spillere styrte hver sin by fikk vi se noen riktig så trivelige effekter mellom byene. En felles flyplass var for eksempel nyttig for alle spillerne, mens de industriorienterte byenes problemer med kriminalitet påvirket de andre. Vi likte også muligheten til å kunne oppgradere enkeltstående bygninger i takt med at byen vokser, og gamle hederlige sysler som å manipulere skattenivåer og strømforsyninger. Sim City kommer til å bli en vaskeekte tidstvv. Rydd kalenderen...

Sim City slippes til PC februar neste år



SLY COOPER: THIEVES IN TIME

Den ikke så lovlidige vaskebjørnen Sly Cooper er i ferd med å snike seg gjennom enda et Playstation 3-spill, og vi gleder oss som bare det. Fantastisk grafikk og animasjoner, plattformnavigering og oppdrag basert på å stjele andres verdisaker venter på deg i et spill som allerede nå ser veldig kult ut. Sly Cooper Adventure vil også lanseres til Playstation Vita. Dette er samme versjon, men et fåtalls endringer utnytter den håndholdte konsollens egne funksjoner.

Sly Cooper: Thieves in Time slippes til PS3 / PS Vita i løpet av året



MOST WANTED

Criterion sørger for lekestue når Most Wanted gjenopplives

Verdens racingentusiaster jublet da det ble klart at utvikler Criterion skal gjenopplive det klassiske Need for Speed: Most Wanted fra 2005. Criterion stod bak det ypperlige Need for Speed: Hot Pursuit, og de tente umiddelbart på konseptet i Most Wanted. Som en fryktløs gatebilsjåfør skal du trosse lovens lange arm og kapre førsteplassen på politiets most wanted-liste. Som i originalen vil det hele foregå i en stor åpen verden, denne gangen i form av byen Fairhaven. Criterion stod bak det enestående Burnout Paradise fra 2008, et spill som i manges øyne er det beste open world-racingspillet noen sinne. Vi kan med andre ord føle oss trygge på at Most Wanted er i trygge hender.

Akkurat som i Need for Speed: Hot Pursuit skal alt som skjer på skjermen loggføres i det hendige Autolog-systemet. Enda mer statistikk vil bli gjort tilgjengelig, og mulighetene for å knuse dine venners rekorder, for så å gni det inn selvsagt, har blitt enda større. Samtidig vil du samle inn såkalte "speed points" mens raser gjennom Fairhavens vakre gater. Høye hastigheter, vanvittige kollisjoner, sladding, hopping og

andre stunts. Desto mer ugang du forårsaker, desto flere poeng i banken. Poeng du kan bruke på nye biler og andre godsaker. Politistyrkene i Fairhaven vil være av en annen verden, med et budsjett som ikke kjenner noen grenser. Her finnes det ingen smultringspisende tjukkaker, men dyktige sjåførere med minst like raske biler som deg selv. Politiet vil dessuten være enda mer aggressive enn før. De gjør hva som helst for å stoppe deg. Det samme kan sies om motstanderne dine, og Criterion lover intense og nådeløse oppgjør på asfalten.

Et av fokuspunktene under utviklingen har vært å begrense antall faste hindringer. Betongvegger og den slags vil glimre med sitt fravær, slik at man kan kjøre rundt uten unødvendige begrensninger. Need for Speed: Most Wanted blir dessuten utrolig pent, så hvis du har sansen for lynraske og intense arcaderacere bør du stille inn oppmerksomheten mot oktober i år.

Most Wanted slippes til PC / PS3 / Xbox 360 30. oktober

GRTV[®]

GAMEREACTOR TELEVISION

ANMELDELSER 

INTERVJU 

SNIKTITT 

GAMEPLAY 

BAK KULISSENE 

TRAILER 



SE DET PÅ GRTV NÅ

FIFA 13

INTERVJU



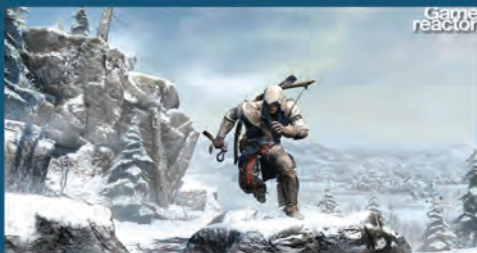
Hitman: Absolution

INTERVJU



Assassins Creed III

INTERVJU



Lollipop Chainsaw

ANMELDELSE



WATCH DOGS

Høy spenning, paranoia og en hel masse pang-pang i messens heteste spill...

Ubisoft lykkes med det alle på E3 lengtet etter. Næmlig det å skape den største spillsnakkisen på hele messen. Og det med god grunn. Watch Dogs ligger tilrette for å bli en utsøkt flørt mellom paranoid thriller og action. Ditt fremste våpen er mobilen som via enkle tastetrykk kan hacke det meste av kommunikasjonsenheter i Watch Dogs verden. I demoen som ble vist frem kunne hovedpersonen enkelt bryte ned all telekommunikasjon, scanne personlig informasjon om folk i nærheten og dessuten hacke et trafikklys som fikk store konsekvenser. Alt i spillverden osset av atmosfære. Dessuten virket det som om hovedpersonen kunne håndtere våpen, parkour-lignende bevegelser og covermekanikk med ytterste enkelhet. Demonstrasjonen ble avsluttet med en intensiv ildstrid og en biljakt for vår hittil ikke navngitte antihelt. Vi vet ikke mye om hovedpersonen, annet enn at det virker som om han jobber som dusørjeger i en nær fremtid. Hacking, sniking, action og biljakter. Watch Dogs virker vanvittig lovende og vi klarer nesten ikke å vente til vi får se mer fra det. Spillet skal etter sigende slippes til PC, PS3 og Xbox 360, men den kvaliteten vi så vil kun fungere på en topptrimmet spill-PC eller nextgen-konsoller.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012



CASTLEVANIA 3DS

Et nytt Castlevania i to dimensjoner gjør oss alltid litt nysgjerrige, og da vi fikk se mer av Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate på E3 ble vampyrjeger-piffen enda større. I en fersk trailer fikk vi se noen sekunder gameplay, og 3D-bakgrunnen så like forlokkende ut som de svart-hvite mellomsekvensene. Spillet skal fungere som en bro mellom det første og det andre Castlevania: Lords of Shadow-spillene, og også denne tittelen utvikles av spanske Mercury Steam.

Slippes til Nintendo 3DS til høsten.



LOST PLANET 3

Arktiske temperaturer, gigantiske romvesener og hissig kolonister. Jo da, Capcom sørget for å vise frem Lost Planet 3 på E3, selv om det ikke skal slippes før en gang i løpet av 2013. Utvikler Spark Unlimited skal ta oss med til tiden før forgjengerne, og de lover et langt større fokus på historien denne gangen. Naturligvis blir det likevel nok av kamper mot de ekle Akrid-skapningene, gjerne i gigantiske Mech-roboter. Vi krysser fingrene for en solid tangering av den middelmådige forgjengeren.

Slippes til PC / PS3 / Xbox 360 neste år



METRO LAST LIGHT

Konseptet i Metro: Last Light er lovende. Man skal skremmes og involveres, og historien skal vekke følelser. Samtidig skal det ikke stå på actionscenene. Etter vår siste titt på spillet ser det ut som utviklerne er på god vei til å lykkes med dette. Hovedpersonen Artyom har kun sin trofaste partner ved sin side, og sammen må de takle de grusomme mutantene undergrunnen i det postapokalyptiske Moskva kaster mot dem. Forgjengeren var en undervurdert perle, og vi gleder oss allerede til fortsettelsen.

Slippes til alle plattformer våren neste år



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Namco tok seg selvfølgelig tid til å vise frem sine hardtslående Tekken Tag Tournament-figurer på E3, og avslørte på direkten at et samarbeid med Snoop Dog har sørget for en eksklusiv låt for spillet. I tillegg har han fått sin helt egen arena i spillet, dekket med mer bling enn du noen gang har sett. Dessverre blir han ikke en spillbar figur, og mens kjendisene i spill er vel og bra, ville vi heller hørt mer om spilllets enorme figurgalleri, eller detaljer rundt comboangrepene. Uansett kan vi se fram til et supert partyslåsespill.

Slippes til PS3 / Wii U / Xbox 360 14. september



CALL OF DUTY BLACK OPS 2

Activision var selvsagt på tilstede på messegulvet for å vise frem oppfølgeren til Treyarchs kriminelt populære actionskytespill. I Black Ops 2 er spillets handling delt mellom to tidsepoker, og spilleren kommer til å reise mellom 60-tallet og en nær fremtid. E3-demonstrasjonen fant sted i fremtidsdelen av spillet, der en gisselsituasjon har oppstått på en travel bro, og det hele endte i en snikskyttersekvens i hjertet av Los Angeles. Da vi slo av en prat med Activision ble det forklart at de ikke vil at det skal virke som sci-fi, noe det heller ikke gjorde, men det var absolutt mørkt og brutalt.

Slippes til PC / PS3 / Xbox 360 13. november



TOMB RAIDER

Lara Croft spenner buen i eventyret som skal vise oss hvor det hele begynte...

Vi har gledet oss til det neste **Tomb Raider**-spillet helt siden det aller første bildet av Lara Crofts unge, møkkete ansikt. Når den ikoniske heltinnen ble vist frem i en lengre sekvens under Microsofts E3-konferanse økte derfor adrenalinivået til uante høyder, akkurat som det gjorde under fjorårets messe. Lara snek seg lett og smidig gjennom landskapet, mens vi hørte lyden av farene som ventet rundt neste hjørne. Lara tar frem sin pil og bue, og kvitter seg med banditten før han rekker å skjønne hva som er i ferd med å skje. Buen ser ut til å bli et pålitelig og hendig våpen, ved en senere anledning fyrer for eksempel Lara av en brennende pil mot en eksplosiv tønne, for å kvitte seg med tre banditter på én gang.

Inspirasjonen fra spill som Uncharted er til å ta og føle på, særlig i de intense actionsekvensene. Eksempelvis kommer Lara til skade for å ramle utfor en enorm foss, men hun rekker akkurat å raske med seg en fallskjerm fra et krasjet fly på kanten av

stupet. Deretter følger en heftig heisatur bant tretoppene før Lara endelig er tilbake på landjorda. Inspirasjonen til tross, spillet har likevel sin egen identitet. Seriens tradisjonelle akrobatiske manøvre er bevart, der Lara klatrer opp stupbratte fjellsider og bruker omgivelsene til sin fordel.

Mange er skeptiske til ferdiginnspilte quick time-sekvenser, men det er vanskelig å ikke la seg imponere av variasjonen i Crystal Dynamics' spill. I det ene øyeblikket kjemper man for ikke å drukne, i det neste jakter man på ville dyr i snauskogen. Historien later til å være rimelig lineær, men samtidig velregissert og engasjerende. Mest av alt gleder vi oss likevel til den Rambo-inspirerte settingen der en ung Lara må overleve villmarken. Vi gleder oss til å få spille som en mer virkelighetsnær heltinne. En vi kan sympatisere med. En som har mer å by på enn store pupper og trange shorts. Vi gleder oss til et skikkelig eventyr, rett og slett.

