PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

Game reactor

GRATIS MAGASIN
November 2010
Nummer 84

www.gamereactor.no

Stor artikkel

ÅRETS SPILL 2010

Prestisjefylt kåring av spillåret!

ÅRETS MEST SPEKTAKULÆRE 3D OPPLEVELSE PÅ KINO!

Disney

TRON
LEGACY

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS JEFF BRIDGES "TRON: LEGACY" A SEAN BAILEY PRODUCTION GARRETT HEDLUND OLIVIA WILDE BRUCE BOXLEITNER AND MICHAEL SHEEN MUSIC SUPERVISOR JASON BENTLEY ORIGINAL MUSIC BY DAFT PUNK COSTUME DESIGNER MICHAEL WILKINSON FILM EDITOR JAMES HAYGOOD, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER DARREN GILFORD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY CLAUDIO MIRANDA, ASC EXECUTIVE PRODUCER DONALD KUSHNER PRODUCED BY SEAN BAILEY JEFFREY SILVER STEVEN LISBERGER BASED ON CHARACTERS CREATED BY STEVEN LISBERGER AND BONNIE MACBIRD

SOUNDTRACK AVAILABLE ON Walt Disney Records VIDEO GAMES AVAILABLE FROM Disney Interactive Studios STORY BY EDWARD KITSIS & ADAM HOROWITZ AND BRIAN KLUGMAN & LEE STERNTHAL SCREENPLAY BY EDWARD KITSIS & ADAM HOROWITZ DIRECTED BY JOSEPH KOSINSKI disney.com/tron Walt Disney Pictures

IMAX® IS A REGISTERED TRADEMARK OF IMAX CORPORATION.

VERDENSPREMIERE PÅ KINO 17. DESEMBER

facebook.com/TronNorge

DISNEY DIGITAL 3D
PÅ UTVALGTE KINOER

Kristian Nymoen, sjefredaktør

Vi runder av spillåret 2010!

Etter flere uker med krangling har vi endelig blitt "enige"...

Redaksjonen har saumfart så å si alt av spill som har blitt sluppet mellom januar og desember, for å kåre årets beste og verste i spillåret 2010. Det har på ingen måte vært enkelt, ettersom vi ved flere anledninger har hatt et splittet syn. Men litt uenighet og diskusjon internt i redaksjonen er vel bare sunt? Eller hva sier du, miss Line "Super Mario Galaxy 2 er best på alt" Fauchald? Vi har satt av svimlende 14 sider til årets kåringer, og i dypdykket av alle spillene er det i hvert fall én ting som er helt sikkert - spillåret 2010 har vært fylt med gode opplevelser.

Heldigvis virker også 2011 å være smekkfullt av glovarme spill, noe dere trolig kan nikke annerkjennende til idet øynene glir over en seks siders spesialartikkel hvor vi følger neste års heteste.

Vi har også gjort endringer på forumet vårt i den siste tiden, som vår kjære sjefsmoderator Ole-Kristian Lima Arnfinsen har puslet med mellom innleveringer og eksamen. Den nye reformen innebærer mer fornuftig inndeling av de forskjellige forumkatogoriene, og vi har nå en egen seksjon for retrosnakk. Her er det alltid gode diskusjoner blant likesinnede. Takk for en glimrende innsats og ulastelig engasjement.

Skulle noen være interessert i gratis filmer, spill og hardware anbefales det å holde seg oppdatert på nettsiden vår hver dag i tiden frem mot jul. Ifølge konkurransekongen Bernt Erik skal vi kjøre tidenes julekalender i Gamereactor, og kontoret er allerede rent over av kalenderpremier. God jul og godt nyttår!

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #84

Vi har kåret årets beste og verste, samlet bananer i Donkey Kong og lekt med Mikkes magiske pensel...

04 **Tempo: Hett i 2011**
Disse spillene har vi klokketro på i det kommende spillåret...

16 **Årets spill 2010**
Vi har rasket med oss det meste som er verdt å få med seg i årets spillhylle, og jammen munnet det ikke ut i en stor kåring.

14 **Crysis 2**
Petter satte seg på flyet til Tyskland for å se på Cryteks ambisiøse skytespill i et rasert Manhattan...

30 **Gran Turismo 5**
Vi har endelig testet Polyphonys påkostede racingsimulator etter fem år med sommerfugler i magen...

32 **Donkey Kong**
Våre trofaste apevenner har tatt turen innom kontoret for flere apestreker. Anmeldelsen finner dere lengre ute i bladet.

Forhåndstitter

12 Dirt 3
12 L.A. Noir
13 Nascar 2011
14 Crysis 2

Anmeldelser

30 Gran Turismo 5
32 Donkey Kong
34 Harry Potter
35 Create
35 Iwy the Kiwi
36 Epic Mickey

Faste seksjoner

04 Tempo
10 Reaksjon
12 Sniktitter
30 Anmeldelser
38 Kjøpeguiden
42 Film
46 Community

10 **Reaksjon**
Daniel har sett nærmere på 3D-trenden.

SJEFREDAKTØR Kristian Nymoen (kristian@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Daniel Guanio (daniel@gamereactor.no)
RED. MEDARBEIDER Line Fauchald (line@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER
Kristina Wiik
Kim Visnes
Kim Kristiansen
Martin Liland
Ingar Takanobu Hauge
Adrian Berg
Richard Imenes
Martin Andresen
Ole-Kristian Lima Anfinsen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 30.000
TRYKK Colorprint
DISTRIBUSJON Posten Norge
ANNONSER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)
Bernt Erik Sandnes

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uoppfordret. Eventuelle priser som nevnes i bladet er veiledende, og redaksjonen påtar seg intet 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, Mix 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.

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

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

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

KONTAKT OSS:
Vil du kontakte oss i redaksjonen, kan du sende en mail til redaksjonen@gamereactor.no.

› "Viva la Revolución!"

SPESIAL

De 9 heteste spillene i 2011

Etter drøssevis med spennede spillopplevelser i 2010 lader Gamereactor opp til et 2011 fylt til randen av brennhete lanseringer. Vi har tatt for oss 9 av neste års mest lovende spill.

Du finner en lengre liste på gamereactor.no

Killzone 3

PLAYSTATION 3 **18 FEB 2011**

Sony har iført seg Lotto-capsen og satset pengene på spillgaloppens sprekeste hest - og dens navn er Killzone 3. Selv om tanken på romnazister i 3D med jetpacks høres ut som en avkastet idé fra Spike TVs idémyldringsmøte tror vi likevel at Killzone 3 kan bli årets tyngste actionopplevelse. Det første spillet var en av de mørkeste og mest interessante førstepersonsskyterne i manns minne, så våre forventninger står i kø for det tredje spillet i serien. Vi gleder oss også til å se om Killzone 3 klarer å virkeliggjøre Sonys 3D-visjon, som innebærer at alle har én 3D-TV i hvert hjem. Det er også en av de viktigste spillene til Playstation Move.

Rage

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 | 16 SEP 2011

Wolfenstein, Doom og Quake. Nå er det Rage som står for tur. Id Software sitt kommende post-apokalyptiske epos som sine nevnte kultklassikere, som formet en hel sjanger. Dette er seriøse saker. Da en stor asteroide kolliderte med planeten i Rage falt hele korthuset sammen, og kun fåtallet av menneskene kom seg ut av sammenstøtet med livet i behold. Noen av disse var imidlertid ikke like heldige, og ble mutert til det ugjenkjennelige. I Rage får vi utforske en relativt åpen verden både til fots og med kjøretøy, der vi skal plaffe ned mutanter og kjeltringer med avsindig god grafikk. Så det er bare å pugge denne setningen: Rage er det neste store fra Id. Spennende, eller hva?

Diablo 3

PC | AUGUST 2011

Det er kanskje ti år siden det kom ut, men Diablo II er fremdeles enormt populært. Et større kompliment er vel ikke å få tak i for et nettrollespill? Dermed har vi ingen grunn til å tro at oppfølgeren ikke følger i suksessporene til Diablo II. Denne gang kombineres nemlig et modernisert grensesnitt med lekre 3D-effekter i en fartsfylt, høyoppløselig fest. Spillet har fem spillbare klasser, og fire av dem er nye for serien. Den klassiske barbareren får selskap av en heksedoktor, demonjeger, munk og en trollmann i Diablo III, som kan bli Blizzards høydepunkt i 2011.

Batman: Arkham City

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 | SEP 2011

Arkham Asylum var usannsynlig bra. Batman: Arkham Asylum ser ut til å stå enda sterkere, som med sin gigantiske by gir oss et drøss med beboere å redde fra seriens mange superbanditter. Rockstead Studios har fått alt de trenger av tid og ressurser for å utvikle et rått actioneventyr, og meddelte forleden at oppfølgeren allerede er spillbar. Ni måneder er igjen til lansering, og de bruker utvikleren til å finslipe hver eneste lille detalj. Det ultimate Batman-eventyret er i anmarsj.

Arkham City er ferdig. Nå er det kun finpoleringen som gjenstår.

Gears of War 3

XBOX 360 | OKT 2011

Som om det ikke var ille nok å slåss mot Locusts allerede, med Cogs begrensede ressurser, blander Lambent seg inn i røra også. Denne fienden er enda verre, og fører til en treveiskrig uten verken godt eller ondt parti. Ikke bare får vi høre slutten på trilogien om Marcus Fenix, vi gjør det med smellvakker grafikk og knallsterk nettstøtte. Epic har tatt kritikken de fikk på forgjengeren til rette, og har lastet storsatsingen med dedikerte servere for å gi alle samme forutsetning. Utover det kommer Epic til å dra i gang en stor åpen beta for å gjøre Gears of War 3 til et mesterverk på nett før de slipper det til høsten.

Zelda: Skyward Sword

NINTENDO WII | MARS 2011

Et nytt Zelda. Tre ord som erter frem gnister i mang en spillsjel, både på grunn av seriens vedvarende høye kvalitet og hva Nintendo faktisk har planlagt. Neste års Skyward Sword er superhett av flere grunner: den første er at spillet utvikles eksklusivt for Wii, til forskjell fra forgjengeren Twilight Princess. Videre skal Wii Motion Plus sørge for at Links sverd og buekunster blir mer involverende enn noensinne, og Ganons undersåtter skal i tillegg få smake på en fjernstyrt bille og en langpisk. Den impresjonistiske grafikken bidrar ikke til mindre spyttslikking av spillet, tydelig inspirert av maleren Cezanne. Og uansett: Det er et nytt Zelda. Termometeret går automatisk til topps.

Brink

PC / PS3 / X360 | MARS 2011

Actionspill med velprøvde onlinekomponenter finnes det nok av, men med Brink ruger flerspillerveteranene Splash Damage (Enemy Territory-spillene) på noe aldeles spesielt. Om ikke annet lokker den unike spillverdenen The Ark med en utopi forårsaket av digre oversvømmelser verden over. Midt oppi byens fascinerende, lystbetonte arkitektur, kjemper to fraksjoner for å gruslegge idyllen: Resistance og Security. Konflikten dreier seg om, som i så mange andre scenario, ressurser. Spilleren får velge mellom fire klasser gjennom spillets historiedel eller flerspillermodus, to moduser som ifølge utvikleren kan veksles mellom med glidende overgang. Bevegelsessystemet Smart lar oss forsere omgivelsene med parkour-aktig smidighet gjennom ulike typer terreng, noe som sender tankene til Mirror's Edge.

Little Big Planet 2

PLAYSTATION 3 | JAN 2011

Etter noen uker med betaversjonen i nevene er vi forhekset av den supersjarmerende oppfølgeren. Friheten har virkelig ingen grenser i Little Big Planet 2, som er Media Molecules oppfølger til det strålende plattform- og byggespillet fra 2008. I januar får vi endelig se mer av Sackboy, da vi får snekre sammen egne baner og spill i utenkelige former. Alt fra Smash Bros-lignende slåssfester til høyoktane Wipeout-kloner kan skapes av nettsamfunnet i den forbedrede baneredigereren. Holdbarheten vil dermed bli enorm, og kombinert med banene som følger med fra før er det mulig vi har et aldri så lite mesterverk på vei. I tillegg får vi datastyrte Sackbots, støtte for Playstation Move og Media Molecules nese for fenomenalt godt design. Dette er noe av det heteste 2011 har å by på.

Bulletstorm

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 | FEB 2011

Er det noe Epic behersker, så er det macho actionspill som grenser til det parodiske. I Bulletstorm, en kanonkule av et spill, inntar du rollen som Grayson Hunt. Hans eneste mål og oppgave er tilsynelatende å mose vandøde, monstre og annet rask på en planet som for flere tiår siden var en tumleplass for digerhalser med pengesyke. Metoden er uhøytidelig gladvold av det helt ekstreme slaget, dette ved stadig å bli oppmuntret til å drepe på så kreativt og sadistisk vis som mulig. Perverst lekker grafikk og overproporsjonerte våpen er også en del av oppskriften, en oppskrift som virker såpass lovende at vi allerede gliser i sofakroken.

Stereoskopisk glede

Spillbransjen har nærmest overgitt seg til ideen om 3D-spilling, men hva gjør det *egentlig* for opplevelsen?

Gran Turismo 5 er blant spillene som faktisk presterer å levere et strøkent 3D-bilde med riktig laginndeling. Her ligger spillets HUD på skjermens overflate, mens bilene oppleves som plassert i lengre inn i bildet. Som du kan tolke utifra bildet ovenfor, er denne reaksjonen nødt til å leses med 3D-briller...

Hvorfor har tanken om 3D plutselig og igjen begynte å pirke i folks kollektive nysgjerrighet? Har utviklere og utgivere som eneste mål å ri på den asurblå Avatar-bølgen, var 3D-effekten i denne filmen virkelig så god at en hel bransje lot seg bergta og lulles inn i fantasien om en stereoskopisk fremtid? Kanskje. Som produsentene selv sier det: tiden er moden. Det er nå teknologien er avansert nok til å formidle et tilfredsstillende og velfungerende 3D-bilde, det er nå vi er klare for større 3D-opplevelser enn løsøre som blir kastet veggimellom, ut av skjermen og opp i ansiktet på seerne. Helt seriøst – nå. Både Microsoft, Sony og TV-produsentene er unisone i sitt utrop og sine spådommer, her skal det gå unna og snart sitter dere alle i bunkersen med hver deres 3D-TV og medfølgende robotbriller. Hva skal vi egentlig tro her? Jeg er på ingen måte noen 3D-guru selv, inkludert de fleste av dere andre, men dette er også grunnen til at jeg spør så betimelig. Etter å ha sett animasjonsfilm og naturprogram på diverse LED-skjermer med 3D-støtte, vært på kino og spilt noen 3D-kompatible spill, er konklusjonen uklar. I enkelte tilfeller er det riktig så lekkert, i andre tilfeller er det riktig så unødvendig. For å holde oss innenfor spilldomenet nevner jeg spill som Tumble, Wipeout, Motorstorm, Call of Duty: Black Ops og Gran Turismo 5, alle en del av dette digre, kaleidoskopiske fremtidsbildet med tre dimensjoner og dybdeeffekt. To av disse gjorde meg fysisk kvalm etter en drøy halvtime, de resterende kunne like gjerne spart seg for funksjonen. Kvalmen skyldtes shutter-brillene, som via LCD åpner og lukker seg i korrespondanse med det som skjer på skjermen (ikke de samme som vi bruker på kino, altså). Likegyldigheten skyldtes hvor lite formålstjenlig effekten har vist seg å være, det vil si hvorfor vi i alle dager skal betale i dyre dommer for en teknologi som ikke tilfører opplevelsen noe i det hele tatt. I spill som Black Ops er det for eksempel helt åpenbart at 3D er klistret på i siste liten – ikke bare fordi 3D-støtten i dette spillet har fått like mye mediedekning som Paralympics i kabal, men fordi effekten enkelt og greit bare *er der*. Den funker ikke. Jo da, vi får litt dybde i bildet og en illusjon av potensial, men fiendene blir vanskeligere å se, øynene blir raskere belastet og fra tid til annen fremstår enkelte objekter som svøpet i en svak silhuett. Dette er følgelig resultatet av små lugg i oppdaterings-frekvensen på brillene, som jo er nødvendige å bekle seg med for å nyte stereoskopisk bilde.

3D skal for øyeblikket være klappet og klart for en renessanse...

3D skal for øyeblikket være klappet og klart for en renessanse; en renessanse ingen egentlig kjenner så godt til og ingen egentlig mener så veldig mye om. Kanskje har det noe å gjøre med at man først er nødt til å kjøpe seg en 3D-TV til minst 10 000, deretter en spillkonsoll som støtter 3D (Xbox 360, Playstation 3) og til slutt et par briller som må lades opp før bruk, 700 kroner stykket. Det eneste vi ikke trenger å kjøpe er et USB-kjøleskap, for hva i allverden skal vi med det. Og hvorfor i allverden skal vi knuse alle sparegrisene i huset for å benke oss foran skjermen med et dybdebilde som gjør oss både småkvalme og tilleggsvis varierer enormt i kvalitet? En av toppene i spillselskapet Ubisoft mener det bidrar til økt innlevelse i spillet, men har til gode å støttes opp av troll i ordet. EA Sports-sjef Peter Moore er derimot mer skeptisk, da han mener at konsekvensen blir lassevis med spill som bruker funksjonen uten egentlig å ha den integrert i utviklings-prosessen, og hei, god dag, Black Ops.

Men jeg kommer ikke hit for å så tvil i marka og sable ned teknologien som en og annen bastant uvitende. Jeg er bare en stakkars forbruker som har prøvd det meste som finnes av 3D-teknologi, og ikke skjønner hvorfor de store selskapene brøler store ord om dette spennende, nye fenomenet. Hittil er ideen mer spennende enn resultatet, selv med batteridrevne briller som får enhver til å parodiere Robocop uten helt å være klar over det. Jeg venter spent på en utgivelse som gjør for 3D-spilling hva Avatar gjorde for kinofilmen, men inntil da tar jeg til takke med ordinær, følelsesbetinget og figurativ dybde i spillene mine. Den finnes den også.

Daniel Guanio

www.gamereactor.no

Blå storsuksess

Avatar rakk ikke bare å bli tidenes mestselgende kinofilm, men satte også standarden for hvordan nåværende 3D-bilder skal formidles. Her settes troverdig romfølelse fremfor banal gimmick.