Tomb Raider slippes til PC / PS3 / Xbox 360 8. mars 2013



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™



HOSTILE ACTIVITY DETECTED
LAST KNOWN REPORT: 22:24:003913
LAST SIGHTED REPORT: JUNGLE
MISSION SCHEDULED FROM HQ
ASSAULT RIFLES
NONE

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

missile guidance system
//Status: Online
ETA: 3.4 Seconds
//:

GAMEREACTOR 9/10

18™
www.pegi.info



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, 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, P3 and 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



AOE

>IMPACT

OUT NOW!

WWW.GHOSTRECON.COM



Anmeldt



FUTURE SOLDIER

PC PS3 X360

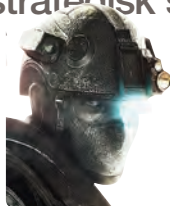
Sjanger ACTION Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT Slippes 24. MAI Antall Spillere 1-16 Alder 16

Et av årets beste actionspill byr på strategisk samarbeid for fire...

Ghost Recon: Future Soldier har forandret seg en god del siden seriens tidligere dager. Det er ikke lenger et like stort fokus på realisme og selv om det ikke skal mange kulene til før du faller i bakken er det tydelig at Ubisoft har sett etter rivalenes actionfylte skyteserier. Men ikke misforstå, dette er på ingen måte Call of Duty, og det ville ikke vært rettfærdig å sammenligne de to foruten de storslåtte actionscenene spillopplevelsen er krydret med.

I spillets kampanje beveger man seg som oftest fremover, og det er kun en sjelden gang man blir nødt til å gå i sine egne fotspor. Mellom deg og målet befinner det seg en hel masse fiendtlige soldater som er alt for villige til å sørge for at du ikke når frem. Dette høres sikkert kjent ut, og jeg antar du ser for deg kjedelige oppdrag hvor alt man gjør er å holde avtrekkeren inne til alle fiendene har falt. Har du veldig lyst til å spille på denne måten er det absolutt mulig, men det ender nok gjerne med at du detter i bakken med to-tre kulehull i ryggen.

For å gjøre ting en smule lettere har man muligheten til å markere opp til fire fiender for å få lagkameratene dine til å ta dem ut samtidig. Da rekker ingen å advare hele den fiendtlige hæren (så lenge det ikke er flere enn fire fiender i nærmeste omkrets). Siden det bare er fire av dere må du selv skyte det siste skuddet om du har



FORSEGGJORT

Mellomsekkens viser nøyaktig hva slags utstyr soldaten din bærer. Det samme gjelder for vennene du spiller sammen i samarbeid.

TILPASSNING

Alle våpen kan tilpasses helt ned til et absurd detaljnivå. Det er ikke lenger avgjørende hvilket sikte du monterer på riflen din, men heller hva slags avtrekker, underløp, kolbe, lydtemper du foretrekker, blant masse, masse annet...

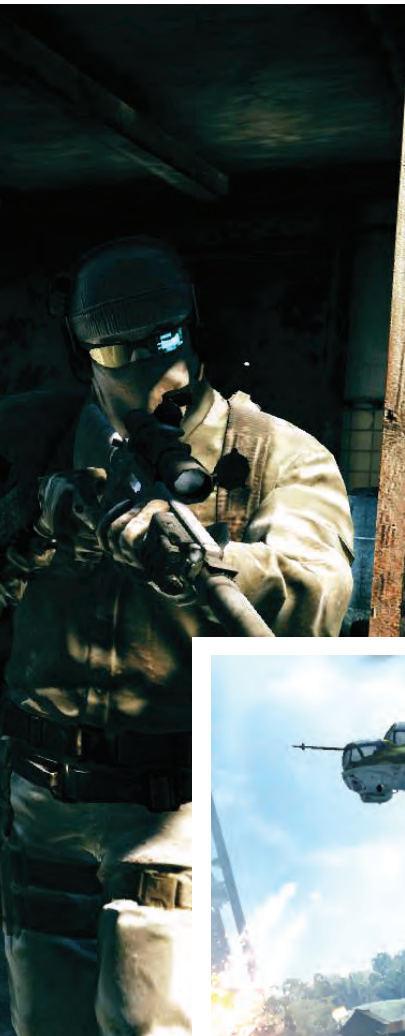
markert fire fiender, og det er så enkelt som å peile seg inn på hodet til din utvalgte soldat og trekke i avtrekkeren når alle sammen er klare.

Spiller du med venner (for hele kampanjen kan nemlig spilles av opp til fire spillere samtidig) fungerer dette på samme måte som det gjør med datastyrte lagkamerater. Den eneste forskjellen er at du ikke kan kommandere dem til å ta ut de markerte fiendene

MIDT I BLINKEN FOR SOFA-SITTENDE ELITESOLDATER

automatisk, om du for eksempel styrer kampen fra en av spillers mange flyvende droner.

I tillegg er hver av de fire elitesoldatene i Ghost-laget utstyrt med en helt ny teknologi som lar dem bli nærmest usynlige. Det vil si, så lenge de ikke beveger seg for fort. Når du setter deg på huk vil kamuflasjonen aktiveres etter et par sekunder, og dette er nok teknologi spionen Sam Fisher gjerne skulle hatt fingrene i. Mye av spillet er bygget rundt bruken av denne usynlighetskappen, og til



3 STATISTER

Ubisoft har lyktes med å inkludere sivile personer, som tilfører en ekstra utfordring og atmosfære i kamp-situasjonene. En av flere nye, spennende implementeringer.

4 SUPPRESSION

Når fienden fyrer av mot deg og du er i dekning, begynner kamera og riste og oppfører seg svært hektisk, som gir en følelse av å bli angrepet. Ubisoft vært skarpe i forhold til detaljer.

tider kan det nesten virke som Ubisoft hadde mer lyst til å lage ett nytt Splinter Cell-spill istedet. Jeg skal ikke klage, Splinter Cell: Conviction var ett av mine favorittspill fra 2010, og Future Soldier fungerer ofte som en mer actionfylt utgave av Sam Fishers forrige eventyr.

Det visuelle designet i spillet er veldig stilfullt, og ekstremt imponerende. Solstråler danser på fiendens kikkertsikter og støv og skitt er synlig på linseeffekten når man ser mot lys, en effekt Battlefield 3 er kjent for. Ubisoft har designet spillet med en subtil bruk av farger, og hvert oppdrag har egne sett med farger, noe som gjør det ekstra spennende å komme til nye omgivelser. Future Soldier er som du skjønner ikke helt problemfritt. Er man for eksempel litt utålmodig i et lite øyeblikk kan det bety at du må starte fra forrige checkpoint, og til tider er plasseringen av disse veldig urettferdig. Det er aldri noe gøy å skyte seg gjennom de samme 50 soldatene gang på gang, bare fordi nummer 51 alltid er like flink til å dukke opp når du minst venter det. Men alt

kommer tilbake til det å skulle spille taktisk. Det er kun din egen feil om du faller i bakken, og så lenge du holder hodet kaldt og bruker lagkameratene dine lurt går det som oftest greit.

Alt i alt er jeg kjempemponert over Future Soldier. Det er rett og slett en overdose av moro, og med venner blir det bare enda bedre. En kan dra sammenligninger til gjenspillingsverdien i Left 4 Dead, hvor spillere siden 2008 har kjørt gjennom de samme brettene gang på gang. Det samme kommer nok til å skje med samarbeidsmodusen til Future Soldier. Jeg har i alle fall hatt det mer gøy med dette skytespillet enn jeg har med noe annet spill på lang tid.

Jeg kan ikke annet enn å applaudere Ubisoft for å ha satt sammen et så solid produkt. Future Soldier har gode tempovariasjoner, masse fett fremtidsutstyr, overbevisende skytefølelse og en gjennomført samarbeidsdel. Midt i blinken for sofasittende elitesoldater.

9

/Robin Høyland

DIABLO III

PC MAC

Sjanger ACTION / ROLLESPILL Utvikler BLIZZARD ENTERTAINMENT Utgiver BLIZZARD ENTERTAINMENT Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16

28
Enchantress



Enchantress: After everything we have been through together... we are nearly done! Azmodan will die by our hands!



Fans av serien vil nok se at Diablo 3 tar en litt annen retning enn de forrige spillene i serien. Blizzard har valgt å fokusere sin energi på å fjerne alt det overflødig for å gjøre det hele morsommere. Dette er ikke et rollespill, men et action-rollespill med det største fokuset på action-delen.

Hver klasse i spillet er unik og har forskjellige måter å gjøre det de kan best på, å drepe demoner. I enspillerdelen vil du også møte følgesvenner som hjelper deg på ditt oppdrag. De er der for deg og du kan gi dem nye våpen samt bestemme hvilke angrep de skal bruke. Det betyr at selv om du ønsker å gjennomføre eventyret alene, så vil du aldri være helt på egenhånd.

Alt med Diablo 3 er vakkert. Menyene, grafikken og detaljene. Fargebruken vekker forskjellige følelser på en ganske unik måte om man faktisk legger merke til det. Sanctuary føles levende og fylt av vidunderligheter og farer. Man kan faktisk ikke gjøre annet enn å måpe flere steder man kommer til bare fordi Blizzard har gjort en helt fantastisk jobb med å bygge et sted man faktisk bryr seg om. Man vil redde dette



1 UNIKE KLASSE

Hver klasse er unik og har forskjellige måter å gjøre det de kan best på - å drepe monstre. Man får en god innføring i hva de forskjellige klassene gjør for man velger en. Man kan også for første gang velge om man vil være mann eller kvinne.

2 PÅ AUKSJON

Blizzard har faktisk gått så langt som å legge til to auksjonshus, hvilket ble gjort for å forhindre tredjeparter i å drive egne. Den ene opererer med Diablo-gull, og den andre med ekte valuta. Noen vil nok se på dette som utrolig positivt, mens andre vil nok ignorere dette totalt.

stedet og rense det for demoner, og man har det utrolig morsomt mens man holder på.

Som i alle Diablo-spill har også Diablo 3 randomgenererte huler og templer. Til forskjell for hvordan det var i de tidligere spillene er overflaten håndlagt av Blizzard, så uansett hvor mange ganger du spiller spillet vil alt over bakken være likt. Under bakken er historien en annen. Det er millioner av kombinasjoner, så sannsynligheten for å at du treffer på samme kombinasjon to ganger er ekstremt lav.

Tilknytningen til Battle.net gjør det lekende lett å ha kontakt med andre folk som spiller, og så klart dine venner fra World of Warcraft og Starcraft 2. Lyst til å spille med noen? Trykk på et navn og enten inviter dem til en gruppe, eller bli med i deres spill. Så enkelt er det. Fiendene skalerer også ut ifra hvor mange som er med i gruppen. Når man er fire spillere er fiendene mye sterkere enn hva de er når du spiller alene. Dette skjer også helt dynamisk. Forlater en av dere gruppen vil fiendene automatisk bli svakere igjen.

Diablo er en diamant som har blitt slipt og pusset på i flere år. Dette skinner gjennom i hele spillet. Alt fra historien, til grafikken og dialogen, alt er lagd med et øye for detaljer kun Blizzard vet hvordan man oppnår. Det finnes få spill der ute, på både PC og konsoll, som klarer å komme til dette nivået. Det er - som jeg sa i begynnelsen - over 11 år siden sist spill, og jeg tviler ikke et sekund på at folk kommer til å spille

9 dette spillet om 11 år også. Jeg vet jeg kommer til å gjøre det. **Kim Wasabi Visnes**

LAP 1 | 4

TIME	0:15.94
LAP	0:15.94

POS 6 | 8

1	MARCO CIPRIANI
5	RUBEN DEVOS
6	Teppo Toljanteri
7	RICHARD BOWERS



DIRT SHOWDOWN

PC XBOX 360 PS3

Sjanger RACING Utvikler CODEMASTERS RACING Utgiver CODEMASTERS Slippes UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. Alder 7 ÅR

Utviklerne hos britiske Codemasters er for mange kongene av racingsjangeren. Denne oppfatningen deler jeg. De fortjener virkelig den tittelen. De har en unik forståelse for dekkfysikk og kjørefølelse, som de fleste andre utviklere bare drømmer om foreløpig. Med Dirt Showdown har de likevel delvis forlatt realismens rammer, til fordel for arcade. Borte er driving assists, manuelle girkasser og nøysomme kjørefinesser. Tilbake står biler med boost, fyrverkeri og et langt større fokus på krasjing og ødeleggelse. Det er en avgjørelse jeg støtter. Selv de beste spillseriene trenger tross alt fornyelse. Paradoksalt nok er det likevel disse nyvinningene som trekker ned helhetsinntrykket.

Øvelsene i Dirt Showdown er nemlig delt opp i tre grener. Tradisjonelle Race-øvelser, spenstige Hoonigan-øvelser og brutale Demolition-øvelser. Tanken er god, og kjøringen har blitt spritert opp med en dose god gammeldags bilkaos. Til tross for fyrverkeri og flammer slipper jeg likevel aldri jubelen helt løs. Det er på ingen måte dårlig, men jeg savner råskapen de beste arcadespillene byr på. Bilene følger fremdeles fysikkens lover nokså slavisk, og de virkelig spektakulære sammenstøtene uteblir. Jeg savner den skjærende lyden av metall mot metall og jeg savner løse bildeler som flyr til alle kanter.

Mens demolition ble litt for tamt for min smak,



1 LETT PÅ NETT

Nettfunksjonaliteten i Dirt Showdown er rask og sømløs. Du kan sette opp dine egne lister over utfordringer, eller ta del i andres. Å slå ekte motstandere er tross alt mye mer tilfredsstillende enn å krasje ut datastyrte biler.

2 RACENET

Nytt av året er tilleggstjenesten Racenet. Racenet kan sammenliknes med Elite-tjenesten til Call of Duty, bare med færre våpen (ingen foreløpig) og langt flere bildekk. Ved siden av statistikk og andre hendige funksjoner vil egne Racenet-turneringer bli avholdt, og hver uke skal nye community challenges legges ut.

oppretholder resten av spillet den skyhøye Codemasters-standarden. Grafikken har fått en litt roffere stil enn før, med sterkere farger og større kontraster. Har du spilt Dirt 3 vil du likevel raskt få en følelse av å ha spilt dette tidligere. Både menysystemet og flere av banene gjør comeback, ja til og med loadingskjermen er lik. Likevel er dette en bra totalpakke, der Race- og Hoonigan-øvelsene altså imponerer mest.

I Dirt 3 var det nemlig nykommeren Gymkhana som stjal showet, og heldigvis har Codemasters bevart denne fantastiske modusen i Dirt Showdown, nå under

MAN FØLER SEG SOM TIDENES SJÅFØR MENS MAN SPINNER ELGANT RUNDT GRABBen TIL EN GRAVEMASKIN

navnet Hoonigan. For de som ikke er kjent med Gymkhana er dette en forholdsvis ung gren i racingverdenen, som dreier seg om det man på godt norsk kan kalle billek. Presise sladder, store hopp, spinning rundt stolper og så videre. Hoonigan-øvelsene er utvilsomt spillets sterkeste kort, og den mesterlige dekkfysikken kommer virkelig til sin rett. De forskjellige øvelsene har en herlig lekenhet over seg, og man føler seg som tidenes sjåfør mens man spinner bilen elegant rundt grabben til en gravemaskin. Lag gjerne et dedikert Hoonigan-spill neste gang Codemasters, for dette har dere virkelig fått til.

Når det gjelder Codemasters er høye forventninger alltid en del av grunnpakka. Dirt Showdown byr på enestående billek, god rally og godkjente krasjemoduser. Samtidig får vi en velutbygget nettdel, og en snedig tilleggstjeneste kalt Racenet.

7 Dette er imidlertid ikke nok til å unnskyldte gjenbruk av gamle baner forkledd av fyrverkeri. Nye spillere vil juble, men gamle fans kan fort bli skuffet. **Morten Bækkelund**

BURNING SKIES

PS VITA Sjanger ACTION Utvikler NIHILISTIC SOFTWARE Utgiver SONY
Slippes UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. Alder 16



Det har nærmeste blitt en trend med

utvannede versjoner på PS Vita. Det er klart Sony ønsker å bruke de populære merkevarerne på den håndholdte konsollen, men med Burning Skies føles det mer som sløseri og ubrukt potensial enn noe annet.

Jeg fikk akkurat den samme følelsen da jeg anmeldte Uncharted: Golden Abyss. Joda, det var en fornøylig affære. Lang mer fornøylig enn Resistance: Burning Skies. Likevel havnet spillet på en 7/10 ettersom det i bunn og grunn føltes som en utvannet variant av det fantastiske PS3-spillet - eller Uncharted light, som jeg kalte det.

Resistance: Burning Skies er tidvis en fornøylig affære. Et spill som viser at Sonys kraftige håndholdte konsoll fint kan levere en god førstepersonsopplevelse. Det fungerer strålende å styre med de analoge spakene og skjermen er stor nok til at det blir en behagelig opplevelse.

Men kun analoge spaker og knapper er ikke nok for Sony. PS Vita er rik på teknologi, noe som selvfølgelig skal benyttes til det fulle, og alt av nye muligheter skal implementeres. Dessverre. I Burning Skies handler det om



1 TOUCH ME

Alle våpen har sekundær-ammø som man aktiverer med forskjellige touch-bevegelser. Du kan for eksempel sette opp skjold ved å dra fingrene fra hverandre eller lade ved å stryke nedover skjermen.

2 SMAK PÅ DENNE!

Noe utvikleren Nihilistic Software har gjort en god jobb med er nærkampangrepene. Her hakker man en øks rett inn i skallen på fienden, så lite blir overlatt til fantasien mens de styrer i bakken. Hvem har sagt at man ikke kan nyte litt sadistisk moro i ny og ne?

berøringsskjermen, som blir et langt større irritasjonsmoment enn noe som beriker.

Den brukes aktivt til å åpne dører, trykke på brytere, aktivere sekundærammø, nærkampangrep, kaste granater... Listen er lang. Problemet er at man må bytte grep om konsollen. Man går fra en kontrollmulighet til en annen - fra analoge spaker med knapper til touch-kontroll. Velg én, vær så snill. Det er helt idiotisk å bruke begge samtidig, spesielt i hektiske situasjoner. Det blir litt som å - for å sette det på spissen - spille med to håndkontrollere samtidig. En for å skyte med maskingevær og en for å kaste granater. Det fungerer bare ikke.

Det ødelegger elementet som er mest interessant i hele spillet, nemlig det rike og kreative våpenarsenalet. I kjent Resistance-stil byr Burning Skies på

...DET BLIR SOM Å SPILLE MED TO KONTROLLERER SAMTIDIG...

mange spennende våpen med ulike egenskaper og oppgraderingsmuligheter.

Burning Skies er ikke et dårlig spill, men heller middels. Nihilistic Software har ingen relevant merittliste ennå, og jeg tror det er utviklerens umodenhet som gjør at spillet faller igjennom. Overbruk av berøringsskjerm, grafikk som går fra imponerende til flat og kjedelig, uengasjerende historie, lite tempovariasjon

6 blir til slutt avgjørende. Synd, for ofte er Burning Skies en fornøylig affære. **Kristian Nymo**



SORCERY

PLAYSTATION 3

Sjanger ACTION Utvikler THE WORKSHOP
Utgiver SONY Slippes UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. Alder 12

Da Sorcery ble annonsert på E3 i 2010 var det mange som gledet seg. Lækker grafikk, leken humor og følelsen av å kaste trylleformler på ordentlig. Jeg takker ikke nei til det. Det ville gledet meg å fortelle deg at vi har ventet på noe godt... dessverre er ikke Sorcery på langt nær like kult som E3-presentasjonen i 2010 skulle ha det til. Nå er det vel kontrollen de aller fleste er mest spent på. Sorcery har klart én ting: Det er en smule tilfredsstillende å kaste formler... når det fungerer som det skal, mener jeg. I de første par minuttene møter man sjelden på mer enn to-tre fiender på samme tid, og da er tryllingen nesten magisk. Du sender ut vel plasserte formler og skrur dem for å nå fiender som gjemmer seg bak objekter, samtidig som du bruker det magiske skjoldet for å blokkere innkommende prosjektiler. Du har muligheten til å sende ut forskjellige trylleformler, og disse kan kombineres for å skape mer dødelige effekter. Du kan for eksempel bruke ildformelen til å sette opp

ALT MAN GJØR ER Å VIFTE MED KONTROLLEREN TIL FIENDENE HAR FALT

en vegg av flammer foran deg, og sender du så en vanlig forbannelse gjennom flammene vil den omformes til en ildkule som ikke bare gjør mer skade, men som også kan setter fyr på visse ting i omgivelsene.

Sekundet mer enn fem fiender vises på skjermen forvandles alle de spennende mekanikkene til et uengasjerende minispill hvor alt handler om å riste løs på Sonys Move-kontroller mest mulig. Jeg får faktisk vondt i armen, noe jeg aldri har opplevd i denne typen spill. Alt i alt er det veldig trist at dette er spillet vi sitter igjen med hvis man tenker på hva som kunne vært, istedet for et spill der alt man gjør er å vifte med kontrolleren til alle fiendene har falt. Sorcery kunne vært spillet som åpnet alles øyne for Move, men i stedet får vi et lite engasjerende spill med en kontroll som på ingen måte holder mål. Det hjelper heller ikke at bildeoppdateringen er så stabil

4 som den er, eller at spillet mangler det minste variasjon. **Robin Høyland**





GRAVITY RUSH

XBOX 360 XBLA PC

Sjanger **ACTION** Utvikler **JAPAN STUDIO** Utgiver **SONY** Slippes **UTE NÅ** Antall spillere **1** Anb. Alder **12**

Gravity Rush er som en gave fra oven for Vita, og det er nettopp slik handlingen begynner. Hovedpersonen Kat faller ned fra himmelen, og våkner i den svevende byen Hekseville med et særdeles kraftig hukommelsestap (spillhistoriens største klisjé, jeg vet). Kat er en såkalt Gravity Shifter, en person med evnen til å manipulere tyngdekraften, og velger å bruke kreftene sine for å beskytte Hekseville mot Nevi-monstrene.