Gammel teknologi i keiserens nye klær

Tro det eller ei, men 3D-bilde er ikke et nytt fenomen. I flere tiår har vi vært kjent med vekselvis røde og grønne pappbriller. De 3D-eksklusive IMAX-kinoene var slettes ikke begynnelsen, men snarere en gjenopplivning av trenden som galopperte over Amerika så tidlig som på 50-tallet. Den aller første 3D-filmen het Power of Love og ble vist for et betalende publikum på Ambassador Hotel Theater i Los Angeles. Filmen har aldri blitt vist siden, som en følge av lav etterspørsel, og anses nå for å være tapt. **Forskjellen på pappbrillene og den nye lukkerteknologien ligger i de individuelle skjermene på det nye tilbehøret,** som åpner og lukker for annethvert øye i tråd med bildeoppdateringen på skjermen. På denne måten kan venstre og høyre øye se to bilder fra forskjellig perspektiv på samme måte som vi gjør i virkeligheten, det vil si at hjernen lures til å behandle forskjellen i perspektivene ved å gjengi dybde i skjermen. Pappbrillene fungerte på sin side ved hjelp av fargekoder som tvang hvert øye til å oppfatte bildet på forskjellig vis, uten å tilby komplett bilde for hvert øye og oppdatere bildefrekvensen kontinuerlig. **Man kan dermed enkelt beskrive det som analogt kontra digitalt, eller statisk mot dynamisk.** Ulempen ved de nye lukkerbrillene er det faktum at man er nødt til å lade dem opp før hvert slag, men fargjengivelsen og opplevelsen holder naturligvis en langt høyere kvalitet.

RED DEAD REDEMPTION™
UNDEAD NIGHTMARE
IN STORES NOW
UNDEAD TO THE END
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation.3
PlayStation.Network
XBOX 360
XBOX LIVE
©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. The Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Undead Nightmare marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks property of their respective owners. All rights reserved.

2011

LA Noire

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utviklere Team Bondi Utgivere Rockstar Sjanger Action

OM DU HAR VÆRT PÅ LETING etter et 40-talls GTA-spill er nok ikke L.A. Noire spillet for deg. Rockstar har nemlig gått litt roligere til verks med materialet i L.A. Noire. Detektivhistorien er dialogdrevet, og tar sted i røykfylte barer med Mad Men-estetikk. Du befinner deg i skoene til andre verdenskrigs-veteranen Cole Phelps, som løser gåter for politiet i Los Angeles.

Mens du etterforsker skal du forhøre ofre og mistenkte, være det seg mafiamedlemmer eller Hollywood-produsenter. Det er viktig å lese ansiktsuttrykk og presentere bevis på riktig tidspunkt, som gir L.A. Noire flere fellestrekk med Phoenix Wright enn Mafia II. Men ingen grunn til bekymring - her vanker det også skuddveksling og biljakter med tidsriktige våpen og biler. Vi gleder oss til å knekke noir-nøtter til neste år.

Jonas Elfving

INGEN SPLITTET SKJERM
Blant nyhetene i Dirt 3 er den sosiale spillingen. Det gjelder dog ikke nettspilling, da Codemasters har fjernet støtten for splittet skjerm.

MASSE INNSTILLINGER
Resonsen mellom bil og underlag har blitt hyppig bearbeidet. Nå får du gjøre enda flere innstillinger på bilen din, og forskjellen fra Dirt 2 er kjempestor. Du får styre dekktrykket på en helt annen måte enn tidligere.

PERVERST LEKKERT
Selv om lanseringen er flere måneder unna ser Dirt 3 mye, mye bedre ut enn sin råflotte forgjenger. Bilene er sinnsykt godt modellerte, og totalt får vi 15 grupper med B-biler, WRC-kjerrer og 60-talls biler.

MAI 2011

Dirt 3

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utviklere Codemasters Utgivere Codemasters Sjanger Racing

RACINGFANTASTENE I GAMEREACTOR er glade i å råkjøre på finske skogsveier, og i Dirt 3 løfter Codemasters' disse strekningene til nye høyder. For selv om Dirt 2 var et godkjent spill er det umulig å ignorere mangelen på variasjon og løp. Det innrømmer Codemasters gladelig, og håper derfor å levere en mer variert spillopplevelse med oppfølgeren. For å endre på dette har de sørget for at hele 60 prosent av Dirt 3 er stappet med rally- og trailblazer-løp, der førstnevnte får størst plass.

Mens vi reiser jorden rundt får vi prøve oss på veiene i Norge, Kenya, Monaco, Finland, Aspen og så videre. Der venter grener som Rally, Trailblazer, Landrush og Hill Climb, for ikke å glemme det nye tilskuddet Gymkhana. Fenomenet ble verdenskjent takket være Ken Blocks nettvideo, der han leker seg med alskens topptrimmede kjerrer mens han utfører svært så imponerende triks. Codemasters har bygd sitt virtuelle DC Compound ved Battersea Station i London, som gir spilleren et gigantisk område å leke på. Og mens man pløyer gjennom karrieremodusen åpnes nye avdelinger til stadighet.

Men Gymkhana-banen er ikke bare friskt nytt for Dirt 3 - det er nytt for sjangeren generelt, faktisk. Her står presisjonsstyring på trange flater i fokus, og da må du være rutinert med pedalene, rask på håndbrekket og ivrig på rattet for å unngå å bli most i rallymoroa. Om du er vant til vanlige rallybiler får du desto mer å bryne deg på her, for i Dirt 3 får vi biler med dobbelt så mange hestekrefter. Og i begynnelsen er det virkelig horribelt vanskelig å få kontroll på bilen. Irritasjonen går i taket

MARS

Nascar The Game: 2011

Plattform PS3 / Xbox 360 / Wii Utviklere Eutechnyx
Utgivere Activision Sjanger Racing

GJENNOM ÅRENE har vi sittet bak det virtuelle rattet i både rallybiler, Formel 1-vidundere, motorsykler og veltrimmede Fiat Pandaer. Men Nascar-sporten har av en eller annen grunn blitt forsømt, og har aldri fått et ordentlig representativt spill. Men ifølge Eutechnyx og Activision får pipen snart en annen lyd, da de snart sender ut en skive med 43 metallmonstre på 1,5 tonn til din yndlingskonsoll.

Og skal vi tro utviklerne har vi mer enn nok å glede oss til. Intensiteten og fartsfølelsen ser ut til å være på plass, og det er helt nødvendig for å gi sporten den sjansen den fortjener. Spillet er også toppet med nettbaserte konkurranser med 16 deltagere, samt mulighet til å spille lokalt på splittet skjerm.

Christofer Olsson

ved flere anledninger, men med bremser som lager kake av asfalten og en tyngdepunktsveksling av en annen verden etterlater faktisk et særs underholdende bilspill. Når man gruser langs DC Compound kan man til og med laste opp sine egne repriser på Youtube ved hjelp av et par enkle knappetrykk.Det har skjedd mye med dekkfysikken siden Dirt 2, og det merkes etter første prøvetur i de finske urskogene. Denne gang er ikke underlaget like kunstig, så det viktigste er å styre med minimale rattbevegelser. Det som i utgangspunktet fremstår som helt umulig forvandles dermed til noe helt logisk, som bestraffer for voldsom kjørestil. Underlaget har som nevnt fått en skikkelig renovering, og i denne omgang lar Codemasters oss kjøre på veier med flere

Codemasters' fokus ligger på en mer realistisk bilfysikk...

ujevnheter, hull i veien og groper langs banen. Og når man kjører på snødekte veier danner man spor, som påvirker måten du kjører på om du treffer dem i neste runde.

Det er vanskelig å holde roen når Codemasters snakker om Dirt 3. Mindre susing i jeeps og flere rallyløp kan umulig slå feil. Dessuten lover de oss større variasjon, der noen av banene gir deg mulighet til å bestemme tid på døgnet selv. Codemasters' fokus ligger på bedre væreffekter, mer realistisk bilfysikk, større utfordringer og viktigst av alt - flere valgmuligheter. Om Codemasters lykkes kan Dirt 3 så absolutt bli et av 2011s aller beste rallyopplevelser.

Jesper Karlsson

FREE RADICAL MED FLERSPILLERDELEN
Flerspillerdelen i Crysis 2 blir utviklet av det 80 manns sterke Free Radical Design som blant annet er kjent for Time Splitters-spillene. Det kommer til å være lagbaserte dødskamper med seks spillere på hvert lag i seks forskjellige spillvarianter. Free Radical har hentet inspirasjon fra Call of Duty, Halo og Killzone 2, og resultatet virker lovende.

NEW YORK ER OKUPPERT
På spørsmål om hvorfor Crytek valgte å bytte ut den tropiske settingen mot New York og hovedpersonen Nomad mot den nye, svarer Cevat Yerli: - Vi ønsker ikke at konsollspillerne som kjøper Crysis 2 skal føle at de har gått glipp av noe, ettersom Crysis aldri ble sluppet på noen annen plattform enn PC.

HEMMELIGHETSFULLE
Når det kommer til historien i spillet er Crytek stille som mus. Vi har ingen anelse om hvorfor romvesenene har rasert New York eller hvorfor menneskeheten er delt opp i to fraksjoner. Vi vet derimot at hovedpersonen er ny og at Nano-drakten mest trolig stammer fra verdensrommet.

Crysis 2

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvikler Crytek
Utgiver EA Spillsjanger Skyting

"JEG ØNSKER AT ALLE som spiller på konsoll skal føle seg velkomne til en spillverden som står på egne bein. Crysis 2 har veldig lite til felles med det første spillet.»

Crytecs sjefshøvding og den kreative sjefen bak Far Cry, Crysis og Crysis 2, Cevat Yerli, kaster ikke bort tiden idet han skal forklare hvorfor Crysis 2 kjennes annerledes enn de tidligere spillene. Tropeparadiset og den langstrakte friheten som Crysis tilbød er byttet ut med lineære og ytterst tradisjonelle actionbrett i en rasert verdensmetropol. Jeg savner jungeløyen nesten instinktivt. Nano-drakten er trimmet. To funksjoner gjenstår mens de andre er bygget inn i spillkontrollen.

Fiendene er nye. Spillverdenen er ny. Hovedkarakteren er ny. Nano-drakten er ny og den atmosfæren man finner i Crysis 2 er radikalt annerledes forgjengeren. Skuffelsen er komplett. Idet Cevat kritiserer sitt eget spill blir jeg nesten trist til sinns.

«Crysis var en stor teknisk bragd, men designmessig hadde spillet flere brister i spillmekanikken som jeg fortsatt vegrer meg over. Fremfor alt var slutten noe stresset og vi skulle aldri avslørt is-tvisten på forhånd.»

Det sistnevnte utspillet er jeg absolutt enig med Cevat om. Men å påstå at Crysis skulle ha så store spillmessige brister at man nå går helt bort fra sandkassetankene for en lineær actionopplevelse kjennes for meg merkelig. Visstnok handler dette i stor grad om fokus, ønske om å bake inn en tyngre og mer velskrevet historie og gjøre det hele mer tilgjengelig for konsollpublikummet.

Jeg blir kastet inn i det fjerde brettet i enspillerdelen

TRANSFORMERS
Designet på fiendene i Crysis 2 er betydelig mer organisk enn i det første spillet og mange av rombeistene ligner utdrag fra Transformers 2: Revenge of the Fallen. Krommede brystplater blandet med lysende røde øyne og tykke rastafletter var det vi fikk se. Hot or not?

SPLITTER NY NANO-DRAKT
En av tingene mange fans klaget over ved det første spillet var hvor tungvint det var å skifte og benytte forskjellige funksjoner med Nano-drakten. Derfor har Crytek bakt inn maks kraft og maks hurtighet som standard-funksjon i spillkontrollen, som gjør at man nå kun trenger å veksle mellom to funksjoner: Rustning og gjennomsiktighet.

av Crysis 2 og et rasert New York tårner seg opp foran meg. Til Xbox 360 og Playstation 3 ser Crysis nøyaktig så pent ut som jeg hadde forventet. Det er merkbart at konsollene har begynt å trekke på årene i denne sammenhengen. Spillbarheten er derimot rimelig stram, og mens jeg løper gjennom en sønderbombet park, hopper opp på en smadret tunnelbane, så vips, dukker de første fiendene opp.

Fiendene er fra verdensrommet og går på to bein denne gangen. De ser ut som noe Transformers-filmen forkastet under innspilling og det spruter olje ut av beistene når man skyter på dem. Jeg er ikke imponert. Å plaffe ned illsinte nordkoreanere i det første spillet var betydelig mer tilfredsstillende. Våpnene kjennes dog bra, og etter et par runder på samme brett i Xbox 360-versjonen flytter jeg over til PC. Det er griselekkert, men likevel er ikke den «katastrofale skjønnheten» som Cevet beskriver, tilstede. Jeg spiller samme brett seks ganger. Valgfriheten som Crytek snakker om er minimal, selv om tempoet og våpen kjennes solide. Det er heller den følgende flerspillertestingen jeg ble mest imponert over: Alt fra brettdesign til spillkontroll, spillstruktur og grafikk. På nåværende tidspunkt ser faktisk flerspillerdelen bedre ut enn selve kampanjen. Folkene bak Timesplitters-spillene har blant latt seg inspirere av Modern Warfare, og resultatet er en rask, voldsom og balansert flerspillerdel. Nano-drakten fungerer perfekt i jakten på hoppende motstandere, og brettene er finurlig utformet for at man skal kunne klatre, slynge, hoppe og smyge seg gjennom et rasert New York.

Med tanke på hvor mye jeg elsker det første spillet sørger jeg over det faktumet at Crytek har forlatt øyparadiset og styrt brettdesignet mot en tradisjonell struktur. Samtidig virker det som om flerspillerdelen kommer til å bli fantastisk bra.

Petter Hegevall

14 sider, 36 kategorier og hele 62 spill. Etter uker med intern krangel h

ÅRETS SP

har redaksjonen endelig kommet frem til årets aller beste spillopplevelser.

2010

1.

SUPER MARIO GALAXY 2

Sann spillglede i Marios galaktiske oppfølger

PLATTFORM Nintendo Wii **UTVIKLER** Nintendo **GAMEREACTOR MENER** 10/10

Vi trodde vi hadde sett det beste fra rørleggerens magiske univers med Super Mario Galaxy, men de ordene måtte vi pent bite i oss etter den fantastiske reisen vi fikk i oppfølgeren. Vi klarte så vidt å holde føttene på bakken da vi hørte den velkjente, nydelige musikken strømme ut av høyttalerne - Mario var tilbake, og han hadde ingen planer om å forlate oss med det første. Nintendo tok det vi alltid har kjent og elsket med rørleggeren og forbedret det, og kom komplett med et dusin av referanser for oss som har kjent storsjarmøren siden hans tidligere dager. Playstation 3 og Xbox 360 kan bare sitte der med HD-oppløsningen sin, for et slikt eventyr har ikke vært innom disse konsollene på lenge.

Super Mario Galaxy 2 formelig skjenket oss med bedre brettdesign og flere krumspring. Blant de gjeveste var tospillerdelen, som lot oss spille gjennom italienerens galaktiske rundtur med Yoshi. Men det stoppet ikke der. Nintendos fabelaktige oppfølger tok konseptet fra forgjengeren og løftet det bokstavelig talt til himmelske høyder. Nye funksjoner dukket opp med imponerende hastighet, og sørget for at vi nådde helsemessig farlige tilstander før vi forlot sofaen. I likhet med forgjengerens biekostyme økte muldvarpdrakten (og borret) spillbarheten noe enormt. Mens bieplagget lot oss fly i sin tid fikk vi lage nye plattformer med muldvarpkostymet. Morsomst var imidlertid integrasjonen av borret, som var et konsept de ikke utnyttet seg så mye av i første omgang. Det finpusset de til briljans i Super Mario Galaxy 2, som lot oss saumfare hver eneste lille flekk av de strålende planetene ved borring i alle kriker og kroker.

Nintendo gikk som kjent av med seieren for årets beste spill da Super Mario Galaxy kom, og vi hadde ingen tro på at oppfølgeren ville bli like makeløs. Men selv den beste kan ta feil, og med oppfølgeren beviste Nintendo at de fremdeles har kreativitet og mangfold få andre utgivere kan måle seg med. Touché, Nintendo. Touché.

2.

MASS EFFECT 2

Oppfølgeren var ut av denne verden

■ PLATTFORM PC / Xbox 360
UTVIKLER Bioware
GAMEREACTOR MENER 10/10

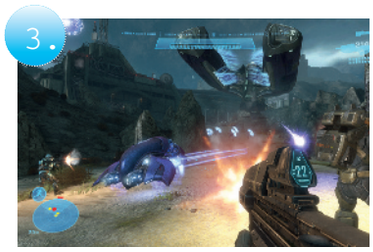
Det hadde ikke holdt at Bioware bare finjusterte noen detaljer, la til et par nye våpen og klistret på et nytt siffer i tittelen. Nei, det handlet om så mye mer. Folket forventet et eventyr: en romopera der hele spilluniverset skulle by på figurer, intriger og omgivelser utover det vanlige. Noe ekstraordinært. Og for en leveranse! Foruten dialog, historie og musikk i verdensklasse, fikk vi også stor frihet til å ta våre egne valg og bestemme utfallet av prekære situasjoner.

Vi skapte virkelig vår egen historie innenfor Biowares mesterlig sammensnekrede rammeverk. Eksotiske omgivelser i forlatte, sjelfylte romstasjoner, utenomjordiske moderskip og smakfulle horisonter utgjorde et maleri av en visuell side. La oss heller ikke glemme kampsystemet der styrke, egenskaper og taktikk jobbet sammen i et herlig symposium.

ÅRETS SPILL 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

3.



HALO REACH

Bungies storslåtte avskjed

Bungie tok i år farvel med Halo-serien på den absolutt beste måten mulig: ved å lage et spill som ble en lekker kollasj av alt det herlige med de forrige spillene. Store slagmarker, hektiske kamper og en flerspillerdel som la opp til flere tusen timer med konkurranse - ren spillmagi.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Bungie Studios GAMEREACTOR MENER 10/10

4.

RED DEAD REDEMPTION

Ville vesten på sitt beste

Rockstar la ingen fingre imellom når de skulle skildre Ville Vesten, og resultatet plumpet ut med en revolversymfoni av lovprisning. En stor, åpen verden med troverdige figurer ble til et av årets desiderte beste sandkassespill.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Rockstar Games GAMEREACTOR MENER 10/10

5.

ROCK BAND 3

Musikkspillet over dem alle

Harmonix ga seg ikke. Selskapet som gjorde musikkspill populært (Guitar Hero) tok sjangeren et farlig langt steg i retning realisme, med autentisk keyboard-kontroll og en Pro-modus som faktisk lar deg lære å spille gitar. På ordentlig. Den varierte låtlisten treffer innertier, den også.

■ PLATTFORM WII / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Harmonix GAMEREACTOR MENER 10/10

6.

STARCRAFT II

Kongen på strategihaugen

Det tok 12 år å snekre sammen oppfølgeren til tidenes beste strategispill. 12 lange år. Ventetiden var derimot vel verdt det, da Starcraft II: Wings of Liberty seilte videre på gamle premisser i moderne grafikk og leverte en flerspillerdel som har stjålet altfor mye av arbeidstiden vår.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Blizzard GAMEREACTOR MENER 9/10

7.

FABLE III

Fabelaktig actionrollespill

Fable III bygger videre på de samme løftene som har preget hele serien, nemlig det å avgjøre sin egen og andres skjebne etter fri vilje. I Fable III ble ikke bare de moralske gråsonene flere, men også de vittige dialogene og den særegne eventyrfølelsen á la Asbjørnsen og Moe.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Platinum Games GAMEREACTOR MENER 9/10

8.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Knallstram actionthriller

Det var ingen enkel oppgave for Treyarch å ta over stafettpinnen etter Modern Warfare-utvikler Infinity Ward, men jammen leverte ikke utviklerne en kruttønne av eksplosive scener, servert rekke på rad. Wagerkamper er en ny favoritt her i redaksjonen.