Mye av historien blir fortalt i form av tegneserielignende handlings-ruter mellom slagene, noe som i og for seg er stilig nok. Handlingen sliter imidlertid med å ta helt av, og introduserer svært mange element og tråder underveis som bare blir hengende der og sveve uten å bli nærmere oppklart eller fortalt. Jeg sitter igjen med et ønske om at historien var litt mer avsluttet ved spillets slutt.

Gameplayet er imidlertid supert. Kat kan manipulere tyngdekraften til å fly, løpe på vegger, løfte gjenstander og kjempe mot Nevi. En ekstremt videreført utgave av grunnkonseptet i Super Mario Galaxy, med andre ord.

Det hele ledsages av elegante kontroller, og



❶ VARIERTE MINISPILL

Innimellom alle oppdragene kan man forsøke seg på flere minispill for å øke Kats krefter og potensiale. Blant annet kan man kjøre kappløp gjennom Hekseville, eller banke flest mulig Nevi på kortest mulig tid.

❷ SVEVENDE

Ikke bare kan Kat bruke kreftene sine til å fly, hun kan også bruke dem til å løfte løse gjenstander. Tomme tonner? Spiller ingen rolle: Kat løfter hva det skal være...

Japan Studio har virkelig gjort en god jobb for å sørge for at Vitas system blir godt utnyttet, samtidig som at spillet føles behagelig å spille. Skulle du behøve å trene mer på kontrollene eller tjene nok energikrystaller til å oppgradere dem, kan du forsøke deg på et av de mange minispillene som Hekseville har å by på.

GRAVITY RUSH HAR FOR MIN EGEN DEL BLITT DET FØRSTE MÅ-HA-SPILET TIL VITA...

Utfordringene er morsommere og krevende, men kunne med fordel vært litt mer varierte.

Den grafiske stilarten i Gravity Rush er svært behagelig. Den fremstår som en slags kombinasjon av typisk japansk anime-stil og franske tegneserier. Legger man til det steampunk-inspirete utseende på Hekseville føles den grafiske stilen i Gravity Rush som en lekker blanding av animefilmen Steamboy og fjorårets El Shaddai: Ascension of the Metatron. Langt mindre lekkert er lydbildet i spillet, med sitt lite varierte lydspor og forferdelige fiksjonelle språk.

Gravity Rush kunne veldig fort endt opp som en uforglemmelig klassiker. I stedet ender det opp som et svært underholdende spill med noen store

8 svakheter hva angår historien og lydbildet. Spillet har i min bok gått fra å være en fullstendig ukjent tittel til å bli det første må-ha-spillet til Vita.
Ingar Takanobu Hauge



MARIO TENNIS OPEN

NINTENDO 3DS (Skrevet av Ingar Takanobu Hauge)

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 er 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 **7** stor dybde og god variasjon. Den som er villig til å satse litt vil finne frem til et utmerket slåssespill.



SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE II

MULTI (Skrevet av Viktor Eriksson)

Sonic Team og Dimps fortsetter å kverne på Sonic the Sonic Hedgehog 4, og etter en mislykket forstedel er de tilbake med nye egenskaper, nye baner og en veldig hjelpsom Tails. Til tross for mye gjenbruk av gamle brett og et skuffende Metal Sonic-tillegg, vekker Episode II håpet om at Sonic slettes ikke er den død spillfigur. Utviklerne har lyttet til kritikken de fikk etter **7** Episode I, og serverer lekker grafikk, flipperfysikk og kule bosskamper.



TERA

PC (Skrevet av Jonas Damholt)

TERA leverer en lettligjengelig men likevel dyp MMO-opplevelse, selv med en relativt tynn historie. Det har et vanedannende action-orientert kampsystem, og grafikk som imponerer gang på gang. Selv om jeg var litt skeptisk i starten, ble jeg raskt slave av mitt behov for å finpusse taktikken før møtet med neste fiende. På toppen av det hele kommer ønsket om å nyte flere av de spektakulære **8** landskapene som hele tiden åpenbarer seg i det vakre landet Arborea.

**DOWNLOAD
THE DEMO
NOW ON**

**XBOX
LIVE**



PlayStation Network



**29 JUNE 2012
PRE-ORDER NOW**
WWW.SPECOPSTHELINE.COM

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

**PC
DVD
ROM**

YAGER

**2K
GAMES**

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PS3", "PSN" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product. "Nur solange der Vorrat reicht!"

SPEC OPS® THE LINE

PRE-ORDER AND GUARANTEE
YOUR COPY OF SPEC OPS THE LINE INCLUDING
THE **FUBAR PACK**

DOUBLE XP FOR 1 WEEK



AK47 UNLOCKS AT RANK 1



THE
FUBAR
PACK

CLAN ACCESSORY PACK



OFFICER CLASS UNLOCKS AT RANK 1



**"SPEC OPS: THE LINE DESERVES
YOUR ATTENTION" - IGN**



The Muppets

Si meg... Er du mann eller Muppet?



Skuespillere Jason Segel, Emily Blunt, Amy Adams, Zach Galifianakis

Utgivere DISNEY
Regi JAMES BOBIN
Sjanger KOMEDIE
Lanseres UTE NÅ
Kodeks MPEG-4 VC-1
Lyd DTS-HD 5.1
Ratio 1.85:1

ALLE VISSTE HVEM THE MUPPETS VAR på 80- og 90-tallet. I årene som fulgte sank Muppet-populariteten betraktelig, noe verken Miss Piggy eller Kermit kunne gjøre noe med før Jason Segel tippet opp hos Disney som selverklært Muppet-fan, med manus i hånda og nostalgi i blikket. Nå er Muppetene tilbake, akkurat som vi elsker dem.

Vi møter søskenparet Gary (Jason Segel) og Walter i byen Smalltown. De ser ut til å leve en perfekt tilværelse, og gjør alt fra speiderleirer til Muppet-maratoner sammen. Men alt er ikke fryd og gammen for tospannet. Det vites ikke hvilke sidesprang deres mor har på samvittigheten, men Walter er altså en mann født som Muppet, mens Gary er menneske. I anledning Garys tiårsjubileum med kjæresten Mary (Amy Adams) tar han med seg Walter til L.A., der de oppdager at oljegiganten Tex Richman (Chris Cooper) har kjøpt Muppet-studioet med lovnad om å lage et museum for dem. Så feil kan man ta - Richman er bare interessert i oljen under tomtene, og med det oppsøker Mary, Gary og Walter selveste Kermit the Frog for å samle gjengen og redde studioet. The Muppets anno 2012 er en glede å

bevitne. The Muppets kunne blitt tidenes facepalm, men Segel vet å bruke sine referanser med kløkt. Dette er ikke et krampaktig forsøk på å dra falne helter tilbake på banen - det er en film laget med kjærlighet og omtanke, og for å manifestere en gang for alle hvor viktige Muppetene er for popkulturen.

Segel har nemlig forstått viktigheten av at medskuespillerne må ha samme kjærlighet til Muppetene som manusforfatteren, og har samlet en gjeng som hengir seg fullt og helt til enhver sang, figur og replikk. Skuespillerne nyter Muppetens selskap like mye som Segel selv. Filmen hjelper dessuten av fantastisk morsomme låter, skrevet av Bret McKenzie fra Flight of the Conchords. Om du er fan av den kortlevde TV-serien vil du gjenkjenne tempoet og skrivningen, og passer perfekt til Muppet-universet.

Om du ikke er fan av muppetene er ikke dette filmen for deg. Men om du ikke har et hjerte av stein, og setter pris på tøydukker, selvbevisst humor, pastellfargede dresser og Jason Segel? Hyggeligere selskap får du ikke.

9 Line Fauchald



The Muppets

De sjamerende tøydukkene The Muppets ble skapt av Jim Henson i 1976, som en ukentlig TV-serie med Kermit the Frog, Miss Piggy, Fozzy Bear og Gonzo i front. Tøygjengen ble en kjempesuksess, og har ført til alt fra store sceneopptredener til suksessfulle filmer som The Muppets Take Manhattan og The Muppet Christmas Carol. I de siste ti årene har Muppetene hatt en mindre sentral plass i barnas popkultur, men med årets The Muppets-film, skrevet av Jason Segel, vendte tøybjørnene tilbake til det store lerret.



Moneyball

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

BASEBALL ER EN URETTFERDIG SPORT. Ingen vet det bedre enn Billy Beane (Brad Pitt), en manager som er misfornøyd med måten laget Oakland A's styres på. Pengene bestemmer alt, og etter å ha møtt veggen i litt for mange klubbforhandlinger velger han og Yale-studenten Peter Brand (Jonah Hill) å endre spillereglene drastisk ved å bruke statistikk for å måle spillerverdi.

Manusforfatter Aaron Sorkin har en gave for å gjøre vanskelig info tilgjengelig. Han gjorde det med programmering i The Social Network, og gjør det igjen med statistikk. Det føles aldri overflødig, godt hjulpet av en herlig fremført dialog. Pitt og Hill er flotte som den usannsynlige managerduoen, med et samspill så naturlig at man føler seg som flua på veggen i et ekte klubbkontor.

Moneyball er en sjelfull film om alt som er galt med måten sportsledere og autoritetsmenn tenker og handler på. Baseballscenene glir perfekt inn, men det er først når vi forlater gressmatta at Moneyball skinner.

8

Menneskene bak spillet er tross alt viktigere enn scoringen i seg selv.

Line Fauchald



Faces in the Crowd

Sjanger THRILLER Lanseres 27. JUNI Ratio 2.40:1 Lyd DTS-HD 5.1

ANNA MERCHANT ER EN LYKKELIG KVINNE. Livet går på skinner, helt til en hyggelig kveld på byen med vennene utvikler seg i feil retning. Anna blir vitne til et drap begått av seriemorderen The Tearjerker Killer, og slenges ned fra en bro. Idet hun våkner lider hun av prosopagnosia, som vil si at hun ikke gjenkjenner ansiktstrekkene til de rundt henne. Dermed må hun navigere seg gjennom en ny hverdag, der alle rundt henne er ukjente.

Konseptet er bra. Flere av situasjonene her er forlokkende – det at Anna ikke engang vil gjenkjenne morderen om han står foran henne er nervepirrende, og brukes ofte til god effekt. Spesialeffekter brukes for å omforme ansiktstrekkene til menneskene, og regissøren bytter ofte skuespillere for å øke forvirringen. Dette funker bra i starten, men Magnat faller for fristelsene og klisjéfellene litt for ofte. Når man roper ulv for mange ganger er det som kjent ingen som bryr seg etter hvert,

5

og det er beklageligvis også tilfellet med Faces in the Crowd. Grei thrilleremat, men ikke noe mer.

Line Fauchald



The Trouble With Bliss

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

MICHAEL C. HALL TAR EN PAUSE FRA seriemorderen Dexter, og tar steget til det store lerret med The Trouble With Bliss. Dessverre startet filmkarrieren med en film som går på den ene indie-klisjeen etter den andre, så desperat etter å treffe riktig publikum at den mister sin identitet etter ti minutter. Etter en introsekvens som minner mest om hipstervarianten av barndommens popp-opp-bøker møter vi Morris Bliss (Michael C. Hall), 35-åringen bor hjemme hos enkefaren Seymour (Peter Fonda), mens livet han såvidt gidder å engasjere seg i står på vent. Alle NAV-dankere vil kjenne seg godt igjen i Morris, bare forskjelliggjort av at han får ukepengene fra faren fremfor dagpenger fra statskassen. Det er typen vi alle kjenner, som blir sliten av å aldri gjøre noe, syter over å ikke ha noe og som snakker stort om drømmene han aldri kommer til å oppfylle.

Damene er tydeligvis tiltrukket av menn uten jobb, hus og verdighet, illustrert av sengegjesten Stephanie (Brie Larson). Problemet? Hun er 18 år, som ikke betyr noe for Morris for han finner ut at han kjenner faren hennes. Verre blir det når han møter Andrea (Lucy Liu), som raskt blir interessert i

Morris til tross for giftingen hun har på fingeren.

Alle må starte et sted, men jeg forstår ikke hvorfor den ellers så karismatiske Michael C. Hall Han gjør alt for å skape sympati for Morris, men det er vanskelig når han er så kjedelig og lite villig til å endre seg. Men for all del - jeg må ikke på død og liv få sympati for ham. Jeg hadde ikke sympati for Pondus-Jokkes tid i NAV-systemet heller, men det var til gjengjeld hysterisk morsomt. Det er ikke Morris Bliss. Ikke i det hele tatt.

The Trouble With Bliss hare flere problemer. Det største er imidlertid den totale mangelen på logikk. Alle karaktermøter er basert på livets tilfeldigheter, noe publikum skal avskrive som sjarmerende fordi karakterene er vimsete. Til slutt får Morris den livsleksen han helt sikkert burde fått for ti år siden, men vi får ingen forklaring på hvorfor. The Trouble With Bliss er så opptatt av å være eksentrisk at karakterutvikling blir glemt, mens alle forsøk på humor kolliderer før karakteren er ferdig med

setningen.

Nei, dere. Når begynner Dexter igjen, a?

Line Fauchald

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



Annie Hall

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

ANNIE HALL TAR FOR SEG forholdet mellom den nevrotiske komikeren Alvy Singer (Woody Allen) og nattklubbangerinnen Annie Hall (Diane Keaton). Under Alvys nervøse åpningsmonolog til kameraet får vi forklart at forholdet ikke varte, mens han desperat leter etter svaret på hvor det gikk galt. Herfra følger vi den fortapte kjærlighetshistorien fra New York til Los Angeles, og mellom de ukronologiske tilbakeblikkene innser paret at det ikke er vits i å prøve lenger - uansett hvor mye de vil.

Annie Hall er kanskje Allens morsomste film. Alvy har en tendens

til å si alt han tenker til enhver tid, men om du har tålmodighet til det vil du raskt finne situasjoner og beskrivelser du enten har tenkt eller kjenner deg igjen i. Vittige replikker oversettes elegant til bitre sannheter om hvordan mennesker ser på forhold. Allen går nærmere inn på vårt tankemønster, hjulpet av smarte effekter og gjennomtenkt dialog.

Dette er fremdeles en av Allens beste filmer, og er både dyp, morsom og sjarmerende. Likte du High Fidelity og When Harry Met Sally? Hils på deres sarkastiske forfar.

9

Line Fauchald



Online

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

Anmeldernes ødelagte spillopplevelse

Når dere proffe spillanmeldere spiller spillene deres, og har i bakhuget at dette må dere vurdere nøye og kritisk, bidrar ikke det til å ødelegge spillopplevelsen?

Dere må tross alt kjenne dere med å bli ferdige, noe som hindrer dere i å nyte spillet fullt ut. Er det slik, eller er dette en tøvetegreie jeg har sett for meg?

/Cboy J-kins

Wazzup, Cboy! Jeg tror ikke at det å være anmelder ødelegger spillopplevelsen noe særlig. Det som først og fremst ødelegger spillopplevelsen er tross alt dårlige spill. For min del er jeg en såpass analytisk person i utgangspunktet at jeg ville nok hatt en form for "anmelderperspektiv" på spillet uansett. Og de gangene vi føler det blir et hastverk, hvor vi må jobbe under tidspress, hjelper det på å huske at vi tross alt er blant de første menneskene i landet/verden som får spille tittelen.

/Ingar Takanobu Hauge

Reklamen i Gamereactor

Dere tenker kanskje ikke mye på dette, men flere ganger har dere store reklamer på to sider. De er veldig stilige, og jeg kunne virkelig tenkt meg å henge dem opp på veggen. Men det blir ofte litt vanskelig, fordi det ikke ligger på midten så jeg lett kan dra dem av. Hvis jeg vil ha dem så må jeg dra de av og begynne å tukle med teip og lim.

Har dere mulighet til å plassere reklamene i midten av bladet? Tror mange hadde satt pris på det, SPESIELT meg. :) På forhånd, takk for svar.

/Gamingisforlife

Skal ha det i bakhodet. Utfordringen er dog at midtsiden ofte befinner seg der vi har hovedartikkelen, som vi ikke vil bryte opp med en reklameside. Vi plasserer heller reklame mellom de forskjellige seksjonene.

Ha en fin dag!
/Kristian Nymoene

Fallout 4

Siden Bethesda er ferdig med Skyrim, er det da sannsynlig at de jobber med det neste Fallout-spillet nå? Eller har Bethesda andre ting å bry seg om? (Jeg begynner å bli utålmodig, nesten desperat.)

/Ferhod

Bethesda har ikke annonsert et nytt spill i Fallout-serien, men Todd Howard fortalte i et intervju i 2010 at de for tiden jobbet med to nye spill. Det er nå klart at ett av disse spillene var Skyrim, og selv om ingenting har blitt annonsert er det en stor sjanse for at det er snakk om Fallout 4. Vi får smøre oss med tålmodighet, men de må nok få opp farten. Er ikke lenge til dommedag nå...

/Robin Høyland

Ebay og Amazon

Hvor mye ekstra vil det koste meg å handle fra disse sidene? De har noen kule greier jeg vil skaffe meg, men vet ikke hva portoen ligger på.

/Pretenddrango

Hvor mye ekstra det vil koste deg avhenger veldig fra produkt til produkt og hvilken underleverandør hos Amazon eller eBay det er snakk om. Den letteste måten å finne ut av dette på er å legge det du vil ha i handlekurven, og deretter se hvor mye frakten koster (du får alltid mulighet til å sjekke dette før du bekrefter kjøpet). Bare husk at alle kjøp over 200 kroner (med unntak av bøker) mest sannsynlig blir tollbelagt, som gjerne skrur opp totalsummen en god del.

/Ingar Takanobu Hauge

Playstation 4

Kan man bruke Playstation 4-spillene til Playstation 3 og omvendt når den neste konsollen slippes?

/199EivindJ991

Dette er det ingen andre enn Sony som vet for øyeblikket, men det har versert rykter om at Playstation 4 (eller Orbis, som det sies at den skal hete) ikke vil være bakoverkompatibel. Du vil nok heller ikke kunne spille PS4-spill på PS3.

/Robin Høyland

MÅNEDENS BREV

MIDTSIDEREKLAME?

Joelspeanuts lurer på om vi kan sette reklamen på midtsiden...

Skulle til å legge meg å sove, og kom plutselig på gamingisforlifes forslag om å ha dobbeltsidig reklame på midtsidene i bladet som kan fungere som plakat. Jeg har sendt en støtterklæring tidligere, men gjorde meg nå nettopp noen nye betraktninger rundt dette. Dette vil jo være et supertiltak, en vinn-vinn-situasjon. Dere kan selge reklameplass på midtsidene til en saftig penge, vi lesere får gratis "postere", samtidig som det er lett å nappe ut denne midtsidesreklamen slik at det som ellers ville vært en uavbrutt artikkel på midtsidene kan restaureres.

Bare pass på at denne reklamemidtsiden består av 100 prosent reklame, både foran og bak, slik at man ikke ødelegger midtsideartikkelen ved å nappe den ut. Som sagt, det var bare en tanke jeg gjorde meg nå på tampen av dagen. Hva tenker dere? Er det noe å gå videre med?

/Joelspeanuts

Hei, Joelspeanuts! Denne ideen er god på papiret, men vanskelig å gjennomføre. For å få til det må vi nemlig sette reklamen på midtsiden, og dermed bryte opp artikkelen. Slik vi ser det nå er det vanskelig å få til, da det oppsett vi har blir nødt til å gjennomgå en stor omrokking. Men vi har tanken i bakhodet, og vil se nærmere på saken.

/Line Fauchald



FORUMSNAKK

Hvilket spill gjennomførte du sist?

Splinter Cell: Conviction. Gadd ikke å gjøre alle Hunter-oppdragene - etter tre av dem ble det for kjedelig. Synes historien er for kort.

/fantomena

Darksiders. Fantastisk spill. De fleste Achievementene er overkommelige, bortsett fra noen få som er tidkrevende. Etter 16-17 timer var likevel alle Achievementene skaffet.

/Babalu

Ble nettopp ferdig med Sniper Elite V2. Har

aldri spilt det første, så jeg kan ikke si noe om det. Sniper Elite V2 var i alle fall ganske underholdende, selv om det ble utrolig repeterende etterhvert.

/Tyranus

Dead Space. Hatt spillet siden påsken i fjor, men runda det først nå. Sinnsykt bra, og jeg skvatt fælt av den uforutsette sluttten.

/Music og Gameiac

Dragon's Dogma er nok et eksempel på at man aldri skal stole på demoer. Etter et par trege timer til å begynne med ble det bare bedre.

Gameplayet er litt Dark Souls- og Dragon Age-aktig, noe som fungerte greit. Jeg ville personlig gi det 8/10.

/Tommy Kvaernerud

The Walking Dead: Episode 1. Til 40 kroner var dette er briljant og flott spill. Karakterene var gode, og dialogene var simple, men morsomme. I likhet med Heavy Rain påvirket faktisk valgene dine historien.

/Cherno

Prototype 2. Et ekstremt underholdende spill, med kraftig oppdatert grafikk og

underholdende gameplay. Jeg har aldri følt meg så mektig i et spill noen gang!

/Creteck

Ble akkurat ferdig med NCIS. Underholdende spill, og 1000 enkle Achievements.

/TommyLund

Rayman Origins. Nydelig spill, med frisk grafikk og gameplay!

/Duckislate

Limbo. Utrolig vakker og bra spill.