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360 / PC UTVIKLER Capcom GAMEREACTOR MENER 9/10

1.

MAFIA II

Dandy og swing-romantisk epokegjengivelse

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
UTVIKLER 2K Czech
GAMEREACTOR MENER 9/10

Storbandsjazz, pomade i håret, dandy-hatter, trenchcoats og mørkegrønne cadillacs med beige skinnseter. Mafia II glitret med en briljant gjenskapning av 40- og 50-tallsstilen som tidvis tok pusten fra oss. Empire Bay var årets mest innbydende spillby med en atmosfære som overgikk det meste. Alt fra restauranter og leiligheter - så fylt til randen av detaljer at en nesten skulle tro man befant seg på et 50-talls museum - til Art Deco-lignende skyskrapere i bykjernen. Alt dette gjorde Mafia II til en helstøpt oppvisning i design, som helt enkelt savnet sidestykke i spillåret 2010.

ÅRETS DESIGN 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

2.

RED DEAD REDEMPTION

Sandbeige designbriljans i Rockstars epos

Være det seg om man besøkte den forlatte ravinen Tumbleweed, metropolen Blackwater eller mariachi-inspirerte Chuparosa, var Rockstar minutiøst nennsomme med alle detaljer i Red Dead Redemption. Et av årets mest troverdige universer.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Rockstar VI MENER 10/10

3.

ALAN WAKE

Lys og mørke i skjønn harmoni

Lyseffektene i tussmørket reiser nakkehårene på ryggen i takt med Wakes flagrende gevanter, i en blendende vakker skyggedans på skogsstiene. Vind som hyler, trær som blåser og et brettdesign som aldri overlater noe til tilfeldighetene, men likevel gir inntrykk av nettopp dette.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Remedy VI MENER 7/10

4.

SUPER MARIO GALAXY 2

Oppfinnsomme og fiffige galakser

Vi trodde skapet stod urokkelig plassert med Super Mario Galaxy, men i oppfølgeren er det både større, dristigere og vakrere enn noensinne. Vi fikk strammere banedesign og enda penere animasjoner, som resulterte i det mest imponerende Wii har sett på lenge.

■ PLATTFORM WII UTVIKLER Nintendo VI MENER 10/10

ÅRETS NEDLASTBARE 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

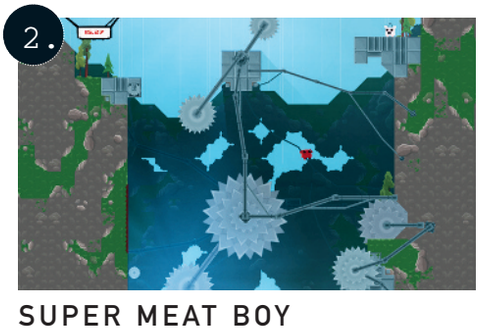
LIMBO

Dunkel og stemningsrik hjernetrim

Limbo tok oss med storm med sin melankolske og minimalistiske fremtoning. Dette er eventyret om en modig liten gutt som trosser bestialske feller og farer på leting etter sin bortkomne søster. Herlig gåteløsning og plattformelementer i en fantastisk atmosfære.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Playdead VI MENER 9/10

2.



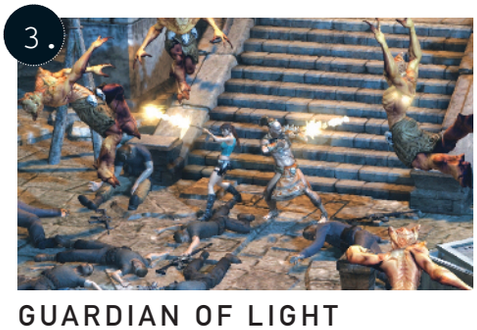
SUPER MEAT BOY

3964 forsøk senere

Nedlastbare titler har iløpet av de siste årene bydd på ordentlige prøvelser for ivrige spillere, og her står Super Meat Boy igjen som prakteksempelet. Å dø 97 341 ganger med millimetermiss på hoppene var kanskje frustrerende, men akk så deilig når de først satt. Et flott stykke kjøtt.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 UTVIKLER Team Meat VI MENER 9/10

3.



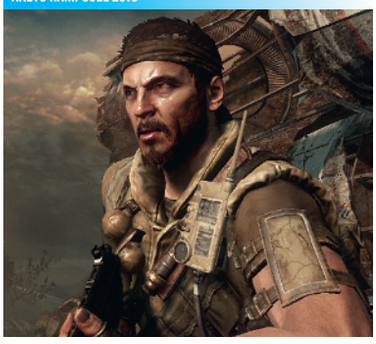
GUARDIAN OF LIGHT

Lara Croft som nøtteknekker

Lara Croft har ikke gjort det så bra i sine seneste eventyr på konsoll, men med Lara Croft and the Guardian of Light tok Crystal Dynamics heltinnen i en helt ny retning med isometrisk perspektiv og gåteløsning. Resultatet er et smart samarbeidsspill som krever litt hjernetrim fra dere begge.

■ PLATTFORM Xbox 360 / Playstation 3 UTVIKLER Crystal Dynamics VI MENER 9/10

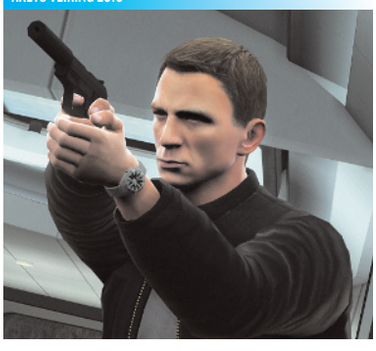
ÅRETS KAMPSJEL 2010



FRANK WOODS
Call of Duty: Black Ops

Med Woods ved vår side savnet vi aldri Captain Price, og kunne med enkelhet styre Mason gjennom Black Ops' krigsherjede omgivelser. Frank Woods fikk strupen kuttet, blødde som et uvær, kjørte angrepshelikopter og skjøt 600 000 vietnamesere – kun iført standardutrustning og et Rambo-inspirert pannebånd. Han er årets kampsjel.

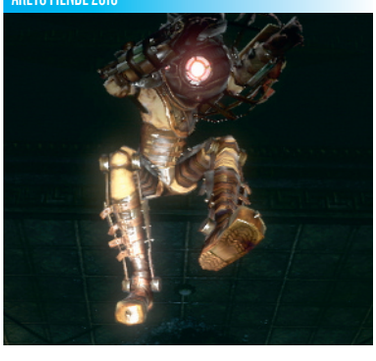
ÅRETS VEIKING 2010



JAMES BOND 007
Bloodstone 007

Nei, det gikk ikke helt agentens vei med Bloodstone 007, et spill som hører hjemme på slutten av 90-tallet og er overbevist om at vi spillentusiaster fortsatt synes det er magisk moro å skyte rekke på rekke av identiske menn med bensintønner i umiddelbar nærhet. Et par Bond-øyeblikk til tross, virtuelle Craig er årets veiking.

ÅRETS FIENDE 2010



BIG SISTER
Bioshock 2

Big Sister er dødelig. Hun er rask, effektiv og hyler som Frykten selv har tatt henne bolig. Mer enn ett parti gåsehud snek seg nedover redaksjonens ryggtavler idet hun virret rundt, hoppet frem, skjulte seg og til slutt kastet seg mot oss med enorm kraft. Big Sister er en drapsmaskin i mørket.

ÅRETS TEKNISKE BRAGD 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

JUST CAUSE 2
Enorm, idyllisk øy med imponerende synsvidde

■ PLATTFORM PC / Playstation 3 / Xbox 360 UTVIKLER Avalanche GAMEREACTOR MENER 8/10

52 ganger 52 kilometer. Størrelsen på spillandskapet i den svenskutviklede oppfølgeren Just Cause 2, en sandkasse som til forskjell fra andre spillverdener var proppet med liv, bevegelse og dynamikk. Vi hoppet fra motorsykler til taket på forbipasserende sportsbiler, videre opp til balkongene på høyblokker. Derfra kastet vi oss hodestups ned mot bakken, utløste fallskjermen og ventet på nærmeste fly. Just Cause 2 bød på en spillverden så innbydende, idyllisk og grafisk gjennomført at min tidvis glemmer å sette pris på det. Med rendrehastigheter som enkelt utklasserer andre spill i sandkassesjangeren, blir Avalanche stående igjen som dette årets tekniske konger. Bare se på bildet ovenfor; se hvor langt inn i horisonten man kan skue!

2.

DANCE CENTRAL
Harmonix imponerer på dansegulvet

Når vi først prøvde Dance Central, var vi forlegne. Andre gangen gikk det dårlig. Tredje gangen - ikke like dårlig, men fortsatt litt flaut. Fjerde gangen begynte derimot bevegelsene å sitte, og vi innså at Dance Central (ved hjelp av Kinect) leser spillerens bevegelser med skummel presisjon. Imponerende.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Harmonix VI MENER 8/10

3.

GOD OF WAR III
Kratos gjør masseslakt til øyesnop

Nei, det ble ingen 1080p-oppløsning som først lovet. Men hvem bryr seg, God of War 3 kan med enkelhet beskrives som et av årets absolutt lekreste spill. Masse kaos på skjermen til samme tid, gigantisk skala på sjefsfiendekampene og en stødig bildeflyt hele veien. Brutalt og pent. Brutalt pent.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Sony Santa Monica VI MENER 9/10

ÅRETS VÅPEN 2010

CHAOS EATER
Darksiders: Wrath of War

Når navnet ditt er War, har du lite annet valg enn å finne deg et våpen som lever opp til identiteten. Apokalypsens fjerde rytter har helt åpenbart forstått dette, og svingte rundt seg med et enormt kunststykke som får selv Cloud Strife på tanker om pantelåneren. Chaos Eater er sverdet med nok tyngde og kraft til å smadre en bil.

ÅRETS LYD 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

BAD COMPANY 2

Slående våpenlyd og eksplosive HDR-effekter

PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
UTVIKLER Digital Illusions
GAMEREACTOR MENER 8/10

Når det gjelder implementering av HDR-lyd er det få utviklere som har lykkes til de grader som våre svenske naboer i Digital Illusions. Bad Company-spillene har satt standarden for lyddesign i spill, og har imponert oss mer enn noe annet spill i 2010. Hissig krigsspillstemning basert på hvinende kuler, sprakende maskingevær og enorme eksplosjoner er presentert med smart bruk av lydpanorering, dynamikk og surround-kanaler, som til det fulle danner et nydelig lydbilde. Ingen detaljer går til spille i denne fyldige og balanserte lydpresentasjonen.

2.

MAFIA II

Gangsterlivet lyder bra

Når Illusions Softworks påbegynte utviklingen av Mafia II, var de fullstendig klar over at dialogen, musikken og lydeffektene måtte holde kvalitet av verdensklasse. For å løse problemet hyret de inn en lydtekniker fra Hollywood og gravde i lommen for stemmeskuespillerne, et trekk som sikret dem pallplass her hos oss.

PLATTFORM PC / PS3 / X360 **UTVIKLER** 2K Czech **VI MENER** 9/10

3.

MEDAL OF HONOR

Akkurat slik skal moderne krigføring låte

Danger Close Games innså at de trengte kompetanse fra svenske Digital Illusions i utviklingen av Medal of Honors lydbilde. Og slik ble det. Resultatet var et dynamisk og hårfint balansert lydspor der surround-miksen kom til sin fulle rett, og der stemmeskuespillet var akkurat passe macho til å være autentisk.

PLATTFORM PC / PS3 / X360 **UTVIKLER** Danger Close **VI MENER** 10/10

4.

RED DEAD REDEMPTION

Hollywood-kvalitet på Rockstars lyd

Rockstar kjørte omkring med lokomotiv, galopperte over prærien på svarte hingster og skjøt antikke revolvere for å spille inn autentisk lyd til western-eposet sitt. De bygde et helt nytt lydstudio med noen av bransjens mest prestisjerike auteurer i spissen; her skulle alt gjennomføres ned til fingerspissene. Resultat ble derav.

PLATTFORM PS3 / X360 **UTVIKLER** Rockstar **VI MENER** 10/10

ÅRETS HISTORIE 2010

1.

FABLE III

Frihet, tørrvittighet, utroskap

Den overordnede historien i Fable III er kanskje ikke så mangslungen og imponerende som den i mange andre spill, men gjør opp for dette ved å gi spilleren tunge valg, more oss med vittig, tørrbritisk dialog og sideoppdrag som setter ordet "meta" i metavirkelighet. Veien mot kongedømmet var fylt med alskens små historier, ofte krydret med artige skråblikk på sjangeren i sin helhet.

PLATTFORM Xbox 360 **UTVIKLER** Lionhead **VI MENER** 9/10

2.

HEAVY RAIN

Quantic Dreams spillbare thriller

Grunnelementene i Heavy Rains historie inneholdt ingenting vi ikke har sett tidligere, spesielt om man har holdt seg oppdatert på spillfronten de siste 10 årene. Den virkelige styrken lå i hvordan handlingen fortløpende forandret seg ettersom vi opplevde øyeblikk og foretok impulsive valg. Heavy Rain var suggestivt, engasjerende og spennende fortalt.

PLATTFORM Playstation 3 **UTVIKLER** Quantic Dream **VI MENER** 9/10

3.

RED DEAD REDEMPTION

Kaktusskarp Ville Vesten-fortelling

Sittende på hesteryggen med revolver i lanken kunne John Marston håndtere det meste. For å tvinge Marston i kne valgte heldigvis staten å kidnappe både kone og barn – og vi sier heldigvis fordi dette ledet til et spennende, autentisk og sjarmerende western-epos med seriøse undertoner. Velskrevne Red Dead Redemption munnet i tillegg ut i årets mest delikate historietvist.

PLATTFORM PS3 / Xbox 360 **UTVIKLER** Rockstar **VI MENER** 10/10

ÅRETS SKUFFELSE 2010

1.

BLOOD STONE 007

James Samlebånd og skytespillparodien

James Bond er så absolutt ikke død i spillsammenheng, selv om de senere årene ikke har vært snill med ham. Everything or Nothing er det siste virkelig gode Bond-spillet vi husker, men håpet ble tent idet Bloodstone entret scenen. Istedenfor et strøkent actionspill fikk vi derimot servert en gammeldags og utvasket skytetavle hvor motstanderne var hodeløse høns, historien et samlebåndsprodukt og dekningssystemet et desperat forsøk på å dilte etter den lille rekken av tredjepersons skytespill som faktisk har funket. Bånn i bøtta.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Bizarre Creations VI MENER 5/10

2.

FINAL FANTASY XIII

Vi ventet i fire år på en forandring til det verre

Det virket som om vi ventet på Messias' tilbakekomst. Alle de japanske rollespillenes moderserie og bransjens største og lengste spillsaga. Final Fantasy skulle endelig gjenoppstå. Det hadde vært fire år med ventetid preget av kornete skjermbilder, ensidige trailere, svindyre importdemoer og en hype som kunne fått selv en elefant til å glemme (og tilgi). Når det endelig ble sluppet, satt vi igjen med et sukk. Superlineær spillprogresjon og enda mer pompøst skuespill enn tidligere. Er det japanske rollespillets tid forbi?

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360 UTVIKLER Square Enix VI MENER 5/10

3.

THE FORCE UNLEASHED II

Fra spillstjernehimmelen til skjærsilden

Hva som i allverden skjedde med folkene bak spillperlen The Force Unleashed er mystisk. Alt skulle stemme i oppfølgeren: den samme manusforfatteren, flere krefter, større actionscener og doble lyssverd. På nesten besynderlig vis hadde Lucasarts heller valgt å innsnevre opplevelsen med elendig stemmeskuespill og ensformig spillstruktur, i tillegg til å gå så langt som å fjerne essensielle spill-elementer fra forgjengeren. Vi fikk ikke engang kjøpe nye angrepskombinasjoner.

■ PLATTFORM Xbox 360 / Playstation 3 / DS / Wii UTVIKLER Lucasarts VI MENER 5/10

ÅRETS DÅRLIGSTE 2010

1.

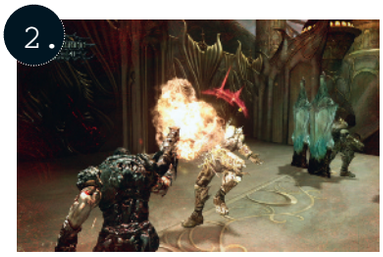
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

Et hån mot spillmediet

Spillet basert på den nyeste Harry Potter-filmen er pinlig. Pinlig overfor ugiverne, pinlig overfor utviklerne, pinlig overfor deres familie og bekjente. Spillvariasjonen forholder seg til å veksle mellom å gå rett frem og trykke på skyteknappen, de tekniske bristene florerer.

■ PLATTFORM Alle UTVIKLER EA Bright Light VI MENER 2/10

2.



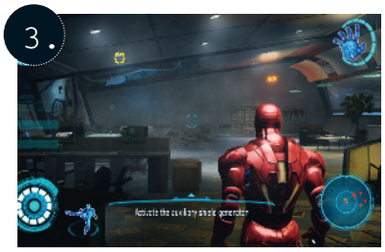
QUANTUM THEORY

Sørgelig Gears of War-kopi

Quantum Theory. Spillet man ikke kan si noe positivt om. En likblek kopi av Gears of War som hører hjemme i mediets frådende avgrunner, blottet for spillglede og ambisjoner. Hvis Quantum Theory faktisk forsøker å hoppe etter Wirkola, snubler de og knekker nakken i forsøket.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVIKLER Tachyon VI MENER 2/10

3.



IRON MAN 2

En skraphaug av et spill

Hvorfor lage et spill som fungerer når man i stedet kan brenne opp budsjettet, spille på slurva og deretter legge til rette for de mest obskure og bristeklare spillelementene som overhodet er mulig? Dette må ha vært filosofien bak filmspillet Iron Man 2, og det føyer seg pent inn i rekken av årets verste spillopplevelser.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVIKLER Sega VI MENER 3/10

4.

TOURNAMENT OF LEGENDS

Håpløst slurvete slagsmål

En tidsreise til Antikken for en runde spillslagsmål høres ut som en bra idé, men når grafikken var like antikk som settingen og Wii-fjernkontrollen ikke ville lystre, falt Tournament of Legends kort på alle punktene som ville funket.

■ PLATTFORM WII UTVIKLER High Voltage VI MENER 4/10

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

ÅRETS UTVIKLER 2010

1.