/ReDRuM



NÅR MAN VINNER OVER FRYKTEN

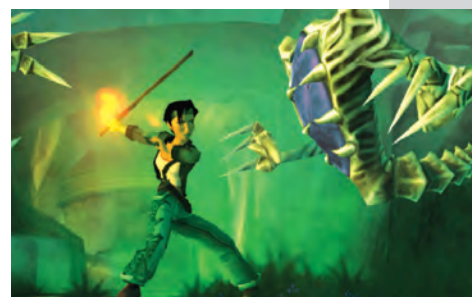
Noen er redde for klovner og hunder. **Babalu?** Han er redd for yoghurt.

Store deler av livet handler om å overvinne frykt, både i store og mindre doser. Greier man å gjøre det, gir det en selvtiltidsinnspøynting uten like. Det viser at selv de vanskeligste ting kan være oppnåelige, om man bare går inn for det. For ikke så lenge siden skjedde nettopp dette med meg

Er det noe jeg virkelig frykter, så er det onskapsfulle fruktbitene, og bærbiter man finner i mange av Norges yoghurter. Tidligere har jeg nesten fått breknings av å spise slik yoghurt, nettopp på grunn av disse bitene. Man kan sammenlikne denne fobien med menneskers frykt for å finne bein i fisken de spiser. Skremmende.

Hvordan det har blitt slik, har vel grobunn i min barndom. Fra jeg var liten, fikk jeg ofte servert Litago yoghurt. Banan, jordbær, skogsbær. Den kom i mange spennende varianter, men den beste fordelen var at den var helt uten noen form for biter. Tiden gikk, Litago yoghurt ble konsumert. Dagene vandret sakte forbi. Jeg prøvde å smake andre former for yoghurt, men jeg var så fast bestemt på at bitene ville ta knekken på meg, så det ble aldri noe mer enn simple smaksprøver.

Men for noen dager siden fikk jeg en åpenbaring. Tiden var inne. Forandring trengtes. Jeg var klar. På kjøkkenet satt jeg, med yoghurten foran meg. En yoghurt, med biter. Biter av bær. Jeg satset på det beste, og spiste som bare det. Litt etter litt forsvant innholdet i den lille boksen. Til slutt var den tom. Jeg hadde greid det. Min frykt for bitene var over. Solen skinte. Det var en deilig dag. Livet var herlig. En følelse av suksess oppstod. Et bevis på at det faktisk er mulig å overvinne det man frykter mest her i verden. **/babalu**



BEYOND GOOD & EVIL HD

Sjanger EVENTYR Utviklere UBISOFT.
Utgivere UBISOFT Antall spillere 1

Beyond Good & Evil finner sted på den idylliske planeten Hyllis. Dessverre blir befolkningen ofte angrepet av onde vesener, og inn kommer The Alpha Sections - en gruppe soldater som skal beskytte dem mot trusselen. Men har de så rent mel i posen som de gir uttrykk for?

Løsningen kommer i form av fotografen Jade, som sammen med onkelen, en godhjertet og rakrygget jente som bare vil det beste for sine nærmeste. Sammen med onkelen, som forstyrrende nok er en gris, vikles Jade inn i en historie som blir større og mørkere enn først antatt. I kampsituasjoner har du en lysende pinne på ryggen som du kan slå med, og er du heldig med timingen vil Jade utføre noen elegante krumspring og saltoer. Det ser elegant ut ved første øyekast, men etterpå er det gammelt nytt. Stort sett oppleves kampene som ensformig knappehamring, og en unødvendig pause i historieprogresjon og gåteløsning. Nå befinner man seg ikke ofte i kampsituasjoner, så det er ikke et ork når de først oppstår.

Mesteparten av tiden går med til å avsløre konspirasjonen bak The Alpha Sections. Det å snike seg forbi intetanende vakter blir rutine, for Beyond Good and Evil er i bunn og grunn et snikespill. Dette involverer å vente på vakter og å lære seg patruljerutene deres, unngå lasere og kamera, gå på huk og å klemme seg inn til vegger. Dette fungerer ikke så godt som det kunne ha gjort på grunn av et kamera som svirrer alle veier, plasserer seg de merkeligste steder og forsvinner med jevne mellomrom inn bak vegger og gjennom hoder til folk.

Rent grafisk er spillet veldig pent. Jade er vakkert modellert. Fargepaletten består av friske, klare farger med rikelige innslag av skinnende lyseffekter. Hyllis er en sommer som aldri tar slutt, med rikt dyreliv og flotte animasjoner. Alt i alt skinner Beyond Good & Evil nesten like godt som sola sjøl.

/Joelspeanuts

MÅNEDENS LESER



**ERLEND BERGQUIST
LARSEN**

Alder 15
Yrke Skoleelev
Brukernavn Duckislate

Hva er ditt største spillminne?

Sly 2! Det var det spillet som virkelig fikk meg til å begynne å spille, og jeg har ikke tall på hvor mange ganger jeg og vennene mine har spilt gjennom det.

Hva med det verste?

Det må bli Volleyball Challenge til PS2 da jeg var liten. Jeg skjønte ikke båret.

Hva er ditt yndlingsspill?

Det må nok bli Star Wars Battlefront 2. Som blodfan av Star Wars må jeg si det rett og slett var fantastisk, og er ett av

de få spillene som bærer følelsen fra filmene hele veien gjennom!

Hvilke spill gleder du deg til i 2012?

Crysis 3. Håper også på avsløring av Battlefront 3 eller Half-Life 3.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Dere holder meg oppdatert på alt som skjer i spillverdenen hver dag. I tillegg har dere et fantastisk Community med mange hyggelige brukere og flotte funksjoner.

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.

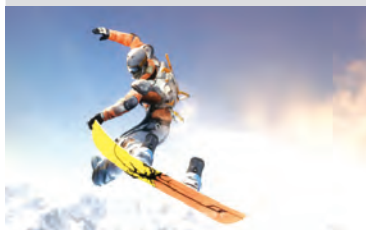
Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Elder Scrolls V: Skyrim Bethesdas femte tilskudd i serien er akkurat så bra som vi antok, og har en atmosfære få spill kan matche.	Rollespill	Bethesda	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekkeplass 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 superhelte spill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
10	Rayman Origins Supersjamerende og veldesignet plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
11	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatorens noensinne. Vilt og vakkert.	Action	EA	9/10
12	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mass Effect 3 Bioware har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romaction.	Rollespill	EA	9/10
14	NY! Max Payne 3 En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgisk, stilfullt og fantastisk underholdende.	Action	Rockstar	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

SSX

EA / EA

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



ANBEFALT

PROTOTYPE 2

RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION

Hva skjer? New York har gått av skaffet. Militante grupper patruljerer gatene og muterte superhelte flyr over hustakene. I Prototype 2 skal du som den muterte barskingen James Heller sørge for at hovedfiguren fra det første spillet, Alex Mercer, ligger for dine føtter innen dagen er omme.
Beste øyeblikk: Første gang du hopper utfor et tak og knuser bakken under deg når du lander.
Til deg som: Ønsker deg fri tilgang til superkrefter og hele Manhattan.



ANBEFALT

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

NAUGHTY DOG / SONY

Hva skjer? Naughty Dog spinner videre på sin solide eventyropskrift, og leverer Nathan Drakes aller beste spill. Manuset er utrolig velskrevet, og proppfullt av troverdige figurer med eminent stemmeskuespill. Det skader jo ikke at det er innpakket i en helt særegen visuell stil, som rett og slett gjør Uncharted 3 til det peneste spillet på Playstation 3.
Beste øyeblikk: Det er vanskelig å velge ett, men det var uenkelig herlig å klaskes til fienden med en fisk i ansiktet.
Til deg som: Vil leke Indiana Jones.



STYR UNNA!

SILENT HILL: DOWNPOUR

KONAMI / KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

Hva skjer? Den domte fangen Murphy Pendelton havner i en ulykke når han skal overføres til et nytt fengsel. Han ender opp i den skumle byen Silent Hill, og det er duket for skrekk og gru. Konami prøver å puste nytt liv i serien, men det viser seg å være lettere sagt enn gjort.
Verste øyeblikk: Når du innser at det ikke er mye å bli redd av her.
Velg heller: Prøv heller en runde med skrekkspillet Amnesia. Da spørs det om ikke buksene blir våte...



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.



SONY PS VITA

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 PS Vita

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	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 270x175x264
 Pris 2090,-

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

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

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

MAX PAYNE 3

ROCKSTAR VANCOUVER / ROCKSTAR GAMES

Hva skjer? Max er lei New Jersey og reiser til Sao Paulo i håp om at varme og sol skal hjelpe ham å glemme sin dystre fortid. Haugevis av vill skyteaction i saktefilm og en velskreven historie er med på å skape et av de aller, aller feteste actionspillene vi har spilt på lenge.

Beste øyeblikk: Når man endelig klarer å rense et helt rom for fiender i løpet av en saktefilm-sekvens.

Til deg som: Max Payne-fan eller ikke: Max Payne 3 passer for alle som er glad i Hollywood-verdige skytekamper.



ANBEFALT

SYNDICATE

STARBREEZE STUDIOS / EA

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

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

Til deg som: Er glad i godt gjennomført cyberpunk.



ANBEFALT

HALO ANNIVERSARY

343 STUDIOS / MICROSOFT

Hva skjer? 343 Industries hyller den ti år gamle serien med et comeback av de sjeldne. Her er noe for både fansen og nyvervede Halo-spillere, og ved et enkelt knappetrykk kan man også se hvordan brettene opplevdes for ti år siden. 343 har også forbedret grafikken og lyden, og gir nytt liv til den gamle reven. Dette er en nostalgibombe pakket inn i nytt gavepapir.

Beste øyeblikk: Når man fyrer løs et perfekt skudd fra en krok bare du vet om, fordi du kjenner deg så godt igjen.

Til deg som: Vil se Halo i sin storhetstid.



STYR UNNA!

BLACKWATER

ZOMBIE STUDIOS / 505 GAMES

Hva skjer? Hvordan skyter man terrorister? Skal vi tro Blackwater handler alt om å sprelle med armene så mye som mulig. Kinets første skytespill tar deg med på skinner gjennom en verden hvor alt du kan gjøre er å gjemme deg bak en stein mens du plukker ned fienden.

Verste øyeblikk: Når du innser at spillet ikke eier variasjon, og tvinger deg til å gjøre det samme om og om igjen.

Velg heller: Hvis du er ute etter et godt skytespill er Max Payne 3 et mye bedre valg. Nostalgisk actionperle.





NINTENDO 3DS

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo 3DS

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

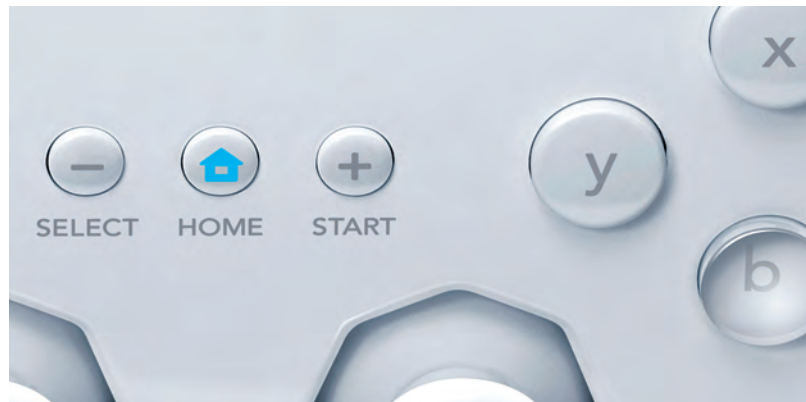
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

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

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

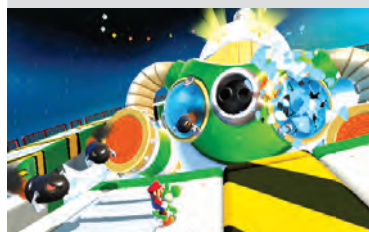
Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	The Legend of Zelda: Skyward Sword Her møtes gåteløsning, utforskning og en eventyrlig historie i skjønn forening. Klassisk 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. Folger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
06	Xenoblade Chronicles Fantastisk japansk rollespill med en unik frihetsfølelse. Utforskningsstrangen er tilstede fra start til slutt.	Rollespill	Nintendo	9/10
07	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
08	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
09	Rayman Origins Supersjarmende og vellesignert plattformeventyr med Rayman i storform. Moro for både store og små.	Plattform	Ubisoft	9/10
10	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
11	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
12	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjarmebomben 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 fargeløs verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
14	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
15	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabesene ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	8/10

ANBEFALT

SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Super Mario Galaxy 2 er den perfekte oppfølger. I Marios andre galaktiske eventyr er det nemlig ingen unoter å spore. Atmosfæren er upåklagelig, brettet designet er hårreisende kreativt og det passer for absolutt alle. Det er herlig lekent, og leverer både vanskelige og enkle brett med et fenomenalt godt detaljnivå. Dette er helt nydelig, på alle måter.
Beste øyeblikk: Når du får tak i stjerna etter flust med forsøk på de vanskeligere nivåene.
Til deg som: Vil finne igjen den gode, gamle Nintendo-følelsen.



ANBEFALT

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO / NINTENDO

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



ANBEFALT

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

Hva skjer? Vår yndlingsprimat Donkey Kong gjør et comeback av dimensjoner med kumpanen Diddy i et fantastisk plattformspill. Stor nostalgi er på vei om du knyttet nære bånd til Donkey Kong Country på Super Nintendo, da spillet flommer over av referanser og godlyder.
Beste øyeblikk: Når du kommer til den sjuende verdnen, der urvake silhuettbaner venter i fabrikkmiljøer. Det er en fryd å leke med Donkey Kong.
Til deg som: Vil finne din indre ape.

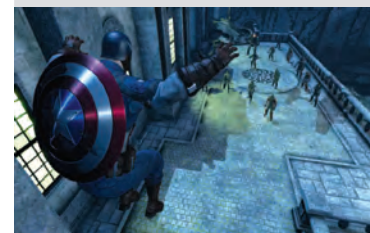


STYR UNNA!

CAPTAIN AMERICA

SEGA / SEGA EUROPE

Hva skjer? I Captain America: Super Soldier spiller du ikke overraskende som Steve Rogers; bedre kjent som superhelten Captain America. Du skal infiltrere fiendtlige baser for å få tak i viktig informasjon, som kan hjelpe hjemlandet å vinne krigen. Nevnte vi at det er dorgende kjedelig?
Verste øyeblikk: Når du legger merke til hvor mye 3D-effekten oddelegger for bildeoppdateringen.
Velg heller: Captain America: Super Soldier har lånt veldig mye fra Batman: Arkham City, og sistnevnte gjør alt bedre.



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



APPLE IPHONE / IPAD

INFORMASJON

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Grand Theft Auto III	10/10
2	Infinity Blade II	9/10
3	N.O.V.A. 3	9/10
4	Modern Combat 3: Fallen Nation	8/10
5	Angry Birds	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	The 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	2K Games	10/10
03	The Witcher 2 Et utmerket rollespill på alle måter, akkompagnert av glitrende grafikk og et variert kampsystem.	Rollespill	Namco Bandai	10/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Blizzard har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verd ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
05	Star Wars: The Old Republic Biowares mye omtalte nettrollespill ble akkurat så bra som vi trodde. Vanedannende, vakkert og stort.	Nettrollespill	EA	9/10
06	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.	Nettrollespill	Blizzard	9/10
07	Mass Effect 3 BioWare har tilspisset og finpusset formelen, og gir oss mer av det vi ønsket oss - formidabel romasjon.	Rollespill	EA	9/10
08	Battlefield 3 Dice lever opp til forventningene og gir oss den ræste krigssimulatoren noensinne. Viit og vakkert.	Action	EA	9/10
09	Total War: Shogun 2 Føydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.	Strategi	Sega	9/10
10	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
11	Civilization V Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravnere med historie- og krigsinteresse.	Strategi	2K Games	9/10
12	Deus Ex: Human Revolution Herlig cyberpunk med Adam Jensen. Et nærmere blikk på problemstillingen rundt fusjon og menneske.	Action	Square Enix	9/10
13	Max Payne 3 En moderne vri på historien om vår falne helt Max Payne. Nostalgi, stilfullt og fantastisk underholdende.	Action	Rockstar	9/10
14	Batman: Arkham City Rocksteady leverer tidens superheltepill med Arkham City. Flere figurer, større by. Helt herlig.	Action	Warner Bros.	9/10
15	Crysis 2 Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

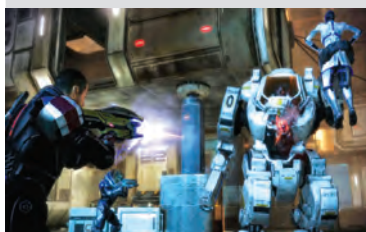
MASS EFFECT 3

BIOWARE / EA

Hva skjer? BioWares episke trilogi er ved veis ende og Mass Effect 3 føyer seg inn i rekken med et dramatisk klimaks. Reaperne invaderer kloden, og Shepard må samle styrkene sine for å redde galaksen. Det audiovisuelle er i en klasse for seg selv, mens skytefølelsen og kampsmidigheten har fått en skikkelig overhaling. Herlig avslutning.

Beste øyeblikk: Når du har fullført spillet, og det eneste du vil er å spille det igjen, igjen og igjen.

Til deg som: Vil ha et rollespill med lang levetid og gode actionsekvenser.



ANBEFALT

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

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

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

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



ANBEFALT

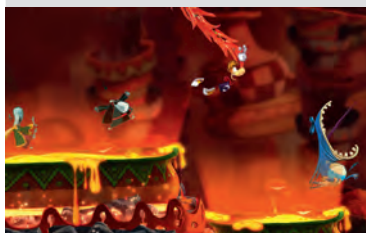
RAYMAN ORIGINS

UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT

Hva skjer? Michael Ancel vneider tilbake til røttene med Rayman Origins, og leverer et av de aller beste spillene i serien så langt. The Glade of Dreams er under angrep, og sammen med Teensies og sjarmbomben Globox skal vi redde verdenen over et utall makeløst designede brett. En visuell perle, og en av de største plattformopplevelsene i år.

Beste øyeblikk: Hver gang du klapper til eller slår dine medspillere, for så å lure til deg deres hardtjente poeng. Figurreaksjonene er helt fenomenale, og vinnerfølelsen sitter.

Til deg som: Vil ha et kreativt plattformspill.



STYR UNNA!

BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

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

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

Velg heller: Machospillet Bulletstorm.



BONUS

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



Stopp pressen!

Konami har avslørt **Castlevania: Mirror of Faith**, som slippes til 3DS. Spillets hovedperson blir Trevor Belmont, og selve utformingen av eventyret vil ha mange likhetstrekk med Castlevania: Lords of Shadow.

TILBAKEBLIKK Diabolo

Plattform PC Lansert 1997 Utvikler Blizzard North

Jeg var bare en liten kvise i slutten av tenårene når det første Diablo-spillet kom ut. Husker det fryktinngytende coveret, med bildet av Diablo på forsiden. Den gang var det ikke små, puslete DVD-cover som prydet butikkhyllene - det var store, gigantiske pappbokser. Det var noe med dette spillet som ga meg veldig lyst til å kjøpe det. Tror faktisk fortsatt jeg har boksen liggende i en eske på loftet.

Seks måneder før lanseringen av Diablo ble det lille selskapet Condor kjøpt

opp av Blizzard, og endret navn til Blizzard North. På det tidspunktet tror jeg ikke de ante hvor stort det kom til å bli, men stort ble det.

Historien har aldri vært seriens største trekkplasteret. Den omhandler krigen mellom det gode og det onde, lyset og mørket. Menneskerasen er avkommet mellom en engel og en demon. Himmelen ønsker å bruke menneskene til å utrydde alt ondt, mens demonene vil det motsatte. Det er mye dybde for de som

Kim har møtt djvelen igjen i skumle **Diablo...**

gidder å grave så langt, men det er slaktingen av demoner som er hovedpoenget.

Det viktigste har alltid vært å løpe fra hule til hule og slakte alle demoner du kommer over for å bli sterk nok til å møte Diablo til slutt. Det beste med serien har alltid vært hvor tilfeldig alt er. Hver gang du starter på nytt får du en ny opplevelse. Om du ikke har spilt Diablo eller gikk rett på Diablo 3 bør du kjøpe det sporenstreks. **/Kim Visnes**

CD Prosjekt avslører Cyberpunk

CD Prosjekt har annonsert rollespillet Cyberpunk, basert på et penn-og-papir-rollespill med samme navn. Spillet vil utspille seg i en futuristisk verden fylt av ultramoderne teknologi, som likevel opplever nedgangstider på grunn av moralsk forfall. Spillet kjører på den kraftige Advanced Red Engine-spillmotoren, mens forfattere som Philip K Dick og William Gibson hjelper til med historien.

Game er kjøpt opp

Game har slitt finansielt i flere land den siste tiden. Nå har imidlertid utgivelseskapet Nordic Games, kjent for blant annet We Sing-serien, kjøpt opp den nordiske avdelingen, noe som formodentlig sikrer fremtiden til butikkene i Skandinavia. Nordic Games-grunnlegger Lars Wingefors vil tiltre i stillingen som direktør for kjeden. Navnet vil fortsatt være Game, men administrasjonen vil etter hva vi har forstått være selvstendig.

Assassin's Creed til PS Vita

Ubisoft har avslørt at Assassin's Creed vil bli å finne på PS Vita, og det med en flunkende ny snikmorder. Denne gangen møter vi den kvinnelige sjørøverheltingen Avelina, som herjer rundt på det sene 1700-tall i New Orleans. Vi møter henne midt i krigen mellom franskmennene og indianerne, og siden Aveline selv har rotter i frankrike og Afrika vil hun falle midt i konflikten.

Nytt Double Fine-spill

Double Fine har annonsert 2D-eventyrspillet The Cave, som skapes av selveste Ron Gilbert. Lanseringen blir i 2013, og slippes til PC, Xbox Live Arcade og Playstation Network.

Nedlastbart Månedens heteste nedlastbare spill!