PLATINUM GAMES

Nyoppstartet selskap lagde to av årets heteste actionspill

Visst forelå en risk om at Platinum Games skulle bli et eneste stort luftslott. Et hypemonster bygget opp av pretensiøse spilljournalister som ville hylle Østens fortrinn over Vesten. Heldigvis var (og er) det Shinji Mikami, Hideki Kamiya og Astsushi Inaba som står bak roret, gjengen som i år har sørget for kreative actioneksplosjoner som Vanquish og Bayonetta, begge to med nok potensial til å ryste actionspillsjangeren ved grunnvollene. Platinum Games er også bemannet av flere tidligere Clover Studios-ansatte, teamet bak Playstation 2-perlen Okami. Med såpass store hoder i staben er det ingen tvil om at Platinum Games har tråkket opp en sti som utallige andre utviklere vil følge, og en slik bragd fortjener en urokkelig plass på vår liste.

1.

IPHONE 4

Apples smarte delikatesse

Når man har gått fra å være nye på markedet til å bli selveste mastodonten, når man har snudd hele mobilmarkedet opp ned, hvordan går man videre? Apple har svaret: man forbedrer alt. Igjen. Foruten et design som gjør Iphone 4 til både et smykke, livsstilsprodukt og en veldig, veldig kul mobil, har Apple integrert markedets skarpeste skjerm i sin nyeste telefon. Den enorme mengden kreative og nytteverdige applikasjoner skader heller ikke.

■ UTVIKLER Apple FORMAT iOS 4

2.

ROCK BAND 3 KEYBOARD

Mad Catz med frekk spillsynth

Den var stabil, stødig og... ekte. Rock Band 3-keyboardet var et virkelig instrument som fylte nybegynnere, såvel som klaviatur-konger og tangentdilettanter, med spilleglede. Midi-utgangen, tangentene og ergonomien på tilbehøret gjorde dette til Rock Band-seriens kuleste instrument.

■ UTVIKLER Mad Catz FORMAT PS3 / Xbox 360 / Wii

3.

XBOX 360 S

Microsoft forfinet konsollen sin

Slik skal det være, Microsoft! Med Xbox 360 S fikk vi en penere, mer stillegående og raskere konsoll enn forgjengeren – og ikke én dag for tidlig. Innebygget nettverkskort var en selvfølge, men ekstra USB-innganger ble kirsebæret på toppen av kransekaken. Alt med denne nye Xbox-versjonen oser design.

■ UTVIKLER Microsoft FORMAT Xbox 360

1.

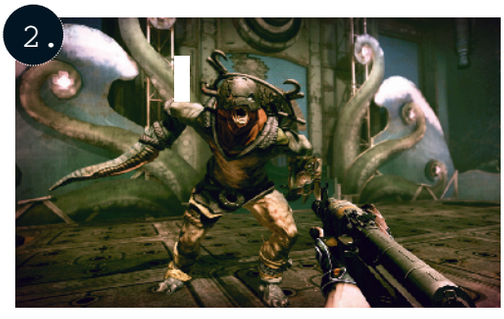
GRAN TURISMO 5

Etter fem år var det dessverre ikke plass til mer enn to nye forsinkelser

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Polyphony Digital LANSERES Ute nå (endelig)

Gran Turismo-serien er utvilsomt Sonys mest fremgangsrike, men de siste årene har serien først og fremst vært synonym med forsinkelse (kun slått av Duke Nukem Forever). Gran Turismo 5 ble for første gang vist frem i 2005, men siden den gang har bilspillet spikret såpass mange slippdatoer at man kunne bygget et skur av dem. Det skulle opprinnelig lanseres i januar, men bare to uker før den store dagen kom bomben: GT5 ble forsinket igjen, på ubestemt tid. I sommer ble det heldigvis bekreftet at Polyphony endelig hadde fått ut fingeren, og 2. november dukket opp på listene. Den gang ei, oktober kom og meldingen blinket på skjermen. Spillet var forsinket, igjen. Denne gangen handlet det heldigvis kun om en måned, og spillet er nå ute.

2.



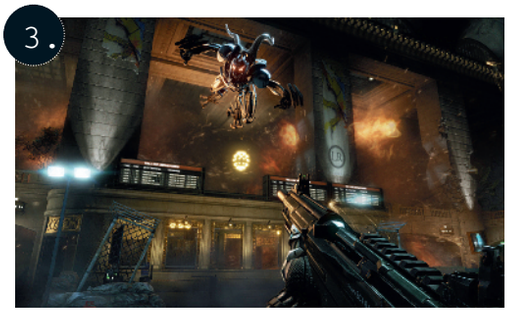
RAGE

Forlokkende dystopi lot vente på seg

Allerede i 2007 ble Rage vist for første gang, spillet som skal sette en ny standard for grafikk i sandkassespill. Men både 2008 og 2009 kom og gikk uten spor av Rage, før vi fikk beskjed om at høsten 2010 er datoen. Og deretter fikk vi beskjed om at nei, de mente 2011. I beste fall.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVIKLER Id Software LANSERES 16/9 2011

3.



CRYSIS 2

Grafikkgigant ble skjøvet lengre inn i fremtiden

Det er mye som står på spill for Crytek med Crysis 2, ettersom spillet også fungerer som reklame for deres nyeste grafikkteknologi. Hodene deres sa at det kanskje ikke var så lurt å slippe spillet i høststormen av stortitler, og derfor ble det klart at mars 2011 er datoen som gjelder.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVIKLER Crytek LANSERES 24/3 2011

ÅRETS KUPP 2010

GTA IV: COMPLETE EDITION

En fullpakket samlerutgave

GTA IV var verdt sin vekt i gull, men i et hyggelig utslag av sjenerøsitet tok Rockstar fatt på to velskrevne utvidelser til spillet og pakket det hele inn i én og samme pakke. Lost and Damned, Ballad of Gay Tony og originalspillet til en lavere pris enn – merkelig nok – originalspillet? Ja takk.

FOR MER OM ÅRETS HARDWARE WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

ROCK BAND 3

Harmonix er avantgarde. Igjen.

■ PLATTFORM WII / PS3 / Xbox 360
UTVIKLER Harmonix
GAMEREACTOR MENER 10/10

Rock Band 3 er mer enn bare et spill; det er et skritt i riktig retning og en renessanse for musikkspillsjangeren. Med en Pro-modus som støtter bruk av strenget gitar med 102-knapper, et keyboard med 25 tangenter og et låtutvalg med alt fra The Doors til nyere rock, kan Rock Band 3 trygt kalles tidenes musikkspill. Selv om folk flest ikke tok seg råd til Pro-gitaren eller et ekstra keyboard, kan vi ikke annet enn å bejuble Harmonix' ambisjoner om realisme.

2.

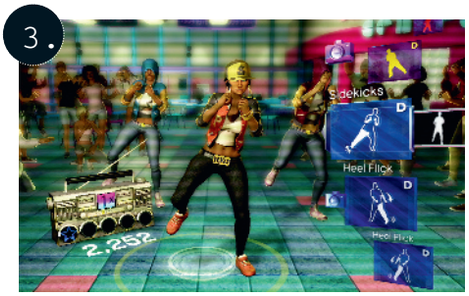
GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Et spill berørt av Rockeguden

Neversofts siste bidrag i Guitar Hero-serien ble en fortelling om Rockekrigere som skulle slakte et Rockebeist ved å... rocke hardt. Med Warriors of Rock gikk serien tilbake til røttene: helt rocka tvers igjennom.

■ PLATTFORM WII / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Neversoft VI MENER 8/10

3.



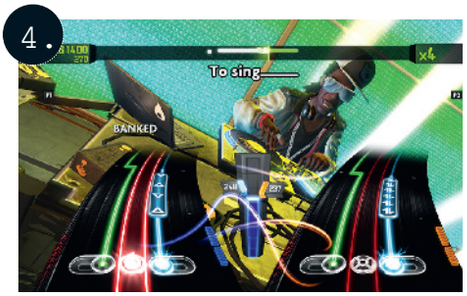
DANCE CENTRAL

Dans, dans, dans oppå bordet

Nesten alle elsker å slå seg litt løs med kule moves i blant, noe Dance Central fort har blitt bevis på. Med nok dansbare låter til å holde deg gående i flere uker og et spillsystem såpass avansert at det fanger opp alle bevegelsene dine, har Dance Central klatret opp på pall som en av de beste sosiale spillene noensinne.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Harmonix VI MENER 8/10

4.



DJ HERO 2

Mer miksemoro med platetallerken

Forrige års friskeste musikkspill ble fulgt opp av en enda litt bedre fortsettelse, proppet til randen med de delikatessene elektronika kan tilby. DJ Hero 2 er spillet for platetafserne som enda ikke har våget seg ut i nattelivet, for spillelskeren som gjesper av gitar og generelt for alle som ikke bruker store skjerf innendørs.

■ PLATTFORM WII / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Freestyle VI MENER 9/10

1.

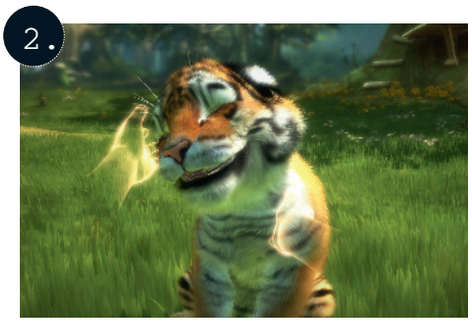
TOY STORY 3

Pent, variert og lekent lisensspill

En sjarmerende film gikk hånd i hånd med et sjarmerende spill - ikke et vanlig syn i denne bransjen. Toy Story 3-spillet valgte å gå litt på siden av filmen, for å komplementere opplevelsen til de som allerede har sett den på kino. Her er det noen som har noe å lære.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Avalanche Software VI MENER 7/10

2.



KINECTIMALS

Fornøyelig dyrepass med Kinect

Kinectimals var et av lanseringsspillene til Kinect, myntet på et yngre publikum, en såkalt virtuell dyrepasser. Som en kjæledyrsimulator fungerer det ekstremt godt; å klappe og sparke ball med en nussesøt tigerunge på skjermen har aldri vært så involverende. Bra, Kinect!

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Frontier Developments VI MENER 7/10

3.

LEGO HARRY POTTER

Pur klossemagi i Lego-Galtvort

Lego-spillene har gjort det bra i Star Wars-universet, hele tre spill som helt sikkert har styrket båndet mellom opptil flere småbarnsfedre og deres sønner/døtre. Med Lego Harry Potter fortsatte suksessen i J.K. Rowlings hysterisk populære trollmannsunivers, kloss for kloss.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER TT Games VI MENER 7/10

ÅRETS SAMARBEIDSSPILL 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

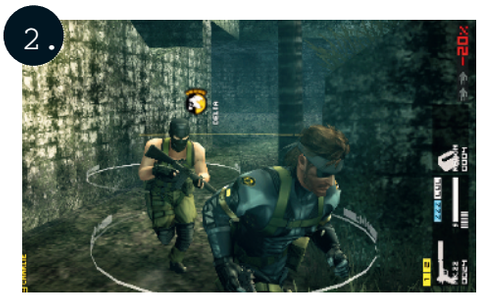
HALO REACH

Årets definitive kompisspill

■ PLATTFORM Xbox 360
UTVIKLER Bungie
GAMEREACTORS MENER 10/10

Det er ikke en overdrivelse å si at Bungie mer enn noe annet satser på en helstøpt sosial spillopplevelse. Halo-serien er en bauta innen lokal sofaspilling, men med fire spillere over Xbox Live er ikke samarbeidet forutsatt at sofaen har plass til flere deltakere. Å skyte seg side om side gjennom kampanjen involverer like mye bjeffing i mikrofonen og intern konkurranse som før, denne gangen i flere store, klassiske Halo-omgivelser. Legg til Firefight, og vi har en vinner.

2.



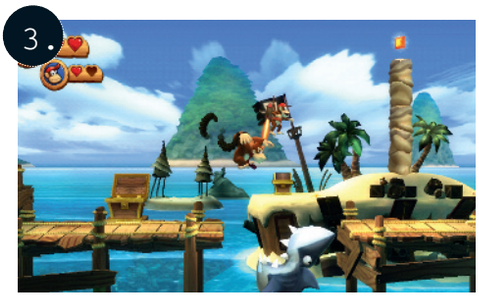
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Fullverdig samarbeidsspill i lommeformat

Å lage håndholdt action i tredjepersonsperspektiv er en utfordring i seg selv. Å gjøre det samarbeidsvennlig er nærmest et underverk. I Metal Gear Solid: Peace Walker sparket vi rumpe, delte ammunisjon og tok avgjørelser i konseil med kompiser – og hadde det gøy hele veien. Vi glemmer heller ikke samarbeidsmodusen Love Box.

■ PLATTFORM PSP UTVIKLER Konami VI MENER 8/10

3.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Kom, bli med!

Donkey Kong Country Returns er bra alene, men dobbelt så bra når du nyter det med en samarbeidspartner. Kompisen din er utstyrt med både jetpack og mulighet til å forlenge hoppene dine, og det er lenge siden vi har ledd like hardt av å utforske brett i selskap med en levende kumpan. Rett og slett herlig gorillamoro!

■ PLATTFORM WII UTVIKLER Retro Studios VI MENER 8/10

4.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Fiffig co-op med Lara i huvudrollen

Gjennomarbeidet inn til beinet, skreddersydd for samarbeid, godt nok designet til at man hele tiden avhenger av hverandre. To hoder tenker bedre enn ett (med mindre begge er idioter) og her settes uttrykket virkelig til livs. De aller smarteste gåtene krever like mye finesse fra både deg og partneren, også i utførelsen.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVIKLER Crystal Dynamics VI MENER 8/10

ÅRETS SPILLFIGUR 2010

1.

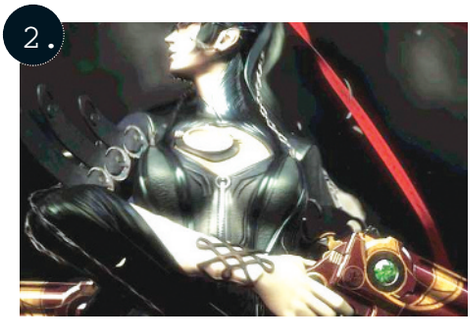
MIKKE MUS

(Disney Epic Mickey)

I sin forførende røde kortbukse er vår favorittmus tilbake i god gammel spillform. Vi har blitt bergtatt av Mikkes magiske penselstrøk i storspillet Epic Mickey (les anmeldelsen lengre ute i bladet), og kan ikke annet enn å trekke på smilebåndet idet den djerve luringen finner på nye musesprell i Cartoon Wasteland.

■ PLATTFORM Wii UTVIKLER Junction Point VI MENER 9/10

2.



BAYONETTA

(Bayonetta)

I begynnelsen av året slo Bayonetta ned i spillbransjen som et seksuelt lynnedslag i vårt patriarkalske medium, og med seg i lommen hadde hun tryllekunster av det oppmerksomhetssyke slaget. Hun plukket egenhendig ned spillverdenens kvinner fra gutteromsveggene for å lære dem et og annet om feminisme. Bayonetta er verken føyelig, høflig eller åpen for dialog - kickass!

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Platinum Games VI MENER 9/10

3.

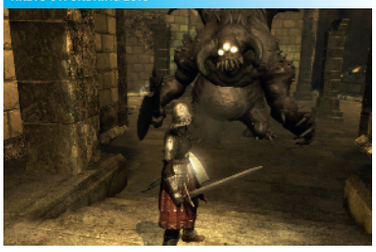
JOHN MARSTON

(Red Dead Redemption)

Med sørstatsaksent, grove skjeggstubber, markante arr i ansiktet og en hardtslående seksløper i beltet, formelig galloperte John Marston inn i mang en spillers hjerte (til lyden av munnspill og brølende mannsrøster). Rockstars westernfigur var akkurat så beinhard som en cowboy skal være, og Lucky Luke får pent finne seg til rette som nummer to i Ville Vesten.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Rockstar VI MENER 10/10

ÅRETS UTFORDRING 2010



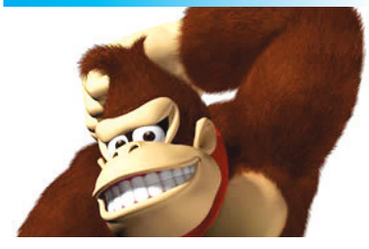
DEMON SOUL'S

Veldig vanskelig, veldig utilgivelig

Følelsen av å være alene og døende, panikken over å ha brukt sin siste helsedrikk og vite at den vanskeligste fienden enda ikke har kommet, uten mulighet til å lagre eller pause spillet. Alt dette var unikt med Demon's Souls. Som en moderne tolkning av Zelda II bød det på en utfordring rundt ethvert hjørne, der konsentrasjon og forsiktighet var essensielt for å overleve. Alt man gjorde i Demon's Souls var avgjørende, enkelt og greit.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER From VI MENER 9/10

ÅRETS PRIMAT 2010



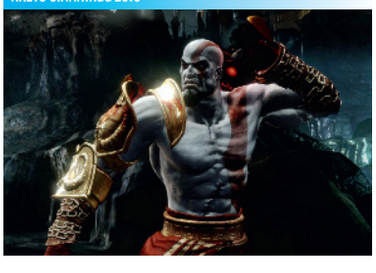
DONKEY KONG

Mer konge enn King Kong

Donkey Kong er en stor, stor primat. Ikke i fysisk størrelse, selv om han har noe å stille opp med her også, men mest av alt som spillikon. Etter å ha dukket opp i en rekke klassikere opp gjennom tidene, heriblant Donkey Kong (arkadespillet), Donkey Kong Country og Donkey Kong 64, gjenvant han i år fordums plattformstorhet med Donkey Kong Country Returns på Nintendo Wii. Donkey Kong er en tøysete og tøff gorilla, alltid like rettferdig og hardtslående i sin dom. Vi liker deg, Kongen over alle primater.

■ TANNGARD Stor UTVIKLER Nintendo SLIPSFARGE Rød

ÅRETS SINNATAGG 2010



KRATOS

Illsint greker med voldelig holdning

Den greske gudemoseren og brøleapen brukte sitt tredje spill på å rive løs flere kroppsdeler, spidde flere mytologiske vesen og dynke slagmarken i mer blod enn tidligere. Kratos' vei mot hevn var dekorert med lik, ild, hat, tatoveringer, struttende muskler og årets mest aggressive holdning mot alt som beveger seg. Kratos var mer bajas enn en 14 år gammel tysk Counter Strike-spiller, og tok definisjonen av «sinne» til et helt nytt nivå.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Sony SM VI MENER 9/10

ÅRETS MUSIKK 2009

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

FABLE III

Lionheads treer bød på et stemningsfylt og påkostet lydspor

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Lionhead Studios GAMEREACTOR MENER 9/10

Musikksmak er noe ytterst subjektivt, men én ting har vi i redaksjonen kommet frem til: musikken i Fable III var fantastisk. De mystiske tonene i Lionheads tredje formidlet mange følelser, heriblant håp, fortvilelse, seier og tap – alt beboende i Bowerstones murbygg og omkringliggende skoger. Lydsporet var så storslagent at det nesten ble litt hyggelig å jakte ned de mange sleivmunnede hagegnomene. Å slåss mot balveriner og landeveisrøvere mens musikken steg og sank i takt med handlingene dine på slagmarken, vitner om at mye energi har blitt lagt ned i spillets lyddel. Også figurerer John Cleese i rollen som butleren, da. John Cleese, pluss en rekke talentfulle stemmeskuespillere som kun kan levere tørre replikker slik en brite er istand til.

2.

SUPER MARIO GALAXY 2

Muntert og orkestralt fra Koji Kondo

Koji Kondo er et kjent navn i Nintendo-verdenen, og med Super Mario Galaxy 2 traff han innertieren for andre gang. Vi vekslet fra stemningsfulle og dystre lydspor til overstrømmende glade melodier, som brakte tankene våre tilbake til Super Marios mange eskapader. Praktfullt.

■ PLATTFORM WII UTVIKLER Nintendo VI MENER 10/10

3.

HALO: REACH

Overdådige strykere i Halo-orkesteret

Halo-serien er kjent for å støttes opp av majestetiske lydspor, og i år var intet unntak. Med den stadig like talentfulle komponisten Marty O'Donnell i spissen, ble Reach båret frem av betimelig gitarriff, episke orkesterspor med dramatiske taktomslag og emosjonelle, sødmefylte strykere.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Bungie VI MENER 9/10

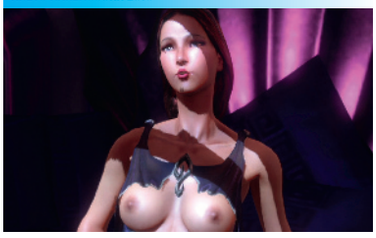
ÅRETS RASKESTE 2010

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Halsbrekkende biljakter

Det går unna i Hot Pursuit. Det skader heller ikke at spillet e smakt til med elleville biljakter der politi og røver spiller hovedrollen. Bare pass på at du får med deg noen av omgivelsene mens du freser nedover asfalten. De er nemlig noe av det peneste vi har sett i hele år. Hot Pursuit er overdrevent lekkert, overdrevent fartsfylt og uhyre morsomt Vi var bare nødt til å finne en plass på listen.

ÅRETS NAKENSJOKK 2010



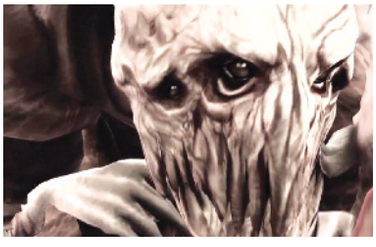
STAKKARS BLUSE

God of War III

Når vi krøp inn i ormehullet på toppen av Olympus hadde vi på det beste forventet et distingvert teselskap. Eller kanskje et selvhjelpskurs. Som erstatning fikk vi derimot en velutstyrt dame som hadde fått blusen sin istykkerrevet. Synd, i og med at blusen var ganske fin.

■ PLATTFORM Playstation 3

ÅRETS SJEFSFIENDE 2010



THE CRAWLER

Fable III

Som om det ikke var skummelt nok å spasere rundt i mørklagte ruiner i all ensomhet, måtte Crawler stadig vekk spe på med genuint skremmende anekdoter om mørket, døden og alt der imellom. Når han ikke viste ansikt, runget den dype, orakelaktige stemmen hans som et ekko i kulissene, forvitret og plaget som kun en eldgammel ondskap kan være. Glem mørke bakgater, denne fyren vil man ikke engang møte på fortauet.

■ PLATTFORM Xbox 360

ÅRETS SVEIS 2010

BAYONETTA

Bayonetta

Noen får aldri nok. Som for eksempel Hideki Kamiya. Han har designet en heks som slakter engler med pistoler på armer og støvleskaft, før han fikk det for seg at dette var for uoriginalt og deretter bestemte seg for å gjøre drakten hennes til hår. Hennes eget hår. Som også kan formes til knyttnever, demoner og en aldri så liten panter. Bayonetta har rett og slett årets – kanskje tidenes - frekkeste frisyre.

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360

ÅRETS FLERSPILLER 2010

FOR MER OM ÅRETS SPILL WWW.GAMEREACTOR.NO

1.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Lagkamerater er viktig, spesielt på slagmarken

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 / Playstation 3 UTVIKLER Dice GAMEREACTOR MENER 8/10

Årets flerspilleropplevelse ble servert av våre svenske naboer i Digital Illusions, som med et stramt fokus på samarbeid har gjort det aller meste riktig. Bad Company 2 er bra alene, men enda bedre idet man kaster seg inn i den knurrende actionfesten sammen med venner. Taktikkeri og lagspill blir belønnet i like stor grad som et finjustert sikte, samt et snedig respawn-system som gir deg muligheten til å starte opp rett bak kompanjongene dine. Det er simpelthen flust av gode funksjoner som gjør flerspilleropplevelsen komplett i Bad Company 2, og begynner vi å spille andre skytespill over nettet, ender vi alltid opp med å lengte tilbake til Dice-spillet. Det skader heller ikke at bygninger kan raseres og jevnes med jorden ved tyngre skyts, eller hva?

2.

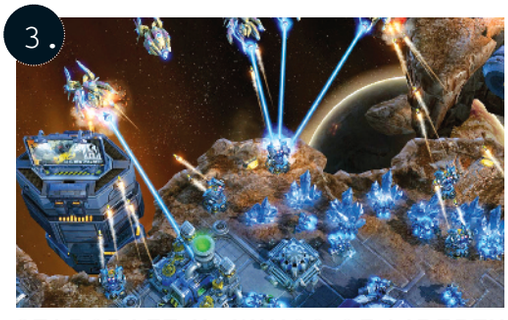
HALO: REACH

Verdens beste matchmaking-system

Med et matchmaking-system som får store deler av konkurransen til å blekne, et høyst kreativt nettsamfunn, et vanedannende jag etter erfaringspoeng og flere nyskapende spillmodi, var internettspilling i Halo: Reach en skinnende diamant på Xbox Live. Samarbeidsdelen har fått sin egen pris.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Bungie VI MENER 10/10

3.



STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Og Koreanernes jubelrop gjaller

Bare Blizzard vet hvordan man oppretter mirakler. Det er nesten vanskelig å forestille seg hvor umåtelig stor og populær Starcraft-serien er. Det er i prinsipp Sør-Koreas nasjonalsport. Starcraft II videreførte flerspillerherligheten med Battle Net 3.0 og en suveren balanse på slagmarken.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Blizzard VI MENER 9/10

ÅRETS BEROLIGENDE 2010

POCKET FROGS

Det handler om froskeoppdrett

Ikke noe mer enn det. En bedagelig, zen-aktig froskehage, en endeløs pytt med vannliljer og enda flere frosker, et overordnet mål som dreier seg om å ta vare på sjiraffer. Nei, vent. Frosker. Pocket Frogs er Iphone-spillet som fanger deg på akkurat samme måte som Tamagotchi fanget en hel generasjon, og samlemanien sender tankene til Pokémon. Vi vil jo bare eie flest mulig frosker.

1.

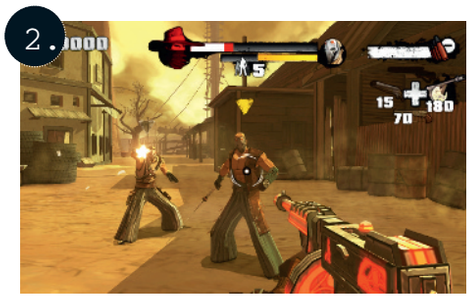
SINGULARITY

Fortrinnlig tidskrøll

PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
UTVIKLER Raven Software
GAMEREACTOR MENER 9/10

Med intrikate fysikkgåter, en nervepirrende atmosfære og brølende actionscener slo Singularity ned som et lyn fra klar himmel i skytespillsjangeren. Vi ble rett og slett tatt på sengen når vi satt livredde med begge bein nøstet sammen i sofaen, forberedt på å skvette idet vi entret det ene nervepirrende området etter det andre. Med et velbalansert temposkifte, en bråte med våpenoppgraderinger og en spennende historie satt vi klistret foran skjermen. Singularity kan pryde seg med å være årets hyggeligste overraskelse i 2010.

2.



RED STEEL II

Knivskarp oppfølger med stålkontroll

Det første spillet var middelmådig. Forventningene til oppfølgeren var på bunnivå. Ubisoft tok derimot i bruk Motion Plus-tilbehøret til Wii-fjernkontrollen og forvandlet sverdspillet fra stivt og kløne til smidig og presist. Vi likte også tegneseriestilen.

PLATTFORM Wii UTVIKLER Ubisoft VI MENER 8/10

3.

TOY STORY 3

Herlig supplement til filmen

Tro det eller ei, spillet forsuret ikke filmopplevelsen, spillet gjorde filmen en særdeles stor tjeneste. Toy Story 3 var ikke bare et fargerikt og variert plattformspill med en flott sandkassemodus, men en av årets hyggeligste overraskelser.

PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVIKLER Avalanche VI MENER 7/10

4.

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

Trening og spillglede med hele kroppen

Joda, vi hadde sett demonstrasjoner av spillet i forkant, hvor alt fungerte strålende på scenen, men skepsisen forsvant aldri helt. Det vil si, inntil vi fikk prøve spillet selv og oppdaget hvor mye informasjon det kan fange opp ved hjelp av Kinect-sensoren. Det er gøy å trene!

PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Ubisoft VI MENER 9/10

ÅRETS OVERRASKELSE 2010

ÅRETS HÅNDHOLDTE 2010

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Vakkert rollespill i lommeformat

Birth By Sleep var et ekstremt pent spill med herlig historiefortelling, og et koselig gjensyn med elskede Disney-figurer. Historien ble flettet sammen på magisk Kingdom Heart-vis og skaper en fantastisk levende atmosfære. Det beste Kingdom Hearts-spillet siden originalen, og essensielt for dere med PSP i stallen.

PLATTFORM PSP UTVIKLER Square Enix VI MENER 9/10

ÅRETS NYSKAPENDE 2010

KINECT

Microsoft beveget oss

Kinect er kamerakontrolleren som fanger opp spillerens bevegelser helt ned til håndleddet. Flere av lanseringsspillene har lykkes med å bevise at det faktisk går an å spille uten bruk av knapper og spaker, hvilket føles merkelig befriende. Kinect kan fange opp to spillere på skjermen til samme tid ved å lese dimensjonene på dere begge, og med det infrarøde kameraet er ikke lysforhold noe problem.

PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Microsoft

ÅRETS UTVIDELSE 2010

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Omveltning i Azeroth

Definisjonen av utvidelse i spillsammenheng varierer mellom alt fra enkeltbrett, nye våpen og helt nye oppdrag i spillets historiedel. I år er det derimot ikke vanskelig å gi seierspokalen til Cataclysm, som ikke bare byr på nye raser og oppdrag, men bygger om hele spillverdenen i samme slengen.

PLATTFORM PC UTVIKLER Blizzard VI MENER 9/10

ÅRETS COMEBACK 2010

DONKEY KONG

Verdens tøffeste gorilla

Donkey Kong Country Returns er bra alene, men dobbelt så bra når du nyter det med en samarbeidspartner. Kompisen din er utstyrt med både jetpack og mulighet til å forlenge hoppene dine, og det er lenge siden vi har ledd like hardt av å utforske baner i selskap med en kompis. Rett og slett herlig gorillamoro!

PLATTFORM Wii UTVIKLER Retro Studios VI MENER 8/10

Verdens dyreste racingsimulator krysser målstreken med en godkjent plassering.

GRAN TURISMO 5

Plattform PLAYSTATION 3 **Utvikler** POLYPHONY DIGITAL **Utgiver** SONY **Lanseres** UTE NÅ **Antall spillere** 1-16 **Anb. alder** 12

Når Gran Turismo 5 er bra, er det fantastisk. Når spillet glimter til skinner det som en velpolert diamant med sin fantastiske grafikk og balanserte bilfysikk. Men når Gran Turismo 5 er dårlig, så er det faktisk skikkelig dårlig. Da snakker vi slurvete grafikk, hakkete bildeoppdateringer, merkelig kjøreføelse og blek presentasjon.

Om litt forstår jeg at utviklingen av Polyphonys femte Gran Turismo-spill ikke bare har vært dyr og tidkrevende, men også ganske problemfylt. Sluttproduktet har verken mål eller mening til tider, og selv om det iblant dreier seg om skikkelig kvalitetsracing sitter jeg likevel igjen med et splittet inntrykk.

Det har tatt fem år og ni måneder å bli ferdig med Gan Turismo 5. Det har kostet 60 millioner dollar. En ganske heftig sum for et spill som ikke kan konkurrere med skadefysikken og nettmodusen til Forza Motorsport 3 og Need for Speed: Shift, synes du ikke? Det vi får er masse biler og racingligaer i karrieremodusen, som er det viktigste i Gran Turismo 5. Det er dette som er rosinen i pølsa. Og det er greit det - 1031 biler og 60 baner (inkludert spesialstrekninger) er mer enn nok å basere et spill på. Og tro meg – om Polyphony hadde viet like mye tid til de fremhastede partiene som de velfungerende elementene ville Gran Turismo 5 stått fjellstøtt.

Racingklassene

Gran Turismo 5 er stappet til randen med ligaer og biler, som utklasserer alle andre i sjangeren når det kommer til innholdsmengden. Med unntak av GT-modusen med 66 baner og 1031 biler får vi også offisielle Nascar-biler, tre WRC-kjørrer, fem ulike go-karts og en bunke Formel 1-biler man låser opp under den siste timen av karrieremodusen. Den beste modusen er utvilsomt Nascar-delen, som føles velgjort og fartsfylt.

Idet jeg befinner meg i Gamereactors Fanatec Rennsport-cockpit med Logitech G27-rattet i hendene og gassen i bånn på spillets Calsonic Nissan GT-R er Gran Turismo 5 fantastisk. Jeg smetter mellom autovernet i Suzuka-racet, og merker at jeg mister grepet på bakhjulene når jeg er litt for hard med curb-angrepet. Bilen slynger seg sidelengs langs banen, men takket være bilfysikkens briljante respons klarer jeg raskt å gire om og sladde for å kaste meg ut i den siste kurven før målstreken. Bilfysikken i Gran Turismo-serien har alltid vært litt for strømlinjeformet. For mekanisk. For tung. I Gran Turismo 4 føltes det ofte som at man styrte en 12 tonns stålklump fremfor en Japan GT på 1200 kilo. I Gran Turismo 5 har Polyphony gjennomarbeidet dekkfysikken og simuleringen av tyngdepunktets forflyttelse, og det kjenner jeg momentant. Når bilen slenger seg inn langs de trange kurvene får vi en helt ny dekkfysikk, som tilbyr en bedre dynamikk en tidligere. Siden Gran Turismo-serien alltid har vært synonymt med presisjon er det forfriskende å få en mer genuin fartsfølelse, der både kraften og irritasjonsmomentet vi har savnet endelig er på plass. Etter å ha valgt kjøretøy og bane uten de teite bilene som kontrolleres av spillets kunstige intelligens begir jeg meg ut på Laguna

POLYPHONY HAR LEVERT ET OVERRASKENDE UJEVNT RACINGSPILL...

Gass på! Når man starter Gran Turismo 5 blir du spurt om å installere spillet på maskinens harddisk, som tar cirka 50 minutter. Om du ikke gjør dette installeres hver bane etter at du har valgt dem, som tar cirka ett minutt før hver konkuranse.

Seca, Monza og Suzuka for å kuppe banetidene. Og her stråler Gran Turismo av pur kvalitet.

To timer senere parkerer jeg stumpen i Sebastien Loebs WRC-bil, og dessverre er den kvalitetsmessige kontrasten overveldende. Det er en brå overgang fra et lynraskt asfaltmonster til en gresstyggende sportsbil. Vi går fra briljant kjøreføelse og millimeterkorrekt dekkfysikk til håpløs slurvete og latterlig dårlig bilfysikk. Det samme gjelder Kart-delen, som i likhet med resten av WRC-hurven burde vært skrapet. Men det stopper ikke her - presentasjonen i Gran Turismo 5 er nemlig verdiløs på sitt dårligste. De ulike grafiske uttrykkene kombineres med et enormt uoversiktlig oppsett og lite gjennomtenkte menyer, som tvinger deg til å hoppe frem og tilbake i menysystemet. Det hjelper ikke at absolutt alt er druknet i utdatert design heller. En annen ting som forundrer meg med Gran Turismo 5 er forskjellen mellom de forskjellige bilene og banene. 200 av de 1031 kjerrene går under navnet Premium Cars, som er utformet med Playstation 3s fulle kapasitet i minnet. De 800 bilene som er igjen er Standard Cars, som verken har forseteperspektiv eller godkjent bilfysikk. De ser rett og slett ikke bra ut.

Til og med banene varierer i kvalitet. Du går fra å kjøre på et godtedrops av en bane med utrolige lyssettinger (Nürburgring, Rom, London) til å kjøre blant lavoppløselige teksturer og platt belysning (Laguna Seca, Monza). Jeg føler meg like splittet i forhold til det grafiske arbeidet. Reprisene er (som vanlig) usannsynlig velgjorte, mens visse teksturer på asfalten minner om Playstation 2-tiden. Væreffektene er heller ikke særlig realistiske, og gjør at spillet begynner å hakke. Skikkelig bra blandes med skikkelig dårlig, med andre ord. Og slik er det hele tiden.

Og til syvende og sist er dette helhetsinntrykket jeg sitter igjen med. Polyphony har levert et overraskende ujevnt racingspill, og jeg lurer på om deres usikkerhet i utviklingsfasen ble kompensert med å stappe inn alt mulig fremfor å gjøre det de hadde ekstremt bra.

Midt i kjefterunden må jeg gi Polyphony Digital en klapp på skulderen for en teknisk imponerende og underholdende nettdel. Jeg har dessverre ikke rukket å teste alle løpene enda, men førsteinntrykket er i alle fall svært godt.

★Konklusjon

Mellom kjedelige spillmoduser, ujevn grafikk, en merkelig presentasjon og en stillegående og svært strukturert karrieredel lurer det en forbedret og dynamisk bilfysikk, en godkjent nettmodus og nydelige Premium-biler. Men det er ikke nok til å ta igjen Forza Motorsport 3.

Petter Hegevall

7/10

2:a En annen mening: Kristian Nymoen

Etter omkring syv år med utvikling og 60 millioner dollar i utviklingskostnader er det ikke rart at forventningene til Gran Turismo 5 går ut av proporsjoner. Det virker som at mange kun blir tilfreds hvis Gran Turismo 5 skal være en racingrevolusjon - noe det ikke er. Det er derimot en helstøpt racingsimulator med tonnevis av moro foran skjermen.

Sammanfattning:
Gran Turismo er tilbake, om enn noe ujevnt. **8/10**

Meningsløst

Før lanseringen snakket Sony hull i ørene på oss under forklaringen av de nye funksjonene, som blant annet GT Auto og Create A Track. GT Auto-delen ble beskrevet som en konkurransedyktig variant av stylingsystemet i Forza 3, som i all sannhet er sjanseløs mot sin rival. Banebyggingsfunksjonen er heller ikke noe å skrive hjem om, siden det bare tilbyr forhåndsbestemt innhold med svakt designede baner du kan døpe til din egen. Meningsløst.

Nintendos yndlingsprimat vender tilbake i en helaftens plattformfest.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Plattform WII Utviklere RETRO STUDIOS Utgivere NINTENDO Lanseres 3. DES Antall spillere 1-2 Anb. alder 7

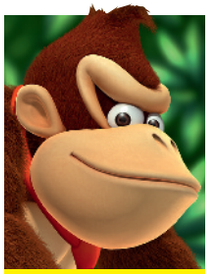
Apehårene reiser seg i spenning langs nakken. De første nivåene i Donkey Kong Country Returns får det til å krible i Nintendo-avdelingen av skrotten, og jeg rekker ikke å runde de første brettene før jeg er fortapt i Donkey Kongs nye eventyr.

Det skortet på kjedelige stunder i de veldesignede banene vi så i det gamle Donkey Kong Country, og når Retro Studios tar seg av Wii-oppfølgeren er de like genuine i oppfinnerkunsten. Altså, i hvor mange spill kan du sparke krabber i et piratskip, for så å knuse gigantiske stenblokker mens du rir på et neshorn i jungelen?

Det morsomste skjer imidlertid når jeg får ape-assistanse - altså når jeg utforsker brettene med en kompis. Vi ler som besatt når vi oppdager at man kan hoppe mellom nivåenes for- og bakgrunn, og spiller med barnlig glede på plattformene som tidligere har fungert som kulisser. I likhet med det gamle 16-bitseventyret er det drøssevis med hemmeligheter her, og hengivne samlere kan sitte lenge foran skjermen og samle bananer, mynter, puslebiter og bokstaver som staver K-O-N-G. Det er grisevanskelig å finne absolutt alt, men heldigvis sitter en hjelpsom papegøye parat for å hjelpe deg med puslebitene.

Retro sklir bare på ett bananskall, og det gjelder spillkontrolleren. Den er ikke optimal, og det er viftekravet sin skyld. Enten spiller du med en horisontal Wii-kontroller, eller så bruker du nunchuken. Jo da, den grunnleggende responsen er selvfølgelig å spore. Men bevegelser som bakkestøt eller rulling krever at du vifter med kontrollen, og utfallet avhenger i større grad av flaks enn det kanskje bør. I tillegg blir viftingen kjedelig i lengden, og jeg ville satt pris på en annen tilnærmingsmetode eller mer finpussing.

Kongelig kamera Den gode kameraføringen i Donkey Kong Country Returns zoomer inn og ut avhengig av situasjon, akkurat som i originalen.



Co-operativt

Med på jungelferden er også Diddy Kong, som er den minste av de to primatene. Når du spiller alene hjelper Diddy (og jetpacken hans) deg med å komme lengre med hoppene, mens kompisen din får styre apestegene hans i co-op. I ekte Nintendo-stil er det duket for flerspillerøyeblikkene vi så i New Super Mario Bros. på Wii, som beviser at delt glede rett og slett er dobbel glede.

Vifting kan jo faktisk fungere i riktig dosering - bare se på Super Mario Galaxy.

Likevel er det utrolig godt å se gamle Kong i farta igjen, og Retro har gjort en toppjobb med å gjenopplive primaten. Og endelig får vi bevis på at todimensjonale plattformspill kan være mer enn gjengrodde retroutgivelser - Donkey Kong Country Returns er nemlig et høyaktuelt spill, som ikke er rotfestet i fortiden i det hele tatt.

★ Konklusjon:
Bortsett fra noen problemer med spillkontrolleren er Donkey Kongs hjemkomst en helaftens produksjon, som henter frem smilebåndet gang på gang. Om du er fan av plattformsjangeren bør du vræle av glede.
Jonas Elfving

8/10

SONIC COLOURS

Plattform WII / DS Utviklere SONIC TEAM Utgivere SEGA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 6

Morsomt nivådesign Sonic får boltre seg i flere utsøkte nivåer i Sonic Colours.

Det er hele 12 år siden vi fikk et skikkelig Sonic-spill. Det gikk under navnet Sonic Adventures, og det blå pinnsvinet klarte nok en gang å sjarmere fansen i senk. Siden den gang har vi blitt servert katastrofale spill som Sonic Unleashed og Sonic the Hedgehog, som har vært lesset til randen med dårlige sideoppdrag og alternative moduser. Sonic Team har nok gjennomgått en skikkelig sjelegransking, for i Colours er Segas krabat tilbake i toppform.

Sonic Colours utspiller seg i Dr. Eggmans gigantiske fornøyelsespark, som strekker seg over et utall planeter bebodd av Wisps. Hans egentlige objektiv er imidlertid å kidnappe Wispene for deres ulike kvaliteter, og det lar ikke Sonic gli forbi. Dermed begir det blåfargede fartsfantomet seg ut på akkurat det eventyret vi har lett etter i over ti år - Sonic Colours.

Hver Wisp kommer nemlig med forskjellig farge og kraft, som Sonic overtar i en liten stund. Noen Wisper gir deg mulighet til å drille gjennom noe, mens andre forvandler deg til en laser. De åtte forskjellige egenskapene åpner for et univers spekket med variasjon og glede,

SONIC ER TILBAKE I TOPPFORM...

der spesielt banen Starlight Carnival viser at det lynraske pinnsvinet er tilbake på hjemmebane. Vi får en oppvisning i spennende og utforskende nivådesign, som ikke ville vært mulig uten integrasjonen av Wispene. Historien sklir perfekt inn i omgivelsene, og med de iøynefallende animasjonene er jeg solgt fra første sekvens.

Spilloppsettet har også fått en overhaling. Endelig får vi prøve noe som ikke avhenger av fart alene, som gjør plattformelementene både engasjerende og fulle av liv. Dessverre er det noen elementer i nivåene som ikke er like presise, og siden du må fullføre hvert brett for å gå videre til en ny planet er det ekstremt irriterende å tape på grunn av en designfloke.

★ Konklusjon
Det tok en stund, men Sonic Team har endelig rullet opp ermene og gitt oss et Sonic-spill med substans. Segas store stjerne leverer varene så det holder.
Line Fauchald

8/10

CREATIVE

THX TruStudio PRO

Sound BLASTER TACTIC3D

DUAL MODE™

PC | MAC

3D SURROUND

VoiceFX

Mikrofon som kan kobles til og fra

Hev spillopplevelsen med THX TruStudio Pro Audio

Opplev utviklingen innen 3D-spillyd med spillhodesettene Sound Blaster Tactic3D Alpha og Sigma. Akustisk optimaliserte drivere kombinert med THX® TruStudio Pro™-teknologi forvandler hverdagslyd til en stor kinoopplevelse. Berøringsskjermprogramvare og TacticProfiles™ lar deg lagre og dele dine favorittinnstillinger, inkludert THX TruStudio Pro Surround™ for oppslukende 360°-hodetelefonsurround og VoiceFX-teknologi for fordreiing av stemmer. Dual Mode-designen lar deg koble til via standard minikontakter eller bruke Dual Mode™ -adapteren til å koble til USB-porten på en PC eller Mac for en fullstendig THX TruStudio Pro-opplevelse.

Alpha
Dual Mode 3D Surround-spillhodesett

- Tilpassede 40 mm-drivere for basslyd som får pulsen til å dundre
- THX TruStudio Pro Surround med tilpassbare TacticProfiles
- Lett og robust design for lange spilløkter

Sigma
Profesjonelt spillhodesett

- Høyoppløselige 50 mm-drivere for uovertruffen lydytelse og altoppslukende kvalitet
- THX TruStudio Pro Surround med tilpassbare TacticProfiles
- Hodebånd med stålkjerne for god tilpasning og maksimal holdbarhet

Forhandlere som deltar:

ELKJØP KOMPLETT.no SPACEWORLD

soundblaster.com/tactic3d

© 2010 Creative Technology Ltd. Med enerett. Det faktiske innholdet og fargene kan avvike litt fra det illustrasjonene viser.

Gutten med tryllestaven er tilbake, men makter ikke å trollbinde oss.

HARRY POTTER OG DØDSTALISMANENE

Plattform PS3/XBOX 360/WII/PC **Utvikler** EA BRIGHT LIGHT **Utgiver** EA **Lanseres** UTE NÅ **Antall spillere** 1-2 **Anb. alder** 12

Jeg vet ikke helt hvor jeg skal gjøre av meg. Anmeldelsen burde begynne med en referanse til filmen som snart har premiere. Jeg burde nevne min lidenskap til bøkene og universet generelt. Orden og struktur burde herske. Harry Potter and the Deathly Hallows har derimot gjort meg uvel, og det finnes ikke verre løfter for fremtiden enn at "Del 1" fins i spillets tittel.

Spillet sparkes igang med en fire minutter lang flytur uten videre introduksjon, hvor alt innebærer å flytte siktekornet forvirret rundt på skjermen. Ingenting skjer. Omsider dukker det opp et knippe Death Eaters som skyter litt på deg, virrer omkring som fluer og forsvinner hvis man trykker ned skyteknappen tilstrekkelig mange ganger. Noen hadde åpenbart som ambisjon å markere startskudd for opplevelsen med en programmeringsfeil av de sjeldne.

Og slik går nu dagen. Kun etter et par timer må jeg heise det hvite flagget og bli en bitter, ung mann. Spillkontrollen er klønete, det visuelle fremstår i sin helhet som svaret på hvorfor jeg gråter meg i søvn, oppdragene krever at man trykker angrepsknappen gjentatte ganger for å jordfeste bølger på bølger med onde trollmenn og hekser som hyler de samme besvergelsene og møter sitt endelikt med nøyaktig samme animasjon.

Peiskos Og dermed gikk ikke pakken med marshmallows fullstendig til spille.

Gestikuli Vita!

Eller alle mann til Kinect. Selv om Deathly Hallows kan skilte med lovnaden "Better With Kinect" på omslaget, kan det neppe bli verre. Styringen er som en trassig sneip med snørr i munnviken, og like medgjørlig som en bjørn på sommerstid. Hvis du har ambisjoner om å gjøre presise bevegelser kan du legge fra deg disse på dørterskelen og rusle slukøret i retning nærmeste vannhull. Å tegne formler er klønete, Kinect er bedre enn dette.

I tidligere Potter-spill hadde man muligheten til å utforske Galtvort, men ikke her. Å ha positive forventninger til et spill om Harry Potter er som å spille russisk rulett - noen av dem belønner deg med en god opplevelse, andre gir deg grunn til å forlate denne verden. Spillstrukturen er en vaklende dinosaur, som sender deg fra sted til sted for å fullføre mål som for eksempel å "redde 5 individer" eller "overleve fra A til Å". Visst har utvikleren gitt oss noen minispill som støtter Kinect, men å tegne formler i luften går fort ut på dato, spesielt når presisjonen kan tas opp i et panel og diskuteres.

Alle regler for hvordan et engasjerende og underholdende spill skal lages spyttes i ansiktet, slik at væsken rikosjetterer mellom øynene på angrende forbrukere. Hvis det finnes tendenser til god gjengivelse av historien bak filmen bak boken, drukner det i all øvrig elendighet før man engang rekker å legge merke til det. På toppen av det hele mangler figurene leppesynkronisering, og har utseendet til noe som helt sikkert vil skremme et lite barn.

Konklusjon:
Deathly Hallows er kroneksempelet på hvordan et lisensiert filmspill ikke skal lages, og alle eksemplarer av spillet bør smeltes sammen til en amulett, forsegles i Pandoras eske og hentes frem igjen om cirka 1000 år, når onde trollmenn eksisterer i det virkelige liv og trenger en kilde til inspirasjon for å ødelegge verden. Er du så uheldig å eie spillet, kan jeg eventuelt anbefale deg å ta beina fatt til nærmeste spillbutikk for en kjapp lovprisning av innbytteordningen deres. Avada Kedavra.
Daniel Guanio

2/10

EA vil overgå Little Big Planet, men har for kraftig lås på lekekassa.

CREATE

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360/WII/PC/MAC Utvikler EA BRIGHT LIGHT Utgiver EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 7

Kun fantasien setter grenser. Slik prøver EA å fenge vår oppmerksomhet med EA Bright Lights nye spill. I utgangspunktet er det en særdeles innbydende tanke. Å kunne bygge de mest vanvittige, halsbrekkende konstruksjoner, samtidig som en ukritisk misbruker de fysiske lover på det groveste. Det burde jo by på en skikkelig karamell av en spillopplevelse. Eller?

Create strekker seg over 14 opplåsbare brett, som består av ti fysikkbaserte og fem utformende oppgaver. Det er verdt å merke seg at du har flotte 3D-omgivelser der dekoratøren i deg selv kommer frem, selv om den virkelige handlingen foregår på 2D-plan. Dette er litt synd. Jeg klarer ikke helt å skyve fra meg tanken om at fysikkgåter i 3D kunne blitt en høydare.

Fargeglede Spillet er dyppet i et lystig og fargerikt malingsspann. En lett og gladsindig grafikk presenteres, ikke ulikt det vi får i for eksempel Viva Piñata eller Little Big Planet.

KUNSTNERISK FRIHET BREMSES AV STRENGE RAMMER...

Jeg har lært at "create" på godt norsk betyr å skape eller å opprette. Etter å ha tilbrakt noen timer med Create befinner jeg meg i en frustrerende situasjon. Jeg har blitt lurt! Enten har min tidligere engelsklærer kost vettet av seg med organisert vranglære, eller så er det EA som åpenbart mesker seg med en misvisende tittel. Jeg føler nemlig at jeg ikke skaper noe av særlig av betydning. En stor del av oppgaveløsningen går ut på å vilkårlig plotte ned en mengde forhåndsbestemte klistremerker og bakgrunner på et allerede ferdigkonstruert brett. Sånn sett føles "å dekorere" som et mer dekkende verb.

Det skal riktignok sies at for å fullføre de ulike hjernevriderne er du avhengig av å sette sammen en kjede hendelser ved å benytte utvalgte tilgjengelige objekter. Det føles likevel ikke som at jeg skaper noe nytt, ei heller at kreativiteten flommer. Ofte legger de tilgjengelige objektene altfor klare føringer for hvordan oppgaven skal løses. Den kunstneriske friheten bremses av strenge rammer, og hadde det vært flere verktøy ville utvikleren vært nærmere målet.

Electronic Arts

EA ble grunnlagt i 1982 av Trip Hawkins, og fokuserte i utgangspunktet på PC-spill. Mot slutten av 80-tallet åpnet de dørene for konsollmarkedet, og ved millenniumsskiftet var utgiveren en av de største i verden. Etter gode salgstall med både Harry Potter-, The Sims- og Rock Band-serien så de potensialet i familiemarkedet, og slo til med spill som Monopoly Streets og nylig Create. Men EA har dreisen på mer enn barnespill, og har titler som Medal of Honor, Dragon Age: Origins og Bulletstorm på samvittigheten.

Konklusjon:
Create er et spill som kunne vært så mye, mye mer. EA oppfordrer til kreativ tenkning hos brukerne, men har ikke piffen som trengs for å utforme oppgavene på en god måte. Jeg håper virkelig at det vil komme en oppfølger i løpet av de nærmeste årene, for om utviklerne lærer av sine feil kan dette bli meget interessant.
Kim Kristiansen

5/10

IVY THE KIWI?

Plattform WII/DS Utvikler PROPE Utgiver DTP ENTERTAINMENT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder ALLE

Kreative løsninger Bruker du ikke lianene riktig risikerer Ivy å bli spist av livsfarlige fugler. Løp!

Konseptet er enkelt. Du skal føre den nusselige og hjemløse fuglen Ivy hjem til sin mor, og på ferden må du guide det lille kreket gjennom forskjellige hindre. Heldigvis er det ikke like enkelt som det later til å være, for Ivy er såpass lett på foten at hun hopper og spretter til alle vinkler og kanter i tide og utide. Dermed er det duket for å tegne både vertikale, horisontale og diagonale linjer i fleng for å dytte knøttet i riktig retning. Og tro meg - det er langt fra en simpel oppgave.

Om du har spilt Kirby: Canvas Curse forstår du hva jeg snakker om. I likhet med den rosa sjarmbomben fra Nintendo beveger Ivy seg i en rett linje i lufta til hun treffer et objekt, som dermed endrer retningen til neste gang noe deiser borti henne. Og det er her vi kommer inn i bildet. For å dirigere Ivy må man tegne lianer, som kan tegnes på alskens måter i brettene. Du kan også bruke dem til å bygge nye nivåer, som øker spillets holdbarhet og variasjonsmengde.

Men det er ikke det eneste. Som i alle plattformspill lurer det ulumskheter rundt enhver krik og krok, og om du vil få den bedårende fuglepjokken hjem må du unngå disse fellene. Både steiner, pigger og rotter lusker i kulissene, og om du kommer så vidt borti dem dør du momentant. Her gjelder det å være strategisk og tidsbevisst med lianene, for om du planlegger plasseringene dine til punkt og prikke er det ingen sak å slenge dem vekk ved hjelp av en enkel strek.

En kan mase og kjase om mangelen på HD på Wii, men det velger jeg å blåse i. Ivy the Kiwi? er nemlig et av de mest sjarmerende spillene jeg har hvilt øynene på i år. I likhet med Okami fra 2008 bruker de håndtegnet grafikk, og har duse og varme farger i hvert eneste brett. Spillet er faktisk designet som en virtuell eventyrbok, der brettene tar sted over doble sider. Nydelig.

Konklusjon:
Da jeg rasket med meg spillet hadde jeg mine tvil. Jeg trodde det skulle by på få utfordringer, men så feil kan man ta. Ivy the Kiwi? lokker deg inn i sitt varme og unike univers fra første stund, og gir ikke slipp på deg før du har fått den hyperaktive babyen hjem til sin mor.
Line Fauchald

8/10

DISNEY EPIC MICKEY

Den djerve musen er tilbake i knallslag med magiske penselstrøk...

Plattform WII Utvikler JUNCTION POINT Utgiver DISNEY INTERACTIVE Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Aldersgrense 7

Wasteland er en magisk verden skapt av trollmannen Yen Sid som skal huse en rekke tegnefilmfigurer, som vi andre har glemt. Wasteland blir styrt av Oswald the Lucky Rabbit, Walt Disneys første tegnefilmfigur. Han er dypt misunnelig på spillets hovedperson, Mikke Mus, som han mener har rappet all heder og ære Oswald selv skulle hatt - snakk om musepine.

Som hersker sørger han derimot for at Wasteland er et herlig sted å befinne seg - inntil Mikke en dag forviller seg inn i Yen Sids kammer, og i et øyeblikk av overdreven nysgjerrighet begynner å leke med trollmannens magiske pensel. Den djerve musen får på mystisk vis skapt den uhyggelige skikkelsen ved navn Shadow Blot (spøkelseskladden på norsk, red.anm.), og i full panikk velter han malingsglasset utover den miniatyrmodellen som utgjør Wasteland.

Mikke flykter, Wasteland ligger i ruiner, og spøkelseskladden unslipper ned i de glemte tegnefilmfigurenes verden.

Wasteland blir herjet av den store fortynnerkatastrofen - som innbyggerne kaller det - og man kan derfor finne konturer av plattformer, vegger, bygninger og gjenstander overalt, som Mikke må male på plass med sin magiske pensel.

Maling og fortynner er museheltens primære våpen. Spøkelseskladdens skurkevenner, såkaldte Splatters, kan bekjempes ved å spyle fortynner over dem så de går i oppløsning. Velger man istedenfor å sprøyte dem med maling, blir de Mikkes venner og kjemper i stedet ved hans side.

Det er en sann fryd å løpe rundt i Wasteland. Hovedoppgaven i de fleste brettene kan som regel gjøres unna på relativt kort tid, men dersom man kikker seg litt rundt er det alltid noe som fanger oppmerksomheten.

Mange oppgaver kan løses på flere måter. Noen ganger skal man finne og aktivere en rekke tannhjul for å åpne en dør, slik at man kommer seg videre. Men iblant kan man også finne veien på andre måter ved å befri en Gremlin som åpner døren for deg. Ofte er det nemlig flere veier til samme mål, hvor den vanskeligste ofte er den raskeste.

Utviklerne har også gjort et stort nummer ut av at spillet ikke moraliserer eller dømmer valgene dine, og det er heller ingen åpenbare rette eller gale valg.

Vi liker Mikke Dette er uten tvil et av de beste spillene man kan få tak i på en Nintendo Wii, og sannsynligvis det beste Wii-spillet som ikke er laget av Nintendo.

Magisk pensel

Den sentrale spillmekanikken i Epic Mickey dreier seg om maling og fortynner. Wasteland er en tegne-filmverden, og derfor kan gjenstander som alt fra tønner, busker og hele hus fjernes ved at man sprøyter fortynner på dem. Og man kan på samme måte få gjenstander til syne ved å sprute maling på dem. Dette fungerer som gåter, og åpner opp nye ruter i omgivelsene.

DET ER EN SANN FRYD Å LØPE RUNDT I WASTELAND...

★ Konklusjon:
Den storslåtte musens eventyr oppleves som komplett. Originale ideer, finjustert spillkontroll, herlig lyd og bilde, humor, nok av utfordringer og bra holdbarhet. Det er få feil i spillet, og alt fungerer stort sett strålende. En fargerik spillopplevelse til Nintendo Wii.
Rasmus Lund-Hansen

9/10

steelseries

AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE

NOW AVAILABLE FOR XBOX360®

WWW.STEELSERIES.COM

LIVE

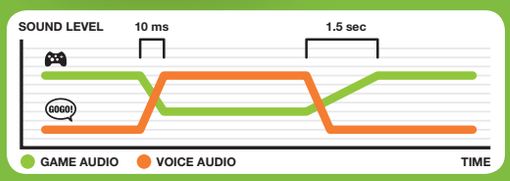
COMPATIBLE WITH
XBOX® 360
XBOX LIVE® COMMUNICATION

steelseries SPECTRUM 5XB GAMING HEADSET

steelseries SPECTRUM 4XB GAMING HEADSET

INKLUDERER STEELSERIES SPECTRUM LYDMIXER:

- Med selvstendig lyd- og stemmekontroll
- SteelSeries LiveMix tilbyr spillere en hurtigtast for å bedre balansen mellom Xbox LIVE® chat og spillyd



SteelSeries LiveMix in action

GameStop power to the players

MAXFPS.SE

steelseries professional gaming gear

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 nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

Sony Playstation 3

Informasjon

Utvikler Sony
Lansert 23 mars 07
Media Blu-ray
Signal HDMI
Vekt 5 kg
Mål 325x98x274
Pris 2790 kr

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
1	**Red Dead Redemption** Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	**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
3	**Grand Theft Auto IV** Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	**Rock Band 3** Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	EA	10/10
5	**Heavy Rain** Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Drama	Sony	9/10
6	**Uncharted 2** Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
7	**Call of Duty: Modern Warfare 2** Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
8	**Bayonetta** En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	**Bioshock 2** Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	**Infamous** En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekre PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	**Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
12	**Dragon Age: Origins** Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	NY! **Call of Duty: Black Ops** Treyarch tar storeslem med sitt krigseventyr, og sikrer sene nattekvelder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
14	**Batman: Arkham Asylum** Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	NY! **Need for Speed: Hot Pursuit** I dette actionbilspillet lusker det moro bak hver bidige sving, og vi får leke oss som både skurk og politi.	Action	EA	9/10

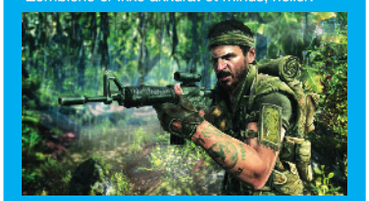
Gamereactors kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

Hva skjer? Det er ingen enkel oppgave å lage en oppfølger til fjorårets beste krigsspill, men Treyarch har løst oppgaven med gode marginer. Vi befinner oss i Den kalde krigen, der fokuset ligger på historieformidling og tempoveksling. Det beste Call of Duty fra Treyarch til dags dato, og en verdig arvtager av stafettpinnen.
Beste øyeblikk: Når man leker slange i vannet for å knerte intetanende vietnamesere i båtene sine.
Til deg som: Vil ha et krigsspill med superstram regi og spennende historie. Zombiene er ikke akkurat et minus, heller.



ANBEFALT

DJ HERO 2

FREESTYLEGAMES / ACTIVISION

Hva skjer? Freestylegames tar opp tråden der de forlot den med DJ Hero, og serverer en knallsterk oppfølger med et hav av nyheter. Her får du flere muligheter til å gjøre din miks unik, som gjør DJ-opplevelsen morsommere og mer nyansert. Velkommen ønskes også karrieremodusen, som lar deg reise verden rundt for å erobre nye fans og lage nye mikser. Det er slik man lager oppfølgere!
Beste øyeblikk: Når du slår den største bleien av en DJ i duell med din digitale signaturstil.
Til deg som: Vil ha et spill som gir deg en lettbent følelse av livet som DJ.

ANBEFALT

MIRROR'S EDGE

DICE / EA

Hva skjer? I fremtiden forlater sykkelbudene veiene og begynner å løpe over hustak med politiet i hælene. Svenske Dice har prøvd å lage et helt nytt actionspill, som er et herlig kunstnerisk tredimensjonalt plattformspill i et vanvittig tempo. Her får vi action i alle former, og ikke et eneste kjedelig sekund er å spore. Friskt og nytenkende.
Beste øyeblikk: Når du får flyt: du treffer perfekt på hvert hopp og kast og dukk og vinden suser mot fjeset mens adrenalinet pumper for harde livet. Herlig!
Til deg som: Er litt lei av vanlige skytespill. Dette er veldig annerledes, pent å se på og veldig, veldig bra.

! STYR UNNA!

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HOLLOWS: PART 1

EA BRIGHT LIGHT / EA

Hva skjer? Deathly Hollows mislykkes på så mange grunnleggende punkter at man rett og slett blir svimmel av å sette dem i rekkefølge. Spillkontrollen er klønete, grafikken er nitrist og angrepsoppdragene er grusomt kjedelige. Dette er et makkverk av dimensjoner, og får oss til å gråte oss i søvn.
Verste øyeblikk: Når du skjønner at du har mistet to timer av livet ditt til et spill utviklet av mennesker uten kompetanse.
Velg heller: Hva som helst annet. Om du er glad i hekseri og magisk action er Bayonetta et verdig alternativ.

Apple Iphone

Informasjon

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

Apples lekre smartphone 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

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut the Rope	8/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

Microsoft Xbox 360

Informasjon

Utvikler MICROSOFT
Lansert 2 DES 05
Media DVD
Signal HDMI
Vekt 3,2 kg
Mål 309x83x258
Pris 2090 kr

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 nettjenesten 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
1	**Red Dead Redemption** Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	**Grand Theft Auto IV** Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
3	**Rock Band 3** Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	EA	10/10
4	**Mass Effect 2** Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
5	**Call of Duty: Modern Warfare 2** Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	**Bioshock 2** Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
7	**Gears of War 2** Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
8	**Bayonetta** En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	**Street Fighter IV** En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
10	**Batman: Arkham Asylum** Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
11	**Mafia II** Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
12	NY! **Call of Duty: Black Ops** Treyarch tar storeslem med sitt krigseventyr, og sikrer sene nattekvelder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
13	**Left 4 Dead 2** Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
14	**DJ Hero** En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
15	NY! **Need for Speed: Hot Pursuit** I dette actionbilspillet lusker det moro bak hver bidige sving, og vi får leke oss som både skurk og politi.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

DANCE CENTRAL

HARMONIX / MICROSOFT

Hva skjer? Du trodde kanskje det var vanskelig å finne innovative dansespill etter suksesser som Just Dance 2 og Dance Dance Revolution, men jammen stjeler ikke Dance Central både prinsessa og halve kongeriket. Her er det bare kroppens bevegelser som skaper poeng, og det er så godt som umulig å jukse siden du ikke lenger er avhengig av kontrollere.
Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å gjennomføre en hel dans uten store feil. Tro oss - det er ikke så lett som du tror.
Til deg som: Vil ha et dansespill som er ekstremt utfordrende uten å gjøre det for vanskelig.

ANBEFALT

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

CRITERION / EA

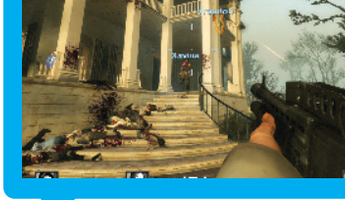
Hva skjer? Criterion leverer endelig den gode følelsen vi har lett etter siden Burnout, og sikrer både action og adrenalin i sitt racingspill. Her kan du leke deg som både politi og fartstyv, og det fungerer ypperlig i alle ledd. Fartsfølelsen er på topp, og byr konstant på nye utfordringer.
Beste øyeblikk: Idet du klinker til med et skikkelig kræsj i siden på tjuven du skal fange. Dette er Need for Speed akkurat slik vi vil ha det.
Til deg som: Leter etter et actiondrevet bilspill. Et racingspill som passer for både vante bilfantaster og actionigler.

ANBEFALT

LEFT 4 DEAD 2

VALVE / VALVE

Hva skjer? I Valves zombie-oppfølger er det sørstatene som får gjennomgå. Som en av fire overlevende må du slåss deg gjennom uendelige horder med blodtørstige vandøde i et desperat forsøk på å bli reddet. Left 4 Dead 2 er et av de beste samarbeidsspillene på markedet og en uforbeholden hyllest til klassiske zombiefilmer.
Beste øyeblikk: Å være en del av et velsmurt lag der alle vokter ryggen på hverandre og hjelper hverandre. Left 4 Dead 2 er et spill som bringer deg nærmere vennene dine.
Til deg som: Elsker å spille online sammen med venner og digger zombier. Dette er nervepirrende og sosialt.



! STYR UNNA!

HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC

CAULDRON / ACTIVISION

Hva skjer? Nok en gang er det verdenskrig og du må være flink amerikansk soldat på Stillehavs-øyer, i et spill som ser ut som det er snekret sammen på gutterommet av en gjeng fjortiser.
Beste øyeblikk: Når de hjernedøde medsoldatene plutselig stopper opp og står og stirrer livløst ut i lufta i flere minutter.
Velg heller: Vil du ha krigsspill fra andre verdenskrig, så gå heller for Medal of Honor: Airborne eller Call of Duty: World at War. Hvis ikke, gå for Call of Duty 4: Modern Warfare 2 eller Ghost Recon.

Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
Lansert 11 mars 05
Media Kassettkort
Vekt 275 G
Mål 149x85x29
Pris 1349 .-

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
4	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
5	Flåklypa Grand Prix	8/10

Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

Nintendo Wii

Informasjon

Utvikler NINTENDO
Lansert 7 DES 06
Media DVD
Signal KOMPONENT
Vekt 1,2 kg
Mål 55.4x44x225
Pris 1599 kr

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 blitt utrolig populær over hele verden, og var lenge den rimeligste nestegenerasjonskonsollen. 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
1	**Super Mario Galaxy 2** Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
2	**Super Smash Bros. Brawl** Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	**The Legend of Zelda: Twilight Princess** Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	**Little King's Story** Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
5	**Metroid Prime Trilogy** En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
6	**Punch-Out!!** En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
7	**No More Heroes** Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
8	NY! **Call of Duty: Black Ops** Treyarch tar storeslem med sitt krigseventyr, og sikrer sene nattekvelder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
9	**Rabbids Go Home** De fjollete Rayman-kaninene overgår seg selv når de får boltre seg i sitt eget spill. Moro!	Action	Ubisoft	9/10
10	**DJ Hero** En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
11	**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Travis Touchdown er tilbake, og denne gang vil han ha hevn! Fornøyelig og nydelig på alle måter.	Action	Rising Star	8/10
12	**Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure** Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
13	**Monster Hunter Tri** Capcom har slått på stortromma, og fylt spillet til randen med vanskelige oppdrag og vakre animasjoner.	Action/RPG	Capcom	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	**Tiger Woods PGA Tour 11** EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

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

ANBEFALT

SUPER PAPER MARIO

INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO

Hva skjer? Mario blir nok en gang todimensjonal, og begir seg ut på et actioneventyr med Bowser og Prinsesse Peach. En sær blanding av eventyr, action og rollespill, som føles friskt og annerledes. Fabelaktig dialog og et minneverdig spill fra start til slutt.
Beste øyeblikk: Når du skjønner mulighetene ved å endre 2D til 3D.
Til deg som: Savner de gode gamle Mario-spillene. Paper Mario ser ut som et barnespill, men har velskrevet dialog og et tonn av referanser for oss gamlinger. Dette er et av de sikreste kjøpene til konsollen, og bør ikke forbigås av spillsultne Wii-eiere.

ANBEFALT

GOLDENEYE 007

EUROCOM / ACTIVISION

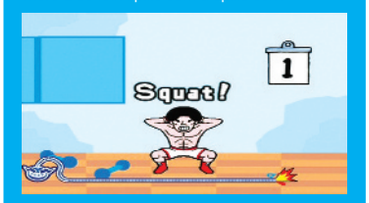
Hva skjer? James Bond smeller til som aldri før i Goldeneye 007. 64-klassikeren gjør seg fantastisk godt på Wii, og klarer mesterstykket å levere en ny opplevelse som fremdeles er tro mot det gamle. Historien er helstøpt, og tilføyer en herlig Bond-nostalgi vi ikke har sett på lenge.
Beste øyeblikk: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

ANBEFALT

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Den gærne bølla Wario byr igjen på et brett varierte minispill, denne gangen tilpasset Nintendo Wii-kontrolleren. Smooth Moves er kanskje det sprøeste spillet i serien, og er både lekent, utfordrende og stor moro på en gang. Dette er Wario som vi kjenner og elsker han, med et lass av fantastisk morsomme utfordringer.
Beste øyeblikk: Når Wii-moten skal være en telefon. *Ring* *Ring* - Hallo?
Til deg som: Liker spill utenom det vanlige. Wario Ware mangler gode flerspillermoduser, men er likevel et sosialt spill siden det er like moro å se folk spille som å spille selv.

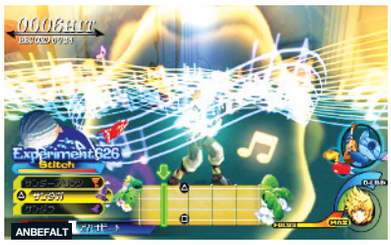


! STYR UNNA!

SUMMER ATHLETICS

49 GAMES / CRAVE

Hva skjer? OL. Igjen. Sommerens OL i Beijing resulterte i et offisielt OL-spill, et annet offisielt med Mario og Sonic, og en bunke blåkopier. Dette er en av de kjipere, masse olympiske øvelser satt sammen på autopilot og fullstendig uten atmosfæren og det spektakulære ved de ekte OL-øvelsene. Gammeldags gameplay og repeterende øvelser.
Verste øyeblikk: Når du innser hvor bortkastet tid dette spillet er i forhold til å trene på ordentlig. Summer Athletics er definitivt ikke en god nok grunn til å forlenge OL i Beijing.
Velg heller: Track & Field. Fortsatt best.



PSP Kingdom Hearts: Birth By Sleep

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

Hva skjer? Birth By Sleep er det beste i serien siden originalen, og briljerer med nydelig atmosfære og godt kampsystem.
Beste øyeblikk: Når du endelig slår bossen etter en lang seanse med knappemosing.
Til deg som: Vil ha et spill med original historiefortelling og forfriskende kampmekanikk.

Iphone Angry Birds Halloween

ROVIO / CHILLINGO

Hva skjer? De iltre fuglene er klare for Halloween, og i farta har de fått skumle kulisser og nye egenskaper. Med 45 nye brett sørger de for flere timers moro med spretterten, og gjør oss avhengige for andre gang.
Beste øyeblikk: Når du plaffer ned alle grisene på første forsøk.
Til deg som: Har lett etter et kreativt gåtespill med høy avhengighetsfaktor.

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

Utvikler FLERE
Lansert 1973
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
1	**Half-Life 2: The Orange Box** En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	**The Elder Scrolls IV: Oblivion** Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	**Crysis** Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonsspill på PC. Heftig jungelaction på sitt beste.	Action	EA	10/10
4	**Starcraft II: Wings of Liberty** Blizzard Entertainment har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdt ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
5	**Mafia II** Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
6	**Napoleon: Total War** En frittstående tilleggspakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
7	**Mass Effect 2** Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
8	**Bioshock 2** Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
9	**Dragon Age: Origins** Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
10	**The Sims 3** Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
11	NY! **Call of Duty: Black Ops** Treyarch tar storeslem med sitt krigseventyr, og sikrer sene nattekvelder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
12	**Call of Duty: Modern Warfare 2** Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
13	NY! **Need for Speed: Hot Pursuit** I dette actionbilspillet lusker det moro bak hver bidige sving, og vi får leke oss som både skurk og politi.	Action	EA	9/10
14	**NHL 10** Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
15	**Splinter Cell: Conviction** Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft Montreal	9/10

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

ANBEFALT

FOOTBALL MANAGER 2011

SPORTS INTERACTIVE / SEGA

Hva skjer? Tidstyven Football Manager er tilbake, og denne gang har de briljert managerkunsten til fingerspissene. Blant de nye tilleggene finner vi et bedre nyhetssystem, gode agentløsninger og mulighet til å forberede laget før kamper.
Beste øyeblikk: Når du huker inn den spilleren du har siktet inn siden du startet spillet.
Til deg som: Vil ha et fotballspill med dybde og variasjon. Football Manager 2011 tar større rot i det virkelige liv enn noen gang før, og serverer et helhetlig og nyansert bilde av managerlivet.

ANBEFALT

BIOSHOCK

IRRATIONAL GAMES / TAKE-TWO INTERACTIVE

Hva skjer? Etter en flyulykke ender du opp i en undersjøisk by, et mareritt av et filosofisk eksperiment som har gått veldig galt, der du må kjempe for ditt eget liv mot mutanter og andre uvesener. Historien fenger fra start til slutt, og bidrar til å gjøre verdenen desto mer klaustrofobisk og atmosfærisk. Dette er herlige saker.
Beste øyeblikk: Første gang du møter en Big Daddy. Lyden av føttene som tramper mot metall. Den massive skikkelsen. Skrekken.
Til deg som: Er ute etter et actionspill med mening. Bioshock satte en ny standard for historiefortelling i førstepersons skytespill, og er like fantastisk den dag i dag.

ANBEFALT

DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE / EA

Hva skjer? Utviklerne bak Baldur's Gate-serien vekker det klassiske spillsystemet til live igjen i moderne innpakning. Dragon Age foregår i en mørk og brutal fantasy-verden der du og ditt lag med krigere må utføre oppdrag og utforske ruiner, grotter og villmark for å beskytte landet ditt mot en ond fiende.
Beste øyeblikk: Første gangen du ser konsekvensene av dine valg. Dragon Age: Origins lar deg påvirke spillverdenen i stor grad gjennom dine egne valg.
Til deg som: Elsker Baldur's Gate-spillene og vil fordype deg i et skikkelig omfattende rollespill.

! STYR UNNA!

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

PANDEMIC STUDIOS / EA

Hva skjer? Du inntar velkjente slagmarker i et Midgard i en Star Wars: Battlefront-aktig spillsetting. Det var ikke akkurat slik vi hadde sett for oss slaget mellom Saurons tjenere og Midgards gode hær.
Verste øyeblikk: Når du innser at alt du trenger å gjøre for å vinne er å mose på en og to knapper absolutt hele tiden. Vi ønsket oss jo et superfett actionspill i fantasysetting! Hvor ble det av?
Velg heller: Heavenly Sword. Et undervurdert og forbigått spill til Playstation 3, selv om det oser av høye produksjonsverdier i alle ledd. Og du får det med norsk tale!

INCEPTION ER EN FILM TIL ETTERTANKE...

INCEPTION

Leonardo DiCaprio reiser til drømmeland i Christopher Nolans seneste film.

Med Leonardo DiCaprio, Marion Cotillard, Joseph-Gordon Levitt, Ellen Page, Michael Caine
Utgiver WARNER BROS.
Regissør CHRISTOPHER NOLAN
Sjanger SCIENCE FICTION
Ute 8. DESEMBER
Tekst LINE FAUCHALD

CHRISTOPHER NOLAN HAR FYLT CVEN med actionfilmer i hele ti år. Forrige gang han tok meg og resten av verden med storm var med den fabelaktige The Dark Knight, som er best kjent for Heath Ledgers udødelige portrett av Jokeren. I science-fiction-filmen Inception smeller han til igjen, og med på laget har han fått med seg både Michael Caine og Leonardo DiCaprio.

I Inception møter vi Dominic Cobb (DiCaprio), som livnærer seg ved å gå inn i drømmene til samfunnets mest profilerte mennesker for å plyndre dem for hemmeligheter. Dette gjøres ved hjelp av et mystisk apparat som gjør det mulig å dele drømmer, og etter et mislykket oppdrag fra forretningsmannen Saito gir han dem et nytt oppdrag for å bøte på skaden. Denne gang skal de ikke bare stjele informasjon - de skal plante den. For å gjøre dette må de konstruere en egen verden i flere lag, som de selv entrer for å få offeret til å tro at ideen kom dit av seg selv. Men det er ingen enkel oppgave når din hevnlystne ekskone lusker i hjernebarken.

I løpet av de første ti minuttene tok jeg meg selv i å anta at jeg visste hva som kom til å skje. "Jasså, nok en film med en drøm i en drøm i en drøm". Men Inception er så mye mer. Det er en reise i detaljarbeid, som skreller av lag på lag uten å verken forvirre eller forenkle. Jeg har hørt folk klage over hvor vanskelig det er å følge med, men de generelle trekkene ved drømmeplantingen er ikke så vanskelige å forstå seg på så lenge du vier oppmerksomheten til skjermen. Og det er strengt tatt minstekravet.

Inception ga meg den samme følelsen jeg fikk av å se The Matrix, uten å ape etter konseptet. Felles for dem er nemlig aha-opplevelsen, som minner meg om hva jeg likte med science fiction-filmer i utgangspunktet. Drahjelp får manuset også med sine utsøkte skuespillere, der spesielt DiCaprio glimrer til med sin konfliktfylte Cobb.

Med sitt intrikate manus, en nydelige filming og glitrende skuespill viser Christopher Nolan hvor skapet skal stå. Inception er ikke bare en film - det inspirerer til ettertanke.

9/10

Christopher Nolan

Den britiskfødte regissøren startet sin lovende karriere med filmer som Memento og Following, men han fikk for alvor kritisk gjenkjennelse med Batman-filmen Batman Begins. Siden den gang har skuespillere som Morgan Freeman, Christian Bale, Michael Caine og Ken Watanabe vært faste gjengangere i rulletekstene hans, og med filmer som The Prestige og The Dark Knight på samvittigheten skulle det bare mangle. Nolan har også jobbet med sin bror, manusforfatter Joseph Nolan, ved flere anledninger, og deres siste prosjekt sammen var den kritikerroste The Dark Knight.

SALT

Sjanger ACTION **Ute** 15. DESEMBER **Tekst** DANIEL GUANIO

UTGANGSPUNKTET FOR SALT er både spennende og interessant: CIA-agent Evelyn Salt (Angelina Jolie) blir hentet inn som avhører når en russisk mann blir anklaget for å være spion, men får vite at navnet på den ekte spionen ikke tilhører ham. Nei, her må hun tro om igjen – navnet på spionen er nemlig Evelyn Salt. Slik begynner historien om en forvirret, sexy agent på flukt fra sine egne arbeidsgivere, samt Jolies evne til å knekke nakken på menn som er flere hoder høyere enn henne.

Som en lett thriller fungerer den flott, som en lett actionfilm fungerer den fint, men noe koldtbord blir det aldri. For en gangs skyld får vi til fordel servert en film som makter å overraske publikum, til tross for at handlingen ved første øyekast virker både forutsigbar og velkjent. Actionscenene blekner i forhold til filmer som for eksempel Jason Bourne, og blir tidvis såpass fiktive at man trekkes ut av spindelvevet og inn i popkorntåka. Salt er en lett spenningsfilm, med nok frem og tilbake til å holde deg klistret - uten de helt store klimaksene.

6/10

TOY STORY 3

Sjanger KOMEDIE **Ute** NÅ **Tekst** DANIEL GUANIO

TOY STORY ER BARNDOMMEN MIN. Det er deilig å være barn igjen. Rykter om den tredje filmen svirret i flere år på internett, men endelig er de lagt døde. Historien handler i denne omgang om utfordringene som oppstår i kjølvann av Andys college-planer, samt hvordan lekegjengen føler seg når de ikke får den oppmerksomheten et barn ville gitt dem. Således blir det tatt en avgjørelse som går ut på å donere dem til en barnehage - et sted der ikke alt er som det skal. For ikke å røpe noe mer av historien, bruker jeg bare ett ord som agn: Teddyregime.

Det er vanskelig å ikke la seg begeistre. Hele serien foregår i et univers som henter elementer fra den virkelige verden og på elegant vis uskyldiggjør dem i form av leketøy, oppskriften på historien så strøken som kun Pixar kan gjøre den, men på toppen av det hele er det, over alt, en franchise som tar perioden «barndom» så til de grader på kornet. Alt jeg kan gjøre er å oppfordre deg til å se filmen. Og aldri kaste den esken med de gamle lekene på loftet.

9/10

Paintball-dramatikk – She's gonna blow!

COMMUNITY - SESONG ÈN

Regissør DAN HARMON **Sjanger** KOMEDIE **Ute** NÅ **Tekst** LINE FAUCHALD

DET SIES AT DET ENKLE OFTE ER DET BESTE, og i Community får vi bevist at man ikke trenger mer enn et bord i et grupperom for å skru på latteren. Skaper Dan Harmon introduserer oss for den slu advokaten Jeff Winger (Joel McHale), som befinner seg på Greendale Community College etter å ha fått suspendert sin illegale colombianske advokatlisens. I forsøk på å komme nærmere studenten Britta Perry (Gillian Jacobs) danner han en falsk spanskgruppe, men planen rakner når seks medstudenter tropper opp uten at han selv kan et fnugg spansk.

Herfra begir vi oss på en drømmereise av meta-virkelighet og popkulturelle referanser, der subtil humor og bunnløs sarkasme nøstes sammen til en så godt som perfekt komedie. Men til gjengjeld er det vanskelig å feile når gruppen består av en kristen tobarnsmor, en rasistisk gamling, en blåøyd skolejente, en godtroende sportsidiot og en småsnål araber med vanskelighet for å skille film fra virkelighet. Sistnevnte blir spilt til perfeksjon av Danny Pudi, som treffer referansespikerens hode med sitt snakkesalige alter ego Abed.

Sesongen når sitt høydepunkt i den satiriske actionepisoden Modern Warfare, da hele skolen begir seg ut på paintballkrig i håp om å omorganisere timeplanen for resten av året. Med sine høyt budsjetterte actionsekvenser og stramme, referansepregede dialog tar de både Die Hard og Scarface på kornet, og klarer å levere en episode som setter standarden for tv-serier med samme ironiske utgangspunkt.

Som en ekstra bonus får vi en liten snutt med Troy og Abed i slutten av hver episode, som rangeres fra å gjengi en scene fra Bernt og Erling til å fremstille en meningsløs spansk dialog i en beatbox-rap. Herlig barnslig, og definitivt herlig morsomt.

Community leverer både syke, merkelige og obskure historier uke etter uke, og har enda til gode å mislykkes. Om utdanning var like morsomt som på TV ville jeg aldri ha forlatt skolebenken.

9/10

Nylansering

Vi anmelder Blu-ray-versjonen av en eldre film...

Boondock Saints

Utgiver 20TH CENTURY FOX
Regissør TROY DUFFY
Sjanger ACTION
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

BOONDOCK SAINTS har alltid stått splittet mellom to kjernepublikum. Den ene halvparten representeres av actionfantastene, som falt pladask for de kreative voldsscenene, mens hipsterklikken anså dem som en blåkopi av Tarantinos mange verk. Selv befinner jeg meg i midten.

En dag overtar den russiske mafiaen kontroll over yndlingsbaren til brødrene Sean P. Flannery og Norman Reedus, og det blir det konflikter av. De to blir raskt kjent som The Saints etter sin kamp mot organisert kriminalitet, og etter hvert er både FBI og mafiaens drapsmann på jakt etter de to bråkebøttene.

Mitt største problem er den totale mangelen på selvinnsikt fra hovedrolleinnehaverne, som til tross for å sløye slemmingene aldri helt presiserer hvor deres egne moralske kompass ligger. Det er en mangel på sympati her, som gjør at jeg aldri helt klarer å heie dem inn i land.

Til tross for at actionsekvensene er både morsomme og kreative ødelegges de av den dårlige portingen til blu-ray. Filmen er kornete, med en veldig lav detaljgrad. Synd, for rent historiemessig er Boondock Saints absolutt verdt å se.

7/10

Konkurranse

www.gamereactor.no
Drøssevis av konkurranser - døgnet rundt!

Spill med Sony gadgets

Ta sjansen, vinn surround-headset og et lekkert høyttalersystem fra Sony

Spillheadset 7.1 + actionspill

Sony DR-GA200 Surround Sound 7.1

40 mm elementer, volumen/mic/mute kontroll, tredobbelt bekledning, dobbelt stik, 2,5 m kabel. Førsteklasses lyd som plasserer deg i sentrum av opplevelsen. Kompakt innebygget mikrofon.

Medal of Honor (PC)

Ekstremt krigsspill fra Electronic Arts.

Kruttfulle PC-høyttalere

Sony SRS-DB500 2.1 Gaming Speakers

2.1-kanals høyttalersystem med kraftfull utgangseffekt på hele 300 watt gir en fyldig lyd i høy kvalitet til film, musik og spill. Full digital S-Master forsterker gir en detaljert lydgjengivelse, som er tett opp mot den originale kilden.

Skriv rett svar

Hva heter utvikleren av New Vegas?

☐ Obsidian ☐ Obsolete ☐ Obscene

Hvilken karakter fikk Fallout: New Vegas?

☐ 9/10 ☐ 8/10 ☐ 6/10

Når ble det første Fallout-spillet sluppet?

☐ 1997 ☐ 1999 ☐ 2004

Begrunnelse:

Skriv toppen 15 ord om hvorfor nettop du skal vinne dette Sony-produktet.

.....

.....

.....

.....

Ditt navn og adresse:

Du kan også delta i konkurransen på Gamereactor.no og dermed slippe å styre med posten.

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer & By: .....

Telefonnummer: .....

Jeg vil ha spillet på: ☐ PS3 ☐ Xbox 360 ☐ PC

Game reactor

PLAY®

COME PLAY!

Les det nye e-magasin med spennende anmeldelser av spill og film til hele familien...

mer på www.grplay.no

Inbox

brev@gamereactor.no
Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo

Black Ops-feil!

Hei!

Jeg har akkurat installert Call of Duty: Black Ops. Jeg begynte å spille med en gang, men etter å etter å ha prøvd meg litt datt jeg plutselig ut og fikk feilbeskjeden "Server disconnected - Steam connection failed". Dette har skjedd flere ganger.
Vet dere hvorfor dette skjer eller hvordan jeg kan fikse det?

Takk for svar på forhånd.
/Sirupsaft

Ut fra feilmeldingen kan det jo se ut til at nettverket forsvant eller tilsvarende. Uansett er nok dette noe du bør ta opp med Steam, og ikke oss.

Selge Wii

Hvor mye tror dere jeg får for en Wii med to kontrollere, en Nunchuck, Super Smash Bros. Brawl, Super Mario Galaxy, Mario Kart Wii, Wii Play, Wii Sports og styreratt?
/jetli244

Jeg ville startet med å søke litt på for eksempel Finn.no og se hva andre selger lignende utstyr for.

Du kan jo også sjekke forumet her, eventuelt gå på spillbutikker som Game og Gamestop og selge dem der.

Høretelefoner til Playstation 3

Vennene mine og jeg har Playstation 3, og trenger høretelefoner. Hvilken type anbefaler dere?
/velicoraptor

Om dere har en blåtann-handsfree, så fungerer det greit å bruke den. Lyden på spillet vil fortsatt gå gjennom TV/lydanlegg.

Ellers tror jeg nesten dere bare må høre med gjengen på forumet. De kan nok komme med en del gode anbefalinger.

Filmstreaming i Norge

Vet dere hvorfor vi ikke har tilgang på NetFlix i Norge?
/The Chrushader

Skulle jeg tippe, så er det fordi filmselskapene fortsatt er ubegripelig opptatte av å opprettholde kunstige landegrenser, selv i den digitale verdenen.

Men det kan jo også - for alt jeg vet - grunne ut i manglende infrastruktur eller kapasitet.

Uansett. Jeg satser på at vi i norden etterhvert blir tilbudt en skikkelig film-streamingstjeneste på konsollene våre. De fleste av oss er faktisk villige til å betale for en streamet film, bare tjenesten er enkel nok og prisen er fornuftig.

Forslag til nytt anmeldelsessystem

I forrige måned leste jeg BlackCrowe29s leserbrev, som omhandler hvilke faktorer som gjør en anmeldelse god eller dårlig. Han nevner blant annet at noen bare ser på plussene og minusene uten å ta seg tid til å lese en hel anmeldelse.

På Gamereactor synes jeg pluss- og minusspaltene er litt for små, og av og til fylt med - hva skal vi si - useriøst innhold. Kanskje dere bør fortelle litt mer om akkurat hva som er dårlig og bra, som de for eksempel gjør det på Gamespot.com. GameSpots Emblem-system er også veldig bra når en søker kjapp veiledning i spilljungelen.

Nå vil ikke jeg at dere skal bli som Gamespot, men jeg bare sier at de (akkurat som dere) vet hva de driver med, og at det kanksje kan være en idé å hente inspirasjon derfra. Ikke vet jeg.

Ellers vil jeg bare si at anmeldelsene deres er godt skrevet, og at jeg liker måten dere nærmer dere materialet på. Men som sagt kan tror jeg det kan være en idé å lage en kortversjon av anmeldelsen, større pluss- og minusspalter og/eller et slags "emblem"-system" for de som ikke er så leselystne. Jeg vil ha spillfakta servert rett i fanget, og det tror jeg alle vil ha fra tid til annen.
/joelspeanuts

Gode innspill! Vi gjør vårt beste for å levere spillnytt på en enkel og lettilgjengelig måte for våre brukere, og vil fortsette med det i fremtiden også. Angående forslagene til nytt system synes vi at du bør sende dem til forslag@gamereactor.no, som tar stilling til hvorvidt noe bør endres.

Kjøpe Playstation 3 nå?

Tror dere det er lurt å kjøpe Playstation 3 nå, eller bør jeg vente til det kommer en ny modell? Jeg er nemlig ikke helt sikker på om Sony vil gjøre noen store endringer i neste konsollrunde..
/dwarf24

Tja, det er jo vanskelig å forutse hva fremtiden vil by på - men om Sony utgir en "ny" PS3 er det jo enten for å bundle den med et kult spill eller inkludere en større disk (eller benytte seg av en mindre formfaktor, slik at konsollen blir mindre).

Men om du vil ha PS3 1TB så koster ikke det mer en 1200 kroner ekstra i disk. Er ikke noe problem å gnu den inn selv.

Men det er gjerne en god strategi å ønske den seg til jul, eller vente med å handle konsoll før over nyttår. Kanskje noen som kommer med et godt tilbud på konsoller?

Batman: Arkham City

Vil jokeren dukke opp i oppfølgeren?
/bab84

Ingenting er bestemt, men vi krysser både armer og ben.

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned!

Hva heter du? David Doan Thorsen Selnes Hvor gammel er du? 20 Hva er brukernavnet ditt på Gamereactor.no? DoanDavid Hva er yndlingsspillet ditt? **Ocarina of Time.** Hva er ditt beste spillminne? Sonic the Hedgehog til Sega MegaDrive og Ocarina of Time Tanker om Gamereactor? Et fantastisk blad!

GET READY FOR A WHOLE NEW WAR

AVAILABLE DECEMBER 21ST

BATTLEFIELD BAD COMPANY™ 2 VIETNAM

DICE's award-winning shooter Battlefield: Bad Company™ 2 makes the journey back to the 60's and the infamous Vietnam War in this multiplayer expansion*. Introducing the game-changing flame-thrower on five brand new maps.

*Requires Battlefield: Bad Company 2 to play.

www.battlefield.com

16 www.pegi.info

PC

PlayStation Network

PS3 PlayStation 3

XBOX 360

XBOX LIVE

DICE

EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. All other logos and trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and used under license from Microsoft.

UNLEASH THE POWER OF THE BRUSH

Disney EPIC MICKEY

I butikk nå!

SPACEWORLD

CDON.COM

GameStop
power to the players

GAME
FIRST PLACE FOR GAMES

PLATEKOMPANIET

AVAILABLE EXCLUSIVELY ON Wii

7 www.pegi.info

Available on the App Store

www.disney.no/epicmickey

Wii

Disney

© Disney. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. App Store is a trademark of Apple, Inc. © 2010 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.