N.O.V.A. 3

Android, iOS / ca. 40 kroner (Skrevet av: Lee West)
Helten fra de tidligere spillene, Kal Wardin, tar nok en gang rifla fatt for å utrydde volteritesene på jorda. Alle effektene, tegneavstanden og den stabile bildeoppdateringen er svært imponerende, og leverer varene både grafisk og lydmessig. Omgivelsene er varierte, med flust av spennende figurer. Gameloft har også forstått seg på hvordan man lager en god flerspiller, og for å øke variasjonen har de lagt til jevnlig turneringen for å holde interessen oppe. **9/10**



Snabbit

iOS / ca. 14 kroner (Skrevet av: Kim Visnes)
Snabbit er et morsomt lite spill fra et norsk spillerselskap ved navnet Tapcat. Konseptet er simpelt, du trykker på hver av sidene på skjermen for å få Snabbit til å bevege seg enten til venstre eller høyre. Så skal du plukke opp stjerner og unngå å treffe steiner. Du går kun en vei, og det er opp. Grafikken er kjempesøt og musikken er dødsbul. Tre store nivåpakker følger med, og du kan til og med lage dine egne. Absolutt verdt de 14 kronene de tar for spillet. Chatsamtalen er avsluttet. **8/10**



Bloodforge

Xbox / ca. 66 kroner (Skrevet av: Marcus Löfström)
Det hjelper ikke å ha et fint hus hvis det ikke har stabil grunn å stå på. Rase sammen gjør det lell. Bloodforge beviser regelen så til de grader, med en presentasjon som er skamløst stjålet fra God of War-serien. Hack'n'slash-mekanikken er papirtynn - du har et lett angrep, et hardere og ett distansevåpen. Helt greit, det - Dessverre belønner ikke spillet deg for riktige slagkombinasjoner, og vi ender derfor opp med et platt hack'n'slash-spill som bare krever at du trykker ihjel knappene. **4/10**

Jotseklare spillmåltider



Hva skal man med Toro når man har piksellerte sopper?

Redaksjonen har stukket nesen dypt ned i spillkokeboka, og funnet sine drømmemåltider...

The cake is not a lie

Portal-serien

Som kakemenneske og ivrig gamer sikler jeg ofte etter fiktive bakverk, fra kaken som Peach kontinuerlig lover Mario, firkantkaken fra Minecraft til den forjettede kaken fra Portal. Av disse er det nok Portal kaken som frister mest, for vil vi ikke alle ha det vi ikke kan få? Kaken derimot ingen løgn, den heter Black Forest cake og er en saftig godsak. Jeg trenger heller ikke å risikere livet hos Aperture Science Enrichment Center og bli manipulert av GLaDOS, oppskrift finnes på internet. Kaker av alle typer smaker selvsagt best når de deles med venner, men min eneste venn er en Companion Cube, så det betyr mer kake på meg!

/Adrian Berg

Soppfest

Mario-serien

Når det gjelder lekkerbiskener fra spillbransjen, er det én spesiell type vomfyll som skiller seg ut hos meg. De fargerike soppene fra universet til verdens mest berømte italienske rørleggere. Ikke nødvendigvis fordi jeg tror de vil smake så vederstyggelig godt, men på grunn av de fantastiske egenskapene. En real soppmiks synes å være det beste. Den røde vil gjøre meg ekstra stor og sterk, den blå vil la meg løpe styggfort på vannet og den grønne vil gi meg et nytt forsøk dersom alt skulle gå strake veien til helvete. Skulle jeg ha kjæledinosuren min i nærheten, vil det nok gå med et rødt og saftig kjemppeepie i samme slengen.

/Kim Kristiansen

Pizzatryne

Devil May Cry 3

Det er ingen kulinariske årsaker til dette, men jeg ble veldig fascinert av måten Dante spiser pizza i Devil May Cry 3. Han har nettopp satt seg ned med beina på bordet og skal til å ta en bit, da en uhoffelig mann kommer innom og velter pulten. Dante spretter opp i været, lander og reiser seg sakte. Han strekker ut armen og tar i mot pizzaen i esken sin. Når han da blir overrumplet av flere demoner som gjør et tappert forsøk på å kutte ham i filler, forsvinner pizzaesken bortover gulvet. Upåvirket av alle knivbladene som nå er i Dante, går han bort til esken, tar en bit og skrur på jukeboksen, før han banker livskitten av alle mens han spiser mat. Meget effektivt.

/Richard Imeness

Skribentenes spillmåned

Våre skribenter skriver om denne månedens tidstyver!

David Selnes

Skribent siden desember 2011

Alder: 22

Spiller på: Xbox 360, PC

Spesialitet: Varierende

Liker: Solid historie, artig

gameplay, interessante figurer

Hater: Dårlig historie og figurer

Yndlingsfigur: Link

Favorittspill: Ocarina of Time

Gleder seg til: Hitman: Absolution



Sanitarium (PC)

GOG.com har vært en velsignelse. Særlig for oss som liker eventyrspill. Jeg var en ivrig fan av Tim Schafers Monkey Island og Day of the Tentacle. De morsomme historiene til spillene var akkurat i min gate, og jeg trodde det var dette pek og klikk spill handlet om, men så ble jeg introdusert til Sanitarium. Her fikk vi en grå og dyster verden. Spillet starter med at helten vår, Max, våkner opp med hukommelsestap i et mentalsykehus. Her starter en reise gjennom en demonbesatt verden med deformerte barn, marerittaktige sirkus og gjenferd, og Max må stadig spørre seg selv om han virkelig ikke er blitt gal.

Dom: Sanitarium er et eventyrspill i toppklassen, og den spennende og uforutsigbare historien har gjort spillet til en personlig favoritt.

Zombie-jegernes oppgjør

Dead Rising vs Lollipop Chainsaw

Hvem ville sløyd flest vandøde?

Frank vs Juliet

Personlighet

Fotografen Frank tar aldri noe dritt fra noen, og gjør det meste på sin egen måte. Han kanti og med mekke sine egne våpen, selv om han har en siltsom vekkerklokke i bakhodet.

Trenger man egentlig å vite noe om personligheten til denne frøkna? Det artige kostymet tar jo oppmerksomheten vekk fra alle eventuelle personlighetstrekk.

Stil

I Franks tilfelle handler det ikke om stil - det handler heller om mangelen på sådan. Det forklarer hvorfor han er så tacky antrukket når han er på zombie-jakt - selv MED alternativer.

Juliet er praktisk av seg, og går for komfort fremfor stil. De undertoyaktige fillene gjør henne dessuten mer fleksibel i kampsituasjoner. For ikke å nevne at det er veldig varmt der hun bor...

Våpen

Mangelen på klesstil gjør han opp for med uortodokse våpen. Handlevogner kombinert med høygafler er overraskende effektivt!

Ringer navnet noen bjeller? Juliet er en kvinne for sin motorsag, enten det er gran, furu eller levende døde. De stakkars zombiene blir redusert til opptenningsved mens du roper "TIMBEEER!"

Vinner: JULIET

Du vet hvorfor.



Robin Høyland

Skribent siden april 2011

Alder: 21

Spiller på: Xbox 360, PC

Spesialitet: Action

Liker: Stilrent design

Hater: Urettferdig banedesign

Yndlingsfigur: Spyro! Tidens

kuleste drage.

Favorittspill: GTA: San Andreas

Gleder seg til: GTA V



Hitman: Blood Money (Xbox 360)

Agent 47 har sneket til seg hele livet mitt denne måneden. Som fersking i serien ga jeg Blood Money en sjanse, og jeg kunne ikke vært mer fornøyd. Følelsen av å stikke av usett fra det perfekte mord er ubeskrivelig.

Dom: IO Interactive har virkelig skjønnet hvordan man lager gode spill. Blood Money har allerede blitt et av mine favorittspill noensinne, og jeg kunne ikke gledet meg mer til Absolution. Anbefales på det sterkeste!

Jostein Holmgren

Skribent siden mai 2011

Alder: 18 år

Spiller på: PC

Spesialitet: Rollespill

Liker: Inspirerer til utforskning

Hater: Er mer av det samme

gamle

Yndlingsfigur: Lyvia

Favorittspill: Guild Wars

Gleder seg til: Guild Wars 2



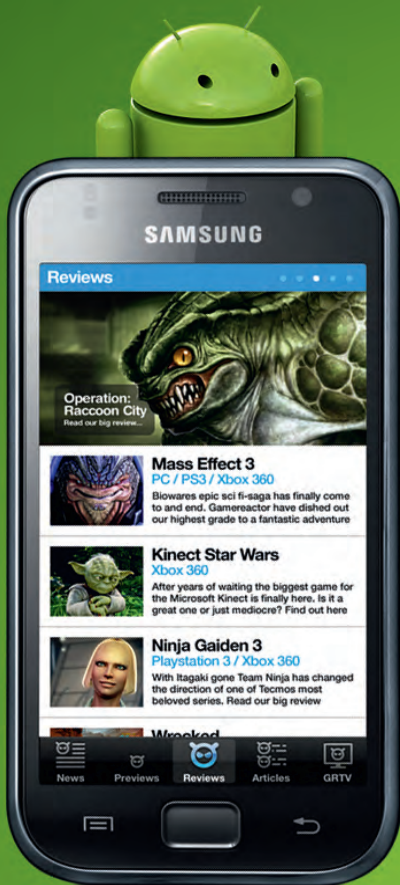
The Secret World (PC)

Denne måneden har jeg vandret inn i konspirasjonsteoriens verden. Jeg snakker om The Secret World, et MMO satt i alternativt nåtid, hvor alle myter er sanne. Mangelen på nivåsystem og pusleelementene gjør spillet spesielt.

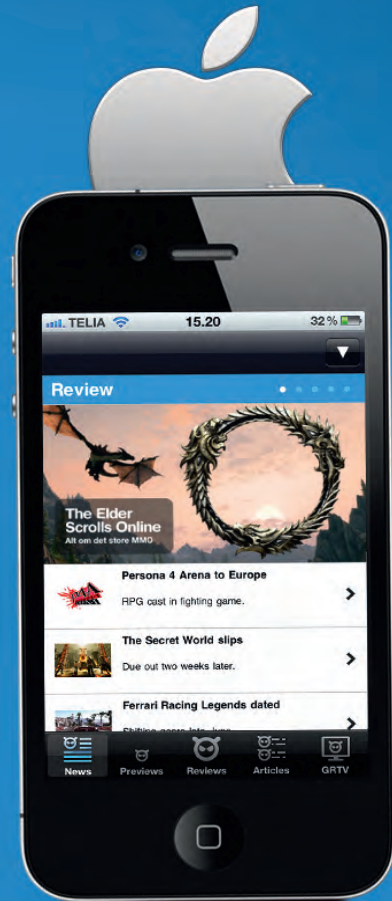
Dom: De gode sidene glitrer, men tregt kampsystem og kjedelige oppdrag gjør det slitsomt i lengden.

VISSTE DU AT...

Vi vet ikke om du har lagt merke til det, men Lara Croft har litt større fordeler enn normalen. Den mildt sagt generøse brystforstørrelsen skyldes at designer Toby Gard gjorde modellens bryster 150 prosent større ved et uheld, og ble overtalt til å beholde dem.



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP

