

GRATIS  
MAGASIN  
Feb 06  
Nummer 37

# Game reactor®

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

Norges største spillmagasin

*Shadow of  
the Colossus*

Sonys majestetiske saga er her!





**HVOR RASK** må en  
skjerm være for å fange  
et enkelt vingeslag?



## VERDENS RASKESTE LCD SKJERMER

Se hvert enkelt vingeslag med de prisbelønte VX modellene fra ViewSonic. De gir deg lynrask responstid, de kombinerer ekstrem ytelse med en imponerende minimalistisk design. Forestill deg selv i en situasjon med actionfylt film eller spennende spill, og forvent deg en synsopplevelse du aldri har sett maken til. Ingen etterslep, ingen uskarphet, kun beste responstid med krystallklar gjengivelse.

19" VX922 2ms responstid, 19" VX924 3ms, 17" VX724 3ms

For ytterligere informasjon, eller for å finne en ViewSonic forhandler, se [www.viewsonic.no](http://www.viewsonic.no)

**SJEFREDAKTØR** Carl Thomas Aarum  
([carl.thomas@gamereactor.no](mailto:carl.thomas@gamereactor.no))

**ASS. REDAKTØR** Bernt Erik Sandnes ([Bernt@gamez.dk](mailto:Bernt@gamez.dk))

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Per Skoien, Lina S. E. Husemoen, Ole Martin Kristiansen, David Skovly, Lars Petter Svendsen, Arne Lie, Mats André Bækkelund, Joachim Gresslien, Bent Granheim, Kristian Nymo, Martin Rosmo Hansen, Mette Andersen, Richard Imenes

**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

#### ANNONSER

Bernt E. Sandnes (Mobil: 45427082)  
Morten Reichel ([morten@gamereactor.net](mailto:morten@gamereactor.net))  
Gamereactor Danmark (+45) 45887600

**ADRESSE** Bentsebrugata 11B, 0476 Oslo  
922 57 607 ([info@gamereactor.dk](mailto:info@gamereactor.dk))

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

**OPPLAG** 30 000 ex

**FREKVENNS** 10 nr/år (januar og juli ikke inkludert)

**TRYKK** Colorprint Danmark

**DISTRIBUSJON** Posten Norge

**PAPIR** Galery One Silk 100g (Svanemerket)

**GAMEREACTOR SVERIGE** Petter Engelin, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem

**GAMEREACTOR DANMARK** Thomas Tanggaard, Jannik Tai Mosholt, Steen Marquard, Thomas Nielsen, Carsten Skov Teisen, Alan Vittarp Rasmussen, Rasmus Sindberg

 Kontrollert av dansk opplagskontroll **OPPLAG** 30 000 ex

#### TESTET VERSJON:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor, står det alltid hvilken versjon av ett gitt spill vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken utgave av ett spill vi har kikket nærmere på, eller om vi anmelder utfra f.eks. en NTSC-versjon.

#### ELSKVERDIG SPILL:

Utnevnelsen "Elskverdig spill", eller "Vi Elsker Deg", er vår måte å si at du virkelig bør kjøpe nettopp dette spillet. Det elskverdige stempelet tildeles kun ett enkelt spill i hvert nummer og gis utelukkende til de aller beste spillene på markedet.

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standard som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen er gitt ut fra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. 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 finnes også utenpå alle spillkassene som selges i Europa.

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uoppfordret. De prisene 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 Skandinavisk gratismagasin, som utgis av tre forskjellige redaksjoner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på å motta magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har muligheten til å bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske butikkjeder som bl.a. EB Games, El-Kjøp, Expert, SpaceWorld og Spiderman butikkene. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internettcafeer. [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) er Norges største spillside. Her finner du masse dugfriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

02-06

## Da er vi tilbake!

Vi fyrer opp reaktoren igjen, og er klare for et nytt spill-år

Her er vi igjen! Har du savnet oss? Det virker egentlig sånn, for folk har både ringt, sendt mailer, og mast på forumet etter neste nummer av Gamereactor. Men i januar har vi aldri noe nummer. Da skjer det absolutt ingenting i spillbransjen likevel. Men nå begynner det å røre på seg igjen, og da er vi selvsagt på plass.

Vi har gjennomgått noen spennende endringer siden sist. For det første har vi en enorm nyhetsseksjon denne gangen. Undersøkelser vi har gjort blant dere lesere viser at dere syns nyhetene er noe av det morsomste i hele bladet, og derfor har vi ekstra mange sider rykende ferske oppdateringer fra spillfronten. Videre introduserer vi en gadget-seksjon. Her vil vi velge ut de kuleste dingsene hver måned, og bare fortelle deg hvor kule de er. I dette nummeret har vi også laget en stor artikkel hvor vi ramser opp de spillene vi syns ser fetest ut i 2006, pluss at vi har vært i London og spilt The Elder Scrolls. Vi har selvsagt også omtaler av månedens heteste titler, og alt sammen sitter du med i hendene nå. Snedig.

Jeg vil forresten benytte anledningen til å rette en spesiell takk til den personen som brøyt seg inn i kjellerboden min, og stjal mange av mine gamle spill. Håper du får like mye glede av dem som jeg har hatt. Håper også at de får like stor affeksjonsverdi for deg, som de har for meg. Det å bryte seg inn i noens kjellerbod er virkelig å slå langt under beltestedet. Det er en rimelig etablert norm at man lar andres kjellerboder være i fred. Og det kjøpeste er ikke at flere uerstattelige spill er borte, men det faktum at jeg aldri mer kan sette noen ting på noen boder noe sted. Jeg er ikke bare blitt frastjålet hele konseptet med boder. Aldri mer kan jeg stole på dem. For om hunden sin bare biter deg så mye som en eneste gang, så må den avlives. Nå kommer leiligheten min til å flyte over av typiske bod-ting, som de gamle vinterjakkene, langrennsskia, parasolen, juletre foten, og så videre. Jeg blir nødt til å flytte til en større leilighet i et såkalt tryggere strøk - kanskje ett sted på vestkanten - for å få plass til alt sammen. Men det har jeg ikke



Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

råd til. Så jeg må ta opp et høyrente forbrukslån for å betale husleien hver måned. Lånet får jeg uten sikkerhet, og pengene forsvinner like fort som de kom. Jeg blir sittende i en lei gjeldsknipe, og min samboer forlater meg for en som aldri har hatt innbrudd i sin kjellerbod. Den jævla heldiggrisen... Kjellerboden er hele vårt moderne samfunns akilleshæl. Man vet ikke hva man har før man mister det. Denne måneden har jeg fått oppleve nøyaktig hvordan det er å miste en kjellerbod. Nå kan jeg angre for at jeg ikke satt mer pris på den når jeg kunne bruke den.

## Medarbeidere



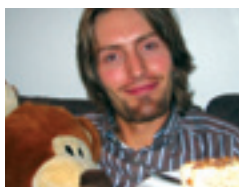
### Halvor Ø. Thengs

Jeg kan med hånden på hjertet si at dette nummeret hadde aldri i livet blitt noe av om det ikke hadde vært for Halvor. Han har stått på som en liten arbeidsmaur for å få dette ferdig, og jammen gikk det greit denne gangen også, selv om det var på hengende håret. Halvor - på veiene av alle våre lesere, og alle oss i redaksjonen - tusen takk for innsatsen du gjør for Gamereactor. Jeg er dog litt bitter på at du har fått tak i andre sesong av Scrubs før meg, men det får skure... så vidt.



### Richard Imenes

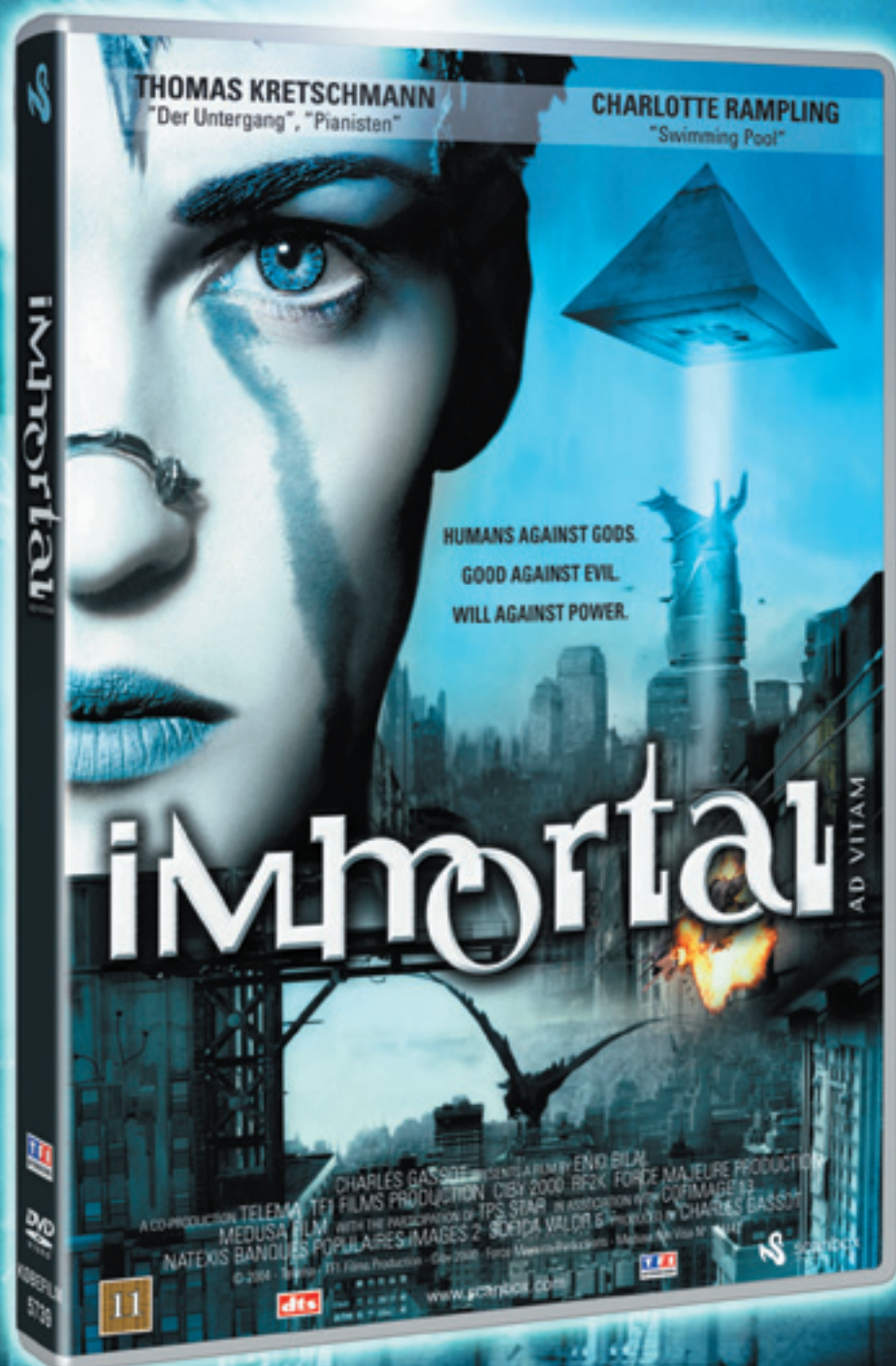
Richard er en svært pliktoppfyllende mann som ser veldig sint ut på dette bildet. Men han er egentlig ikke sint i det hele tatt. Han spiller bare God of War for tiden, og da har han et litt ekstra behov for å tøffe seg. Rich er altetende når det kommer til arbeidsoppgaver, og gjør akkurat det han får beskjed om. Det er selvsagt veldig tilfredsstillende å få ting i tide av og til, og noen ganger har du virkelig vært en reddede engel. Takk for flott innsats, du skal få din lønn i himmelen, som man sier i kirken.



### Kristian Nymo

Redaksjonens største grafikk-hore. Uten tvil. Kristian er mest sannsynlig det eneste mennesket på denne siden av Atlanterhavet som syns Perfect Dark Zero er bra. Han drømmer seg bare bort i alle de fete effektene og stilige filtrene, og blir helt rødt i kinnene og umulig å få kontakt med. Utover det er han er kompetent musiker som vi spår at vil vinne minst én Spellemanspris i løpet av de kommende 4 årene. Denne måneden er det blitt mest Dead or Alive 4 på han, og omtalen leser ut lenger ut i bladet.

# PÅ DVD 18. JANUAR



# Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

## Fremtidens spill

Vil PC utviskes som en spillmaskin? Vil konsollene ta over idet PC'ens mus og tastatur blir oldtids? Bare se på Nintendo Revolution, en konsoll som tar i bruk nye metoder som vil gjøre skytespill (fps) og liknende mye mer realistisk. Strategispill (rts) vil også få en helt ny spiss. Der man før trengte mus og tastatur kan man nå klare seg med Revolutions fjernkontroll. Bilspill med Revolutions Ratt-modus sier seg jo selv. Mulighetene er uendelige. Dette er tydeligvis bare starten, vil PC'ens muligheter blekne mot konsollenes muligheter? Man må huske på at en PC har sitt tastatur og mus for å jobbe med, ikke spille på.

Det vil bli artig å se hvordan spillindustrien utvikler seg, kanskje en dag vil vi sitte innpluggert i en hyper-realistisk drømmeverden hvor alt foregår slik en forestiller seg, eller at man går igjennom en ferdiglagd historie. Uansett hva slags fremtid vi har i møte, så kan vi være sikre på én ting: Fremtiden er lys for oss gamere. /Per Kyllingstad

**Tja, si det. Det er mulig at PCen vil utvikle seg i takt med konsollene. Men det kan godt være at PCen etter hvert kun blir et verktøy man bruker i arbeid, mens spilling er noe som skjer på konsollene. Hvem vet?**

## Kritikk til GRs "Best and Worst" kåring

Da jeg leste gjennom desemberutgaven av deres eminente blad, fikk jeg mildt sagt sjokk. Killer 7 sto på både på "årets mest skuffende" og "årets værste" lista. Ok, mulig Killer 7 er et sært spill, mulig jeg er sær, MEN Killer 7 er ikke et DÅRLIG spill og jeg tolererer ikke på noen måte at dere kårer spillet til årets verste spill. Mulig at noen av dere synes at spillet er merkelig, for det er det. Ikke desto mindre er det etter min mening et av årets beste konsollspill, og det har jeg flere bak meg på.

Det rareste er atpåtill at DERE faktisk anbefalte spillet i kjøpeguiden i nummer 31. Det er i hvert fall rart å anbefale et spill for så å kåre den til et av årets verste, syns dere ikke det? /Peder Østebø

**Heisann Peder! Det er faktisk en grunn til at vi har gjort det slik, selv om det ved første øyekast kan virke litt inkonsekvent. Killer 7 gav oss fantastisk høye forventninger, men når spillet endelig dukket opp var det bortimot uspillbart. Det kræsjet såpass med forventningene at vi klarte ikke annet enn å være skuffet over denne tittelen som hadde så vnevntigg stort potensiale. Likevel er det et ganske unikt spill, og det var på det grunnlaget vi anbefalte det. Vi sa aldri at folk burde kjøpe det fordi det var bra - kun fordi det var så veldig spesielt. Dessuten er det et par småtinger her på huset som liker det også.**

## Utryddelse av spillbransjen?

For å gå rett på sak: Jeg vil bli spillutvikler! Jeg ønsker å lage spill fra den flotte norske naturen (for den blir ødelagt!), men jeg har jo lyst på en sikker arbeidsplass når jeg er ferdig på skolen. Går ikke utviklingen i spillbransjen litt for fort? Vil det fortsatt være mulig å arbeide med spill om 20 år? Grafikken i spillene blir jo bare bedre og bedre, men hva skal disse folk høyt oppe, som ikke tenker nytt (utenom Nintendo), gjøre når grafikken er på topp? Ville jeg, og ikke minst dere, hatt jobb om 20-30 år? Jeg håpet på et svar på dette (eller retttere sagt; hva dere tror!) før jeg søker på skoler neste år. Takk på forhånd! Og takk for de flotte bladene...! /Crazy

**Hvordan vi tror fremtiden blir er ikke annet enn spekulasjoner. Men vi vet jo at spillbransjen er en av de mest voksende bransjene som finnes, og det kommer nok ikke til å endre seg med det første. Film har jo ikke akkurat blitt mindre moderne? Og når det gjelder skole og jobb, så gjelder samme regel som alle andre steder; er man flink nok, så får man jobb.**

## Brukernes omtaler

Synes GR troppen bruker altfor lite tid til å se på hva vi bruker mener om spill. Det er dere som kan det!! Give us some f\*\*\*\*\* advise! /LarebKroll

**Det er ikke meningen å ikke vie tiden vår til dere, men det tar lang tid å se igjennom og gi konstruktiv kritikk til alle anmeldelsene dere skriver. Vi har mange ting som skal gjøres, vi skal anmelde spill selv, vi skal skrive nyheter, vi skal svare på leserbrev og ikke minst lage ett blad i måneden. Vi prøver å utnytte tiden så godt vi kan, men vi er bare mennesker vi også. Derfor tar ting litt tid.**

## Anmeldelse of the Dead

Jeg leste gjennom Gamereactor nummer 36 og tok en titt på filmannmeldelsene og så at filmannmelderen hadde gitt Land of the Dead 4/10. Greit, det er ikke en så veldig god film. Faktisk den soleklart dårligste av de, men å si at alt Romero lagde etter "Night of the Living Dead" er falskt?! "Dawn of the Dead" er sinnsykt bra! Det er jo en kult-klassiker! Du kan ikke si den er falsk! "Day of the Dead" er kanskje litt rar men den er god for oss som liker den slags. Jeg har kanskje ikke så mye peiling på de andre filmene, men "- of the Dead"-filmene er noen av de beste filmene i historien! De betyr faktisk veldig mye for meg (tro det eller ei). Ikke for å klage på anmeldelsene, men å kalle Romero falsk tok jeg nesten som en personlig fornærmelse. Jeg er veldig glad i zombie-filmer og "- of the Dead"-filmene er de soleklart beste!! Jeg vet det ikke er kjekt å få sånne brev men jeg ble

## Brev\_Forumsnakk

### EA, ET STORT SIRKUS?



Jeg synes ea er et stort sirkus. En vits! Noe tull! /NamcoKing

Kan du gi meg en god grunn til å ikke like dem, foruten at de dårlige argumentene at "De kjøper opp alle"? Liker EA godt, og hadde det ikke vært for dem så tror jeg neppe at spillverdenen hadde vært slik som den er nå. Sjekk historien til spill tilbake i 90-tallet, så vil du nok oppdage at EA var dem som drev spillverdenen fremover til det den er i dag... Du ville neppe ha sett littler som Farcry, Half-life 2, Doom 3 etc. hvis det ikke hadde vært for dem... /Nocturn

Enig med Nocturn her ass. Selv om en del av sportstiltene er ganske mainstream, er det lite jeg har å utsette på EA. Alle James Bond spillene f.eks. har vært supre (nesten da). Som jeg har sagt før, jeg driter i hvem som har lagd spillet, bare det er bra. /DayWalker

Ville ikke kalt Battlefield serien for en vits...ikke pc versjonene av medal of honor heller...ikke alle sports-spillene fra EA heller.. /Scarymovies

Ea har nok blitt slappere med tiden, de laget mange bra spill for noen år siden. Men nå er det for det meste oppfølgere. Fifa, Madden og flere av de seriene deres har ikke utviklet seg nevneverdig på mange år, og det er den største grunnen til at jeg er meget misfornøyd med ea. De satser alt for mye mainstream, før ga de ut mye nyskapende. Det er jaggu skjeldent nå, nå kjøper de bare nyskapende utviklere /Kengro

Men se på konkurransen. Pro evo. 3 og 4. Joda det var litt ny grafikk og ting og tang, men var det såpass mye forskjell som f.eks. Fifa 2003 og 2004 hadde? Her kommer de vel like langt begge to. /Nocturn

EA burde droppe spillutvikling og gå over til KUN utgivning av andres spill. Det kom jeg på i stad når jeg satt og spiste frokost, og det synes jeg var skikkelig lurt. /Pekey

bare litt skuffet over den uttalelsen. Ellers er dette et kjempe bra blad og jeg vet at dere ikke legger så stor vekt på filmannmeldelsene som på spillannmeldelsene. Men, men - nå har jeg sagt mitt. /- of the Dead fan

**Jepp, da har du sagt ditt.**

## PoP

Er det virkelig sant, er det babylonske eventyr over, får vi aldri mer se noe til den atletiske prinsen som hopper rundt på takene? Hvis det er hva som skjer, så gjør de en tabbe, et av topp 3 spillene til ps2 de siste åra blir borte, ikke bra! /JT

**Det stemmer nok at Prince of Persia: Sands of Time-trilogien er over. Men som alle ting som selger, så er det overhengende fare for at spillet dukker opp igjen før eller siden.**

## Hjelp

Jeg, som den skrekkelige nerden jeg er (stolt av det!), har jeg nå solgt kroppen min for å få tak i de fem hundre kronene jeg nå har i mine nyvaskede lanker. Riktignok ikke seksuelt, men i alle fall fysisk. Bestemors oppkjørsel er i alle fall fri for snø. Hun er fornøyd. Jeg er fornøyd. For nå har jeg penger til å kjøpe et spill!! Hurra! Men hvilket spill!? Jeg trenger hjelp... Først og fremst med å finne et spill. Jeg snakker om PC. Det skal være gøy, ha lang levetid, se bra ut, gjerne være strategi men det er ikke noe must, gjerne nakne damer men det er heller ikke noe must, og det trenger ikke ha så himla bra lyd heller da jeg ikke har fått råd til høyttalere... Har du/dere noen vettuge forslag? /Storm Arné

**Vi foreslår at du kjøper deg et headset, eller sparer litt til og kjøper et dugelig høyttalerset.**

## Erotisk spill?

Kommer det noen erotiske spill i 2006? /Mari Mittet

**Hei Mari! Det kommer generelt veldig få erotiske spill, men det nærmeste vi kommer et erotisk spill i år, må vel være Lula-spillet.**

## hvem er best?

hvem er den beste spilleren i hele redaksjonen? /Leifur Leifsson

**La meg stille deg dette spørsmålet: Hvem er redaktør i Gamereactor? Ja, nettopp. Og hvorfor er han det? Ja, nettopp. Carl Thomas ble redaktør fordi han vant redaktør-konkurransen vi hadde i begynnelsen av 2005. Der konkurrerte vi i Tekken 3, Burnout 3, Couter Strike og Fifa 05, og Carl Thomas kom best ut av det, og endte dermed opp som redaktør. Enkelt og greit.**

# DEAD OR ALIVE 4

Slående  
skjønnhet.



[www.deadoralivegame.com](http://www.deadoralivegame.com)

XBOX  
LIVE

TECMO

TEAM NINJA GAMES



16+

Dead or Alive er et registrert varemerke tilhørende Tecmo, LTD. Dead or Alive® 4 © 2005 Tecmo, LTD. Team Ninja og Team Ninja-logoene er varemerker tilhørende Tecmo, LTD. Tecmo er et registrert varemerke tilhørende Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoene, og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemerker eller varemerker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Jump in.

XBOX 360

## Tempo\_Liste

### RYKTE-SPALTEN

#### Resident Evil 4 til PC

Ubekreftede kilder forteller at Capcom jobber med Resident Evil 4: Director's Cut. Dette skal slippes til PC og muligens også til Xbox, og inneholde kraftig oppdatert grafikk, samt enda mer bonusinnhold enn Playstation 2-versjonen.

#### Punch Out til DS

Nintendo ryktes å jobbe på en Nintendo DS-versjon av deres klassiske bokseserie Punch Out. Motstanderen din vises på den øvre skjermen, mens du har dine egne superslag og slikt på den nederste skjermen. Nintendo DS-versjonen skal i følge samme kilde bli det første Punch Out-spillet som støtter multiplayer.

#### EA lager onlinerollespill

Ryktet sier at EA er sjalu på kassasuksessen World of Warcraft, og nå holder på med et eget onlinerollespill til Playstation 3 og Xbox 360 basert på Ringenes Herre. Spillet skal ha minst dobbel så stor verden som Blizzards suksessspill, og flere kjente rollespillmakere sies å være innblandet i prosjektet.

#### Bærbar Xbox på vei?

Xbox-ansvarlig Peter Moore hintet nylig i et intervju til at han var lei av alle elendige Ipod-utfordringer og at Microsoft akkurat nå arbeider med en egen bærbar enhet som kommer til å bli det soleklare valget for både musikk, film og spill, fungere som hånd-PC og ha uslælig bærbar grafikk.

#### Gameboy Advance 2

Nintendo ryktes å ha en så godt som ferdig prototype av oppfølgeren til Gameboy Advance klar for E3-messe i mai. Denne nye Gameboyen har mengder multimediefunksjoner samt bedre egenskaper enn PSP, og var planlagt lansert om Nintendo DS skulle floppe. Nå ble det ikke slik, så denne prototypen vil altså aldri masseproduseres.

#### Halo 3 allerede i år?

USAs største kjede for spillbutikker har nylig begynt å ta mot forhåndsbestillinger på Halo 3, noe de bare pleier gjøre først når ledelsen har fått vite at spilllets premiere er nært forestående. Det skulle altså bety at Halo 3 er langt mer ferdigstilt enn mange har trodd, og at Microsoft faktisk planlegger Master Chiefs tilbakekomst i år - til glede for alle spillere og til skrekk for konkurrentene.

#### Black på 360 og PS3?

Ubekreftede opplysninger Gamereactor har fått i forteller oss at Criterion holder på med en versjon av Black til neste generasjons konsoller. Spillet skal angivelig være klart i november, og vi krysser alle fingerene.



Crysis er basert på Cryteks nye grafikkmotor Cry Engine 2.0, og ser perverst lekkert ut.

## Etter Far Cry kommer Crysis

Vi har de første bildene fra tyske Cryteks kommende actionfest...

Etter at tyske Crytek var klare med sitt kritikerroste Far Cry, begynte de med en gang å jobbe med Cry Engine 2.0, og det første spillet som bruker denne imponerende teknikken blir actionspillet Crysis.

Et uidentifisert objekt kræsjer på en øy i Stillehavet. Det er ingen meteoritt, ettersom skadene ikke ser spesielt store ut, og det sendes tropper inn fra Nord-Korea, Kina og USA. Spilleren inntar rollen som Jake Dunn, leder av en hemmelig amerikansk operasjon

som tar sikte på å finne ut hva som har skjedd uten å skape en åpen konflikt med Nord-Korea hvis tropper ble landsatt først. I begynnelsen av Crysis kommer det derfor til å bli en del smyging, men når de utenomjordiske for første gang blottes sine stygge ansikter, blir menneskene på øya snart tvunget til å samarbeide.

Ditt forhold til alle soldater i spillet fungerer på samme dynamiske måte. Utenom at spillet ser utrolig pent ut, er det fysikken som

virkelig imponerer. Om et objekt ser ut til å kunne flyttes, så kan den det, og rører foten din en bregne vil den svaie, og du kan til og med brette greiner og gresstrå når du smyger i vegetasjonen. De utenomjordiske våpen forvandler soldater og omgivelser til istapper med sanntidseffekter som får haken til å smelle i bakken. Crysis skal slippes til PC mot slutten av året, men regn med at versjoner til Playstation 3 og Xbox 360 er i full gang allerede.



Armeene er denne gangen bygget opp av soldater med unike ansikt, ulike rustninger og varierende animasjoner. Dessuten blir krigsbunaden skitten av blod og søle når man leder sin hær ut i et hektisk slag.

## Første bildet fra Medieval: Total War 2

### The Creative Assembly reiser til middelalderen

Nå er det endelig klart for en helt ny del i Total War-serien, selv om det handler om et annet spill som utspiller seg i middelalderen. Nærmere bestemt er det årene 1080-1530 som behandles i spillet, og en nyhet denne gangen er at kartet også inkluderer Sentral- og Sydamerika der aztekerne er den dominerende fraksjonen.

Totalt finnes det 21 spillbare fraksjoner, og de har over 250 ulike, nyskapt enheter. Til tross for økt detaljrikdom kommer slagene også i fremtiden til å inkludere over 10 000 menn, og det loves forbedrede metoder for å innta fiendtlige byer. Religionen har også fått økt betydning, og du kan starte korstog med

pavens velsignelse for å tukte hedningene.

Det føles mildt sagt overraskende at det ble Sega som kjøpte opp den meritterte engelske spillutvikleren The Creative Assembly i fjor, men det virker ikke som at det har påvirket bedriftens planer nevneverdig. Forrige høst kom deres første konsollspill i form av Spartan: Total Warrior og ekspansjonen til Rome: Total War som het Barbarian Invasion. Det er ingen tvil om at Sega gjorde en god handel da de satset på engelskmennene, selv om det britiske studioet skiller seg litt ut fra Segas øvrige stall. Uansett, vi regner med å sitte som fastlimte foran skjermene når spillet slippes neste vinter.

### Tempo\_hardware

## Ny, stiligere Nintendo DS

Nintendo henter inspirasjon fra Apples stilrene produkter

Det har lenge vært snakk om at Nintendo jobbet med en ny modell av Nintendo DS. Det viste seg å være riktig, og den nye modellen - DS Lite - skal lanseres i Japan 2. mars. DS Lite veier 218 gram til sammenligning med originalens 275 gram, og er litt mindre på alle sider og kanter (spesielt tynnere når den er brettet sammen). Designet er helt klart inspirert av Apples iPod, og den ser i det hele tatt mye stiligere ut enn den gamle modellen. Noen offisiell lanseringsdato eller pris her i Norge har vi ikke fått enda, men vi regner med at den blir noe dyrere enn den nåværende modellen, og at den slippes i løpet av våren.



### Tempo\_Notiser

#### Los Angeles saksøker Rockstar

Los Angeles advokater har nylig saksøkt utvikleren Rockstar for spillet Grand Theft Auto: San Andreas. De mener utvikleren bevisst har gjernet pornografisk materiale i selve spillet. Rocky Delgado sa at de hadde saksøkt Rockstar og Take Two for å bruke villedende budskap i markedsføringen. Noen forhandlere har også solgt spillet til mindreårige som igjen har ført til ilsinte foreldre som igjen har funnet ut at poden har spilt et spill med pornografisk materiale. Men at spillet er ultravoldelig gjør visst ikke noe...

#### E3 uten lettkledde jenter

Etter flere år hvor E3-jentene, såkalte booth-babes, nærmest har vært viktigere enn spillene på den elektroniske messen i Los Angeles har ledelsen bak selve messen innført en rekke nye regler. Reglene skal forhindre utgivere og utviklere i utelukkende å bruke booth-babes i bikini, stramme topper eller annet for å være firmaets eneste blikkfang når de nye spillene presenteres. Dermed ser det ut til at messen kanskje får fokus tilbake på spillene igjen. På en annen side; nå er det jo ikke særlig mye vits i å dra helt til LA når alle damene er borte. Da kan vi like gjerne følge med på Gamereactor, for vi kommer til å rapportere løpende fra messegulvet - med eller uten booth-babes.



#### Gizmondo nær konkurrs

Tiger Telematics, som eier Gizmondo Europe, har i den senere tiden prøvd å unngå at Gizmondo skulle gå konkurs, og ville gi de et korttidslån på tilsammen fem millioner kroner. Dette for å snu det sviktende salget av Gizmondo-maskiner. Dessverre ser det ut til at dette beløpet ikke er nok. Gizmondo Europe på sin side lover bot og bedring og har nå redusert troppen til halvparten av sine arbeidere for å spare penger. Mens Tiger Telematics på sin side har sendt ut en konkurrsbegjæring. I Europa har markedsføringskampanjen feilet og ikke gitt den avkastningen som var forespeilet på det håndholdte markedet. Og vi har nesten ikke hørt om den her i Skandinavia...

#### - Det er lett å lage spill til PS3

Ifølge en forum-post på det amerikanske PlayStation-nettsiden, så er PlayStation 3 ganske lett å programmere spill til - akkurat som Sony loved. I hvert fall kan nederlandske Guerrilla Games Lead Tester Seb Downie meddele at programmererne i Amsterdam har mye lettere for å lage ting på den nye maskinen enn til den gamle PS2'en. "I was chatting to Michiel and he was telling me how crazy-easy it was compared to the PS2 and how much quicker things have been going for them. I will take his word on that." Guerrilla holder for tiden på med en PSP og en PS3 versjon av Killzone

#### Ganon er tilbake i Twilight Princess

Karakterdesigneren Yoshiyuki Oyama, som for øyeblikket jobber hardt med The Legend of Zelda: Twilight Princess, har i et intervju med Nintendo Power Magazine innrømmet at Links erkefiende Ganon kommer tilbake i det kommende GC-spillet. "I know that everyone's wondering what's going on with Link's old nemesis. All I can say now is, we're preparing more than you could possibly ever, ever, expect..." Vi klarer ikke vente lenger!

#### Microsoft kutter ikke Xbox

Selv etter utgivelsen av Xbox 360 kan ikke Microsoft tenke seg å kutte ut den originale Xboxen, det har den amerikanske giganten ingen planer om. Etter en haug med rykter som ble startet på Kotaku.com om hvorvidt Microsoft ville stoppe produksjonen av maskinen og kutte vesentlig ned på antallet av nye spill, har firmaet tatt til motmæle: "Microsoft vil fortsatt støtte opp om Xbox'en. Det er over 200 spill på vei til den "gamle" Xbox i år, så det er fortsatt liv i den aldrende maskinen. Vi får beholde den litt til.

#### Xbox på timeplanen

Konami har skrevet under en avtale med delstaten West Virginia om at Dance Dance Revolution skal innføres på timeplanen på samtlige kommunale skoler. Hver skole skal ha en Xbox, TV og et eksemplar av spillet og forhåpentligvis skal det lede til at kiloene på overvektige skoleungdommer skal rase av. Å bruke Dance Dance Revolution i treningssøyemed er ingen nyhet, for dette har blitt gjennomført ved de fleste store gymkjedene i USA.

## Tempo\_Liste

### KOMMENDE UTGIVELSER

#### De viktigste datoene

**17. februar** Advent Rising, Full Auto, Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Shadow of the Colossus og Star Wars: Empire at War slippes.

**24. februar** Black, Exit og Lemmings (PSP), Project Zero 3, Suikoden Tactics og Toca Race Driver 3 når spillhyllene.

**2. mars** Den nye modellen av Nintendo DS - DS Lite - lanseres i Japan til 16.800 yen (cirka 950 kroner).

**3. mars** Mars ser ut å bli en riktig spekket spillmåned, og det begynner med: Fifa Street 2, Fight Night Round 3, Kampen om Midgard 2, The Sims 2: Arbeidsliv

**10. mars** En relativt rolig dag i spillbutikkene, men noen av dere kommer sikkert til å springe innom for å kjøpe Burnout: Revenge (Xbox 360), Drakengard 2, Dungeons & Dragons Online: Stormreach eller Painkiller: Hell Wars.

**14. mars** Gamereactor nummer 38 skal være på plass i butikker over hele landet. Løp løp!

**17. mars** Jack Bauer dukker opp i butikkhyllene i 24: The Game. Samme dag slippes også Driver: Parallel Lines, Football Manager PSP, Onimusha: Dawn of Dreams, Sonic Riders og Worms Open Warfare.

**20. mars** Mengder av spillutviklere fra hele verden samles på Game Developer's Conference i San José. Regn med noen interessante nyheter, selv om det meste kruttet spares til E3-messen.

**24. mars** To av vårens mest etterlengtede spill i form av The Elder Scrolls IV: Oblivion og The Godfather slippes på samme dag. I tillegg kommer Ape Escape 3, Faces of War, Final Fight: Streetwise, Key of Heaven, Megaman Powered Up

**31. mars** Mange spillskapskap avslutter sine regnskapsår den siste dagen i mars, og derfor pleier det alltid å hope seg opp med spillreleaser i slutten av måneden, men i år er det virkelig ekstremt: Animal Crossing: Wild World, Buzz: The Big Quiz, Brothers in Arms PSP, Desperados 2, Far Cry Instincts: Predator, Field Commander, Ghost Recon Advanced Warfighter, Heroes of Might & Magic V, Moto GP 2006, NBA 2K6, NHL 2K6, Odama, Outrun 2006: Coast 2 Coast, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: Deadly Silence, Splinter Cell: Double Agent, Splinter Cell: Essentials, Super Monkeyball: Touch & Roll og Übersoldier. Vi regner dog med et par forsinkelser av noen av disse spillene. Uansett en dag som fortjener en tur til spillbutikken!

OBS! Datoer kan endres uten varsel!



## Første bildene av John Woos Stranglehold

### Hollywood-regissøren lager en oppfølger til Hard Boiled - i spillform!

Det har lenge vært snakk om John Woos inntog i spillindustrien med produksjonsfirmaet Tiger Hill Entertainment. Nå vises deres kanskje mest ambisiøse tittel frem i form av Stranglehold som skal slippes til PC, Playstation 3 og Xbox 360.

Stranglehold er et actionspill sett i tredjepersonsperspektiv, og utspiller seg i Hong Kong og Chicago. Spillet kommer til å

by på mange av de formessige grepene som John Woo har gjort seg kjent for i filmene sine (Face/Off, Hard Boiled, The Killer), og Chow Yun-Fat (Crouching Tiger, Hidden Dragon) gjør comeback i rollen som inspektør Tequila fra Hard Boiled (1992). Naturligvis fremstår spillet på forhånd som en våt drøm for alle spillfantaster som elsker Hong Kong-action. Selve utviklingen av

spillet står Midways Chicago-studio for, som utviklet det velgjorte med noe bortglemte Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy til Playstation 2 og Xbox, noe som lover godt på det spillmessige planet.

Om ikke lenge skal vi få treffe teamet bak spillet, og ta en nærmere titt på dette meget lovende prosjektet som skal slippes på slutten av året.



Stranglehold er et actionspill satt til Hong Kong og Chicago, og prosjektet ledes av filmregissør John Woo. Da vet vi at vi får bøttestis med action og velkoreografert slossing, og det kan vi like!





## Første bildene fra Killzone til PSP

### Bærbar action i tredjeperson

Utenom Killzone 2, som hollandske Guerilla akkurat nå jobber med til Playstation 3, kommer krigen mot Helghast til å fortsette selv i bærbar format.

Killzone: Liberation tar opp handlingen der det første spillet slutter. Helghast-troppene på Vektra har blitt presset tilbake og er svakere, men de er langt fra slått. En hensynsløs Helghast-general ved navn Metrac er forberedt på å gjøre hva som helst for å vende krigen til sin fordel. Det blir Templars oppdrag alene å forsøke å befri gislene som Metrac har tatt. Det første som slår en ved Killzone: Liberation er naturligvis at Guerilla har valgt å bytte perspektiv fra PS2-spillets førsteperson til tredjeperson sett ovenfra. Guerilla Games mener at førstepersonsperspektivet ikke gjør seg skikkelig i et PSP-spill. Opplegget i Killzone: Liberation kommer også til å sette mer fokus på smyging og taktikk, noe som gjøres lettere av kameraets plassering. Guerilla Games har allerede arbeidet i rundt et år, og det er planlagt release til høsten.



Det nye, isometriske tredjepersonsperspektivet og mer fokus på taktisk smyging fører tankene til Metal Gear Solid.



## Småprat med Tim Schafer

### Mannen bak kultklassikere som Full Throttle, Grim Fandango og høyaktuelle Psychonauts svarer på våre spørsmål

#### Hva er ditt første spillminne?

- Jeg husker Space Race, som var Ataris andre spill etter Pong tror jeg. Det var et stående arkadekabinett med to romskip som bevegde seg langs skjermen og unngikk farlige små prikker. Men best av alt husker jeg dagen da min far hadde med seg en Odyssey hjem. Det fulgte med en hel masse spill - men alle var i bunn og grunn Pong.

#### Når bestemte du deg for å arbeide med spill?

- Jeg pleide å lage spill til min Atari 400 fordi jeg synes det var morsomt, men det slo meg aldri at jeg virkelig kunne få betalt for å arbeide med det på heltid. Deretter så jeg en annonse fra Lucasarts når jeg hadde gjort meg ferdig med college, og da sa jeg til meg selv: "Dette må være en spøk. Det er helt uvirkelig. De lagde jo Rescue og Fractalus!" Så det var egentlig en ren tilfeldighet.

#### Hvilket spill er du stoltest over å ha laget?

- Jeg er kjempestolt over alle sammen (ler). Jeg vet at det er litt feigt å si det, men det avhenger virkelig av hvem jeg snakker med. Om jeg snakker med en spillutgiver, er jeg nok mest fornøyd med Full Throttle fordi det dro inn mest penger. Om jeg snakker med noen som elsker eventyrspill av den gamle skolen, er jeg mest stolt over Day of the Tentacle fordi det er det mest vellagde og vanskeligste eventyrspillet jeg har jobbet med. Dersom jeg snakker med noen som påstår at de ikke liker spill, ville jeg vært mest stolt over Grim Fandango eller Psychonauts, fordi når jeg forteller om hva disse spillene handler om, pleier det

forandre denne personens forutinntatte meninger om hva spill er

#### Hva er ditt favorittspill?

- Vanskelig spørsmål. Jeg har alltid hatt mange ulike favoritter. Jeg elsker Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, og Zork, og Herzog Zwei og Skies of Arcadia... Åh! Og Blast Corps!

#### Hva tenkte du da du så kontrollen til Revolution?

- Jeg vil spille med den med en gang! Jeg aner ingenting om hvordan den kommer til å føles. Kanskje kommer den til å innføre konseptet med en musepeker i mitt liv. Jeg er ikke sikker på om det er bra eller dårlig.

#### Hvilket kommende spill gleder du deg mest til?

- The Legend of Zelda: Twilight Princess.

#### Hvilket spill mener du er mest oppskrytt?

- Jeg må nok ta en femte der. Betyr det uttrykket noe i Norge? Det sikter til det femte tillegget i den amerikanske konstitusjonen, der det står at man ikke trenger besvare spørsmål som kan gjøre deg ukomfortabel når du besøker en spillmesse og treffer kolleger.

#### Hva gjør du når du ikke lager spill, eller spiller?

- Jeg liker å lese, skrive og se på dårlige dokusåper. Jeg burde vel si at jeg liker friluftsliv, å sykle, svømme og campe, eller hva? Glem det. Camping er for idioter. Med mindre det er en god lunch inne i bildet?

## Tempo\_Liste

### FIRE GROMME PARTYSPILL

Her er de fire kuleste partyspillene akkurat nå



#### Buzz: The Music Quiz PLAYSTATION 2

I redaksjonen er vi alle sammen meget avhengige av Buzz. Man kan til og med gå så langt som å kalle oss Buzz-misbrukere. Sonys musikkquiz-sport er så enkelt, humorfylt og samtidig så fryktelig vanedannende at vi nå har satt av tid til to matcher hver dag - uansett arbeidsmengde. Løp løp løp og kjøp kjøp kjøp... nå!



#### Mashed: Fully Loaded PS2/XBOX

Alle som noensinne har spilt noe av Codemasters Micro Machines-spill føler seg hjemme med en gang i Xplosivs ekstremt avhengighets-skapende party-racer. I Mashed: Fully Loaded gjelder det å krasje eller skyte ned motstanderne samtidig som man viker unna diverse hindre på banene. Farlig moro for fire spillere.



#### Singstar 80's PLAYSTATION 2

Et festsugent Japan overlever ikke uten karaoke, og sakte men sikkert vokser fenomenet her i Norge igjen - mye takket være Singstar. De absolutt beste karaokesangene er naturligvis plastikk-hits fra 80-tallet, og det er Singstar 80s smekktfullt av. Dette er et spill som passer alt, og det er umulig å kjede seg med Singstar 80s.



#### Mario Party 6 GAMECUBE

Mario Party 6 er det til nå beste digitale brettspillet og blander friskt tradisjonelle spillebrett og terningkast med TV-spill. Sadistisk hindring av de som ligger best an, en real porsjon flaks og naturligvis dyktighet leder litt etter litt til seieren. Kort sagt viser Mario at han er en fenomenal partylove, og vi liker festene hans.

## Tempo\_Oppsummering

Reprise Vi oppsummerer Best 2005-artikkelen



### Fjorårets tre beste spill For deg som gikk glipp av det...

#### 1 Resident Evil 4

Capcoms fjerde skrekkeventyr var og er et mesterverk og ingen av oss slapp håndkontrollen for eventyret var slutt, og presidentens datter var trygg. Fjorårets absolutt beste spill.

#### 2 World of Warcraft

Like slående vakker som det er avhengighetsskapende.

#### 3 Tekken 5

Blankpolert spillsystem og ypperlig teknikk. Vi elsker Tekken 5.



En av nyhetene i Airborne som Electronic Arts er veldig stolte av, er det nye systemet for å animere ansiktsuttrykk.

## Medal of Honor: Airborne

Electronic Arts viser frem neste del i Medal of Honor-serien

Det har vært litt så som så med kvaliteten på Medal of Honor-spillene de siste årene. Selvfølgelig har PC-spillene generelt sett holdt høy klasse, men de siste konsollspillene Medal of Honor: Rising Sun og European Assault har skuffet en del. Når nå Medal of Honor-serien skal ta steget over til neste generasjons hardware, prøver man samtidig å finne nye måter å avbilde Andre Verdenskrig på.

I Medal of Honor: Airborne spiller du Boyd Travers fra den 82. flygerdivisjonen i den amerikanske hæren, og hvert oppdrag begynner med at du styrer fallskjermen din mot et ønsket utgangspunkt på kartet. Derfra takler du ditt oppdrag slik du finner passende, som på papiret høres utrolig lokkende ut. Å innføre frihet og et Grand Theft Auto-lignende opplegg i et Andre

Verdenskrig-spill er noe vi applauderer alle mann, og håper at EAs Los Angeles-studio lykkes i å overgå seg selv med utføringen. En ambisiøs samarbeidsmodus for opptil fire personer online loves, i tillegg til überfet grafikk. Airborne er planlagt sluppet neste vinter til PC, Playstation 3 og Xbox 360, samt i nedjustert form til PS2 og Xbox.



## Tempo\_Avstemning

Avgi din stemme på [www.Gamereactor.no](http://www.Gamereactor.no)

### Hvem er verdens viktigste spillprodusent?

Stemt frem av leserne på Gamereactor.no mellom 3. og 27. januar



1 Shigeru Miyamoto  
NINTENDO 48%



2 Hideo Kojima  
KONAMI 21%



3 Gabe Newell  
VALVE 18%



4 Peter Molyneux  
LIONHEAD STUDIOS 13%

**Bakgrunn:** Jobbet som ung med å urforme leketøy for Nintendo da han kom på ideen til Donkey Kong, og senere Super Mario Bros. Har siden den gang produsert massevis av Nintendo-klassikere.

**Meritter:** Super Mario Bros, Super Mario World, Super Mario 64, Legend of Zelda: A Link to the Past og Ocarina of Time, Starfox, F-Zero, Pikmin, Super Mario Kart, Mario Kart, Mario Kart 64 med flere.

**Formtopp:** Super Mario 64

**Bakgrunn:** Drømte om å bli filmregissør da han var liten, men begynte som spilldesigner hos Konami allerede i 1986. 1987 slapp Konami Metal Gear til spillplattformen MSX. Siden har han laget flere kritikkroste storprosjekt.

**Meritter:** Policenauts, Zone of the Enders, Boktai, Boktai 2, Metal Gear, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Acid.

**Formtopp:** Metal Gear Solid

**Bakgrunn:** Jobbet hos Microsoft med utviklingen av diverse spill (blant annet Doom) da han begynte å interessere seg for spillutvikling. Startet opp sitt eget studio Valve i Seattle i slutten av 1995, og tre år senere debuterte de med Half-Life.

**Meritter:** Half-Life, Half-Life 2, Day of Defeat, Team Fortress, Counter-Strike

**Formtopp:** Half-Life 2

**Bakgrunn:** Startet spillstudioet Bullfrog sammen med Les Edgar i 1987, og debuterte to år senere med Populous som ganske raskt solgte over fire millioner eksemplarer. I 1997 forlot Peter Molyneux Bullfrog for å starte opp Lionhead Studios senere samme år.

**Meritter:** Populous, Syndicate, Powermonger, Dungeon Keeper, Magic Carpet, Theme Park, Black & White, Fable, The Movies, Black & White 2

**Formtopp:** Dungeon Keeper



## Fem minutter med...

Jeremy Chubb, produsent hos Criterion som nylig har sluttet arbeidet med Black

### Hvor lenge har dere jobbet med Black?

- Dette høres ut som en spøk, og jeg tviler på om du kommer til å tro meg, men vi begynte faktisk på utviklingen av Black i slutten av januar 2005.

### Du tuller!

- Nei! Det er helt sant! Utviklingen startet i slutten av januar, og siden da har det vært racerfart hele veien fram til målet. For til tross for at vi har kunnet benytte oss av store deler av teknologien bak Burnout-spillene når vi har laget Black, er actionsjangeren ny for oss, og å lage et spill på denne størrelsen på tolv måneder er i følge de fleste utviklere i bransjen fullstendig umulig.

### Hvorfor valgte dere ikke å lage Black til Xbox 360 og Playstation 3 i stedet?

- Vi har jobbet i flere år med Renderware og ville helt klart lage et spill til før vi går over til neste generasjons spillmaskiner. For selv om det er vanvittig morsomt med ny hardware, nye muligheter, penere og mer komplekse spillopplevelser og så videre, er det vanskelig å tenke på hvor mye tid, kraft og penger vi har pløyd ned i vår nåværende grafikkteknologi som ble brukt i nærmere 100 PS2- og Xbox-spill - og som nå er passé. De første to årene med Xbox 360 og Playstation 3 kommer jo i prinsippet bare til å handle om å utvikle nye verktøy for å lage fete og teknisk velgjorte spill, og akkurat som med Playstation 2 og Xbox kommer vi naturligvis ikke til å få se hva Xbox 360 og Playstation 3 egentlig klarer å få til før om kanskje fire år.

### Hvor har dere hentet inspirasjon fra?

- Alt begynte egentlig for nesten fem år siden da Criterion's kreative sjef, Alex Ward, begynte å snakke om hvor utrolig godt han likte det første Medal of Honor-spillet til Playstation. Siden da har

vi hele tiden snakket og skissert litt i bakgrunnen på hva som skulle bli Black, så som svar på spørsmålet ditt må jeg nok si det første Medal of Honor-spillet til Playstation; i følge meg det beste actionspillet som noensinne har blitt laget. Også spill som Halo og Metal Gear Solid har naturligvis inspirert oss i utviklingen av Black, men snarere enn å stirre oss blinde på konkurrentene ha vi i stedet sett mye på film og hentet store mengder ideer derfra.

### Du snakker om Hollywood-film - hvilke filmer har dere blitt inspirert av?

- The Matrix, Die Hard, True Lies, Aliens, Terminator 2 og The Rock. Filmer der hver kule drar med seg et kilo betong ut av veggen når den treffer. Filmer der hver kule teller, der alt overdrives såpass mye at man flirer hver gang et maskingevær kommer inn i bildet. Vi er litt barnslige sånn sett. Vi liker overdrevet Hollywood-action.

### Hvilke forventninger har dere til Black?

- Selvfølgelig vil vi at spillet skal selge veldig bra og bli godt mottatt i pressen. Vi håper også i fremtiden at Black skal huskes som det beste actionspillet sett i første person til Playstation 2. Vi vet at det er ambisiøst og kanskje til og med litt håvent, men dette var faktisk en av grunnene til at vi overhodet begynte utviklingen av spillet. Det finnes faktisk ikke ett eneste skikkelig bra FPS-spill til Playstation 2 - før nå.

### Foruten Black, hvilket actionspill ser du mest frem til å spille akkurat nå?

- Helt klart Metal Gear Solid 4. Konami ser alltid ut til å være de som setter nye standarder når det gjelder det grafiske i hver generasjon, og det finnes ingenting som tilsier at det samme ikke skal skje når Metal Gear Solid slippes til Playstation 3.

## MÅNEDENS MINUS

### Glupsk 360

Vi har fire Xbox 360-konsoller her på redaksjonen, og to av dem tygger plater som et par sinte grevlinger. To eksemplarer av NBA Live 06 har blitt ripet i stykker av maskinene, og tre av dem nekter å skru seg av om man ikke holder powerknappen nede i flere sekunder.

### Innbrudd

Carl Thomas har hatt innbrudd i kjellerboden sin, og flere pappebokser med spill er borte, blant annet Diablo i originalboks. Vi kondolerer.

### Strømbrydd

Bare noen timer før bladet gikk i trykken, bestemte vårt elektriske system seg for å ta en pause. Dermed forsvant flere timers sprengjobb, og det passet egentlig ganske dårlig.



### Nintendo DS Lite

Det har lenge versert rykter om en redesignet Nintendo DS, men den ble avkreftet av Nintendo selv i midten av januar. Bare en uke senere viser Nintendo frem DS Lite, en smekker liten rover, og vi gleder oss allerede!

### Tålmodige samboere

Det er ikke så rent lite våre samboere må stri med. Ikke bare sitter vi og spiller i tide og utide, men når deadline nærmer seg, så blir det ofte ekstra mye fokus på jobbingen. Ekstra stor takk til Marlen, Ann Helen og Anne Marte denne måneden.

### Black

Black er kompromissløs banan-action for alle penga, og det er herlig befriende å spille med fiendtlige soldater i hopetall uten å ofre en tanke til verken strategi, rasjonering av ammo eller egen sikkerhet. Vi liker det. Vi liker det godt.

### OL i Torino

Ja, da er det snart klart for OL igjen, og vi har allerede kokt opp flere liter kakao og kjøpt inn Kvikk Lunch og appelsiner i store mengder. Heia Norge!

### Fruktnøtt

Deadline hadde aldri gått bra uten store kvanta av verdens beste sjokolade. Nam nam!

### A-team sesong 3

Smått legendariske Mr. T og gjengen i A-team fortsetter suksessen, og tredje sesong er nå tilgjengelig på DVD. De hjelper fortsatt de uskyldige mens de rømmer fra militæret, som vil ta dem for en forbyttelse de ikke begikk. 80-tallets største actionhelter må ingen gå glipp av!

## MÅNEDENS PLUSS

## Tempo\_Nyhetskronekk

# NINTENDO DS BANER VEI FOR REVOLUTION!

Spillkjøperne ser ut til å like Nintendos nye stil



Etter en litt famlende innledning i alle regioner har det tatt ordentlig fart salgsmessig for Nintendo DS. Spesielt i hjemlandet Japan har det gått helt vilt for seg, og det har vært nærmest total DS-dominans de siste månedene. Sammenlagt har Nintendo DS solgt i 13,5 millioner eksemplarer over hele verden, og det er klart mer enn Playstation Portable som ble lansert omtrent samtidig i Japan. Selv om det er veldig jevnt mellom formatene i Europa og USA, så har Nintendogs sørget for en solid oppgang for maskinen. Suksessen ble fulgt opp med Mario Kart DS og kanskje fremfor alt Animal Crossing: Wild World som er en dundrende suksess i Japan der det faktisk var hele fjorårets mest solgte spill, selv om det ble lansert så sent som i november.

En annen stor suksess for Nintendo i Japan er Brain Training-spillene. Enkle og billige spill som er akkurat det de høres ut som, en samling med logiske oppgaver som skal løses. Først kom et hjernetrimspill for de litt eldre, og så et for barn - begge har solgt i over en million eksemplarer i Japan hver seg (mer enn Nintendogs), og helt i slutten av året kom Brain Training 2. Her i Europa får vi vente til mars før vi kan begynne å trimme de små grå, men det er nok tvilsomt om det kommer til å bli en like stor suksess her i vest.

I USA klarte nesten Nintendo DS å holde tritt med Playstation Portable i julehandelen. Begge solgte oppkring en million eksemplarer i statene i løpet av desember, og det selv om PSPen hadde det absolutt høyeste trumfkortet man kan tenke seg i form av et ferskt og aldeles strålende Grand Theft Auto-spill å lokke kjøperne med. Nå ryktes det om et prisfall for Sonys bærbare spillemaskin (og kanskje det allerede er annonsert når du leser dette), og undersøkelser vi har gjort bland dere lesere på nettet viser tydelig at nettopp prisen var noe som hindret mange i å kjøpe en PSP.

Alt er dog ikke bare fryd og gammen for Nintendo. De har fortsatt en merkelige situasjon å takle i USA; at deres snart fem år gamle Gameboy Advance selger bedre enn Nintendo DS. Men om det er noe som den originale maskinen fra Nintendo tyder på, så er det at konsumentene - og da spesielt i Japan - ser ut til å være klare for å omfavne nye og innovative måter å spille på. Og kanskje vi kan tolke det dithen at de er åpne for nye ideer og nye måter å spille på. Klare for Revolution.

**\_Bengt Lemne**



Gamereactor og Electronic Arts hadde i desember en konkurranse hvor premien var en eksklusiv titt på Gudfaren spillet hjemme hos vinneren. Alexander Torhaug fra Asker ble den heldige, og er altså en av de aller første til å prøve spillversjonen av Mario Puzos fabelaktige gangster-epos. Gratulerer til Alexander!



## Gudfaren og Gamereactor på housecall

*We made him an offer he couldn't refuse...*

Skjermen er helt sort. Trompeten synger sin klagende melodi - Gudfarens egen signatur. Uten et eneste bilde har vi reist omtrent 60 år tilbake i tid - båret av et instrument. Vi er midt i New Yorks førtital. Byen er gjennområtten av korrupsjon, og metropolens store, sterke familier styrer alt som er ulovlig. En hes, hviskende stemme forteller oss; "There is nothing more important to a man, than his family". Det er Vito Corleone. The Don. " 'cause a man who doesn't spend time with his family can never be a real man".

I vårt desembernummer hadde vi en Gudfaren-konkurranse hvor premien var at vi skulle reise hjem til vinneren på en eksklusiv Gudfaren-aften. En mørk og kald kveld i januar tok vi på oss bukseselene og knyttet silkeskjertene, og satte kursen mot Asker og Alexander Torhaug. Alexander er 21 år gammel, er glad i manga og anime, og spiller en del TV-spill. Han hadde besøk av kompisen sin Michael Bergseth, og de var begge spente på å se hva vi hadde med oss.

Vi var tre mafiosos som kom på besøk, og vi hadde med oss litt av hvert for å gjøre kvelden komplett. For det første fikk vinneren høytidelig overrasket en fisk pakket inn i avisepapir. For de uinnvidde; dette er en Siciliansk beskjed: You're gonna be sleeping with the fishes tonight. Så koblet vi opp en 42" plasma-TV midt på stuebordet, fyrte opp sigarene, og begynte å spille. Alex fikk kontrollen i hendene. Introen viser en mann som møter sin skjebne i et trangt smug. Han har ingen sjanse. Han er ubevæpnet og møter to mafiosos med hver sin Tommygun. Ubarmhjertig skyter de ham til det ugjenkjennelige. Akkurat idet gjerningsmennene

forlater åstedet, kommer offerets sønn løpende. Han ser faren ligge i en dam av blod, og vet ikke lenger hvilket ben han skal stå på. En mann i frakk går bort til guttungen, vender ham bort fra den makabre menneskekroppen, og forteller - med hes, hviskende stemme - at en dag, når han er gammel nok, skal han få sin hev.

Det neste som skjer er at vi kan begynne å modellere et fjes. Guttungen er blitt gammel nok til å hevne sin fars død. Alex lager en kjekk latinamerikaner med et bredt ansikt og markerte trekk. Han velger hvit skjorte med den øverste knappen åpen og ermene brettet opp. Han er stilig. Av en eller annen grunn blir han hetende Am. Ikke like stilig, men originalt i alle fall. Am er kveldens hovedperson, og Alex er klar for å tjene Corleone-familien og gjøre hva Don befaler.

Etter et par timer i New Yorks gangster-miljø krasjer vår preview-kode. Vi tar det som et tegn, og setter punktum. I løpet av disse timene har vi banket opp en slakter, vært hos barbereren på hjørnet, avslørt ulovlig gambling (og selvsagt krevd en bit av overskuddet) deltatt i opptil flere biljakter, begravd en stakkars gjeldsslave levende, kjørt selveste Don Vito til sykehuset og blitt vervet som medlem i Corleone-familien. Alex sin dom er at spillet absolutt er verdt å prøve, men mangler litt justeringer her og der. Michael sier han synes det ser kjempebra ut, og er positivt overrasket over de raske lastetidene, men på en annen side litt skuffet over bilkjøringen. EA har dog enda en drøy måned med pussing og justeringer igjen for spillet når hyllene, så vi skal ikke komme med noen endelig dom helt enda. Hva Gamereactor mener om koden kan du lese i vår beta-test lenger bak i bladet.

Gjør spillene opptil 40 % raskere  
og få fenomenal surroundlyd  
med hodetelefoner

**Sound**  
**BLASTER**



**Xtreme Fidelity™**  
**Hear it and Believe**

*Oppgrader lydkortet ditt til Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS  
og få glede av den raskeste og mest spennende spillyden som  
finnes!*



Sjekk den ut på [europe.creative.com/xfi](http://europe.creative.com/xfi) **CREATIVE**



## Full kontroll [Xbox 360-joypad](#)

Skal du ut og få deg en joypad som ikke kommer fra Microsoft, går du deg ikke vill om du velger Joytechs Neo Se Advanced Controller. Start- og back-knappen er plassert under den ene styrepinnen slik at du ikke treffer den såkalte Ring of Light hele tiden. Joypaden er slitesterk, og har et lekkert design som passer godt med Microsofts egne kontrollere.



## Apple Ipod Video 60Gb [Multimedie-avspiller](#)

Nå er den populære iPoden kommet med en ny versjon som kan spille av video. iPod Video viser utrolig flotte farger, men å se en hel film på det lille displayet er allikevel å leke med ilden. Den er perfekt til små videoklipp som skal samles på ett sted. iPod Video kommer i to utgaver, både i 30 og 60 Gb, men du er nødt til å skaffe deg den store dersom alt skal få plass.

## Pioneer DV-989 AVI [HD-DVD-spiller](#)

Kommer ikke den nye HDTV-en din ovreens med DVD-spillen? Det er nok på grunn av DVD-spillerens lavoppløselige signal. Da har du bruk for en HDMI-kompatibel DVD-spiller med innebygd bildeskalering, som automatisk forbedrer bildet og gir deg illusjonen av at DVD-bildet faktisk leveres i høyere oppløsning enn 540 linjer. Pioneers 868 og den smågeniale etterfølgeren 989 gjør akkurat det, og er derfor i øyeblikket verdens mest verdsette DVD-spiller. Mens du venter på HD-DVD, er dette en nødvendighet for Plasma- og LCD-TV-eiere.

# Drittnisse!

Alt dette sto klart og tydelig på ønskelisten, men vi fikk bare sokker i år også. Nå har vi kjøpt det selv.

Det er en ære for oss i Gamereactor å åpne en ny seksjon i bladet vårt. Hver måned fremover kommer vi til å velge ut noen livsstilsprodukter som vi synes er ekstra interessante, og putte dem inn på disse sidene. Ting havner ikke her fordi de er nye, vi tar dem med fordi vi synes de er kule. Vi har ikke lov til å trykke nakne damer, men dette er det nærmeste vi kommer på lovlig vis. Kos dere!



## Hjemmekino - eller kino hjemme? [Projektor](#)

Sony HS-60 er så snerten at du kan plassere den akkurat hvor du vil. Den er liten og bråker så utrolig lite at den lett kan plasseres midt i stuen, hvis det passer best. Men en tredobbel LCD-skjerm blir fargegjengivelsen noe av det beste, og bildegjengivelsen er både klar og skarp. Den digitale HDMI-inngangen hører fremtiden til, og sikrer den beste overførselen av bilde og lyd fra DVD-spilleren. Hjemmekinoen vil være nesten komplett med Sony HS-60 i stuen.



## Logitech Driving Force Pro [Ratt til PlayStation 2](#)

Ja, vi vet det godt. Logitechs mesterlige Driving Force Pro er ikke ny lenger, faktisk litt halvgammel. Det er likevel stadig det beste rattet som noensinne er sluppet til PS2, og det er et absolutt must når du skal bruke fritiden din sammen med Gran Turismo 4. Det gummibelagte rattet, det velutformede designet, den ekstremt gode tyngden og muligheten for et 900-graders rattutslag, samt de ondskapsfulle gass- og bremse-pedalene lokker oss tilbake til den virtuelle racerbanen gang på gang.





### Det hvite vidunderet Spillekonsoll

Vi er ennå ikke ferdige med å beundre det originale, bærbare widescreen-vidunderet som Sony lanserte i september, for vi nok engang må finne frem en pakke Kleenex. Sonys Ceramic White PSP leder tankene hen mot Apples hvite og ekstremt suksessfulle iPod, og det er jo nesten et komplement. Funksjonsmessig er maskinen identisk med det svarte monsteret fra i fjor, men nettopp fordi den er hvit er det ikke mulig å se fettmerker fra fingrene på den - noe som gjør den ettertraktet. Vi slipper ikke vår nye redaksjonsmaskot av syne, og det kommer ikke du heller til å gjøre om du investerer i den..



### Musikktelefon Mobiltelefon

W900 blir den kalt, noe så originalt. Den har stort sett samme funksjoner som sine Walkman-forgjengere. Den gode nyheten og forskjellen er at W900 har 3G. Så i prinsippet skulle det være mulig å laste ned musikken sin til spilleren direkte fra mobilen. Musikkdelen er god og nøyaktig, slik vi kjenner den fra de tidligere musikkmobilene. Kameraet har gode 2 megapiksel og et uunnværlig autofokus, noe som gjør den hakket bedre enn konkurrentene.



### Canon Digital Ixus 750 Digital kamera

Ixus-familien har fått enda en slektning, og Canons siste skudd på stammen er et lekkert lite krafthus proppet til randen med massevis av viktige funksjoner. Kameraet er omgitt av et slitesterkt og lekkert metalldesign, rommer 7.1 megapiksel, har 3x optisk zoom, og kameraets gigantiske og knivskarpe 2.5 tommer LCD-display gjør Ixus 750 til en vinner blant de mer kompakte kameraene. For øyeblikket inneholder redaksjonens kamera bilder av det evig glisende trynet til Bernt. Hyggelig.

### Street Fighter Guile Tøff figur

Amerikanske Sota Toys - som blant annet har hatt en finger med i spill når det gjelder World of Warcraft-figurene - har satt seg som mål å lage figurer av samtlige Street Fighter-karakterer. På nåværende tidspunkt er det 15 figurer på gaten, mens ytterligere 10 er i produksjon. Figurene er i godt håndverk, og kan stilles i alle tenkelige posisjoner, og til ca. 150 kroner stykket er de nærmest et funn. Kjøp en enkel eller kjøp dem alle, det er opp til deg. Vi skal ha alle sammen...



### Klar TV-tale LCD-TV

Hvis du seriøst skal være klar for den store HDTV-bølgen, kan du ikke komme utenom Samsungs nyeste juvel. En 40-tommers Widescreen som er mer enn klar for HDTV. Det kan Samsungs LE-40M61B blant annet kan skryte av. Fjernsynet er forsynt med innganger til nesten hva som helst. Det finnes en HDMI-inngang til digital bilde- og lydoverføring, samt PC-inngang slik at datamaskinen din kan kobles direkte til fjernsynet. Denne er så godt som perfekt for den nye generasjonen spillkonsoller.

## Bærbar lyd

### PSP-Høytalere

Slutt med de egoistiske høretelefonene på den lille PSPen. Smart nytt tilbehør til den bærbare spillkonsollen gir deg nå muligheten for å virkelig glede dine omgivelser. Logitech Playgear AMP er et lite, mobilt høyttalersystem som du kobler til PSPen med en enkel ledning. Deretter kan filmen nytes med en velfungerende og god lyd. Det er også mulig å ta konsollen i hånda, mens den fortsatt er tilkoblet høyttalerne, så spillene dine virkelig kan høres på lang avstand. Å gå rundt i det portable Liberty City eller frese av gårde på de trafikkerte veiene med lyden brakende ut av de små høyttalerne gjør virkelig spillopplevelsen bedre. Om man egentlig har lyst til å slepe med seg ekstrautstyr på denne størrelsen, må være opp til hver og en, men det er jo alltid greit at muligheten eksisterer uansett.



## Creative Zen Vision:M

### Medie-dings

Selv om den kanskje ser sånn ut fra utsiden, så er den ikke bare en simpel iPod-kopi. Creative har virkelig laget flere nye og funksjonelle ideer som som iPoden ikke har. Aldri for har en avspiller vært så villig til å ta i mot så mange ulike filtyper. Både DivX, XviD og MPEG4 2 og 1 kan avspilles, og det vil si at du kan spille av de mest utbredte filmformatene også.

## Mobil med god plass

### Mobiltelefon

Plass er det nok av på Samsungs nye mediemobil - Samsung I300. Faktisk er det hele 3Gb, og det må nesten være en direkte konkurrent til mp3-spillerne. Med den innebygde harddisken er det masser av plass til musikk, film og bilder. Og hvis det ikke skulle være nok, kan I300 bygges ut med et minnekort. Det hele blir styrt av Windows, som er mediemobilens styresystem. Skjermen støtter flotte 262 000 farger, og de blir vist frem på en 2-tommers skjerm. En solid mobiltelefon for den som vil ha alt på ett sted.



## Ta deg en intelligent løpetur

### Løpesko

Lop deg en intelligent løpetur med Adidas' nye joggesko Adidas\_1 Intelligens Level: 1.1. Det var Adidas' planer da de kom med verdens første intelligente sko, Adidas\_1. Skoen er nå kommet i ny utgave i flere forskjellige farger, og passer både menn og kvinner. Den intelligente skoen innstiller seg selv til å passe den enkeltes løpestil og behov. På hardt underlag sørger en masse små sensorer for å gjøre støtputen mykere, og omvendt på mykt underlag. Nå finnes det nok ingen unnskyldning for ikke å løpe lengre...



# RAZER™



## Razer Copperhead 2000dpi Gaming mus

Razer Copperhead™ er verdens første laser gaming mus utstyrt med markedets mest presise laser sensor med en oppløsning på 2000 dpi og 1000Hz ultrapolling.

Utnytt dine konkurransemessige fordeler i spill med 32KB interminne for dine individuelle innstillinger og et ergonomisk design tilpasset både høyre og venstrehendte. Også utstyrt med prisbelønte On-The-Fly justerbare drivere.



OSK Elektrotillbehør AS  
tlf: 73 96 95 00 fax: 73 96 95 05  
email: salg@osk.no www.auragroup.no

## Razer Mantis

Razer Mantis™ er neste generasjon presisjon gaming musematter. "For Gamers, By Gamers".

Speed og kontroll stoffmatter i topp kvalitet. De spesielt vevde fibre i Fibertek™ overflaten garanterer optimal kontroll, topp akselerasjon og raske, presise bevegelser - leveres i 2 utgaver for high-sensitivity og low-sensitivity gaming.



For info om nærmeste forhandler, kontakt:



OSK Elektrotillbehør AS  
tlf: 73 96 95 00 fax: 73 96 95 05  
email: salg@osk.no www.auragroup.no

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Gudfaren, Ghost Recon  
Advanced Warfighter, Ninety-  
Nine Nights, 24: The Game, ++



Grafikken i Gudfaren er helt grei, men det beste av alt er at det aldri lastes mer enn 5-6 sekunder. Selv på PlayStation 2 er vi velsignet med raske og effektive lastetider, og det er et stort pluss i marginen.

□ Format MULTI □ Utvikler EA GAMES □ Utgiver ELECTRONIC ARTS □ Genre ACTION □ Utgis 24. MARS

## Gudfaren

Nå kan du gjøre karriere som Don Corleones nyeste rekrutt i EAs spillmatisering av Gudfaren

Familien betyr alt - den er begynnelsen, slutten og alt som skjer imellom. De fatale tonene vi har lært oss å elske spiller opp sin melodramatiske klagesang mens Don Vito Corleone forteller viktigheten av å hedre sin familie. Et lys tenner, og vi ønskes velkommen inn i tryggheten og makten som det innebærer å være et medlem av filmhistoriens mest velkjente mafiafamilie. Dette er historien som Francis Ford Coppola aldri fortalte, det er til og med historien han vegrer seg for å erkjenne som en del av Gudfaren-sagaen. Dette er din historie, om makt, forretningssans, samhold og ond, brå død. Velkommen inn i familien - håper du overlever.

En av Don Corleones menn har hatt en bra dag på jobben; de lokale forretningsmennene har gitt ham en tykk koffert full av kontanter. For å feire dette bestemmer han seg for å by sin kone ut på middag. Men skjebnen vil det annerledes, og bakeriet hans sprenges til små, brennende smuler av tre og deig, og mannen henrettes i det som kanskje er ett av de ræste spillmordene jeg noensinne har sett. Mannens unge sønn blir vitne til mordet, og i fortvilelsen trøstes han av en forbigående Don Corleone. Budskapet er å holde på sinnet og hatet, for en vakker dag får gjerningsmennene det de fortjener.

De fleste kjenner sikkert til at Electronic Arts skal lage spill av et av tidenes mest hyllede filmverk, og de fleste er sikkert svært skeptiske til hele prosjektet. Det er en utrolig vanskelig oppgave å komme frem til noe som yter filmen rettferdighet, og Electronic Arts har ikke fått direkte ros for sine spill de siste årene. Men dette handler om spillgigantens største produksjon noensinne, og det merkes. Krigspregede 40-talls New York har blitt troverdig gjenskapt med de røde teglsteinbygningene som huser småbutikker og leilighetskomplekser, mens gatene befolkes av hverdagslige fotgjengere og tidsriktige biler. Man føler at det har blitt gjort en masse arbeid for å gjøre Gudfaren til



### NETTOPP ANNONSERT - Emergency 4

Take 2 og Sixteen Tons Entertainment annonsert nylig at Emergency 4 vil ha release i Tyskland 13. April. Spillet vil som vanlig stille med massevis av nødsituasjoner, og denne gangen får vi oppleve det hele i forbedret grafikk, og multiplayer.



### NETTOPP ANNONSERT - Scratches

Utviklerne Got Game står bak blant annet Myst-kopien RHEM 2, og de er nå i full gang med adventurespillet Scratches. Spillet handler om skrekkeforfatteren Michael Arthate som utforsker et viktoriansk slott, og det hele kommer til PC i løpet av 2006.



På agendaen i Gudfaren står mishandling, bestillinger, utpressing, vandalisme og taktiske mord. Det er liten tvil om at man må bevege seg helt på kanten av loven - og av og til ta skrittet over på den gale siden - for å lykkes som en god og pliktoppfylgende mafioso. Gudfaren er helt klart ikke noe samlebandsprodukt, og de timene vi har spilt har vært riktig så fornøylige. Man kjenner seg igjen i filmene hele veien.

et troverdig komplement til filmene, og det er faktisk med viss overraskelse jeg konstaterer at det virker som om de kan få bitene til å passe i puslespillet.

Det er lett å avfeie Gudfaren som en enkel Grand Theft Auto-klone, men det ser faktisk ut til å bli betydelig mer enn som så. Spillet binder sammen et komplekst spindellev av arbeidsmetoder og virksomheter som utgjør Corleone-familiens bedrifter. Politiet må bestikkes for å se andre veien; butikkinnehavere må beskyttes fra ondsinnede konkurrenter og pengestrømmen må holdes konstant. De som ikke betaler "forsikringene" sine må overtales, det være seg med trusler, juling eller ødelagt eiendom. Avhengig av hvordan man utfører oppdragene sine, tjener penger og setter seg selv på kartet bygger man også hele tiden opp et rykte hos de andre mafiamiljøene. Det er imidlertid umulig å alltid holde seg nøytral, og snart hopper man opp tilstrekkelig mye uvilje fra andre familier slik at en krig bryter ut mellom de innblandede partene.

Slagsmåls- og skytesystemet fungerer slik at man låser seg på et mål og deretter sirkulerer rundt det som man beveger seg sidelengs. Skudd kan plasseres i ulike kroppsdeler for ulikt resultat, og omgivelsene kan brukes til å mishandle folk på en mer effektiv måte. Det er fantastisk hvor nyttig en vegg eller en gravstein kan være når det handler om å denge noen skikkelig hardt. Vil man ta seg frem litt kjøperne finnes alltid

muligheten for å gå ut i veien og sette seg inn i et forbigående kjøretøy, ofte etter å ha mishandlet føreren først. Bifysikken har en sladdete arkadefølelse som plasserer seg et sted mellom Grand Theft Auto og The Getaway; lettstyrt og morsomt uten å bli altfor komplisert.

Grafikken imponerer sterkt med pene animasjoner og detaljerte karakterer. Mellomsekvensene briljerer og sammen med stemmeskuespillet, der flere av skuespillerne fra filmen gjentar sine roller, blir Gudfaren-stemingen komplett og skikkelig suksessfull.

Det merkes at Electronic Arts virkelig har anstrengt seg utover det vanlige; dette er helt klart ikke noe dusinvarer. Gudfaren ser veldig bra ut på dette stadiet, men et par timers prøvespilling kan ikke garantere for hvordan resten av spillet blir knyttet sammen og hvordan all spillmekanikk faller på plass. Bare tiden vil vise hvorvidt Electronic Arts når helt frem med sine ambisjoner, men det ser lovende ut, og jeg kan knapt vente med å få fortsette min karriere i Corleone-familiens imperium.

**Jesper Karlsson**

**Gamereactor sier:** En stor øse Grand Theft Auto III, en desiliter Mafia og en hel pose übercool filmhistorie. Gudfaren ser veldig lovende ut.





## NEDLEGGELSE - Demonik

Majescos Demonik som ble annonsert på fjorårets E3-messe, og som lages i samarbeid med grosserforfatteren Clive Barker, har nå blitt nødt til å legge ned i forbindelse med Majescos skuffende økonomiske resultater.



## NETTOPP ANNONSERT - Far Cry Instincts Next Chapter

Ubisoft kan nå bekrefte at firmaet jobber på en oppfølger til fjorårets Far Cry Instincts. Med den svært kreative og oppfinnsomme undertittelen Next Chapter får du fortsettelsen på Jack Carvers mareritt. Spillet er på gaten i 2006.



Det ligger et tykt filter av skitt og sand over den visuelle delen av Advanced Warfighter. Det er med på å gi spillet et ekstremt realistisk skjær, men dessverre dreper det til tider detaljgraden og dybden.

trefelts motorvei og i det fjerne kan du skimte byens fotballstadion. Fiendene kan gjemme seg overalt i Mexico City, og de skjuler seg i alt fra biler, betongblokker og ruiner. De stikker hodet frem, sender en dødelig salve etter deg, og forsvinner så lengre ned i gaten. Du kan aldri føle deg helt sikker noe sted, og det gjør at spilleren alltid på være på tå hev for å holde seg i live.

Oppdragene i spillet er varierte, og du vil av og til komme ut i situasjoner som snur alt på hodet. Oppdragene går som regel aldri som planlagt, og det er din egen kreativitet må til for å løse problemene som oppstår underveis. Den foreløpige koden som vi har fått testet virker noe ubalansert. Enkelte fiender er stakk dumme, mens andre åpenbart nyter godt av den teknologiske utviklingen på kikkertfronten. De ser deg lenge før du er i nærheten av å se dem, og det kan til tider være litt frustrerende. Dette er sannsynligvis noe som vil bli justert, og vi håper på en mellomting av de to tilfellene vi støtte på.

Advanced Warfighter skulle opprinnelig slippes som en lanseringstittel til Xbox 360. Etter at vi så spillet i aksjon i Amsterdam tidligere i høst, er vi veldig glad for at det ikke ble en realitet. Spillet var nemlig svært langt fra ferdig, og det innså heldigvis Ubisoft også. Vi har kun testet Ghost Recon Advanced Warfighter i et par timer, men er faktisk ganske imponert over både styring og den atmosfæren som Ubisoft Montreal har skapt. Det er forfriskende at en serie som Ghost Recon, som faktisk har noen år på baken, har gjennomgått en så drastisk endring i både utseende og gameplay. Utviklerteamet har virkelig tatt noen sjanser, uten å skremme vekk den faste fansen. Hvis det kanadiske teamet kan svinge med tryllestaven litt til, og fjerne de siste restene av småfeil og irriterende hastighetsproblemer når det skjer mye på skjermen, så kan Advanced Warfighter faktisk bli et av 360s beste spill. Og vi jekker opp forventningene et par hakk, for det vi har spilt til nå, kan vi godt få se mer av. Nå er planlagt lanseringsdato 3. mars, og vi har allerede krysset av datoen i vår kalender, og begynt og telle ned.

**Joachim Gresslien og Thomas Tanggaard**

**Gamereactor sier:** Ambisiøst, drivende og stemningsfullt krigsspill som med like mye strategi som høyteknologisk isenkram kan bli en virkelig gjennomført opplevelse.

# Commandos: Strike Force

## Dra på sabotasjeoppdrag i Norge

Format PS2 XBOX, PC    Utvikler PYRO STUDIOS    Utgiver EIDOS    Genre ACTION    Utgis 17. MARS

Morgendisen ligger lydløst på vannet i det båten putrer rolig inn til kai. Det er en spent nerve i luften når mannskapet ditt skal vise frem papirer til tyskerne for innpass lenger inn i fjorden. Det norske snolandskapet forteller mye av hva du kan forvente. Vi kjenner mange historier. Det er 2. Verdenskrig og de allierte styrker skal fullføre et sabotasjeoppdrag mot Nazivina som har okkupert Norge. Etter en del krangling og kverulering får du og dine allierte et endelig NEIN av tyskerne. Ingen innpass!

Etter noen sekunder slår desperasjonen ut. Dere angriper. Tyskerne svarer med å vise sine skjulte mitraljøsestasjoner plantet innenfor noen vinduer. Du befinner deg fortsatt på båten med en rolle som laget ditt er helt avhengig av. Sniper! Etter å ha samlet deg sammen og lokalisert den fiendtlige ilden, svarer du med skudd. Stå skjult, sikt, hold pusten og klem forsiktig på avtrekkeren. To hodeskudd og begge de tyske mitraljøsene er ute av spill. Laget ditt stormer mens du dekker fra avstand. Etter en kort periode med kikkertsikte skifter du manuelt karakter. Du er bakkesoldat og tyskerne har god dekkposisjon i et naust. Du kryper nærmere og klarer posisjonen med en granat. For å være på den sikre siden sjekker du naustet, og til din egen tilfredsstillelse ligger det surkål over hele gulvet. Ikke lenge etter har dere inntatt den tyske kontrollposten, og sabotasjeoppdraget kan for alvor fortsette.

Visuelt sett overlater spillet en del til fantasien. Lavoppløselige teksturer, hakkende animasjoner, statiske omgivelser hvor jeg kun har sett fysikk på tonner, og lav bildeoppdatering er noe av det visuelle som ble lagt merke til. Det skal også nevnes at det er litt urettferdig å henge seg opp i sånne detaljer når spillet enda ikke er ferdig. Det visuelle kan glattes ut før spillet havner i butikkyllene. Atmosfæren i det visuelle er nemlig sterkere enn det tekniske, og blir sammen spillbarheten en opplevelse det er lett å leve seg inn i.

Det virker som Pyro bevarer stemningen og nerven som serien er kjent for, til glede for fansen. Spillet har absolutt potensial, og det blir interessant å følge med på hvilken effekt poleringen frem mot lanseringsdatoen får.

**Kristian Nymoen**

**Gamereactor sier:** Etter seks brett med en tidlig kode av Strike Force mener vi at det er verdt og følge med på denne tittelen. Kan bli veldig bra.



Dialogene og stemmeskuespillet er vi ikke helt overbevist om. Det virker ofte litt tamt og krampeaktig. Musikken passer dog bra til atmosfæren, og hjelper til med god stemning.



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

## NETTOPP ANNONSERT - Defcon

Det lille, engelske utviklerteamet Introversion, som ga ut Darwinia i fjor, har annonsert at de arbeider på spillprosjektet Defcon. Spillet ble annonsert via Pc Gamers desember-nummer, og handler om globale atomkriger. Defcon forventes på gaten i løpet av 2006.



□ Format XBOX 360 □ Utvikler Q STUDIO/PHANTAGRAM □ Utgiver MICROSOFT □ Utgis VÅREN 2006



## Ninety-Nine Nights

Tetsuya Mizuguchi forlater Sega Rally og Rez, og inntar de enorme slagmarkene

[Tokyos neonbelyste Shinjuku-distrikt er en fryd for øyet - spesielt etter en elleve timer lang flytur og en to timers tur fra flyplassen. Dette område hadde jeg allerede besøkt et par dager tidligere i en liten Project Gotham Racing 3-dyst, men det er naturligvis forskjell på spill og ekte vare - i hvert fall enn så lenge.](#)

Med utsikt fra det formidable Park Hyatt hotell, som de fleste kanskje kjenner fra filmen Lost In Translation, hadde Microsoft gjort alt for å flekse musklene. Men selv om alle lysene gjør dagen evig i Shinjuku, så ser det ikke særlig lyst ut for den amerikanske outsidersen i landet under solen. Formålet med turen var en nærmere titt på Mizuguchis første Xbox 360-spill, Ninety-Nine Nights (N3), som er en overraskende ny tittel i forhold til hans tidligere arbeid.

For de av dere som ikke er kjent med Mizuguchis merittliste, så har han jobbet i Sega i mange år. Han er mannen bak blant annet Sega Rally Championship og Rez, men siden 2003 har han hatt sitt eget spillstudio - Q Entertainment. Q har ikke rukket å lage all verdens enda, men de har to strålende håndholdte puzzles på samvittigheten - både Lumines til PSP og Meteos til DS.

Hvis du allerede har en Xbox stående hjemme, og tidligere har støtt på det utmerkede Kingdom Under Fire, burde du ha en ganske god anelse om hva N3 har å

by på. Og det er egentlig ikke spesielt overraskende. Det er nemlig samme utviklerteamet som står bak spakene; koreanske Phantagram er primærutvikler, selv om det er Mizuguchi og hans lille Q Studio som står for alle ideene og ikke minst historien. Et spennende samarbeid som nesten kan betegnes som litt historisk, om man tar landenes innbyrdes spenninger i betraktning. Men N3 blir ikke bare en blass oppfølger til Kingdom Under Fire, men skiller seg ut på en rekke vesentlige områder. For det første er det lagt større vekt på action enn strategi. Du styrer ikke tusenvis av tropper rundt deg, men du kan utelukkende fokusere på deg selv. Det setter spillet i en bås sammen med Dynasty Warriors, men med bruk av kløktig, tilbaketrasket kamera og massivt landskap blir N3 mye mer episk.

En smule overraskede fikk vi bare muligheten til å prøve en litt eldre demo av spillet som bestod av en enkelt bane, hovedsaklig bygd opp i grå og brune nyanser. Huff, når skal de lære? Selv om spillet så fortreffelig ut, spesielt med tanke på sin egen kriger, de uhyggelig mange troppene som løp rundt og en rekke lekre effekter, så skulle jeg gjerne sett en av spilllets grønnere og mer fargesprakende baner. Et av spilllets kanskje viktigste elementer i forhold til å rive med seg spilleren, og virkelig gi han følelsen av krig, er faktisk kameraet og teamets bruk av optiske effekter. På snedig vis har de klart



## NETTOPP ANNONSERT - Talkman

Sonys Talkman er et program til PSP som stort sett er en håndholdt tolk. I følge firmaet er det på vei til Europa, og spillet lanseres sammen med en mikrofon som gir deg mulighet til å lære deg å uttale setninger på bl.a. tysk og japansk.



## FORSINKELSE - SIN: Episodes

Ritual Entertainment er som kjent godt i gang med SIN Episodes, et spill som kommer i episoder over Valves velkjente Stream-tjeneste. Siste pressemelding forteller oss at spillet er blitt forsinket, men at det kommer til PC i løpet av 2006.



Med kreftene i Xbox 360 er det blitt mulig å lage episke slag hvor det er flere tusen kampklare tropper på slagmarken samtidig, og det vet Mizuguchi å utnytte til fulle i Ninety-Nine Nights.

Å dele opp skjermen i tre områder: forgrunnen, midten og bakgrunnen; og gitt hvert område en bestemt grad av optisk fokus og skarphet. Dette har jeg aldri sett før, og det hadde den nesten ubeskrivelig effekt på spillopplevelsen! Spillet har likevel en del mer å lene seg på enn grafisk eleganse. Gameplayet fungerer også ganske glimrende allerede på nåværende stadium, selv om det ikke flytter grenser for sjangeren.

Musikken spilte ikke noen betydningsfull rolle i vår testing av N3, men den bar likevel preg av Mizuguchis stil. Gameplayet og vanskelighetsgraden er svært velbalansert, og det hele føles alltid tilgjengelig og underholdende. Alle supercomboene som krigeren kan utføre gir en deilig killing i magen, men det hele toppes seg først når du kan slippe løs de magiske angrepene etter hard poengsparing. Det er bare deilig tilfredsstillende. Mest imponerende var spilllets ultimate angrep, der samtlige fiender på slagmarken falt om mens sjelene deres sakte steg til værs. Flott.

Til tross for en begrenset demonstrasjon, kan man likevel sette spørsmålstegn ved spilllets variasjon. For selv om det finnes syv forskjellige spillbare karakterer, så er ikke akkurat denne typen hack'n'slash-spill kjent for å kunne underholde med de samme tre-fire angrepsseriene hele veien gjennom. Heldigvis fortalte Mizuguchi at en av hans viktigste prioriteringer for spillet var å skape en sterk historie, noe som nesten er totalt ukjent for sjangeren. Alle syv karakterene vil ha deres egen historie, og vi håper at vi får se episke sagaer med gjennomtenkte plott og smarte twistere.

Når Ninety-Nine Nights slippes senere i år vil det bli stilt umenneskelig store forventninger - og det med rette! Dette er Microsofts første japanske satsing, og leveres av ingen ringere enn Mizuguchi selv. Og hvis de vil rettferdiggjøre deres plass på det japanske markedet, så kreves det at N3 får dratt med seg noen konsoller i landet under solen. Det er likevel tvilsomt om Ninety-Nine Nights virkelig er i stand til dette, for selv om det var en behagelig opplevelse, virker det ikke umiddelbart som en såkalt "system seller". Jeg er litt kritisk kjønner jeg, men min indre gamer-intuisjon forteller meg at man aldri skal undervurdere Mizuguchi.

**\_Jesper Nielsen**

**Gamereactor sier:** N3 virker ikke umiddelbart som en kommende klassiker, men med litt Mizuguchi-magi kan den kortvarige demoen raskt bli et fremragende spill.

# Sonic Riders

## Det blå pinnsvinet finner frem skateboardet

Format PS2,XBOX,GC Utvikler SONIC TEAM Utgiver SEGA Genre RACING Utgis 31. MARS

Når en spillfigur går hen og blir et ikon kan den ikke slippe unna med noe som helst lenger. Nintendos velfodde rørløper var lei av å løpe rundt på plattformer og samle sammen gullmynter for mange år siden. Som oss mennesker hadde han ambisjoner om å bli til noe mer, om å tøyse grenser. Han utvidet kontrakten sin med Miyamoto og målte krefter med racingsjangeren, en tradisjon blant andre Crash Bandicoot og Jak and Daxter senere har fulgt opp. Ønsket om å realisere seg selv i spillenes verden har nå også spredt seg til kollegene hos Sega. Det blå pinnsvinet, Knuckles, Tails og de andre fra Sonic-universet har lagt plattformtradisjonen bak seg og søkt lykken i racingsjangeren, men i en annen form enn kollegene.

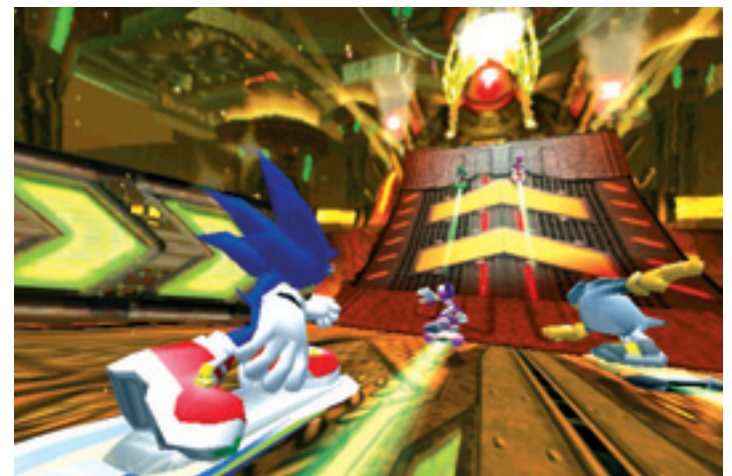
Vi merker ganske kjapt Sonic Teams baktanker. "Hva om vi nå tar Sonics varemerke, det sykt høye tempoet, og kombinerer det med hoverboardet fra Tilbake til Fremtiden 2. Da har vi en vinner!". Om teamet faktisk har latt seg inspirere av Michael J. Fox' tvilsomme, men den gang tilstrekkelige skateevner, har jeg ingen forutsetninger for å si, men hoverboardet ligner til forveksling på Marty's.

Spesulasjon til side; hoverboards er rosinen i Sonic Riders-pølsa. Det samme gjelder fenomenet Air Energy. Sonic, venner og fiender kan nemlig bare suse av sted så lenge de har luftenergi til rådighet. Energien gjør figurene i stand til å sveve, booste og legge feller for hverandre. Desto mer interessant er det at du må gjøre ulike triks for å skaffe ny luftenergi - forskjellige former for luftsaltomortaler og grinding, og som i all idrett utenom stuping er det viktigst å lande på beina. Derfra kan du øke farten ved å sveve inn i slippstrømmen til den som kjører - eller svever - foran deg. Samtidig må du samle masse gullringer som ligger spredd ut over alle banene, og disse kan investeres i oppgraderinger i den lokale skatebutikken. Ja, vi har sett det utallige ganger før, den eneste forskjellen er at det nå er Sonic som står for mora.

Det kunne høres ut som det perfekte spill for Sonic- og skatefans, men jeg sitter igjen med en flat følelse. Allerede da Sonic invaderte Dreamcast-konsollen i sin tid, hadde pinnsvinet altfor mye koffein i blodet for min smak. Og nå er jeg redd for at han har gått over til hardere stoffer, uten at vi skal spekulere noe mer i akkurat det. Tempoet virker altfor høyt, og for øvrig virker hele konseptet radmagert. Dessuten har blant annet Trickstyle og Airblade allerede levert denne typen underholdning. Uten at jeg er klar til å legge hodet til Sonic på den kalde steinblokken og avsi dom, har jeg vanskelig for å se hvordan det skal lykkes Sega å sikre Sonic den samme suksessen i racingsjangeren som Jak and Daxter, og ikke minst Kart-kongen Mario.

**\_Henrik Bach**

**Gamereactor sier:** Det er litt vanskelig å få øye på det store potentialet i Sonic Riders, men Sonic Team har reddet seg i tolvte time tidligere.



Allerede på Dreamcasten kunne vi stifte bekjentskap med svevebrettene for første gang i forbindelse med Trickstyle. Criterion fulgte opp dette med Airblade, og nå er det altså Sonic Teams tur.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



## NETTOPP ANNONSERT - Rainbow Six Critical Hour

Så har Ubisoft annonsert enda et spill i deres populære Rainbow Six-serie. Denne gangen heter spillet Rainbow Six Critical Hour og det lanseres til PlayStation 2 og Xbox. Etter det labre Lockdown sier Ubisoft at de vil gå tilbake til det dype taktiske gameplayet.



□ Format PS2 □ Utvikler SONY □ Utgiver SONY □ Utgis 17. MARS



## 24: The Game

Snart kan vi spille oss gjennom en begivenhetsrik arbeidsdag i rollen som Jack Bauer

De siste fire årene har Kiefer Sutherland nærmest pustet og spist som Jack Bauer. Hans øvrige filmroller er blitt overskygget av agentrollen hos antiterrorbyrået CTU, og med god grunn. 24 har med sin stramme kronologiske oppbygning og sideløpende historier truffet en nerve hos den kresne TV-seer. Selv har jeg bare har fått med meg noen få avsnitt av serien, men jeg har likevel klart å få med meg nok til å skjønne hvorfor Sony tror at seriens konsept kan egne seg i spillenes verden. Den har mange virkemidler som kan brukes i spillmessig sammenheng, og etter å ha spilt en to timers preview-versjon syntes jeg faktisk at Studio Cambridge ser ut til å ha trukket det lange strået denne gangen. Koden er nok ikke perfekt, men gameplayet er variert, dessuten er grafikk og plott langt bedre i dette spillet enn den gjennomsnittlige tv/film-spillmatseringen.

24: The Game skildrer én arbeidsdag i Jack Bauers hektiske tilværelse noe som tilsvarer én tv-sesong. Begivenhetene finner sted i perioden mellom sesong 2 og 3, og gir fans svaret på noen av sesongovergangens ubesvarte spørsmål. Koblingen til tv-serien er helt vital for Cambridge som arbeider tett sammen med seriens manusforfattere for å ikke ha et plott i spillet som bryter med den overordnede historien. Av samme grunn har alle de viktige skuespillerne lånt stemmene sine til spillets karakterer. Sony har faktisk sørget for at hver minste detalj er på plass for å tilfredsstille kritiske fans. Alt er med i spillet; skrifttypene, lydene, tidspresset der sekundene tigger unna og den aktive bruken av flere vinduer. Ingen skal føle at spillet og TV-serien går i forskjellige retninger.

Vår preview-kode startet i en lagerbygning i Los Angeles' havneområde der Jack og en mindre CTU-styrke prøver å lokalisere og desarmere en bombe. Kontrollene blir man gradvis introdusert for, og her er det egentlig lite å rette kritikk mot. Et senere oppdrag bestod av en biljakt gjennom LAs forstad. Her gjenkjenner man en viss bilfysikk og litt GTA-inspirert galskap, da jeg etter "målet rettfærdiggjør midlet"-metoden kjørte som en villmann for å få tak i en person som angivelig var viktig for etterforskningen. Neste skritt på veien var et ganske brutalt avhør - man blir gitt ganske frie tøyler når visepresidentens liv står på spill. Avhøret foregår som et minispill, og ved å dele ut en del trusler og være passe imøtekommende, lykkes jeg å få den mistenkte til å hoste opp litt informasjon.

Overraskende nok ser alt positivt ut med hensyn til Cambridges interaktive utgave av 24. Grafisk sett fungerer 24: The Game meget bra. Kiefer Sutherland ligner faktisk på Kiefer Sutherland, og Cambridge behøver ikke engang å trekke CG'er ut av ermet for å imponere. Men midt i overraskelsens lykkerus kan man også legge merke til litt nervøsitet. Fiendene anstrenger seg ikke for å gjennomhulle Jack med en kule eller to, og motstanderne er lette å uskadeliggjøre. Utvikleren har fortsatt tid til å gjøre ende på disse problemene for 24: The Game slippes mot slutten av mars. Vi venter spent.

**Henrik Bach**

**Gamereactor sier:** 24: The Game er på god vei, og kommer til å blande tv-lisens med et godt, variert gameplay. Vi gleder oss til å spille gjennom 24 timer av Jack Bauers liv.





# Elder Scrolls IV: Oblivion

Vi reiste i tolv timer for å spille i fire...

Format **PC/XBOX 360** Utvikler **BETHESDA SOFTWORKS** Utgiver **TAKE TWO** Genre **ROLLESPILL** Utgitt **28. APRIL**

**D**et henger et par raslende lenker og dingler i min kalde, fuktige fengselscelle. En Dark Elf snakker til meg gjennom gitteret, han tilbyr seg å ta hånd om min frue mens jeg råtner bort som livstidsdomt fange i den keiserlige hovedstadens fengselskjellere. Da høres stemmer, noen nærmer seg. En gruppe vakter eskorterer keiseren Uriel Septim som akkurat har forstått at alle hans sønner har gått en voldsom død i møte. Vaktene fører keiseren ned til min celle, og lurar på hva jeg gjør der. Cellen min skjuler nemlig en lønndør som leder ned mot byens kloakksystem, veien der keiseren rømmer fra sine angriperne. Jeg tillater meg å følge etter ut i friheten mest fordi vaktene ikke har noe annet valg, og fordi keiseren mener å ha sett meg i sine drømmer. Jeg har en viktigere rolle å spille i dette eventyret.

Mulighetene for å utforme og skape en helt unik karakter i Oblivion er enorme. Du kan stort sett påvirke og justere samtlige kroppslige attributter, og fargelegge dem som du vil. Jeg lager en Dark Elf og kaller ham Benke. Han har skimrende blek, lysegrønn hud og branngult hår som stiger som flammer et par desimeter over skalpen. Å skape sin egen karakters utseende er egentlig bare det første steget i å forme karakteren sin, og Bethesda har på en veldig smart måte vevd inn de valgene du

må gjøre i spillets første treningsnivå, slik at du får kjenne på valgmulighetene før du må bestemme deg definitivt og leve med dem i resten av eventyret.

Etter flukten ned slottets nedre regioner der keiseren og vaktene gang på gang angripes av rødkledde leiemordere, møter Uriel Septim til slutt sitt endelikt. Men før han dør, betror han meg med et oppdrag. Han har sett meg i sine drømmer, og stoler på at jeg kan føre en amulett til en mann som heter Jauffre i Weynon Prior og finne keiserens bortgjemte siste sønn. Bare han kan stenge portene til Oblivion.

Jeg vandrer den siste biten gjennom kloakkene ut av den keiserlige hovedstaden. På veien faller noen rotter og troll for sverdet mitt. Stridsystemet er noe som i mine øyne har vært en svakhet i Elder Scrolls-serien, men i Oblivion har systemet blitt gjort mer dynamisk og konsolltilpasset. Det innebærer at det har blitt lettere å bruke magi, og at det også går an å blokkere fiendeangrep. Nærstrid handler nå like mye om å blokkere og kontre inn egne angrep. Frustrasjonsnivået i løpet av min første time i Morrowind var ekstremt høy, mens Oblivion er brukervennlig og smidig å få fatt på med en gang.

Det kan ikke bli mer symbolisk enn å vandre de siste hundre meterne gjennom den mørke kloakken og se lyset i tunnelens





■ Khajiit-rasen stammer fra provinsen Elsewyr sør for Cyrodill og er uten tvil den styggeste av de ti rasene som er representert i spillet.



■ Selv om miljøene utendørs imponerer mest så har det absolutt ikke dårlig stilt med innsiden av spillets tunnler, ganger, hus og slott.



■ Du velger hva du vil si fra en liste, og det du hører andre diskutere legges til listen med samtaleemner.



■ En annen spilljournalist som også besøkte utviklerne samtidig som Gamereactor, som vi lar forbli anonym, avslørte en litt ekkel forkjærlighet for å stjele sine kvinnelige offers klær sånn at de lå igjen halv nakne. Noen ganger gjorde Bethesda jobben lett for han.

ende. Når man klatrer ut males en fantastisk vakker naturscene foran øynene, og jeg tar de første, nysgjerrige stegene mens jeg titter meg omkring og ser skogskledde fjellsider med små steinruiner omslutte en liten sjø.

Det er få spillverdener som er designede med slik omsorg for detaljer som Bethesdas Elder Scrolls-spill. Et nesten uendelig antall arbeidstimer har blitt rettet mot å skrive inn bakgrunnshistorier, karakterer og sidehandlinger. Denne gangen føles det som om samme omsorgen har blitt lagt i å plassere hver eneste stein, stubbe, kolle, sti, blomst og bregne for å skape beste mulig opplevelse. Det er naturligvis ikke helt sant, ettersom Bethesda har bygget et verktøy som har automatisert det arbeidet, men la oss bare konstatere at resultatet er blendende.

Jeg tar noen klyv ut på en brygge og hopper i sjøen. Der dreper jeg en fisk, og setter kursen mot Weynon Prior der keiserens fortrolige mann befinner seg. Som i Elder Scrolls II: Daggerfall kan du via kartet ferdes til større kjente byer i provinsen Cyrodill. Weynon Prior ligger et stykke vest for den keiserlige hovedstaden, som ligger nøyaktig midt på kartet. Den keiserlige hovedstaden med sin mektige bymur, høyder og tårn er et mektig syn fra utsiden, og jeg tar meg til en bro som strekker seg over en elv vest for byen. På andre siden av den vakre steinbroen ligger den lille byen Weye som dukker opp på kartet mitt, for når du oppdager noe på kartet kan du med ett klikk dra dit, akkurat som det fungerer med de større byene. Jeg vandrer gjennom skogen vestover og støter på ulver, bevingede imper og en og annen hoppende hjort. Det har rullet å bli

En stor forskjell mot de tidligere Elder Scrolls-spillene, er at Bethesda har spilt inn stemmer til alle spillets karakterer, og at handlingen denne gangen fortelles med talei stedet for masse tekst. Det gjør at det er lettere å ta til seg store mengder informasjon, samtidig som man alltid kan gå og sjekke i loggboka for å se hva man skal gjøre. Av det vi hittil har opplevd av spillet, holder stemmene høyeste kvalitet.

natt da jeg når Weynon Prior; den mørkeblå himmelen er kledd med mengder av stjerner. Det er faktisk slik at Bethesda har plassert ut de stjernetegnene man velger i begynnelsen av spillet, slik at man kan finne sitt eget stjernebilde.

Jaffre er en munk, og når jeg treffer ham har han allerede hørt snakk om keiserens bortgang, og etter at jeg har vist frem amuletten ser han ut til å bli overbevist om at jeg ikke hadde noe med frafallet å gjøre. Jaffre forstår ikke helt keiserens uro for Oblivion; magiske barrierer har jo beskyttet riket fra helvetes krefter i tusen år. Han forteller at han som ungt medlem av keiserens livvakt fikk i oppdrag å gjemme en av keiserens sønner slik at denne kunne vokse opp i all hemmelighet. Jeg får vite at Martin, som sønnen heter, er prest i en by som heter Kvatch i den søndre delen av Cyrodill. Av munkene får jeg masser av ny utrustning, og det blir på tide å komme seg av gårde. På veien sørover støter jeg på noen av spillets utplasserte grotter. Skogen er full, og det føles som om jeg snubler over statuer, ruiner og grotter nesten hele tiden. Jeg får slåss med skjeletter og vampyrer før jeg bestemmer meg for å dra direkte til Kvatch med kartets hjelp.

Jeg møtes av flyktinger som har samles i et lager nedenfor Kvatch. De snakker om hvordan daedra, Oblivions hærer, har kommet ut av portaler og jevnet byen med jorden. De er de eneste som har overlevd. Ingen vet hvor presten Martin er, men henviser meg til Savlian Matias, en general som holder stand ved en barrikade utenfor byen. Jeg tar en hest og rir langs en slingrende stigning, og den blodrøde himmelen om



■ Når du vandrer langs stier og veier hender det ganske ofte at du støter på landeveisrovere som er ute etter eiendelene dine.



■ Her ser du noe av det vår helt må bære på. Når du bruker et våpen, så slites det ut så det gjelder å reparere dem med jevne mellomrom.



■ Skogene i The Elder Scrolls IV er nærmest magiske, og det føles som at hvert eneste tre, busk og stein er naturlig plassert.

Noe som virkelig imponerer i Oblivion er den kunstige intelligensen hos spillets karakterer. De lever sine liv etter et mønster, de har en jobb og trenger søvn men de følger likevel ikke noe eksakt forutbestemt skjema. De har noen mål som de kan gjennomføre på ulike måter, og utover det så hviler de, leser bøker, sosialiserer og tar seg veldig naturlig.

tårner opp ved horisonten er vidunderlig vakker. Det tordner og lyner, og jeg kan nesten kjenne svovelduften stikke i nesen.

Jeg prater med Matias og får vite at Martin tok en gruppe mennesker og flyktet inn i katedralen. Bak barrikaden ser jeg en brennende portal, en åpning til Oblivion, og dette er så langt som Bethesda lar meg ferdes langs spillets hovedsaklige handling på dette stadiet. De vil ganske enkelt ikke at jeg skal se Oblivion, som er neste stopp i historien. Det føles litt frustrerende å vite at jeg ikke vil kunne fortsette eventyret før om et par måneder når spillet slippes, men Tamriels sentrale provins Cyrodil har massevis å by på, selv ved siden av hovedeventyret.

Før jeg og de øvrige journalistene satte oss ned for å spille The Elder Scrolls IV: Oblivion fikk vi noen instruksjoner av Pete Hines fra Bethesda. "Lagre ofte, da spillet kommer til å krasje, kanskje allerede når du lager karakteren din, eller kanskje først etter to timer," sier Hines, som er PR- og markedsføringsansvarlig hos utvikleren samt innblandet i kvalitetskontrollen. Bethesda er nemlig klare med stort sett hele innholdet i spillet, selv om PC-versjonen denne dagen var noe eldre enn Xbox 360-versjonen og ikke inneholdt alle de grafiske effektene. Det som nå gjenstår er et møysommelig arbeid med å slippe bort bugs. I løpet av fire timer krasjet spillet 3-4 ganger for meg, mer enn hva som kan anses som akseptabelt, men samtidig har Bethesda noen måneder på seg for å optimere opplevelsen. Det er likevel naivt å tro at spillet kommer til å være helt fritt for krasjbugs når det slippes, men det er i

det minste et godt håp for at spillet blir bedre enn Morrowind i det henseendet.

Jeg har spilt et par timer nå, og etter møtet med Oblivion-portalene i Kvatch bestemmer jeg meg for å ferdes til noen av Cyrodiils andre større byer. Jeg drar til Cheydinhal som ligger i den østre delen av Cyrodiil, på grensen mot Morrowind. Det regner, og jeg begir meg opp i fjellet utenfor byen. Den største delen av Cyrodiils ytre er dekket av skog, men den varierer på en vakker og naturlig måte etter topografien. Regnet skifter til snø. Jeg finner en relativt vanskelig grotte som blant annet byr på en undervannspassasje. Etter besøket i fjellet tar jeg meg til trollenes by Skingrad, og det er i en grotte utenfor Skingrad Benkes eventyr tar en uventet vending.

Jeg entrer en grotte med det selvforklarende navnet Bloodcrust

## “The Elder Scrolls IV: Oblivion er spillet som ser ut til å markere starten på den nye konsollgenerasjonen for alvor”

Cavern og innser kjapt at jeg har funnet et tilholdssted for vampyrer. Jeg tar meg gjennom grotten og finner en lagerplass. Mot bedre dømmekraft legger jeg meg ned og hviler i en time, og naturligvis får jeg besøk mens jeg sover. Nå bærer jeg på smitten, og etter noen døgn har jeg blitt en fullbefaren blodsuger. Jeg velger å la smitten gjøre sin jobb, og det er interessant å se hvordan den kunstige intelligensen håndterer en vampyr som smyger omkring i bygatene nattetid. Akkurat den kunstige intelligensen, hvordan borgerne snakker med hverandre og lever sine liv er en av de mest imponerende delene av spillet. Jeg møter en vakt i Skingrad, og han forstår hvordan jeg har det fordi jeg ikke ser helt fresh ut. Bak byens katedral ligger en eldre mann og sover, og han får duge for en sulten vampyr. Du kan ikke angripe og bite folk hvor som helst; det gjelder å finne et sovende offer. Det går naturligvis an å heve vampyrnivået, men dette er så langt jeg når i løpet av fire timer i Cyrodiil. Fire timer som tok meg til en annen verden, rikere og mer innbydende enn noen annen jeg har opplevd i spillform. Den vakre, stemningsfulle musikken, alle de små, velplasserte detaljene, stemmene, menneskenes oppførsel og eventyret vever sammen en helhet som overgår det meste. The Elder Scrolls IV: Oblivion er spillet som ser ut til å markere starten på den nye konsollgenerasjonen for alvor.

Bengt Lemne



■ Vaktene som skal føre keiseren Uriel Septim gjennom den keiserlige byens kloakksystem, liker egentlig ikke deg særlig godt, og prøver i starten å drepe deg. Keiseren vet dog at du er den utvalgte, så han holder deg i live.

Bethesda Softworks kjøpte Fallout-lisensen når Interplay fikk alt for store finansielle bekymringer høsten 2004, og det ryktes at selskapet benytter seg av motoren fra The Elder Scrolls IV: Oblivion for å skape Fallout 3. Selv om Fallout og Elder Scrolls er to veldig ulike spillserier, så er det litt tryggere at lisensen ligger hos Bethesda enn hos det skakkjorte Interplay.



MARC ECKO'S

# getting up

CONTENTS UNDER PRESSURE



[www.gettingup.com](http://www.gettingup.com)

© 2005 ATARI Europe SASU. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SASU c 2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. c 2005 Ecko Unltd, Inc. EKCO LTD and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



**EVERY REVOLUTION STARTS WITH A MESSAGE**



PlayStation®2



ATARI

www.atari.no  
www.atari.dk  
www.se.atari.com



# Vi har listet de 52 hotteste spillene som kommer i løpet av året

**Sårene har knapt rukket å gro etter opptøyene rundt Best 2005-artikkelen. Nå er kampene i gang igjen...**

Januar og februar er virkelig depressive måneder. Det er mørkt, kaldt, og i hovedstaden er det ikke engang snø. Det er på det beste (les: verste) is og brunt slaps. Det er så lite å gjøre at man egentlig bare kan holde sengen. Det er ikke noe poeng å stå opp mellom oktober og april egentlig. Eneste grunnen til at vi faktisk gjør det, er for å unngå liggesår. Men årets første måneder kan virke trøstesløse, selv uten liggesår. Ikke nok med at det er generelt kjøpt ute, det er jo ikke noe vettig å sysselsette seg med innendørs heller.

For etter å ha blitt fullstendig overøst av godbiter hele november og desember er vi nå midt inne i den store spilltørken. Det er omtrent like kult som å våkne opp med 800ml snørr i nesen på mandagsmorgen og innse at det er en hel ukes elendighet foran deg for det blir moro noe igjen. Det vil si, så kult man kan ha det i februar. Vi kan saktens trenge litt oppmuntring og en liten forsikring om at det er lysere tider i vente. Og hva kan da egentlig være bedre enn å se fremover og drømme seg bort mot alle de lovende spillene som er på

vei?

For 2006 ser ut til å by på en hel del godis, og det er en hel masse snadder som er i støpeskjeen i de ulike spillstudioene verden over. Foruten en gjeng titler til våre gamle travere, ser til og med Xbox 360 ut til å sette fart på alvor igjen. Microsoft vet at de har et tidsmessig overtak på Nintendo og Sony, og kommer til å gjøre alt for å overbevise spillerne om at deres maskin virkelig er konsollen med stor K. Samtidig raser den usynlige konsollkrigen videre med et raseri vi ikke har sett maken til siden 16-bitsdagene. Og langt der borte i horisonten lurar både Revolution og Playstation 3 med kvasse tenner og store brystkasser.

Litt møre etter julemat og nyttårsfesting ble kampen mellom redaksjonsmedlemmene ikke like blodig som den ble under Best 2005-listen. Kanskje fordi det er lettere å enes om forhåpninger enn dommer, eller kanskje fordi vi dopet ned bråkmakeren Bernt Erik med valium ganske tidlig i prosessen. Uansett, her kommer 50 gode grunner til å overleve februar.





## 📌 Gears of War

★ FORMAT: XBOX 360 ★ UTVIKLER: EPIC ★ UTGIVER: MICROSOFT

Årets absolutt heteste spill heter Gears of War, og det får hele redaksjonen til å knise som ivrige skolejenter

Første gangen vi så noe til Gears of War var i april, i et svett konferanserom i Seattle. Peter Moore viste frem en videosnutt, ikke lenger enn 30 sekunder, der en brunstig Berserker som kaster seg gjennom en vegg slipper ut et avgrunnsbrøl og snur seg for å ta helten Marcus Fenix. Peter Moore lo fornøyd etter traileren, men det var også alt vi fikk se og høre om Gears of War den gangen. Det var nok til å gi oss vann i munnen, men det var først på E3-messen at spillet for alvor tok posisjonen som Xbox 360-spillet vi så frem mot mest i redaksjonen.

Etter årtusener med konflikter og truende verdenskrig hadde menneskene på planeten Sera bestemt seg for å glemme sine uenigheter, og leve sammen i fred. Vakre bygninger og en imponerende kultur vokste frem, men menneskene er ikke født for å skape uten å ødelegge, og dette kommer frem når et nytt og effektivt drivstoff oppdages. Nasjonene med



tilgang til naturressursen hadde plutselig uendelig, billig og effektivt drivstoff, mens andre nasjoner ikke hadde det. På Seras børser ble det spekulert voldsomt i aksjer med tilknytning til det nye brenselet, og økonomien krasjet. Det var årsaken til den 79 år lange pendelkrigen, navngitt ettersom krigslykken pendlet

frem og tilbake. Så kom locusterne frem fra under jorden, og gikk til angrep med voldsom effektivitet og forakt for menneskeliv. I løpet av det første døgnet hadde en fjerdedel av den krigstrøtte menneskeheten blitt utryddet av trusselen fra underjorden. Med en desperat siste løsning prøver de gjenværende menneskelige troppene å bombardere Seras ytre med kjernevåpen for å beseire den overmektige fienden, men i stedet for å utrydde locusterne som gjemte seg i sine underjordiske grotter er Sera nå en øde planet der menneskeheten prøver å holde stand på en liten halvøy der planetens ytre er så hard at locusterne ikke ennå har kunnet trenge opp fra grunnen. Det er de siste, desperate timene til den menneskelige sivilisasjonen, og det er ditt oppdrag som Marcus Fenix, gammel krigshelt og dømt desertør, å overleve i ruinene og prøve å komme til bunns i locusternes mystiske utspring.

neste generasjon  
er det. ”



En sjokkscene vi fikk se på X05-messan i høst viste hvordan en wretch satt og spiste restene av et menneske, som tatt rett ut av en Alien-film. De uhyggelige udyrene kan hyle så høyt at lampene i nærheten sprekker og mørket omslutter dere begge to. Det er litt skummelt...

Spillet har en herlig puls der tempoet veksler fra rolige, vakre eller skremmende scener til intensive ildstrider der man kjapt havner oppe i ansiktet på de groteske fiendene. At Epic Games med Cliff Bleszinski i spissen, som for øvrig har vært produsent for de to siste Unreal Tournament-spillene, velger å la dette episke actionspillet oppleves fra tredjepersonsperspektiv i stedet for førsteperson, føles i begynnelsen merkelig, men da vi snakket med Cliff på X05-messen i høst anså han at det sa seg selv når han ville skape en tett fortelling der karakterene var viktige og stridene mer taktiske.

- Vi prøver å skape en lang rekke magiske øyeblikk. Akkurat store nok segmenter der man opplever noe for så å gå videre til neste mektige opplevelse. Som spilldesigner kjemper vi for å treffe den opplevelsen - "the sweet spot" - en modus der forutbestemte hendelser og slumpressige hendelser veves sammen til noe større. Det blir vanskelig å holde på den tette følelsen uten forutbestemte scener, men

det skal aldri føles forutsigbart eller lett å gjennomskue, sier Bleszinski.

Gears of War vekker enorm nysgjerrighet og forundring. Den verdenen som Epic har skapt føles spennende, gjennomtenkt og veldesignet. Den nye grafikkmotoren ser ut til enkelt å kunne fornedre all konkurrerende teknikk, og designet lokker frem ivrige fniseanfallet.

Men det er ikke bare det imponerende ytre som får oss til grådig og forventningsfullt å slikke oss om munnen. Tempoet, variasjonen, stemningen og de intensive kampene er minst like viktige. Dette er spillet som skal starte neste generasjon på ordentlig. Til sommeren smeller det.

**Vi gleder oss fordi:** Beinhard action, ekstremt tempo, sint design og masser av vanvittige våpen. Gears of War får oss til å skrike av fornøyelse. Vi har nesten glemt å glede oss til Halo 3.

**Utgis:** Sommeren/høsten

## ▼ Metal Gear Solid 4 ★PLAYSTATION 3 ★KONAMI ★KONAMI

**Snake har blitt gammel og grå, og kastes midt inn i en hissig krig**

Helt siden den beryktede niminuttertraileren på Tokyo Game Show i høst har vi prøvd og prøvd, men forgjeves. Vi får bare ikke like fin bart som Snake har i sitt kommende eventyr. Øyelappen og det mørkeblå pannebåndet er allerede innkjøpt, for når den eldre, gråhårede og om mulig enda triste Solid Snake entret scenen på Tokyo Game Show var ikke gledestårene langt unna og Sonys ære reddet.

Det handler fortsatt om en blanding av smyging og action, men ellers er forutsetningene for serien helt nye. Hva mottoet "nowhere to hide" i praksis innebærer kan vi enn så lenge bare spekulere i, bortsett fra det faktum at vi vet at Solid Snake denne gangen kastes rett inn i en brennende krigssone. Avhengig av hvordan du oppfører deg kommer han til å oppfattes som venn eller fiende av de to stridende fraksjonene; soldatene som i det ene øyeblikket er allierte kan i det neste være dine bitreste

fiender. Med hjelp av kraften i Playstation 3 vil Hideo Kojima utforske det mentale aspektet av krigføring og gi oss et dypere og mer komplekst bilde av krigssonen. Som han selv uttrykker det: "For nøyde jeg meg med å bygge opp vakre kulisser i spillene mine. Med Metal Gear Solid 4 vil jeg i stedet skape en ordentlig, levende verden som spilleren kan interagere med." Naturlig nok kan Kojima se ut til å balansere på kanten når han doper sitt utviklingsteam etter seg selv, men når den japanske demonregissøren skrider til verket holder både spillere som konkurrenter pusten.

Mer enn noen annen tittel til Sonys kommende konsoll tar Snakes Playstation 3-debut neste generasjon på alvor, og bare tanken på at det ferdige spillet kommer til å holde samme grafiske kvalitet som den realtimerendrede traileren får oss til å boble ukontrollert.

**Vi gleder oss fordi:** Snakes nye bart eier!

**Utgis:** 2006

## Action



### Resident Evil 5

★PS3/XBOX 360 ★CAPCOM ★CAPCOM

Neste generasjons Resident Evil kommer til å skremme hjerneslag på spilleren på en måte som tidligere ikke var mulig. For første gang kommer man til å stå øye mot øye med blodtørstige zombier og virkelig kunne stirre inn i deres gule, høyoppløste pupiller. Resident Evil 5 vil utspilles et sted i Midtøsten, og den nye grafikkmotoren sies å kunne håndtere flere hundre zombier samtidig.

**Vi gleder oss fordi:** Forgjengeren var forrige års klart beste spill, og ingenting taler for at Resident Evil 5 vil bli dårligere. Spillet er dessuten uforskammet stilig.

**Utgis:** Høsten

### Too Human

★XBOX 360 ★SILICON KNIGHTS ★MICROSOFT

Silicon Knights drømmeprojekt Too Human, som i utgangspunktet var under utvikling til Playstation, skal nå endelig sluttføres som en trilogi med actionspill til Xbox 360. Du spiller "cyberguden" Baldur som må redde menneskeheten. Spillets tittel sikter mot at han hele tiden må oppgradere seg og bli mindre menneskelig for å overvinne trusselen.

**Vi gleder oss fordi:** Dyack snakker om et spill som har nærkamper som Soul Calibur og samtidig er et fullstendig actionspill. Vi venter i spenning...

**Utgis:** Vinteren



### Killzone 2

★PLAYSTATION 3 ★GUERRILLA GAMES ★SONY

Forgjengeren var en blanding av taktisk krigføring og hardbarket action, pakket i en mørk, retrofuturistisk dystopi med klare nazi-influenser. Med sin forbedrede kunstige intelligens, ulineære oppsett og grafikk som sprenger selv de villeste fantasier, fyller Killzone 2 allerede drømmene våre med brutale skuddvekslinger, hatefulle oransj-lysende øyne og grusom død.

**Vi gleder oss fordi:** Den nyskapende hardwaren i PlayStation 3 som byr på mer kraft enn noensinne og utviklingsteamets åpenbare talent gjør at Killzone 2 tegner til å bli en skikkelig actionfest.

**Utgis:** Forhåpentligvis 2006...



### The Outfit

★XBOX 360 ★RELIC ★THQ

Når strategigiganten Relic tar for seg Andre Verdenskrig blander de en del Mercenaries med en slump Call of Duty sammen med en dæsj Command & Conquer. Realismen har fått vike for å gi spilleglede i dette taktiske tredjepersons-actionspillet. Det er utstyrt med et ressurssystem som gjør det mulig for spilleren å bestille snikskyttergevær, pansergevær og flyangrep som dukker opp umiddelbart. Mens andre krigspill byr på trange korridorer og skriptede mellomsekvenser, blir man i The Outfit kastet inn i en digital sandkasse med en forbaska stor mengde leker man kan kose seg med. Valgfrihet og spilleglede er i fokus, mens kraften i Xbox 360 gir deg smarte fiender og destruerbare områder.

**Vi gleder oss fordi:** Alt du ser kan enten kjøres, skytes eller sprenges til småbiter - eller alle tre! Smekk på en saftig Live-del og vi snakker virkelig lystig krigsånd.

**Utgis:** 31. mars 2006

## The Legend of Zelda: Twilight Princess

★GAMECUBE ★NINTENDO ★NINTENDO

Som et siste farvel til GameCube slipper Nintendo den sanne arvtageren til Legend of Zelda: Ocarina of Time til våren. Twilight Princess er tittelen. Link er blitt litt eldre, litt mer sint og verdenen hans er ikke like pastellfarget som i The Wind Waker. Ondskapen har atter en gang lagt seg over Hyrule og unge Link må samle sine innerste krefter for å kunne redde landet. I Twilight Princess kan Link forvandle seg til en canis lupus - en ulv om du vil - og han treffer til og med den mystiske Midna. Hun følger med Link på hans eventyr, og med hennes magiske krefter blir hun en uunnværlig kompanjong. Populære innslag fra Ocarina of Time kan forventes og Nintendo lover oss de heftigste boss-fightene hittil i serien.

**Vi gleder oss fordi:** Her får man en velskrevet story, stemningsfulle omgivelser og den spesielle Zeldafølelsen, noe som gjør dette spillet til en seriøs kandidat til årets spill.

**Utgis:** November



## Tomb Raider Legend

★PC/PS2/PSP/XBOX/XBOX 360 ★UBISOFT

Den langbeinte eventyrinnen Lara Croft er endelig tilbake. Og denne gangen ser spillet bedre ut enn noensinne. Utvikler-gamlingen Core har fått sparken og erstattes av Crystal Dynamics som seriøst gir spill-serien nytt liv. Nå har Lara høyteknologiske hjelpemidler til disposisjon, mens en velskrevet story og herlig grafikk gir alle antikke omgivelser en skikkelig puff i riktig retning: Dette kan bli mer spennende enn noensinne.

**Vi gleder oss fordi:** Actionscenene mer hektiske og puzzlene er endelig mer logiske enn før.

**Utgis:** Andre kvartal



## Eventyr

### Alan Wake

★PC/PS3/XBOX 360 ★REMEDY ★UKJENT

Etter et par utflukter med Max Payne til film noir-inspirerte bymiljøer gjorde finske Remedy en helomvending når de viste Alan Wake på E3-messa i fjor. En psykologisk actionthriller var det Remedy ville oppnå, og i dette spillet blir vi kastet inn i en mystisk amerikansk småby der intrigenes ligge like tett som tåken. Alan Wake er en forfatter som får inspirasjon fra marerittene sine. Når kjæresten hans forsvinner klarer han verken sove eller drømme og begir seg til småbyen for å hvile og skaffe seg inspirasjon. Drømmene kommer tilbake, men nå har drømmene trengt inn i virkelighetens verden og Alan Wake må nå kjempe for å i det hele tatt overleve marerittene sine.

**Vi gleder oss fordi:** Twin Peaks møter Insomnia som igjen møter Max Payne. Vi lengter så det svir.

**Utgis:** Vinteren



## Okami

★PLAYSTATION 2 ★CAPCOM ★CAPCOM

I en tid da flesteparten av spillutviklerne satser alt på å lage spill som er så realistiske som mulig, er det oppfriskende med det motsatte av og til. Capcoms Clover Studios, som tidligere har stått for Viewtiful Joe - et spill som gjenskapte tegneserieverdener i tre dimensjoner og fylte den med god gammeldags spillvold - er nå i gang med et nytt spill. Denne gangen kommer ideene fra gamle tradisjonelle sumi-e-tegninger der grove penseltrekk på grovt papir gir spillet et helt unikt utseende. Like unikt er handlingen: Gudinnen Amaterasu tar ulveform for å gjenopprette verden. All livskraft har nemlig blitt stjålet av dragen Orochi og det finnes bare papirbleke omgivelser igjen. Gjennom eventyret følger vi Amaterasu og hennes medhjelper Issun som med ulike penselteknikker påvirker omgivelsene for å komme seg videre. Hele verden er skildret med skjermen som lerret, med vage streker som forestiller fjell og detaljerte, men stiliserte klipper og vegetasjon i omgivelsene som Amaterasu beveger seg i. Spillet er ulikt alt annet vi har sett og det er forbløffende hvordan Clover Studios har klart å gi liv til tegningene på papiret. Okami er og blir en helt unik spillopplevelse.

**Vi gleder oss fordi:** Spillet har et helt unikt design og diggbar grafikkteknikk. Tilhørende handling er spennende og omgivelsene, som praktisk talt oser av gammel, hederlig japansk arkitektur, er skikkelig kule.

**Utgis:** Andre kvartal



## Unreal Tournament 2007

★PC/PS3 ★EPIC ★MIDWAY

Galskapen og den lynraske volden fra de tidligere Unreal Tournament-spillene, blandet med mange nye funksjoner og grafikk så lekker at det svir i øynene. Jepp, du gjettest riktig, Unreal Tournament er uten tvil et av de spillene vi lengter mest etter akkurat nå. For Epic har jobbet steinhardt for å se til at vi får en nærmest religiøs opplevelse når vi sprenger våre venners (og uvenners) diverse vitale kroppsdeler med hjelp av raketter, splinter, bly og lilla laser.

Unreal Tournament 2007 er en tilbakekomst til det første spillet, altså en mer rett frem og strømlinjeformet opplevelse uten kruseduller, der alt handler om hyperrask døds-action. Den eneste lastetiden man må

vente på er når man logger seg inn på en spillserver for å spre om seg med høyoktan-død. All grafikk lastes konstant inn uten at man merker det, og eliminerer kjedelige ventetider.

**Vi gleder oss fordi:** Spillhistoriens lekreste grafikk, med guddommelige teksturer, vanvittig detaljerte modeller og en lyssetting som gjør at vi i får vondt panna. Dette, kombinert med hensynsløse voldsorgier i et salig tempo, krydret med kjøretøy, nye raser og mengder av baner, våpen og datastyrte motstandere gjør at Unreal Tournament 2007 kan bli årets største actionorgasme. Vi står og tripper allerede.

**Utgis:** 2006

## Splinter Cell 4: Double Agent

★GC/PC/PS2/XBOX 360/XBOX ★UBISOFT ★UBISOFT

Gni dere i hendene alle smygere - Sam Fisher er snart tilbake, igjen. Den litt småkjedelige, middelaldrende agenten er riktig ille ute denne gangen. Vi møter en deprimeret Sam som til slutt sperrer inne. I fengselet treffer han hardbarkedede menn, menn med ekstreme ideer og en plan om å styrte landets regjering. Som den superagenten han er, jobber han nemlig denne gangen dypt bak fiendens linjer, og noen ganger er han selv usikker på hvilken side han egentlig står på. Akkurat når vi begynte å se på Sam Fisher som den dølteste og kjedeligste spillkarakteren produsert på denne siden av Berlinmuren, drønner Ubisoft over oss med en mer livnær og menneskelig helt.

**Vi gleder oss fordi:** En gal Sam Fisher - som sitter innesperret med en gjeng terrorister. Trenger vi å si mer?

**Utgis:** Våren

## Guitar Heroes

★PLAYSTATION 2 ★CAPCOM ★CAPCOM

Om man bor i Japan finnes det en mengde spennende musikkspill i alle mulige former og fasonger, men bare et fåtall finner veien hit, beklageligvis. Men Harmonix, utviklerne bak Frequency og Amplitude har tatt saken i egne hender og skapt et påkostet spill der du får bli gitarhelt. Spillet inneholder rockklassikere av blant annet Ozzy og Red Hot Chili Peppers, og bør helst spilles med den medfølgende plastgitar.

**Vi gleder oss fordi:** Nå når Sonys Singstar har varmet opp våre musikalske spilltalenter, så burde det til og med i Europa finnes et marked for Guitar Hero. Vi håper og ber for at det kommer hit.

**Utgis:** 2006



## Action



### ▼ i-8

★PLAYSTATION 3 ★GUERRILLA GAMES ★SONY

Etter fire fargesprakende Spyro the Dragon-spill og fire eventyr med dynamittduoen Ratchet & Clank, har Insomniac åpenbart sett seg lei på koselig barnevennlighet, og satser nå i stedet på ond og brutal død. I-8 kan enklest beskrives som en pen blanding mellom Half-Life 2, Wolfenstein og Call of Duty 2, fullstappet med enorme våpen, skitne kamparenaer og blodtørstige aliens.

**Vi gleder oss fordi:** Fantastisk grafikk, enorme miljøer, kul fysikk og svære våpen.

**Utgis:** 2006

### ▼ Gudfaren

★PC, PLAYSTATION 2, PSP, XBOX, XBOX 360 ★EA ★EA

Et spill basert på verdens beste film har såklart en del å leve opp til. I Godfather gjelder det å skaffe seg stor lojalitet samt og kjempe deg opp innad i mafiafamilien Corleone, fordi en dag skal du selv bli Don. Spillet utspiller seg i 40-tallets New York og EA har perfektionistisk gjenskapt byen på dette tidspunktet. Som i Grand Theft Auto har du full frihet å kjøre rundt som du vil, og utføre oppdrag som bøddel eller som planteren av hestehoder der folk minst aner det.

**Vi gleder oss fordi:** Temaet er perfekt, budsjettet er skyhøyt og ambisjonsnivået er maksimalt.

**Utgis:** 24. mars 2006



### ▼ Killing Day

★PLAYSTATION 3, XBOX 360 ★UBISOFT ★UBISOFT

Ubisofts kommende actionfest er av det mer hardkokte slaget, med kule pistolkamper iført strikte kostymer. Det Gamereactor har fått sett av Killing Day er bare enormt pent, og Ubisoft utnytter virkelig neste generasjons kraft fullt ut gjennom å la alle omgivelsene være totalt forstørrbare. Spillet utspiller seg en del i Italia, hvilket gir litt andre miljøer enn vi er vant med.

**Vi gleder oss fordi:** Grafisk ekstraordinært actionspill med Max Payne-inspirerte gunfights.

**Utgis:** November

## Racing

### ▼ Sega Rally 2006

★PLAYSTATION 2 ★SEGA ★SEGA

Segas briljante arkadepære gjenskapes og utvides for vår generasjons hardware. Det høres kanskje ut som en drøm, men det er faktisk helt sant! Originalprodusenten leverer en pakke som inneholder drøyt 200 baner og et flertall lisensierte biler fra rallysirkuset. Vi får også en karrieremodus hvor man må jobbe seg gjennom et antall baner mot konkurrentene, og vi blir lovet mange underholdende timer takket være baneoppbygning, dynamisk vær og en arkadefølelse som skal være så lik originalen som mulig - bare med enda mer fart. Grafisk sett er det ikke det beste som kommer i år, men Sega Rally har alltid handlet om spillbarhet.

**Vi gleder oss fordi:** Vi elsker Sega Rally, det visste dere sikkert allerede. Vi forbereder oss på redaksjonsslagsmål hvor det skrives og hyles om perfekte girskift, nydelige svinger og vinning av hundre deler i Sega Rally 2006 og det får automatisk pulsen til å nå topphastighet.

**Utgis:** 3. mars



### ▼ Starcraft Ghost

★PLAYSTATION 2, XBOX ★BLIZZARD ★BLIZZARD

Etter år med forsinkelser begynner Starcraft Ghost endelig å bli klart. Fokus ligger nå til dags på pure action i Blizzards populære Starcraft-verden. Dessuten finnes en fet online-support der horder av spillere kan gjøre opp seg i mellom med hjelp av mengder av våpen, kjøretøy og høyteknologiske hjelpemidler.

**Vi gleder oss fordi:** Alle forsinkelsene ser ut til å ha resultert i et bedre spill denne gangen. Starcraft Ghost er sprenghull av innhold og ser veldig pent ut.

**Utgis:** Mai

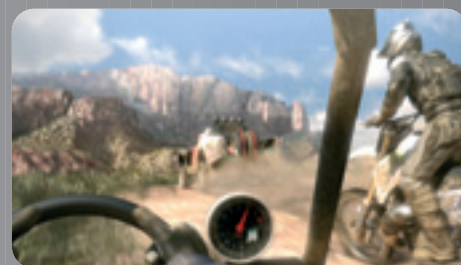
### ▼ Prey

★PLAYSTATION 3, XBOX 360 ★UBISOFT ★UBISOFT

Indianeren Tommy og kjæresten hans bortføres av en gjeng med romvesener, deretter følger en omfattende reise gjennom det spirituelle planet helt frem til det monsterfylte romskipet, hvor Tommy redder verden og sin elskede. Fabelaktig.

**Vi gleder oss fordi:** Sylskarp Doom 3-teknologi som bruker portaler på en helt ny måte, muligheten til å gå på tak og vegger, "verdensromkrig", fantastisk monsterdesign, kreativ historie og tonnevis med annet lekkert innhold får oss til å sikle hver gang vi ser dette lekke førstepersonsskytespillet.

**Utgis:** 2006



### ▼ Motorstorm

★PLAYSTATION 3 ★EVOLUTION STUDIOS ★SONY

Hvis man blander villmannskjøringen man finner i Burnout spillene med Dakar Rally, får man antageligvis noe som ligner Motorstorm. Gjengen bak WRC-serien tar sikte på å levere adrenalinfylt og hektisk racing på både to og fire hjul, hvor man tar i bruk sinnsyk fart, kjøretøyspesifikke ulumskheter og grafikk og fysikk som ikke skyr noen ting.

**Vi gleder oss fordi:** Tenk å få tvinge andre redaksjonsmedlemmer inn i fjellveggen eller i en dvergbjørk, og se kjøretøyet deres splittes til atomer. Dette kan godt bli årets vildeste racingspill.

**Utgis:** 2006

### ▼ Moto GP 2006

★XBOX 360 ★CLIMAX ★THQ

Climax vender tilbake til enda en omgang med Moto GP-mesterskapet og nå med enda flere motorsyklar, nye baner og et mer fullverdig Extreme Mode. Bedre grafikk, høyere hastigheter og samtlige lag og førere fra årets sesong står på menyen, og det finnes ingen anledning til å tro at Climax kommer til å skuffe oss.

**Vi gleder oss fordi:** Mer av spillseriens herlige spillbarhet og enda lekreste grafikk.

**Utgis:** 31. mars

### ▼ Test Drive Unlimited

★XBOX 360 ★EDEN STUDIOS ★ATARI

Eden Studios har egentlig bare et mål med Test Drive Unlimited, nemlig å gi spilleren den ultimate helhetsopplevelsen innen racingspill. I flere år har de designet, skapt og satt sammen 1500 kvadratkilometer av øya Oahu på Hawaii. Resultatet ser ut til å bli helt utrolig, med svingete vegger i frodig vegetasjon, blandet med kystveier og fjelloverganger som inviterer til forskjellige konkurranser og underholdende spillbarhet.

**Vi gleder oss fordi:** 250 av verdens mest luksuriøse biler, en velpolert online modus, 1500 kvadratkilometer tropisk landskap og skjermsmeltende pen grafikk.

**Utgis:** Andre kvartal



"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY."

- PlayStation World



# CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

[www.CALLOFDUTY.COM](http://www.CALLOFDUTY.COM)



XBOX LIVE



PlayStation 2



WITH NET PLAY

Mobile version also available on



ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



## Plattform



### ▼ Sonic the Hedgehog

★ PS3/XBOX 360 ★ SONIC TEAM ★ SEGA

For mange av oss på redaksjonen startet den forrige konsollgenerasjonen for alvor når Sonic spurtet fram i sin elleville jakt på ringer i Sonic Adventure til Dreamcast. Sonic har mistet litt av farten siden den gang, mye på grunn av Segas merkelige behandling av sin maskot. Det vi har sett til nå av Sonic the Hedgehog ser dog lovende ut og kanskje har Yuji Naka og Sonic Team reddet det 15 år gamle piggsvinet fra glemmeboken.

**Vi gleder oss fordi:** En av de største plattformhelteene tar steget ut i neste generasjon. Vi digger Sonic og håper han er i toppform.

Utgis: 2006

### ▼ Loco Roco

★ PSP ★ SONY ★ SONY

Loco Roco var et av de mest interessante nye spillene som ble vist på Tokyo Game Show i høst. Du ruller, hopper og "morpher" din dråpelignende gule karakter til forskjellige former, for så å ta deg gjennom puslespillaktige plattformnivåer.

**Vi gleder oss fordi:** Det er vanskelig å ikke bli glad av designet og opplegget i Loco Roco. Konseptet føles helt riktig til PSP.

Utgis: 2006

### ▼ New Super Mario Bros

★ NINTENDO DS ★ NINTENDO ★ NINTENDO

I New Super Mario Bros kjemper Mario-brødrene seg fram i et klassisk plattformspill med en frisk smak av nyskaping, takket være tredimensjonelle karaktermodeller og nye knep i baklomma.

**Vi gleder oss fordi:** Mario, tospiller-funksjon - plattformspill kan ikke bli mer lovende enn dette!

Utgis: 2006



## Fighting



### ▼ Tekken Tag Tournament 2

★ PLAYSTATION 3 ★ NAMCO ★ NAMCO

Akkurat som Playstation 2 lanseres Playstation 3 med et Tekken Tag. Spillet kommer til å inneholde alle karakterer fra de gamle Tekken spillene.

**Vi gleder oss fordi:** Jin og Kazuya Kazama.

Utgis: 2006

### ▼ Virtua Fighter 5

★ PLAYSTATION 3 (ej bekräftat) ★ SEGA ★ SEGA

Presisjon, konsentrasjon og full kontroll, det er hva som kreves av deg for å vinne i Virtua Fighter. Uten å ty til sinnssvake kombinasjoner og utenomjordiske krigere har Segas kamper sjarmert de innbitte fighting-fantastene i tretten år, og del fem fortsetter i samme stil. Et oppgradert styresystem gjør kampene enda mer troverdige.

**Vi gleder oss fordi:** Utrolige grafiske detaljer og en lyssetting som får andre fightingspill til å blekne. Vi kommer også til å få den vanlige perfekte kontrollen, som har gjort serien til det den er den dag i dag.

Utgis: 2006



### ▼ Neo-Geo Battle Coliseum

★ PS2/XBOX 360 ★ SNK PLAYMORE ★ IGNITION

Fightingspesialistene hos SNK er ikke fremmede for å stappe sine gamle spill midt i miksen og komme frem til en smaklig blanding. Neo-Geo Battle Coliseum tar både velkjente og totalt bortglemte kamper og skaper et fartsfylt spill med 40 spillbare karakterer fra 15 år med spillhistorie - i en hyllest til deres gamle konsoll.

**Vi gleder oss fordi:** De to nye hovedpersonene har angrep som "100 Mega Shock" og "Baseball Stars", noe som burde få gamle Neo-Geo-fans til å skrike av vellyst.

Utgis: 2006

## Onlinerollespill

### ▼ World of Warcraft: The Burning Crusade

★ PC ★ BLIZZARD ★ VIVENDI

Eventyret i Blizzards sagaverden Azeroth har så vidt begynt. I Burning Crusade åpnes portalen til orkenes hjemsted Draenor og gamle minner rives opp. To nye spillbare raser og en rekke nye områder å utforske står på agendaen, i tillegg til så klart en masse forbedringer selv i den gamle verdenen.

**Vi gleder oss fordi:** Endelig kan vi slutte å raide Molten Core og Zul'Gurub. I stedet får vi fortsette med å utvikle karakterene våre med nye ferdigheter og nye, spennende våpen.

Utgis: 2006



### ▼ Tabula Rasa

★ PC ★ DESTINATION GAMES ★ NC SOFT

Richard Garriott er litt av en legende i rollespillverdenen. Med Akalabeth og Ultima skapte han hele datarollespillsjangeren, og med Ultima Online ble onlinerollespill for alvor en sjanger å regne med. Derfor ser vi med spenning frem til Tabula Rasa, som mye mulig kan bli en ny start for sjangeren. Temaet er science fiction i en fremtidsverden der utenomjordiske har knust menneskeheten. Ditt oppdrag er å slåss for motstandsbevegelsen og sakte drive bort fienden fra jorda. I Tabula Rasa brukes en kombinasjon av skytevåpen og magi for å beseire motstanderen i førstepersonsperspektiv.

**Vi gleder oss fordi:** Richard Garriott pleier ikke lage dårlige spill, og Tabula Rasa vil komme til å tilby et mer actionfylt alternativ til fantasy-rollespillene.

Utgis: 2006

### ▼ Auto Assault

★ PC ★ NETDEVIL ★ NCSOFT

Onlinerollespill har en tendens til å bli litt langdryge og halvtriste. Utviklerne Netdevil har en løsning på problemet. De har nemlig kombinert dybden og samholdigheten i et onlinerollespill med de adrenalininstinne kjøretøykampene som kjennetegner for eksempel Twisted Metal-spillene. Det er akkurat det Auto Assault er - et spill der du samler mål, setter sammen biler, danner grupper og sprenger fiendene i små metallbiter.

**Vi gleder oss fordi:** Når så mange nå har fått opp øynene for onlinerollespill, kommer et spill som prøver å bygge bro over sjangergrensene.

Utgis: Våren 2006

# THE FATE OF THE ENTIRE GALAXY IS IN YOUR HANDS. ARE YOU READY?

## THE FLEETS

Do you quickly build TIE fighters or wait and build the big guns, a fleet of Star Destroyers?

## THE WEAPON

Do you reveal the Death Star immediately or hold your cards close and surprise the enemy?

## THE CREATURES

Do you attack head-on or circle around and hope you don't meet any rancors with the munchies?

## THE ELEMENTS

Do you wait out the ice storm or freeze your pants off and use it as cover for a sneak attack?

## THE ARMIES

Do you tap dance on bases with the feet of AT-ATs or call down bombers from space?

# STAR WARS

## EMPIRE AT WAR



Will you repeat *Star Wars*™ history or change it forever? Play *Star Wars*™: Empire at War™ and test your strategic mettle in an epic fight to control the galaxy. As the Ultimate Galactic Commander, jump into battle without wasting time on tedious resource gathering. Lead the Rebel Alliance and overthrow the Empire. Or choose the dark side, and use the Death Star to crush the Rebellion. Either way, every soldier, battalion and fleet are yours to control. Get your copy today. [www.empireatwar.com](http://www.empireatwar.com)



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. TM as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Main image is a dramatized rendering. Not actual game play.



PC  
DVD  
ROM



## Rollespill



### ▼ Mass Effect

★ XBOX 360 ★ BIOWARE ★ MICROSOFT

Bioware har skapt noen av de beste rollespillsopplevelsene noensinne i form av Baldur's Gate-spillene og Star Wars: KOTOR. Mass Effect er deres neste store prosjekt, som på forhånd er så ambisiøst at vi nesten sprekker av forventning. Teamet bak Knights of the Old Republic har i to år jobbet med Mass Effect, som utspiller seg i en fremtid der menneskeheten lever sammen med de utenomjordiske, og du er lederen for galaksens fredsbevarende styrker. Dine valg og handlinger påvirker hele spillverdenen, og Mass Effect vil tilby en hel del fri utforskning og masser av valgmuligheter.

**Vi gleder oss fordi:** Folkene bak de siste årenes beste rollespill jobber med en massiv romsaga til Xbox 360.

**Utgis:** November

### ▼ Neverwinter Nights 2

★ PC ★ OBSIDIAN ENTERTAINMENT ★ ATARI

Etter suksessen med forgjengeren var det ingen overraskelse at et av PC-verdens beste rollespill skulle få en oppfølger. Vekten er lagt på enda bedre muligheter for å utvikle egne eventyr, og den nyeste versjonen av Advanced Dungeons & Dragons-reglene samt en helt ny grafikkmotor har blitt lagt til.

**Vi gleder oss fordi:** Nye utviklingsverktøy, forbedret grafikk, oppdatert regelsystem og grom handling.

**Utgis:** 2006

### ▼ Final Fantasy III

★ NINTENDO DS ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Til tross for at Square de siste årene har konvertert bort sine gamle titler til øst og vest, er det ett spill som alltid glemmes: Final Fantasy III. Men nå skal endelig den gamle tittelen få oppreisning, og det med glans. Det blir en total remake med ny, tredimensjonell grafikk og nye funksjoner som utnytter DSen godt.

**Vi gleder oss fordi:** En ordentlig nyversjon av noen av de gamle spillene, i stedet for billige konverteringer, har vi lengtet etter i årevis.

**Utgis:** 2006



### ▼ Hellgate: London

★ PC ★ FLAGSHIP STUDIOS ★ NAMCO

Blizzard North, studioet bak Diablo-spillene, finnes ikke lenger. Det begynte med en rekke avhopp før Blizzard bestemte seg for å slå sammen studioene sine og flytte restene av Blizzard North til hovedkvarteret sitt i Irvine, California. Et av foretakene som ble startet før sammenslåingen var Flagship Studios, og deres første spillsprosjekt Hellgate: London kan best beskrives som Diablo utspilt i ruinene av London, som har blitt angrepet av urgamle demoner.

**Vi gleder oss fordi:** Überlekker rollespillaction med fantastisk grafikk, lovende design og grom story...

**Utgis:** Høsten



### ▼ Spore

★ PC ★ MAXIS ★ ELECTRONIC ARTS

Det er få spill som har påvirket hele bransjen på samme måte som Will Wrights The Sims. Det virtuelle simulatorspillet har fanget gammel som ung, gutter som jenter over hele verden og for hver tilleggspakke økes salgsrekorden. Men Will Wright skapte også Sim City før det, et spill som kan sies å være en av mange inspirasjonskilder og konsepter som finnes i Wrights kommende über-prosjekt. Å vandre langs evolusjonens krokete stier og ferdes helt fra sin skapelse til en galaktisk sivilisasjon er det ultimate gudespillet. På veien går du igjennom en rekke ulike faser der du blant annet styrer ditt "vesen" i jakten på føde og seksuelle partnere, utvikler teknologier og små primitive stammer for senere å bygge byer og nasjoner som slåss om verdensherredømmet, for så videre å gi deg ut i det kringliggende stjernesystemet. Snart er hele galaksen din sandkasse. De andre planetene kommer til å utvikles parallelt med vesener som skapes av andre Spore-spillere rundt om i verden. Det beste fra et onlinespill uten at det egentlig spilles online om man skal tro Will Wright rett. Noe vi naturligvis gjør.

**Vi gleder oss fordi:** Spore ser ut til å inneholde alt en strategispiller noensinne kan ønske seg.

**Utgis:** 2006



### ▼ Company of Heroes

★ PC ★ RELIC ENTERTAINMENT ★ THQ

Suksessen med Dawn of War var ikke det eneste Relic hadde i sin velfylte strategihatt. Company of Heroes ble stemt frem til det beste strategispillet på E3-messen i 2005 og det er enkelt å forstå hvorfor. Med en grafikk som får en til å miste pusten og omgivelser som vi kan sprengre i tusen biter er Company of Heroes neste steg i denne sjangeren. Ta på deg hjelmen og ta over makten.

**Vi gleder oss fordi:** Company of Heroes gir konkurrentene en fet munnfull, og er strategispillet vi ser mest frem til i 2006.

**Utgis:** 2006

## Strategi

### ▼ Rise of Legends

★ PC ★ BIG HUGE GAMES ★ MICROSOFT

Rise of Legends er oppfølgeren til det superfete Rise of Nations som tar utgangspunkt i det historiske temaet for en fantasiverden der vitenskap og magi møtes. Designet er det mest imponerende vi har sett i et strategispill på veldig lenge.

**Vi gleder oss fordi:** Brian Reynolds har enda ikke mislykkes og Rise of Legends ser veldig fett ut.

**Utgis:** Våren

## ▼ Kampen om Midgard 2

★ PC ★ ELECTRONIC ARTS ★ ELECTRONIC ARTS

Ond eller god? Det er opp til deg å bestemme. Kampen for Midgard 2 lar deg selv velge hvilken side som skal seire, og denne gangen har EA pumpet spillet fullt med Tolkien-godsaker og nye spilldele. Vi ser frem imot å ta kommandoen over orkene og utrydde de pysete alvene en gang for alle.

**Vi gleder oss fordi:** Man vil kunne skape egne heltetkarakterer og ta dem med i ville onlinekamper.

**Utgis:** Mars 2006

## ▼ Heroes of Might & Magic V

★ PC ★ NIVAL INTERACTIVE ★ UBISOFT

Det har gått fire år siden det siste Heroes of Might & Magic-spillet ble lansert, og om sannheten skal frem så ble fireren litt av en skuffelse i forhold til den fete treeren. Den tidligere utgiveren 3DO gikk konkurs og franske UbiSoft kjøpte opp lisensen fra konkursboet. Siden da har de jobbet med hvordan det vanskelige og ikke helt sammenhengende Might & Magic-universet best skal videreutvikles. Resultatet ble at UbiSoft skapte en ny verden der de framtidige Might & Magic-spillene kommer til å utspille seg. De har satt den troverdige og velrenommerte russiske utvikleren Nival Interactive på å skape strategispillet Heroes of Might & Magic V, og selv om Nival har valgt å gjøre en del forandringer så er kjernen av det som gjør Heroes populært fortsatt tilstede.

**Vi gleder oss fordi:** En engasjerende historie, klassisk strategisystem med en og annen spennende nyhet både her og der.

**Utgis:** 31. mars



## ▼ Final Fantasy XII

★ PLAYSTATION 2 ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Etter online-rollespillet Final Fantasy XI, kommer serien tilbake til der den en gang startet. Alt vi har fått se i serien slik som krystaller, luftskip, de søte mogs og naturligvis chocobos er tilbake i en ny verden kalt Ivalice. Historien om en krig får den unge herren Vaan til å ta opp kampen for sin verden. Alt er ikke som før og Final Fantasys patenterte Active Time Battle har nå blitt byttet ut mot kamper i sanntid, hvilket innebærer store forandringer i hvordan spillet gjennomføres. Rent teknisk skryter Square Enix gjerne om at de i Final Fantasy XII melker de siste dråpene fra den litt eldre Playstation 2, men at spillet tross det ikke har lastetider.

**Vi gleder oss fordi:** Etter det halvdårlige Final Fantasy X og det altfor annerledes Final Fantasy XI, gjør Square Enix helt rett å gå tilbake til sine rotter. Final Fantasy XII ser ut til å bli veldig fett og kommer til å inneholde sedvanlig stemningsfull musikk og en medrivende historie.

**Utgis:** Fjerde kvartal

## ▼ Rouge Galaxy

★ PLAYSTATION 2 ★ LEVEL 5 ★ SONY

Level 5 har kjøpt avansert til den absolutte eliten blant rollespillutviklere med spill som Dark Chronicle og Dragon Quest VIII (slippes i april). Deres nye spill heter Rouge Galaxy og kom ut i Japan i slutten av fjoråret. Her tilbys et herlig japansk handlingskomplott der et piratliv blandes med innslag fra fantasy, eventyr og science fiction. Level 5 har i sine spill skapt en litt spesiell cel-shaded stil, og deres spill byr på store mengder underholdende mini-spill og er veldig sjenerose med innhold.

**Vi gleder oss fordi:** Interessante sanntidskamper, herlig historie og fet grafikk.

**Utgis:** 2006

## ▼ Suikoden V

★ PLAYSTATION 2 ★ KONAMI ★ KONAMI

Etter en treer som aldri kom til Europa og en firer som var ytterst middelmådig, er det nå snart klart for femmeren. Og jada, Suikoden V ser foreløpig ut til å innfri alle våre forventninger med strålende design, fantastisk handling og et fartsfylt kampsystem. Som vanlig får vi styre hele 108 karakterer i kampen mot ondskapen i en velskrevet story fra forfatteren bak Skies of Arcadia.

**Vi gleder oss fordi:** Konami har dumpet alt det dårlige fra fireren og i stedet erstattet det med alt det strålende fra de første tre spillene. Det kan bare bli perfekt.

**Utgis:** 2006

## Rollespill

## ▼ Elder Scrolls IV: Oblivion

★ XBOX 360/PC ★ BETHESDA SOFTWORKS ★ 2K GAMES

Ett av de viktigste kjennetegnene på et bra rollespill er en gjennomtenkt og lang handling - men at du også kan velge å gjøre noe helt annet enn hva du burde. The Elder Scrolls har alltid fulgt den tradisjonen. Vi husker med glede alle de hundrevis av timene med Morrowind når vi gjorde helt andre ting enn hva som faktisk var meningen. Oblivion tilbyr en enorm fantasiverden å utforske, med avansert AI som styrer alt fra befolkningen til kaniner, og en fysikkmotor som sammen med muligheten til å skape sine egne besvergelses åpner uante muligheter. Vi kan knapt vente til vi får stablet sammen en haug gråstein til en borg på en fjelltopp ett eller annet sted, for så å sende byger med ildkuler på omgivelsene. Jo, og så redde imperiet fra en invasjon av demoner også, selvsagt.

**Vi gleder oss fordi:** Det er latterlig lekkert, men det største potensialet ligger i den kunstige intelligensen og det enorme omfanget. Muligheten til å skape sin egen karakter ned til minste detalj er også fin.

**Utgis:** 28. april



## ▼ Phantasy Star Universe

★ PC/PLAYSTATION 2 ★ SONIC TEAM ★ SEGA

Etter totalt 5000 timer i forgjengeren er vi klare til å gå videre. Phantasy Star Universe kommer til å være like aktuelt for den som vil ha et langt episk rollespill, som for den som vil eventyre online. Totalt er det hele tre planeter å utforske, og spillbarheten er bygd ut med blant annet et bedre våpensystem.

**Vi gleder oss fordi:** Phantasy Star Universe tar alt som var bra med forgjengeren og tredobler det. Vi regner med at vi ikke kommer til å sove noe særlig på minst to måneder.

**Utgis:** Andre kvartal





## ⚡ Fight Night 3

★ XBOX 360 ★ ELECTRONIC ARTS ★ ELECTRONIC ARTS

Smack! Vi må innrømme at demoen slo fullstendig knockout på oss. Fight Night Round 3 slår til med den mest fotorealistiske grafikken vi noensinne har sett, følger opp med et bokserensemble bestående av alt fra Muhammad Ali til Oscar De La Hoya, og avslutter brutalt med en virkelig restrukturert spillbarhet. De som spurte hva neste generasjon kunne prestere trenger ikke lure lenger, for i mars byr EA på en riktig stjernesnell.

**Vi gleder oss fordi:** Grafikken, grafikken, grafikken!

**Utgis:** Mars

## ⚡ Sensible Soccer

★ PC/PS2/XBOX ★ KUJU ENTERTAINMENT ★ CODEMASTERS

I gode gamle dager, da det var en Amiga i hvert eneste gutterom, var Sensible Soccer kongen av alle fotballspill. Kuju Games står for utviklingen og en del av gutta bak de gamle spillene er faktisk med denne gangen også.

**Vi gleder oss fordi:** Fanges magien fra de tidligere spillene så får Pro Evolution Soccer en tøff konkurrent.

**Utgis:** Våren/sommeren



## ⚡ Top Spin 2

★ XBOX 360 ★ 2K SPORTS ★ 2K GAMES

På tross av at studioet som utviklet Top Spin til Xbox ble lagt ned, kommer en oppfølger som virkelig kan bli et riktig serve-ess. Top Spin 2 er utviklet av 2K Sports, og ser ut til å forbli tro til sin forgjenger. Med flere lisensierte spillere, en overflod av ulike spillmoduser - blant annet en alvorlig forbedret karrieremodus - og over 150 ulike parametere til å designe sin egen karakter med, ser Top Spin 2 ut til å kunne toppe originalen, og det med god margin.

**Vi gleder oss fordi:** Fresh grafikk, svette matcher over Xbox Live, interaktive miljøer og ordentlige verktøy til å skape et digitalt alter ego.

**Utgis:** Mars

## ⚡ Me & My Katamari

★ PSP ★ NAMCO ★ NAMCO

I 2006 satser Namco hardt på en av deres mest verdsette spillserier i senere tid. Vi i Europa har jo knapt rukket å forelske oss i We Love Katamari til Playstation 2, før vi kan begynne å lengte etter den lille grønne prinsens neste eventyr, denne gangen til PSP. Prinsen har i de tidligere spillene rettet opp i sin klumsete fars utallige tabber, og blir enda en gang tvunget til å utføre oppgaver under familiens tropiske ferie. Den lille prinsen blir nødt til å hjelpe jordens dyreliv med sin selvklebende ball ved å samle på seg alt fra flaskekorker til skyskrapere for å lage plass til de hjemløse dyrene.

**Vi gleder oss fordi:** Me & My Katamari lover gal humor, fresh grafikk og medrivende musikk

**Utgis:** Sommeren

## ⚡ Worms: Open Warfare

★ PSP/DS ★ TEAM 17 ★ THQ

Team 17s krigerske marker har infisert hver eneste konsoll hittil, så hvorfor skulle de nye bærbare være et unntak? Open Warfare går tilbake til det klassiske perspektivet fra siden, og gir tilbake den oversikten som forsvant i Worms 3D. Selvsagt blir det en dross nye våpen blandet sammen med gamle favoritter.

**Vi gleder oss fordi:** Perfekt for det bærbare formatet.

**Utgis:** 17. mars



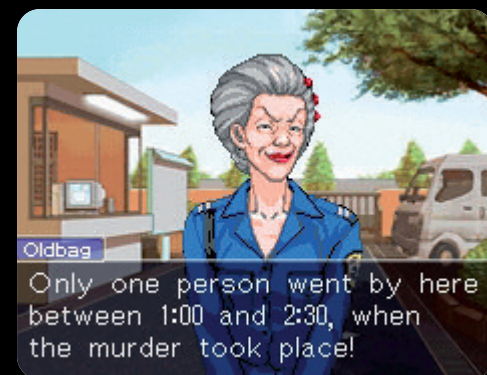
## ⚡ The Rub Rabbits

★ NINTENDO DS ★ SONIC TEAM ★ SEGA

Segas helsprø puzzleserie fortsetter i denne oppfølgeren der man blant annet skal tvinge sumobrytere ut av rulletrapper og rulle enorme snøballer for å fange en søt jentes oppmerksomhet. The Rub Rabbits! er mer enn dobbelt så langt som sin forgjenger, og inneholder støtte for flere spillere.

**Vi gleder oss fordi:** Spillet ser ut til å bli enda mer vanvittig enn sin forgjenger. Vi forventer masse humor.

**Utgis:** Våren



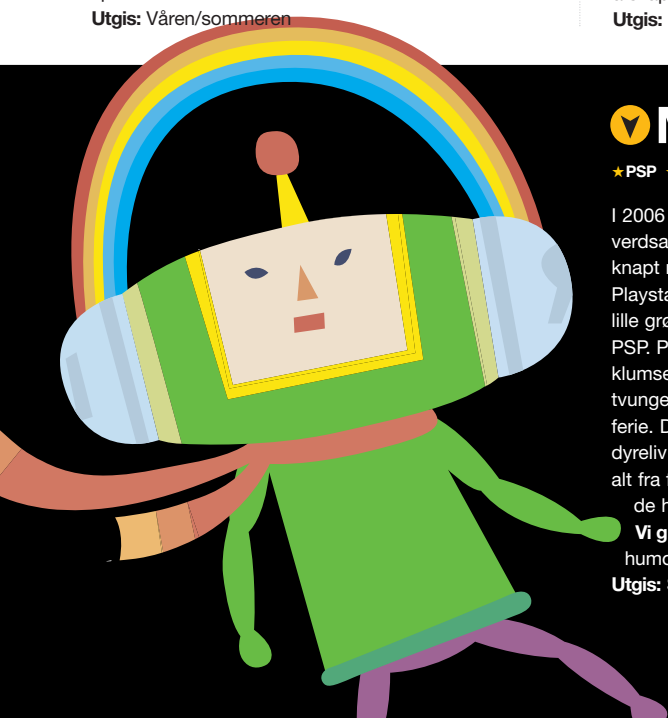
## ⚡ Phoenix Wright: Ace Attorney

★ NINTENDO DS ★ CAPCOM ★ CAPCOM

Du er stjerneadvokaten Phoenix Wright, og du har fem saker på skrivebordet som bare du kan vinne. Capcom leverer et av årets merkeligste spill i advokatsimulatoren Phoenix Wright: Ace Attorney, der dine juridiske kunnskaper settes på prøve. Mot alle odds og med en stor porsjon humor får du endelig sjansen til å - i sann amerikansk ånd - skrike ut "Objection, your Honor!" i dine forsøk på å sette 100% skyldige forbrytere fri.

**Vi gleder oss fordi:** Nyskapende og perfekt for DS.

**Utgis:** 31. mars





## VIL DU HA BLADET RETT I POSTKASSEN?

For bare 250 kr. i året får du bladet sendt rett hjem i postkassen 10 ganger i året.

Game reactor T-shirten koster 150 kr.

Du kan tegne abonnement på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) - Skandinavias største spillnettverk.



# Anmeldelser



Black handler om å gå bananas med store, tunge våpen, og skyte alt som rører på seg. Er det rart vi liker det?



## Black

Gutta bak Burnout herjer på PS2 og Xbox i sin FPS-debut

### Informasjon

**Plattform** PS2, Xbox

**Utvikler** Criterion

**Utgiver** EA

**Genre** Action

**Utgis** 24. februar

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 16 år

**Testet versjon** PS2 PAL

**Plus** Den visuelle overflaten, det høye tempoet, det lekne følelsen.

**Minus** Ikke flerspiller eller coop.

Ideen bak Black er helt fabelaktig god. Ta alle kule skytescener fra alle kule filmer fra 80-tallet og til i dag, og putt dem inn i ett og samme spill. Black er en ren hyllest til Hollywood-action. Glem alt om taktiske avgjørelser og kommandering av medsoldater. Her har realismen måttet vike for underholdningen - dette er høyeksplosiv action fra ende til annen, og vi liker det veldig, veeldig godt.

Black er navnet på en spesialtropp som i teorien ikke eksisterer. Denne troppen gjør det som vi på fagspråket kaller - og jeg forventer ikke at dere lekmenn skal forstå denne sjargongen - drittjobben. De går ut med søpla. De feier gulvet. De luker ut sosialt ugress fra samfunnets frodige menneskeflora.

Og de gjør det dødelig effektivt.

Det er det meget suksessfulle og talentfulle studioet Criterion som står ved roret, og da vet vi at vi får - ikke bare kvalitet - men et lett tilgjengelig gameplay som er lett å lære og lett å like. Dette er selve definisjonen av begrepet Run and Gun. Vi har beveget oss rimelig langt vekk fra virkeligheten for å gjøre dette mer underholdende. Glem alt du har lært av Tom Clancy. Fiender kan lett tåle 8-10 skudd i brystet før de segner om. Til gjengjeld tåler du hundrevis av kuler, om du bare disponerer førstehjelpspakkene riktig.

Når jeg innledningsvis karakteriserte Black som "høyeksplosiv", så mener jeg ikke at det er lett antennelig eller at "dette må behandles med ytterste

forsiktighet". Black er en overantent tonne bensin, og det er ikke noe som helst poeng å prøve å slukke det. Det eneste du kan gjøre er å plukke med deg foretrukket isenkram - og herje. En M249 i den ene hånda, og et knippe granater i den andre. I bar overkropp. Dette er testosteron i sin reneste form.

Historien er litt utvasket og resirkulert. Du er en del av Black Ops, og er på oppdrag i Øst Europa. Dere skal ta ut en internasjonal våpenlanger, og ting utvikler seg etter hvert, og blir personlig. Jaja. Storyen er egentlig bare en dårlig unnskyldning for å gå bananas med tungt skyts - og til det funker den supert.

Grafisk så er det helt perverst at dette er PS2. Maskinen er alvorlig

### Bernt mener:

Black er action opp og ned og i mente, og det er ganske lenge siden jeg har spilt noe lignende. Derfor føles det ganske friskt og nytt, selv om det er langt fra revolusjonerende. Rett spill til rett tid antar jeg. **8/10**

**Bernt Erik Sandnes**



**Kameo: Elements of Power** 8/10  
Xbox 360 / Rare

**Call of Duty 2** 8/10  
Xbox 360 / Activision

**Fifa 06: Road to World Cup** 8/10  
Xbox 360 / EA

**Perfect Dark Zero** 6/10  
Xbox 360 / Rare

**Project Gotham Racing 3** 7/10  
Xbox 360 / Bizarre Creations



**Condemned: Criminal Origins** 8/10  
Xbox 360 / Monolith

**Ridge Racer 6** 5/10  
Xbox 360 / Namco

**GTA: Liberty City Stories** 9/10  
PSP / Rockstar

**Mario Kart DS** 9/10  
DS / Nintendo

**Battlefield 2: Special Forces** 8/10  
PC / EA



**Prince of Persia: Two Thrones** 8/10  
GC, Xbox, PS2 / Ubisoft

**50 Cent: Bulletproof** 6/10  
PS2, Xbox / Genuine Games

**Half-life 2** 8/10  
Xbox / Valve

**Lost in Blue** 8/10  
DS / Konami

**We Love Katamari** 8/10  
PS2 / Namco



Black er uten tvil et solid bevis på at både PlayStation 2 og Xbox stadig har mye å by på. Enorme eksplosjoner, fremragende våpen og en gjennomført fysikk, gjør spillet til en teknisk perle. På PlayStation 2 er det ekstra imponerende, i og med at maskinen er såpass gammel.



gammel, men disker her opp med et show som ligger helt i toppsjiktet av hva digital underholdning angår. I et intervju med producer Jeremy Chubb forteller han oss hvordan de gikk frem for å presse maskinen til sitt ytterste: "What we did was that we pushed the limit so far that the PS2 couldn't handle it anymore - then we took one step back." Og jeg har enda ikke sett antydninger til slowdowns. Våpenmodellene er de mest detaljerte jeg har hatt gleden av å skyte med noensinne; lyseffektene mangler sidestykke på PS2; eksplosjonene er imponerende; fysikkmotoren briljerer. Dette får en til å lure på om neste generasjon faktisk har kommet for tidlig.

Den kunstige intelligensen er heller ikke så verst faktisk. Jeg må ærlig innrømme at jeg regnet med en stakk dum AI, og selv om det ikke er vitenskapsmenn vi har med å gjøre her, så gir de dugelig med motstand.

Eneste haken ved Black at det ikke er

coop. Dette er arcade-action all over the place, og at jeg ikke kan trekke med meg en kompis gjennom noen intensive skuddvekslinger er synd. Criterion unnskylder seg med at de ville gjøre enspillermodusen så god som mulig, og det er i og for seg en lovlig grunn. Men jeg forventer coop i oppfølgeren...

Black er et spill. Det er lek. Det er morsomt og tilbakelent samtidig som det er intenst og utfordrende. Det er absolutt ikke noe stort litterært verk, eller gripende poesi som krever tid til ettertanke og refleksjon. Det er tull og tøys og tant og fjas - og det er hysterisk moro. Som sagt - ideen bak Black er fabelaktig, og utførelsen er hakket bedre. Go nuts!

**\_Carl Thomas Aarum**

**9/10**

Grafikk 10 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 8  
**Lock and load!**

# Mario & Luigi: Partners in Time

## Mario fortsetter sin Superstar Saga på DS

Plattform NDS Utvikler Alphadream Utgiver Nintendo Genre Rollespill  
Utgis 10. februar Antall spillere 1 Testet versjon Amerikansk Anb. alder 3 år

Partners in Time er ikke et tradisjonelt Mario-plattformspill som de gamle Mario Bros spillene, eller Mario 64. Dette er et action-RPG akkurat som Superstar Saga, for de av dere som spilte det. Om du kunne like rørliggerbrødrenes GBA-eventyr fra 2003, så liker du garantert dette også. Jeg var dog ikke så begeistret for Superstar Saga. Jeg spilte i ca. fem timer, og hadde ennå ikke sett et snurten av underholdning. Da la jeg det fra meg.

Partners in Time er litt i samme gate, men dette syns jeg er morsommere. Denne gangen er Prinsessen kidnappet av lilla soppmenn fra en annen planet. I tillegg har det begynt å dukke opp mystiske portaler rundt om i Mushroom Kingdom, og disse må vi jo hoppe inn i. Helt klart. Portalene fører deg tilbake til de italienske brødrenes barndom, når hattene var altfor store, og Prinsessen enda satt i barnevogn. Og Mario og Luigi møter bokstavelig talt seg selv i døren, for det tar ikke lang tid før det voksne brødreparet slår seg sammen med et barnebrødrepar.

Relativt kjapt blir man en gruppe på fire som må redde prinsessen, og det åpner for flere kombinasjonsangrep enn vi så i Superstar Saga. Det krever selvsagt også litt mer øye-fingerkoordinasjon, men volder til gjengjeld en del mer skade. Kampsystemet er turbasert, og alt går på kommandoer. Det kan være virkelig vrient om man vil

det, men det kan også være latterlig enkelt, og bare bestå av elementære hoppeangrep. Sånn sett kan det passe for både nybegynnere og erfarne spillere.

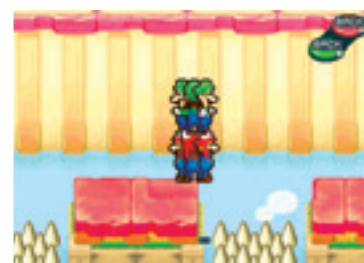
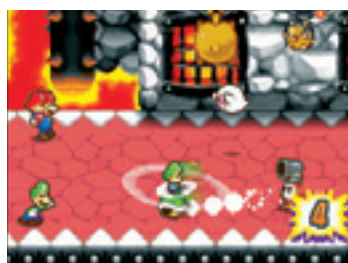
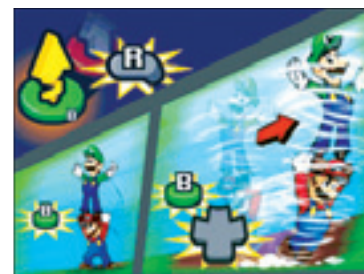
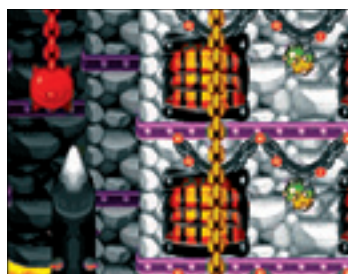
Jeg følte aldri at jeg kom sikkerlig i gang med spillet. Det stopper hele tiden opp, og folk skal fortelle meg alt mulig, selv de mest opplagte ting. Det gir ikke spillet noen god flyt, og det er mitt største problem med Partners in Time. Jeg får ikke tid til å leke meg, og faktisk spille. Jeg må bare gjøre det jeg får beskjed om. Dessuten er det ingenting å ta seg til utover hovedoppgaget. Det er ingen alternative stier eller valgfrie oppdrag - alt er veldig lineært, og det er aldri noen tvil om hvor man skal.

Partners in Time er humoristisk gjennomført og er et godt håndverk, ingen tvil om det. Likevel sitter jeg igjen og føler at jeg spiller en eneste lang tutorial som skal lære meg nye angrep og egenskaper hele tiden. Jeg kommer liksom aldri skikkelig i gang. Grafikken er upåklagelig. Den er velanimert, stemningsfull, stiliserte og tro mot Mushroom Kingdom. Dette er et bra spill på veldig mange måter, men for min del mangler det flyten og drivet som henter hjem 8/10.

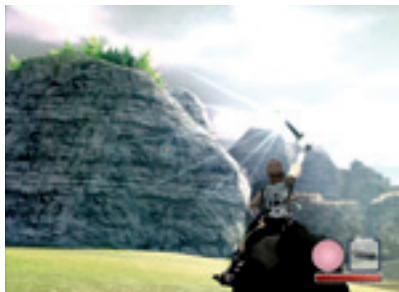
**\_Carl Thomas Aarum**

**7/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7  
**Vellaget, men litt oppstykket**



Partners in Time er et fargesprakende eventyr på mange måter, men det mangler litt skikkelig driv.



Shadow of the Colossus er den ånderlige oppfølgeren til Ico, men likevel er ikke de to spillene særlig like hverandre.



## Shadow of the Colossus

Icos sjelelige oppfølger setter tunge avtrykk i spillverdenen

### Informasjon

**Plattform** Playstation 2

**Utvikler** Sony

**Utgiver** Sony

**Genre** Eventyr

**Utgis** 17. februar

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 12 år

**Testet versjon** NTSC

**Pluss** Designet, atmosfæren og de kolossale fiendene. Musikken er fabelaktig.

**Minus** Kameraet og styringen

Min ponchokleddede helt holder sverdet høyt over hodet i et par sekunder, før han presser det ned gjennom den pulserende tatoveringen og inn i kraniet på den enorme steinkjempen. Et øredøvende brøl gir ekko i dalen, og kjempen prøver forgjeves å riste ham av. Jeg holder nok en gang knappen nede på joypaden, men begynner plutselig å tvile litt. Er det virkelig meningen at noe så pent skal måtte dø? Er jeg helt sikker på at oppdraget mitt er rettfærdig? Bunner det i egoisme, eller har det et større formål? Et kort blick ned på grabmeteret får meg dog på andre tanker. Om ganske få sekunder mister helten min grepet på kolossens tykke manke - og når det skjer, faller han mot bakken. Jeg holder knappen inne et par sekunder og lar ham nok en gang drive sverdet gjennom det steinharde ytret. I neste øyeblikk stopper musikken. Kolossen stavrer frem og tilbake,

nærmest beruset, før han faller sammen på den ufruktbare marken - tung og død. Sekunder senere gjennomhulles Wander av hundrevis av sorte stråler og faller bevisstløs om.

Det er vanskelig å drepe kolossene i Shadow of the Colossus. Ikke bare fordi de er vandrende utfordringer med sylskarpe pigger, har metertykke panserplater og overflater av blankpolert onyx, som kan knuse deg som en maur med baksiden av en enorm hånd eller et enkelt tramp. Det er fordi de er så imponerende, så majestetiske, at det gjør vondt å drepe dem. Landets 16 vandrende kjemper er nydelige skapninger, hvileløse vakter som bevokter det forbudte land, og når du for første gang får øye på en i tåken, stopper verden i et kort øyeblikk. Det samme skjer når du, etter å ha kravlet frem og tilbake over den ujevne overflaten, endelig når frem til

monsterets akilleshæl, og hever sverdet for å levere dødsstøtet. Selv når det svarte blodet spruter ut av kraniet har du nesten lyst til å rope "Unnskyld, men jeg er nødt til å gjøre det!".

Det er tydelig at vår helt Wander har en egen historie. Mens han sender piler fra buen sin i en hastighet som ville gjøre Legolas til skamme, svinger han det medbrakte sverdet som en utrent stallgutt. Det er tydeligvis ikke hans. Og hvem er jenta som han forsiktig fraktet til tempelet på hesteryggen?

Shadow of the Colossus er ikke redd for å være smalt, og styrer langt utenfor den kommersielle hovedveien som 99 % av spillene du har spilt de siste årene cruiser på. Her er det ingen horder av fiender å nedlegge. Du skal ikke fange fem høns eller samle tre edelstener for å få byens vismann til å peke deg i riktig retning. Spillet er en eneste lang jakt på de kneisende kolossene. På hesterygg

### Mikael mener:

Allerede nå kan jeg utnevne Shadow of the Colossus til et av årets mest unike spill. Akkurat som Ico er det minimalistisk og overdådig samtidig, et teknisk og estetisk mesterverk, og helt klart en av maskinens beste spill. **9/10**  
\_Mikael Sundberg



De 16 kolossene er helt ulike men har likevel noen felles trekk. Alle minner om en dyreart og har en kombinasjon av pels og store pansrede områder, men ser samtidig svært levende ut. Animasjonen er helt utrolig og tilpasser seg til omgivelsene.

over golde sletter, gjennom smale sluser og over frodige marker rir du mot ditt neste mål med en besluttsomhet ulik noen annen. Seksten monstre skal nedlegges. Lykkes det, bringes den fjærlette Mono tilbake til livet.

Å betegne Shadow of the Colossus som et spill utelukkende bestående av boss-er, er ikke en helt nøyaktig beskrivelse av disse umåtelig flotte skapningene. De er snarere hele baner - de inneholder både kampene, gåtene og prøvelsene. Her er presise hopp, hårreisende klatreturer over skjellete hud og pansrede overflater, og vriene dueller med sverd og bue. Hver koloss har sin egen væremåte og temperament, og det er opp til deg å finne ut hvordan de skal beseires.

Icos sjelelige oppfølger er likevel ikke uten enkelte kjepper i opplevelshjulet. Styringen av Wander er vanskelig - det føles til tider som om man beveger seg gjennom sirup når jeg guider den besluttsomme helten fra fjellhulle til fjellhulle. Det uoppmerksomme kameraet gjør heller ikke arbeidet lettere. Det svever hvileløst rundt over hodet på Wander, men finner sjelden den optimale vinkelen å vise eventyret fra. Jeg justerer det løpende, men ender allikevel med å bli frustrert og irritert.

Fra tid til annen koster det meg faktisk livet at jeg ikke kan se nøyaktig hvor den skinnende, svarte hånden hamrer i jorden, eller hvor den store foten tramper i bakken. Det er småting, helt klart, og det fikk meg aldri til å gi opp mitt storslåtte eventyr - men jeg forbannet likevel av og til den knotete styringen. Det er også tydelig at rammene for hva min gamle PS2 kan klare, sprenes av Shadow of the Colossus. Når spillet virkelig brer seg ut og leverer bølgevis med detaljer, et fjell av en koloss og samtidig sender kaldt, silende regn i hodet på Wander, ja da faller hastigheten markant. Lysbilder er ikke den optimale måten å oppleve et så ambisiøst eventyr som Shadow of the Colossus på. Kanskje burde Fumito Ueda ha holdt litt tilbake?

Colossus kan ikke beskrives som annet enn flott, bevegende og ekstremt eventyrlig. Det er fantasifullt, fylt til randen med atmosfære og er uten tvil et av de mest uforglemmelige spill jeg noen gang har rundet.

**Thomas Tanggaard**

**9/10**

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 7  
Blødende flott og fylt med atmosfære.

# Americas Army: Rise of a Soldier

The land of the free, the home of the brave

Plattform PS2, Xbox Utvikler Secret Level Uygiver Ubisoft Genre Action  
Utgis 24. februar Antall spillere 1+ online Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 16 år

Americas Army har en ganske morsom historie. Ikke i spillet, der har det faktisk ingen sammenhengende historie, men dets virkelige historie er veldig interessant. Det er nemlig ikke noe vanlig kommersielt spill som Brothers in Arms eller Ghost Recon. Americas Army er finansiert av amerikanske skattebetalere, og er i bunn og grunn et stort rekrutteringsprosjekt for å verve nye soldater til den amerikanske hæren. Litt som Top Gun - storfilm fra 1986 med Tom Cruise som kjekk jagerflypilot. Selv om den ikke var direkte finansiert av flyvåpenet eller marinen, så hadde rekrutteringskontorene lange køer av visjonære tenåringer som skulle forandre verden. Og det var i kjølvannet av denne suksessen at den amerikanske hæren kom opp med ideen som skulle munne ut i Americas Army.

AA er et gratis spill, og kom for første gang 4. juli (tilfeldig dato?) 2002. Siden den gang har det vært pusset på ca. 20 ganger, og det har fått en utvidelsespakke - Special Forces. Og siden spillet er gratis - og faktisk har holdt rimelig dugelig standard - er det en del som lastet det ned i løpet av de tre og et halvt årene det har vært tilgjengelig. Det har ført til at ganske mange har spilt det online, og i perioden 2002-2005 var det inne på topplisten til GameSpy over de ti mest spilte online-spillene i verden. Nå har serien tatt skrittet over til konsoll, og

det har i samme slengen blitt et kommersielt produkt som selges fra hylle - som alle andre spill.

Rise of a Soldier tar deg med innom syv ulike grener av militæret, blant annet Rifleman, Grenadier og Sniper. Det er i og for seg vel og bra, men det er absolutt ingenting vi ikke har sett mange ganger før. Det mest interessante her er RPG-systemet. Etter endt oppdrag får du tildelt erfaringspoeng etter hvor flink du har vært, og disse poengene skal du dele ut over syv ulike egenskaper. Skal jeg øke lederskaps-poengene eller utholdenhet? Eller kanskje jeg vil bli bedre på førstehjelp?

Jeg må jo innrømme at dette er en ganske smart og effektiv måte å markedsføre den amerikanske hæren på. På en annen side er jeg svært skeptisk til at spill skal brukes som politiske verktøy for å overbevise ungdom om hvor kult det er i militæret. Americas Army forteller nemlig ingenting om de følelsesmessige traumene en soldat sliter med etter å ha skutt et annet menneske, eller ryddet opp kroppsdeler etter en selvmordsbomber på en buss. Alt som kan vinkles negativt er luket bort - og det syns jeg er svært spekulativt.

Alt i alt er dette egentlig helt grei skuring, og er du litt ekstra opptatt av militæret, så syns du sikkert det er ekstra morsomt. Ikke forvent deg de aller største spillopplevelsene, og vær forberedt på amerikansk patriotisme i bøtter og spann.

**Carl Thomas Aarum**

**6/10**

Grafikk 5 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 5  
Litt i overkant patriotisk, men ellers greit



Spillet benytter seg av den noe aldrende Unreal 2 motoren, og gjør det ikke særlig godt. Ansiktene er livløse og blasse, teksturene er flate, og miljøene er upersonlige. Teknisk sett er dette utdatert allerede.

## Star Wars: Empire at War

### Galaksen kastes ut i enda en episk krig

Plattform PC Utvikler Petroglyph Games Utgiver Lucas Arts Genre Strategi  
 Utgis 17. februar Antall spillere 1-8 Testet versjon Gull Anb. alder 12 år



Jeg har vært i dette universet utallige ganger før, med vidt forskjellige ærend. Men denne gangen er jeg ikke bare en rebell med en svakhet for kraften, eller en kjekk X-wing-pilot. Nei, nå ligger hele armeer for mine føtter. Til min gledelige overraskelse er det ikke bare snakk om et strategispill med det oppbrukte realtime strategisystemet - som tilfellet er med så mange andre spill som kopierer sjangerens store hits. Nei, her finner du faktisk litt nytenkning, og Petroglyph har sett muligheten for å dra nesten alle elementer fra det store universet inn i spillet.

Som kommende enehersker, enten på den gode eller onde siden, må du derfor ha kontroll på galaksen og krigens fremskritt. Jeg oppdager hurtig en verden av planeter der noen navn virker herlig velkjente, slik som Alderaan, Kashyyyk og Tatooine. Kort sagt, slaget skal stå mellom rebell-alliansen og imperiet i hele Star Wars-universet som huser alle de fabelaktige skapningene, kjøretøyene og romskipene jeg elsker. Jeg kan bygge opp nye baser på erobrede planeter, sende ut spioner, stjele teknologi fra fienden, leie inn dusørjegere, landsette invasionsstyrker og mye, mye mer. Fra å sitte med det store overblikket i Galactic-modusen som enhver annen strateg, kan jeg alltid hoppe direkte ned på planetenes slagmarker og de tilhørende romslagene, og trekke opp de taktiske ermene.

Op så starter det med ekte realtime strategi (RTS) der de fleste forhåpentligvis kjenner til det å boltre rundt med enheter, bygge opp baser og hele det opplegget der. Foruten å utsette motstanderen totalt, kan man faktisk også vinne ved å knappe alle forsterkningspunkter på banen - å la det noen kanskje kjenner fra Dawn of War. Forskjellen er dog at disse

punktene også fungerer som områder hvor man kan sette inn forsterkninger, derav navnet, naturligvis. Dette gir noen helt nye muligheter rent taktisk og gjør at jeg ikke bare produserer en masse jernvarer nede i min egen base og pøser det mot fiendens leir.

Krig koster som kjent penger, men ulikt det tradisjonelle oppsettet skal du ikke høste tre, gull og lignende ressurser fra dine planeter. Du tjener penger ved å ha planeter under ditt styre og for hver planet du kaster din skygge over, strømmes det desto mer penger inn i statskassen. En siste detalj er de mange heltetkarakterene, de velkjente figurene fra filmene, hvor f.eks. makkerparet R2D2 og C3PO kan brukes av rebell-alliansen til å stjele ny teknologi fra imperiet. Til alt hell overskygger disse heltetkarakterene aldri spillets grunnmasse, men er heller litt passende ekstra krydder.

Petroglyph består for øvrig i all hovedsak av gamle Westwood-ansatte. Etter Westwood solgte seg et EA, var det mange av de gamle gutta som syns det var litt for trist, og startet dermed sitt eget studio. Det har derfor vært knyttet en del forventninger til nettopp denne tittlen.

Empire at War er overraskende velfungerende og blander på et flott vis to strategisjangere sømløst. Dette kan selvsagt også være dets akilleshæl da ikke alle er glad for begge deler, men som allround strategifan var jeg selv helt betatt av oppbygningen. Så for en gangs skyld er det ikke snakk om at man absolutt må være Star Wars-fanatiker for å kunne nyte forestillingen.

**\_Steen Marquard**

### 8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
**Solid strategisk opplevelse med tyngde**

## Agatha Christies: And Then There Were None

### Mysterier av den gamle skolen

Plattform PC Utvikler AWE Games Utgiver Dreamcatcher Genre Adventure  
 Utgis 10. februar Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år

Det er visse spill som tar deg med tilbake til de gode gamle dager. Til eventyrspillenes glanstid. Til den gang det var normalt, om ikke obligatorisk, og stikke den 10 meter lange stigen man hadde funnet i et bortgjemt skur i lomma til senere bruk. De mest nostalgiske av oss lengter tilbake til denne tida. Det er de samme av oss som jubler når vi igjen kan oppleve disse små gledene. Denne gangen er det Agatha Christie som står for både spenning og nostalgi. Men jubler vi?

Agata Christie blir kalt dronningen av krim, og vi blir her presentert for Then There Were None, også kjent som Ti små indianere for de som har vært borti denne fortellingen tidligere. Det hele tar utgangspunkt i et noe grotesk barnerim som handler om 10 små indianere (her 10 små seilergutter), som en etter en forsvinner fra hverandre ved at de dør eller kommer bort.

I overført betydning ved Agatha Christies penn utspiller historien seg som følger. Ti forskjellige mennesker blir invitert til å tilbringe et par dager i et gjestehus på Shipwreck Island, en øy langt utenfor sivilisasjonen. Ingen av disse menneskene kjenner hverandre eller mannen som inviterte dem, men alle har en viss forbindelse til ham. Höflige som de var på den tida så takket de ja til invitasjonen, og alle som en ender de opp på øya.

Du er Mr. Narracott, båtføreren. Din jobb er å få menneskene til øya, bære opp koffertene deres, for så å kjøre båten tilbake til fastlandet. Men skjebnen vil det ikke slik. På vei ned til båten igjen finner du den havarert. Det er ingen mulighet å kontakte fastlandet og stormen er på vei, så du må tilbringe natten i huset. Når alle er på plass ved

middagsbordet blir det tydelig at verten, Mr. U. N. Owen, har blitt forhindret på fastlandet, og ikke kommer til øya før senere. Han har derimot klargjort en grammofonplate med en velkomsthilsen som skal spilles av i finstuen etter middagen.

Mr. Owens velkomsthilsen til gjestene viser seg å være en rekke anklagelser om at de alle har vært ansvarlig for et annet menneskes død, og at alle er mordere. 10 mennesker, en grammofonplate, 10 anklagelser. Gjestene blir urolige, og en av dem faller død om. "Ten little sailorboys went out to dine, one choked himself, and then there were nine".

And Then There Were None er et klassisk eventyr. Stemmeskuespillet og musikken er så godt gjennomført at du virkelig føler at du er tilstede, og at dette er et virkelig mysterium, med virkelige mennesker, som må løses for enhver pris. Derimot er det visse ting ved helheten som slår sprekker når spillet av og til mister framdriften, noe som fører til forvirring. Alt i alt, dette er krim og spenning på høyt plan. "One little sailor boy left all alone. He went and hanged himself, and then there were none..." Og ja, vi jubler.

**\_Martin Rosmo Hansen**

### 7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhet 8  
**Det er ikke rart vi savner denne sjangeren...**





# Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Velkommen til Oslo Sporveiers verste mareritt...

## Informasjon

**Plattform** PC, PS2, Xbox

**Utvikler** The Collective

**Utgiver** Atari

**Genre** Action

**Utgis** 17. februar

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 16 år

**Testet versjon** Xbox PAL

**Pluss** En ganske fresh og kul attitude, gode stemmeskuespillere.

**Minus** Tidvis kronglete gameplay og ensformig handling.

Natten har festet sitt grep om drabantbyene, sakte sniker den seg innover hovedgatene. De få lyktestolpene som ennå har lyspærene i behold kaster et dunkelt lys over den våte brosteinen. Det meste er mørkt og trist, men det finnes lys i tunnelen. Et fargespekter av en annen verden. Fantasien setter ingen grenser, men det gjør myndighetene, og ikke minst dine rivaler. Finn frem hettegenseren, spraycans og en "I-don't-give-a-fuck" attitude og du er mannen/kvinnen for oppgaven.

Det trengs ikke avansert molekylforskning til for å skjønne at dette spillet vil tiltrekke seg oppmerksomhet. Allerede i planleggingsfasen av spillet figurerte New Yorks borgermester Michael Bloomberg i media og ytret sine bekymringer, men til ingen nytte. Ataris prosjekt Getting Up - Content Under

Pressure er på vei til et gatehjørne nær deg. Det hele under regi av graffitikunstner og klesdesigner Marc Ecko.

Plottet kan vi skjære ned til en enkel setning: du starter nederst på rangstigen, og du skal klatre til topps ved å spre navnet ditt. Ingen Oscar-nominasjon forventen for den, men det funker likevel greit til sitt bruk. Du kontrollerer hovedpersonen Trane, en ung og naiv guttunge som drives fremover av ønsket om å bli den største. Men han møter motgang - mye motgang. Familie, byens korrupte borgemester og hans undersåtter, og ikke minst det rivaliserende crewet.

Mens handlingen drives frem av videoklipp mellom hver spillsekvens er dine oppgaver stort sett de samme. Spray, tagg eller sett navnet ditt på flest mulig steder (helst ved å ødelegge

andres signatur), slå ned de som står i veien, og skulle det blir for mange av dem - løp i sikkerhet. Det har versert rykter om at dette skulle bli en slags urban Prince of Persia modifikasjon. Klatringen, balansering og snikangrep gir litt den samme følelsen, men noen direkte likheter er det ikke.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure når ikke helt opp, men vi får håpe på en oppfølger som tar konseptet et steg videre, for potensialet er der. Husk å behold taggingen i spillet, for som "Bare Egil Band" så fint sa det: "Hvis du synes tagging er så jævla tøft, så kan du ta å tagge deg sjøl i ræva."

**David Skovly**

## 6/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 6  
Kul holding, men litt ensformig

## Aarum mener:

Jeg syns The Collective har gjort mye riktig, og innledningsvis er spillet veldig kult og hipt. Filmsekvensene er velproduserte, og får deg i den rette stemningen. De første timene er også ganske greie, men så begynner spillet å bli virkelig gjentakende, og det er synd. Sikkert ekstra kult om du henger litt med i det miljøet. **6/10**

**Carl Thomas Aarum**



Kampene går i en hastighet som krever litt tilvenning, selv for de hardeste slåsskjempene der ute, som har fulgt serien lenge.



## Dead or Alive 4

Team Ninjas spreke slåsskjemper er klare for å gjøre opp for fjerde gang

### Informasjon

**Plattform** Xbox 360

**Utvikler** Team Ninja

**Utgiver** Tecmo

**Genre** Fighting

**Utgivelse** Ute nå

**Antall spillere** 1-16

**Anb. alder** 16 år

**Testet versjon** PAL

**Pluss** Interaktive Brett, 60 bilder i sekundet, usedvanlig polert, mer dybde i kampsystemet, det med kålen

**Minus** Cheesy musikk

Det er alltid store forventninger til spillene fra Team Ninja. Det anerkjente japanske studioet står for flere suksess-serier, og Dead or Alive og Ninja Gaiden er blant tungvektene. Når plastfolien er pakket opp og spillet starter er det første som møter deg et kamera som svever over brettene. Spillet er utrolig vakkert, og visuelt sett er det helt klart i toppsjiktet av ikke bare 360-titler, men spill generelt. Men, jeg er fit for fight og har ikke tid til å sikle over lekker grafikk, så jeg starter fort en kamp i "story mode". Førsteintrykket er at spillet er en sinnsykt glattpolert og visuelt forbedret utgave av Dead or Alive: Ultimate på Xbox. Men etter hvert som jeg strever meg gjennom en del kamper, merker jeg at grunnmotoren for slossingen har fått noen ganske drastiske endringer som er verdt å nevne. Det essensielle kontringssystemet har fått en overhaling. Det er ikke like lett å gjøre

kontringsangrep som tidligere, mye på grunn av at hastigheten i spillet er økt. Det er også noen karakterer som er vanskeligere å mestre enn andre, men de er til gjengjeld enda mer kraftfulle når man først har lært seg å håndtere dem. De forskjellige brettene er også fylt opp med flere hindre, vegger og objekter som kan ødelegges. Disse bør man lære seg å bruke strategisk til sin egen fordel. Det er for eksempel ikke særlig smart og stå med ryggen inntil et stort glassvindu, eller vandre tett inntil den tigreren som står og gleser i bakgrunnen. Noen av nyvinningene er kanskje litt frustrerende i starten, men så fort man får tilpasset seg, skjønner man hvorfor Team Ninja faktisk er blant de beste i verden til å lage fightingspill.

Persongalleriet i Dead or Alive 4 er bredt og interessant. Allerede fra starten kan du spille med Kasumi, Kokoro, Brad Wong, Bass, Jann Lee, Tina, Bayman, Ayane, Hayabusa, Hitome, Eliot, Zack,

Leifang, La Mariposa, Christie og Hayate. Deretter er det seks ekstra karakterer du kan låse opp. Alle har et ganske karismatisk og fargerikt utseende. All hud er litt plastikk og dukkelignende, og ser omtrent like ekte ut som puppene til Kasumi. Klesplagg, meloner og hår beveger seg med naturlig fysikk. Ja, melonene er kanskje litt overdrevet, men ellers ser det riktig fint ut. Mennene flekser musklene som hardbarka barskisser skal gjøre, mens jentene spiller søte og uskyldige med sine to overdimensjonerte "ryggbelastende fordeler". Jeg velger å tro at utviklerne har laget dette med en god porsjon humor og selvironi, for noen scener er så banale at man rett og slett må sette spørsmålstegn med hva man egentlig driver med når man spiller. Et godt eksempel var når en av de kvinnelige karakterene skulle kjøpe kål. Hun gikk fnisende og målrettet bort mot en kål hun entusiastisk hadde fått øye

### Jonas mener:

Dead or Alive 4 fyller skoene til DoA3 helt uten problemer, og er absolutt en verdig oppfølger. Nei, grafikken er ikke perfekt, og musikken er skammelig, men innholdsmessig og gameplagemessig er det få spill som slår dette. Det er ikke så mye konkurranse enda, men DoA4 er helt klart det beste spillet til Xbox 360 akkurat nå. **9/10**  
\_Jonas Mäki



på. Rett før hun skulle plukke opp kålen, dukket det opp en annen jente og snappet grønnsaken rett foran øynene hennes. Skikkelig råttent gjort! Så da var det tid for chickfight! Må innrømme at jeg humret litt for meg selv akkurat da.

Dead Or Alive 4 er som alle sine forgjengere et estetisk vidunder, den ene banen flottere enn den neste, og kampscener så flotte at de nesten kunne erstattet den ekte varen. Teknisk sett er spillet en ren fornøyelse. Med en solid og konstant bildeoppdatering på 60 bilder i sekundet, myke og raske animasjoner, fantastisk landskap og en rekke grafiske godsaker. Brettene er nå mer levende og interaktive enn tidligere, med blant annet dyr som løper rundt i kulissene, og noen kan til og med utnyttes i kamp. På enkelte baner kommer biler kjørende forbi, og blir du truffet, så går det hardt utover helsemeteren - andre steder trekker tilskuere seg unna når kampene kommer for nærme. Alle brettene har sitt eget liv og personlighet, og gir spillet enda mer dybde. Men det er ikke noe kvantesprang i forhold til hva vi så på Xboxen, og selv om dette delvis skyldes seriens animeaktige stil, så kunne Team Ninja godt ha skrudd opp grafikken på et enda høyere nivå uten at 360en ville felt en eneste svettedråpe.

DoA er proppfullt av forskjellige moduser; i "Story mode" følger du en karakter gjennom noen kamper og en veldig tynn historie. Ellers er det Time Attack, Survival, Team Battle, Versus, Sparring og online, og det burde dekke det meste av moduser i fighting sjangeren. Nettopp onlinedelen - som

trolig er det fansen av serien har størst forventninger til - skuffer ikke. Det var kanskje den største utfordringen til utviklerlaget, og er blitt noe av det morsomste med hele spillet. Med Quick Match, Custom Match, og Optismatch virker det som en ganske standard onlineopplevelse, men det er noen tvister som holder spenningen oppe. Med onlinekamper tjener man såkalte Zack Dollars. Pengene kan man bruke på å kjøpe logoer, navn og en del effekter til karakterene når man slåss. Det skjer også en automatisk rangering ettersom man taper eller vinner, så spillet skal finne motstandere som passer ditt nivå. Du befinner deg i en lobby hvor du kan snakke, briljere med rankingen eller vise frem ting du har kjøpt, og det er egentlig ganske underholdende i seg selv.

Dead or Alive er solid spillhåndverk og kan trygt anbefales om du liker fightingsjangeren. Det er helt klart ett av de beste spillene til 360 per i dag. Spillbarheten er justert til noe som kan virke litt uvant i starteren, men når man blir vant med den, så ser man at motoren har fått mer dybde og er hakket mer sofistikert enn tidligere. Den polerte visuelle overflaten, de interaktive brettene, flere moduser inkludert online og en solid spillbarhet i grunn, gjør at Dead or Alive er et sikkert kjøp for hissige Xbox360 eiere.

**— Kristian Nymo**

## 8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Et bunnsolid fightingspill til 360

# TOCA Race Driver 3

## Overambisiøst fra Codemasters

Plattform PC, PS2, Xbox Utvikler Codemasters Utgiver Codemasters Genre Racing  
Utgis 24. februar Antall spillere 1-12 Testet versjon PC PAL, PS2 PAL Anb. alder 12 år

Ambisjon er noe som ofte kan være avgjørende om et spill blir en brakende suksess eller et søppelprodukt som stinker kompost. Utviklere uten ambisjon lager som regel et produkt fremstilt av bare en salgsmessig drivkraft, og det blir sjelden særlig bra, noe som spillindustrien stadig er et levende eksempel på. Men hva skjer når man plutselig har altfor mye ambisjon? Når man har 400 ideer som ligger og glitrer på et papir, og man forsøker - i spillgledens gode navn - å presse inn alt i samme produkt? Toca Race Driver 3 er resultatet.

Toca Race Driver 3 forsøker å simulere hver eneste gren innenfor firehjul racing. Alt fra Go-kart og klassiske varianter til ovalbanekjøring, standard-biler, lastebiler og til og med en light-variant av Formel 1. Som seierssulten nykomling gjelder det å kjøre seg gjennom de ulike klassene for å bli den fremste i en spesiell disiplin. Opplegget kjenner vi igjen fra de tidligere delene i serien, og det funker greit.

Man merker at Codemasters har tatt seg vann over hodet enda en gang, når de har valgt å fokusere på mangfold isteden for gjennomgående kvalitet. Akkurat som sist er Toca Race Driver 3 et spill med mange ulike sider. Vi får kjøre alle mulige disipliner, men ingen peker seg virkelig positivt ut. Asfaltracingen er innimellom helt briljant og utrolig underholdende, standardbilracingen leverer mange herlige timer, og å innta førersetet til verdens beste bilførere er en ganske lekker opplevelse. Men dessverre føles off-road-racingen og de ulike rally-variantene bleke og mindre gode, og savner skikkelig spillfølelse.

Grafikken er som vanlig veldig lekker,



Det ser ikke ut til at Codemasters forstår at et spill kan bli for variert. Hver gang man er blitt komfortabel med en bilklasse, må man haste videre til neste disiplin.

og kan på PC-versjonen måle seg med de aller beste i sjangeren. PS2-versjonen inneholder færre detaljer og effekter men er fortsatt veldig fet. Det er helt tydelig at den visuelle siden har fått seg en real ansiktsløftning og det glinser i både krom og lakk. En annen ting som absolutt bør nevnes er skademotoren. Kollisjonssystemet er kvassere denne gangen, selv om det er langt fra perfekt. Codemasters har gitt oss en aldri så liten Burnout-følelse og du kan se bildeler og partikler flakke over skjermen når man havner i nærkontakt med andre kjøretøy eller rekkeverket lags de ulike banene. Doningen smadres da på en troverdig og visuell effektiv måte. Detaljene i bilen, på banene og rundt banen er også bedre i forhold til de andre spillene i serien, men fortsatt synes jeg omgivelsene og publikum er litt flate. Selv lyden i Toca Race Driver 3 er bra med masse lekker og kraftfull motorduring og en hel del velplasserte effekter.

Når Toca Race Driver 3 er som best, er det like avslappende som det er lekkert og like kjapt som det er utfordrende. Det finnes dog fortsatt en del irriterende svakheter som dessverre gjør at Codemasters ikke kommer helt i tet denne gangen heller, men det overhodet ikke noe dårlig produkt.

**— Thomas Nielsen**

## 7/10

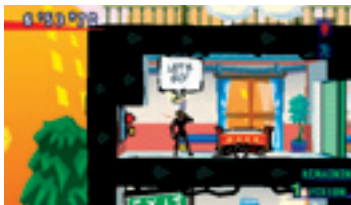
Grafikk 9 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Ujevn racing som både overrasker og skuffer



## Exit

Redningsmann med svært god tid

Plattform PSP Utvikler Taito Utgiver Ubisoft Genre Puzzle Utgis 24. februar  
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år



Exit er en blanding av forskjellige gamle klassikere, som Mission Impossible og Elevator Action, og går i all sin enkelhet ut på å redde innesperrede mennesker fra brennende eller kollapsende bygninger. Det gjelder å finne raskeste veien frem til ofrene, og den sikreste veien ut igjen. Ideen er enkel, og det burde egne seg godt til bærbar bruk.

Men dessverre faller hele spillet på en klønete og upresis kontroll. Nesten alle bevegelsene blir først gjort et halvt til et helt sekund etter man har trykket på knappene, hvilket gjør det helt umulig å gjennomføre alle de livsfarlige hoppene som du finner igjen i samtlige av spillets hundretalls baner. Tempoet er også så langsomt at det er en overhengende fare for å forsvinne langt vekk i en dagdrøm mens vår lille helt

klatrer opp en stige. Og om vi kombinerer den upresise kontrollen med et tempo som er så tregt at man nesten begynner å bevege seg bakover i tid, har man en livsfarlig cocktail av ren spillfrustrasjon.

Dessverre ender Exit med å være et av mange spill som kunne blitt så mye mer, hvis utvikleren hadde tatt seg litt mer tid til å pusse på noen av de skarpe kantene. Exit ender dog med å bli et eneste langt gjesp som vil skremme bort alle andre enn de absolutt mest tålmodige PSP-eiere.

.\_Thomas Nielsen

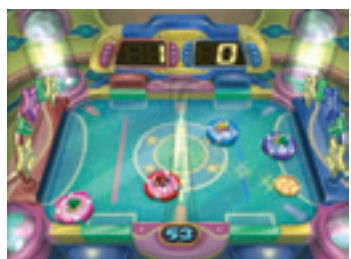
**4/10**

Grafikk 8 Gameplay 4 Lyd 7 Holdbarhet 5  
Stilig, men uendelig frustrerende

## Mario Party 7

Mario finner frem festantrekket igjen

Plattform GC Utvikler Hudson Utgiver Nintendo Genre Party Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år



Med seks partyer bak seg skulle man kanskje tro at Nintendos lille runde rørligger begynte å kjenne tømmermennene i bakhodet. Men det virker faktisk ikke sånn. Nå fester han uforstyrret videre, og leverer hamløst tidsfordriv for både store og små.

Mario Party 7 byr på i alt 86 fint varierende mini-spill som alle blir holdt sammen av et felles tema. Mario trenger ferie, så han samler sine nærmeste venner, og reiser av gårde. Problemet er bare at Mario har glemt å invitere Bowser, og den slags blir det problemer av. Bowser liker nemlig ikke å bli holdt utenfor, og bestemmer seg for å sabotere de andres ferie. Han dukker opp i tide og utide og stjeler

mynter, stjerner og annet snacks som de deltagerne har samlet opp.

Mario Party 7 handler litt om ferdighet og mye om flaks. Dette er rimelig lett tilgjengelig action i mange ulike former og fasonger. Alt fra dirt track-racing og rafting til ballongskyting og helt enkle memory-spill. Alt i alt er det mer underholdende enn det er hjerneføde, men det trengs jo noen ganger det også.

Jo, det er artig at man kan spille åtte spiller på én gang. Men konsollen tar jo bare fire kontrollere? 8-player foregår det ved at man parvis holder i hver sin side av håndkontrollen - med alt det innebærer av uenighet og forvirring. Mitt største problem var bare å holde oppmerksomheten til 8 personer samtidig. Likevel - Marios syvende fest er anelse repeterende, men ikke desto mindre et godt familiespill.

.\_Carsten Skov Teisen

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhet 6  
Mario er på ferie, men nytkenningen er hjemme

## Urban Reign

Denne generasjonens Double Dragon?

Plattform PS2 Utvikler Namco Utgiver Sony Genre Fighting Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 16 år

Brad Hawke er en freelance slåsskjempe som er blitt leid inn av Shun Ying Lee, den kvinnelige lederen av Chinatowns kinesiske triader, til å sette i gang en bandekegler. Hans oppgave består i å oppsøke de rivaliserende bandenes tilholdssteder, for deretter å skambanke et varierende antall motstandere.

Som det meste av digital underholdning i dag består de første oppdragene mer av å introdusere selve styringen enn å ramse opp den i utgangspunktet svake historien som skal spres over de neste ti spilltimene. I begynnelsen har du tilgang til forskjellige variasjoner av slag og grep. Disse variasjonene, som blir løpende utvidet ettersom du tjener opp kamppoeng, fordeles på en håndfull forskjellige egenskaper etter eget valg. Dessuten kan du bruke opptil 30 forskjellige våpen, for eksempel knuste flasker og baseballkøller. Standardisert tull, jeg vet.

Til å begynne med er Urban Reign nesten fornærmende lett. Til gjengjeld løper du fra tid til annen inn i oppdrag og bosskamper som er av et helt annet kaliber. I disse situasjonene hjelper verken offensive eller defensive virkemidler, når motstanderen nærmest med ufrikelig sikkerhet vet hvordan han skal forsvare seg, og er frustrerende god til å unngå dine angrep. Dessverre er variasjonen i dine slag og grep noe ubalansert i forhold til motstanderne. Disse motstanderne

finnes nemlig stort sett kun i to kategorier; de som i praksis kun fungerer som boksebag, og de som slåss som om de skulle vært på speed, kokain og alt mulig annet. Når et oppdrag utover dette varer omtrent to minutter, kan det lett oppleves som om oppdraget er løst fra sammenhengen for øvrig. I hvert fall er det ingen mulighet for å fritt utforske omgivelsene, for dermed selv å kunne velge hvor den neste kampen skal finne sted. Det slitte bymiljøet er risset opp med grov pensel som passer fint til den grunnleggende B-film-stemningen, og figurene i spillet har samme sjarm og firkantede kroppsbygning som en bulldoser, med skjærende stemme som passer altfor godt til selve atmosfæren.

Det er definitivt mange gode elementer i Urban Reign. Ikke minst i historien, som med sine bandekrigsklisjeer kunne ha vært et godt utgangspunkt for et medrivende og spennende beat-em-up spill. Dessverre er spillbarheten hakket i småbiter og deretter strikket sammen med en tilsynelatende uberegnelig og ubalansert vanskelighetsgrad, som ikke direkte fører til at jeg sitter fanget foran skjermen. Spillet vinner ikke akkurat nye entusiaster til sjangeren heller, men det skal da finnes nok underholdning her til de som allerede er fan av denne type spill. Så lenge man ikke forventer at tidlig nittitallets største sjanger får et kjempe-comeback med Urban Reign. For det er ikke tilfellet.

.\_Carsten Skov Teisen



**6/10**

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 6  
Gjentagende beat'em up



Selv om det er teamet bak Tekken-serien som har skapt Urban Reign, så er det tydelig at ikke dette spillet er laget med samme omtanke og kjærighet. Dette er langt mer ordinært - dessverre.



# Psychonauts

Gjør deg klar for et dypdykk ned i menneskenes underbevissthet

## Informasjon

**Plattform** PC, PS2, Xbox

**Utvikler** Double Fine

**Utgiver** THQ

**Genre** Plattform

**Utgis** 10. februar

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 12 år

**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** Fantastisk design, herlig dialog, original og morsom story.

**Minus** Litt kort, tidvis klønete kontroll

Psychonauts har holdt plattform-fansen på pinebenken altfor lenge på grunn av utgiverproblemer, men nå er endelig den knuten løst, og alt er klart for å krysse innunder menneskenes underbevissthet.

Spilleren hopper i skoene som Raz. Han har rømt hjemmefra for å få delta i en sommerleir for kommende psykonauter. De ansvarlige lar Raz være med på et bestemt vilkår; At han forlater leiren når faren hans, som hater Raz' spesielle psykiske ferdigheter, kommer for å hente han tilbake. Raz deltagelse på sommerleiren blir dog lengre enn hva han først hadde trodd...

Selve opplegget i Psychonauts er plattformaktig der spilleren løser diverse mindre puzzles og kan bevege seg mer eller mindre fritt rundt omkring for å gjennomføre banene. Det finnes et antall baner som er koblet til Raz umiddelbare omgivelser, men de mest interessante banene ligger godt inni psyken til de ulike karakterene. Og det er her all magien i spillet bretter seg ut, takket

være designmessig briljans. Raz dykker inn i flere ulike og komplekse psyker for å komme seg videre på sitt spennende eventyr. I hver psyke finnes et antall oppgaver å løse, hvorav den aller viktigste og største er koblet til den demonen eller bossen som Raz hele tiden blir forstyrret av. Min favorittbane er når Raz går inn i hjernen til en konspirasjons-gal sikkerhetsvakt. Hemmelige agenter, helikoptre og spionerende tønner utgjør de største utfordringene, og hele banen oser av paranoia og forfølgelsesmani. Alle de ulike hodene du dukker inn i har sine helt egne tanker og følelser, og det legger til rette for god variasjon i både gameplay og design.

Allerede i løpet av de første tretti sekundene faller man helt og holdent for Psychonauts. Spillet har en veldig smart og komisk dialog, og det flørter vilt med klassiske psykologiske problemer som vi også finner i vår rare verden. For eksempel skal man finne løse

hukommelsesfragmenter og sette sammen emosjonelle deler. En gråtende kofferter hører sammen med respektive adresselapper, og dette er akkurat en slik utrolig smart og komisk løsning. Spillet er proppfullt av slike karakteristiske punkter, hvilket bidrar til en innholdsrik og artig opplevelse.

Psychonauts er et veldesignet, godt gjennomtenkt og komisk spill, men det finnes en del negative aspekter med denne søte karamellen. Det gjelder spesielt Playstation 2-versjonen som lider av vanskelig spillkontroll samt noe dårligere grafikk enn i Xbox-versjonen. Psychonauts er heller ikke så langt som jeg skulle ønske, men det er vidunderlig så lenge det varer.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

## Aarum mener:

Jeg koser meg stort med Tim Shafers siste spillprosjekt. I julen har jeg også sittet og puslet litt med Grim Fandango, og det er uten tvil et av de beste spillene jeg noensinne har vurdert rundt i. Dette når ikke like høyt opp, men er likevel god og morsom plattform-underholdning. **8/10**  
**\_Carl Thomas Aarum**

# 8/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhet 8  
Freud ler i graven



Sega har selv hypet opp Full Auto som "Burnout på steroider" og "Twisted Metal med Crazy Taxi gener", men den som hadde håpet på det, vil få seg en ubehagelig overraskelse. Laste ned gratis demo fra Xbox Live før du eventuelt kjøper.



## Full Auto

Full Auto er på ingen måte den eksplosive racingfesten Sega har lovet oss

### Informasjon

**Plattform** Xbox 360  
**Utvikler** Pseudo Interactive  
**Utgiver** Sega  
**Genre** Racing  
**Utgis** 17. februar  
**Antall spillere** 1-4  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet versjon** PAL  
**Pluss** Det meste er ødeleggbart, eksplosjoner i High Def.  
**Minus** Uengasjerende, repeterende, uoversiktlig, kjedelig karrieremodus

Biler med våpen er Segas oppskrift på å vinne tilbake arkaderacing-publikumet. Etter at Sega hadde stor suksess med Crazy Taxi i arkadehaller og på konsoll, har Criterion med Burnout-serien sakte men sikkert overtatt tronen som Kong Arkade.

Etter å ha brukt litt tid med enkle opplæringsbrett, begynte spillet å vokse på meg. Det stressende og uoversiktlige førsteinntrykket jeg hadde var endret, og jeg begynte å sette pris på en del elementer. Spesielt alt det de ødeleggbare banene bestod av. Fysikken er absolutt noe å glede seg over. Så å si alt i byene kan skytes og knuses bortsett fra betong, tunneler og veien selv. Det finnes mange snarveier, hopp og bygninger man kan kjøre rett gjennom, og det er også ganske morsomt. Når man skyter og ødelegger

ting, fyller man opp Turbo og noe som kalles "unwreck meter". Det sistnevnte kan brukes til å spole tilbake tid. Hvis man blir skutt, kolliderer eller gjør andre tabber kan man holde "Rb knappen" inne, og tiden suges tilbake. Det er en ganske interessant funksjon som fungerer bra.

En av de største svakhetene i spillet er den utrolig kjedelige oppbygningen på karrieremodus. Etter at du har kost deg med fete eksplosjoner og knuste bygninger blir man fort lei. Det er ikke noe substans i selve spillbarheten, og spillet blir fort repeterende. Full Auto sin bilfysikk kan lett sammenlignes med Crazy Taxi, og en del av presentasjonen i spillbarheten ligner mye på Burnout. Kameraet zoomer inn på biler foran når du skyter dem, viser deg det i reprise i slow motion, og fargerik tekst smeller

opp på skjermen som beskriver hvordan du knuste motstanderne. Dette fungerer bra, men man får ingen følelse av noe nytt og spennende. Heller følelsen av at man har spilt det tusen ganger før.

Full Auto er tidvis ganske underholdende med sine ødeleggbare byer, kraftige eksplosjoner og de fargerike, visuelle Sega-signaturene. Men på grunn av hard konkurranse når ikke tittelen frem i teten. Anbefaler X360 eiere å vente på Burnout eller plukke opp Need for Speed: Most Wanted hvis suget etter gasspedalen og et arkadepregert bilspill blir for stort.

**\_Kristian Nymo**

## 5/10

Grafikk 7 Gameplay 5 Lyd 5 Holdbarhet 4  
**Uengasjerende racing**

### Petter mener:

Full Auto stiller med upersonlig grafikk, råtten bilfysikk, og en latterlig Xbox Live-del med tidvis ustabil framerate. Det er mye våpen og ødeleggelse, men det holder bare ikke. Kom igjen nå da Sega, vi vet at dere kan mye, mye bedre enn dette her. **3/10**

**\_Petter Engelin**



# Game reactor®

# Topplister

Hva syns du er best akkurat nå? [www.gamereactor.no/forum](http://www.gamereactor.no/forum)

## Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Black</b>	Xbox, PS2 / EA	
	Hollywood action, førsteperson, og mengder på mengder med guns, så kan vi ikke si noe annet enn at vi har storkost oss med Black. Criterion's første FPS på konsoll er og blir en hit her hos oss.		
02	<b>Shadow of the Colossus</b>	PS2 / SCEE	
	ICO's etterfølger er blitt en vakker historie om en unggutt som tar opp kampen mot disse gigantiske kolossene. Vi har ventet lenge på det, og vi får virkelig betalt for ventetiden.		
03	<b>Dead or Alive 4</b>	Xbox 360 / Tecmo	
	Det første slossspillet til den nye konsollen er her, og viser styrke. Her i redaksjonen har vi slått hverandre gule og blå, og det er nok noen sure miner blandt oss når vi blir knust gang på gang.		
04	<b>Battlefield 2 - Special Forces</b>	PC / EA	
	Kontorcommando Bernt Eriks spill nummer 1 for tiden. Han har hoppet i uniformen, dratt hjelmen langt nedover ørene og pusset sniperrifla, og er nesten umulig å få kontakt med når han er i krig.		
05	<b>World of Warcraft</b>	PC / Blizzard	
	Nå som tilleggspakken er rett rundt hjørne måtte vi bare kjøre på med noen karakterer for å refreshe våre WoW 1337-skilz. Det er like fantastisk den dag i dag, som når det kom. Vi koser oss.		

Listen er sammensatt av Gamereactor og består av TV-tid, antall slagsmål om joypadden samt lovordene som er flagret i måneden som gikk.

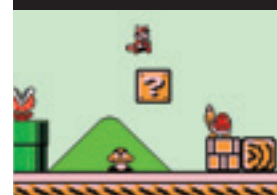
## Månedens mest ettertraktete

Redaksjonens ypperste spillønsker

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>WoW: The Burning Crusade</b>	PC / Blizzard	
	Verdens største MMORPG går i løpet av kort tid en tilleggspakke som vil lage enda flere magiske øyeblikk med verden som vi alle har lært å elske og hate. Nå kommer vi ikke til å gå ut på leenge. Halleluja!		
02	<b>Gears of War</b>	X360 / Microsoft	
	Gears of War's heseblesende actionsekvenser som har blitt sluppet ut på nett gjør ikke ventetiden noe kortere. Vi kan ikke gjøre noe annet enn glede oss villt til vi får dette mørke eventyret inn på våre speilblanke Xboxer.		
03	<b>Ghost Recon: Adv. War.</b>	Xbox360 / Ubisoft	
	Skulle egentlig vært her nå, men etter noen utsettelseser så ser vi frem til et av de beste spillene med tanke på taktisk tredjepersonsskytere. Og av det vi har prøvd så langt, så virker dette veldig lovende!		
04	<b>Medival II: Total War</b>	PC / Sega	
	Herre min skaper hvor pent og GIGANTISK dette spillet ser ut til å bli. Det er bare å finne frem middelalderhistorien og begynne å pugge, for dette her vil bli verdt det. Vi gleder oss med store bokstaver!		
05	<b>Alan Wake</b>	Multi / Remedy	
	Vi kan jo ikke unngå å nevne Alan Wake på denne listen. Vi begynner å bli litt engstlige for at all denne lengtingen etter Remedys neste prosjekt vil ødelegge opplevelsen for oss. Men vi kan bare ikke styre det.		

Listen er sammensatt av Gamereactor og består av redaksjonens stemmer over hvilke fem kommende spill som for øyeblikket virker som de mest spennende.

## Månedens klassiker



**SUPER MARIO 3**  
Nintendo / 1990

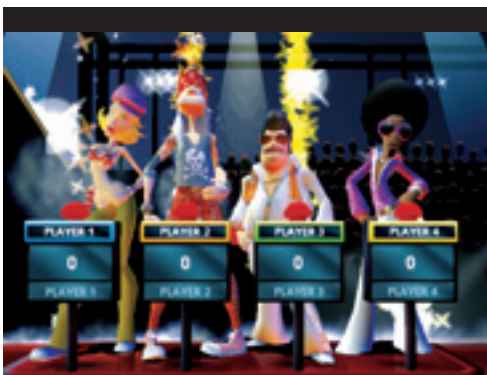
I den tjukke rørleggerens tredje kapittel er Prinsessen borte igjen, og det blir de to italienske brødrene som må ut for å redde henne. Koopas mange sønner og døtre har tatt en liten svipptur rundt omkring i landet, og har forvandlet alle kongene i verden om til forskjellige dyr, så det er ikke bare bare for Mario og Luigi i dette eventyret. Totalt åtte verdener må du gjennom før du skal banke Koopa, men hvis du vet hvor trylleflytene er, så kan du jukse deg helt fra første til åttende verden på bare noen knappetrykk. Deres 16 år gamle eventyr på Nintendoen er absolutt et av de beste plattformspillene noen sinne. For ikke så lenge siden gikk det opp for Carl Thomas at han aldri hadde spilt seg gjennom alle de åtte verdener, men alltid brukt pyse-floyta (som han nå har begynt å kalle den) så da fant han frem den gamle grå maskinen, og fyrte den opp for litt nostalgispilling. Dette er plattform på sitt aller beste, og er helt uten diskusjon et av tidenes beste spill. Må være i enhver spillsamling.

## Salgslister

Se flere hitlister hver uke på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

### Salgstoppen Norge

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Buzz: The Music Quiz</b>	PS2 / Sony	
02	<b>World of Warcraft</b>	PC / Blizzard	
03	<b>Battlefield 2</b>	PC / EA	
04	<b>Singstar Norske Hits</b>	PS2 / Sony	
05	<b>Need for Speed: Most Wanted</b>	Multi / EA	
06	<b>Singstar 80s</b>	PS2 / Sony	
07	<b>The Sims 2</b>	PC / EA	
08	<b>GTA: Liberty City Stories</b>	PSP / Rockstar Games	
09	<b>Nintendogs</b>	DS / Nintendo	
10	<b>Mario Kart DS</b>	DS / Nintendo	



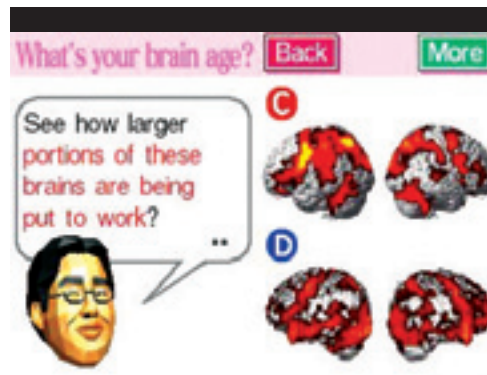
### Salgstoppen USA

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Need for speed: Most Wanted</b>	Multi / EA	
02	<b>King Kong</b>	Multi / Ubisoft	
03	<b>The Sims 2</b>	Multi / EA	
04	<b>Pro Evolution Soccer 5</b>	Multi / Konami	
05	<b>Fifa 06</b>	Multi / EA	
06	<b>GTA: Liberty City Stories</b>	PSP / Take Two	
07	<b>Star Wars: Battlefront 2</b>	Multi / Lucasart	
08	<b>WWE Smackdown vs. Raw 2006</b>	PS2 / THQ	
09	<b>Call of Duty 2</b>	Multi / Activision	
10	<b>Gun</b>	Multi / Activision	



### Salgstoppen Japan

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Brain Training 2</b>	DS / Nintendo	
02	<b>Animal Crossing: Wild World</b>	DS / Nintendo	
03	<b>Super Mario Strikers</b>	GC / Nintendo	
04	<b>Training for Adults: Work your brain</b>	DS / Nintendo	
05	<b>Mario Kart DS</b>	DS / Nintendo	
06	<b>Monster Hunter Portable</b>	PSP / Capcom	
07	<b>Tamagotchi Cornershop Connexion</b>	DS / Badai	
08	<b>Resident Evil: Deadly Silence</b>	DS / Capcom	
09	<b>Gentle Brain Exercises</b>	DS / Nintendo	
10	<b>Mario &amp; Luigi: Partners in time</b>	DS / Nintendo	



NINTENDO DS™

# RACE THE WORLD



Mario Kart goes global! Race players from all around the world on 32 wild tracks, with the built-in Nintendo Wi-Fi Connection. Bung bananas at Germans, shoot red shells up a Frenchman's exhaust – or keep it local with wireless 8-player racing using just one copy of the game. The world's ready to roll: are you?

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!



MARIO, LUIGI, PEACH, YOSHI, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.



WWW.NINTENDO.COM





## The Descent

SF Film, Februar / Tekst Thomas Tanggaard

Det står ingen steder i *The Descent*, verken i rulletekstene eller bak på coveret, men Neil Marshall - mannen bak *Dog Soldier* - må ha latt seg inspirere av Jeff Longs bok med samme navn for det er veldig mange likheter i historiene. *The Descent* handler om en gruppe jenter som melder seg på et helgekurs i huleklatring, og havner inn i mørkets aller verste kammer. Her snubler de over en hel verden under jorden i et sinnssykt system av huler med tilhørende vesener - alt hentet rett ut fra Longs bok. Ikke at det nødvendigvis er dårlig. Jeg elsker Jeff Longs bok, og Marshalls film er egentlig ikke så verst den heller. Denne filmen er faktisk fylt til randen med atmosfære, skrekk og gru samt noen gode øyeblikk.

*The Descent* handler om en jentegjeng som drar ut på ekstrem sportsturer for å teste seg selv. Etter en spesielt spennende raftingtur går det dog galt for Sarah (Shauna MacDonald). I en bilulykke på vei hjem fra turen mister hun både sin mann og datter, og overlever selv kun med et nødskrik. Tiden går, og da gruppens amerikanske klatrer inviterer de alle til USA for å utforske et eldgammelt hulesystem, drar hun av gårde i et forsøk på å finne seg selv igjen. Men turen er alt annet enn bare en hyggestund mellom stalakitter og stalagmitter. Veien ut blir hurtig blokkert av et massivt steinskred og et eller annet sted i mørket lurar ukjente farer. Fra det ene øyeblikket til det neste blir en simpel venninnetur til et skikkelig mareritt.

Det er ikke noe historisk nytt i *The Descent*, men utførelsen og skuespillet gjør den til noe spesielt. For det første er det forfriskende å se Marshall lene seg 100% på kvinnelige skuespillere. Det finnes ingen macho-soldater viftende med gevær og ingen muskuløse helter som ofrer seg i kampens hete. Etter hvert som filmen går fremover, blir antall jenter mindre og mindre. De har kun seg selv å stole på, ved siden av lyset fra lommelykten. Det har også lyktes Marshall å holde uhyggen i høysetet og det selv om vesenene som jentene støtter på, avsløres ganske tidlig i filmen. Klaustrofobisk mørke, umenneskelige brøl og glimt av huggtenner gjør sitt til å holde *The Descent* fast forankret i grøssersjangeren. Det spilles på vår, og især min frykt for trange rom, noe som faktisk gjøres kvælende realistisk. Dessuten er det artig å få en slutt (nei, jeg avslører ikke noe her) som ikke har den erkjente amerikanske happy endingen, men gir seeren muligheten for selv å tolke hva som egentlig skjer.

*The Descent* er en typisk engelsk film som dropper tonnesvis av dataeffekter til fordel for litt snikende grøss. Hvis du likte like *Dog Soldiers* og er en smule lei av Hollywoods glamoriserende grøss, så er *The Descent* en deilig og skremmende film å sette deg ned med. **8/10**

## The Brothers Grimm

Universal, Ute nå / Tekst Thomas Tanggaard

Jeg elsker Terry Gilliam, mannen som klippet og klistret seg gjennom Monty Pytons halvgale kollasjer av syngende generaler, engler og hva som ellers fylte ut tomrommet mellom alle scenene. Jeg har også vært bra vill etter både *Brazil*, *12 Monkeys* og *The Adventures of Baron Munchausen*, men jeg er litt satt tilbake når det kommer til *The Brothers Grimm*, som setter seg et sted mellom beksvart komedie og eventyr - og som egentlig ikke leverer på noen av frontene. Heath Ledger og Matt Damon er ikke komedieskuespillere og Terry Gilliams eventyrverden ligner til forveksling den utgaven Tim Burton allerede markerte at han mestrer til fulle i bl.a. *Sleepy Hollow*. Ideen er så absolutt god med Brødrene Grimm som en svindlerduo som lurer simple bønder for deres gull ved hjelp av mekaniske hekser og gjenferd, men historien mangler tempo og flere gode innslag. *The Brothers Grimm* ender som en litt halvhjertet og tam affære, hvilket er en skam for den har potensialet til så mye mer. **6/10**

## The Cave

Universal, Ute nå / Tekst Steen Marquard

*The Cave* kunne til forveksling minne om *The Descent*, som du kanskje allerede har lest om her på siden. Til sammenligning er det igjen snakk om en flokk som drar ned i undergrunnen i søken etter eventyrlige opplevelser. Og her stopper sammenligningsgrunnlaget. *The Cave*'s hovedpersoner og dens manuskript som synker dypt - veldig dypt. Ja, det er ytterst dårlig dette plottet, og jeg følte meg nærmest ubekvem med de mange billige effektene, det lunkne skuespillet og de krampaktige sjokkeffektene. For selvfølgelig møter den dumdristige flokken noe skremmende i grottens dyp som med en gang begynner å ta livet av dem en etter en. Yadda yadda yadda. Dette blir bare en fullstendig mislykket affære. Styr unna. **3/10**

## 40 Year Old Virgin

Universal, 14. februar / Tekst Steen Marquard

Vi kjenner alle sammen en fyr som ikke akkurat har hatt flaks med jentene, og nå er kommet godt opp i sitt voksne liv. Men det er nok de færreste som i alder av 40 stadig har jomfrudommen i behold. Møt Andy Stitzer. Han er den litt forsiktede og nerdete typen. På jobben er han heller ikke akkurat populær, men da kollegene i radio/tv-forretningen finner ut at han stadig ikke har hatt hell med samlivet, setter de i gang et korstog for å gjøre han til et skikkelig mannfolk - og så begynner artighetene. Jeg er muligvis påvirket av at Steve Carell gjør det så fantastisk godt i den amerikanske versjonen av tv-serien *The Office*, men for meg var han også ganske hederlig som jomfru. Filmene er ikke bare en rund penis-humor, men bygger på morsomme dialoger og de jevnlig pinlige situasjoner man kan oppleve i det daglige livet. Filmene er en av de få noenlunde hederlige komedier på DVD-markedet for øyeblikket. **6/10**

## The Island

Warner Brothers, Ute nå / Tekst Thomas Tanggaard

Vedkommende som klippet kinotrailereren til *The Island* burde henrettes. På under 20 sekunder har han klart å sette samme essensen av filmens interessante plot i et par linjer dialog, og dermed ødelagt hele poenget. Gi han et nakkeskudd. *The Island* skriver ikke filmhistorie, men den er langt fra så dårlig som mange vil ha det til. I fremtiden har den siste rest av mennesker funnet sammen i et klinisk samfunn av betong og glass. Håpet om et liv utenfor murene foregår via et daglig lotteri som sender den heldige vinneren ut på en lekker sydhavsøy resten av livet - det er i hvert fall hva deltagerne tror. Men da Jordan Two Delta (Scarlett Johansson) trekkes ut, føler Lincoln Six Echo (Ewan MacGregor) at det er noe galt, og så er det i gang. *The Island* er flott filmet og inneholder ganske hederlig skuespill, men det ikke annet enn skallet til en actionfilm. Men det er heldigvis en ganske god actionfilm. **7/10**

## Crash

Buena Vista, 14. februar / Tekst Steen Marquard

*Crash* følger vi en rekke ganske så forskjellige skjebner. Filmene tar i Los Angeles, og de personene vi møter er vidt forskjellige, men deres tilværelser veves sammen på en eller annen måte under historiens forløp. F.eks. spiller Matt Dillon en rasistisk politibetjent som blottgjøres i historien når han hjelper sin syke far. Og til sammenligning den sorte filmregissøren som har vanskelig for å forholde seg til sine afroamerikanske røtter, ikke minst da han utsettes for rasisme av nettopp Dillons karakter. Denne inngangsvinkelen med at alt ikke er svart/hvitt gjør filmen *Crash* så forunderlig. Det avhenger i høy grad av hvem vi er og hvordan vi møter andre mennesker, for ingen er verken helt gode eller helt onde. Et medrivende drama som med sine glimrende dialoger og gode skuespillerprestasjoner ga meg en påminnelse om hvor forskjellige vi alle lever våre liv, på godt og ondt. **8/10**

## Charlie og Sjokoladefabrikken

Warner Home Video, Ute nå / Tekst Steen Marquard

Jeg husker så tydelig historien om sjokoladefabrikken som jeg ble fortalt da jeg var liten. Senere fikk jeg også sett eventyret på video med Gene Wilder som den eksentriske Willy Wonka. Sjokoladen har nå fått en ny innpakning i form av den populære duoen; Tim Burton og Johnny Depp. Vi møter den unge, fattige Charlie Bucket som alltid dagdrømmer om et bedre liv. Da Wonka Sjokolade lodder ut en håndfull billetter til å besøke den forunderlige sjokoladefabrikken, er Charlie en av de heldige vinnere. Fabrikken er selvsagt et forunderlig sted, og tilførselen av Burtons karakteristiske visuelle stil gjør den enda mer forunderlig. Alle karakterene er i høy grad karikerte over til en viss grad overspilt. Samtidig føler jeg at Burton har fjernet en del av det som opprinnelig appellerte til de voksne, hvor denne nye versjonen virker langt mer barnslig enn både boken og den originale filmen. **7/10**

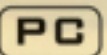
# ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

[www.gamesrouter.com](http://www.gamesrouter.com)

Breath-taking adventures,  
sparkling spells  
and worlds to explore  
are awaiting you.  
Nothing will be  
the same afterwards...



R.O.S.E. Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Trigonost. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.



## Graham Coxon - Love Travels At Illegal Speeds

EMI, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Han er en produktiv herremann, han Graham Coxon. Siden han forlot Blur har han gitt ut tre soloalbum, mens hans tidligere band har fått snøvlet seg på beina, og han skal visst ha enda et til i stopeskjeen - men det blir litt fremover i tid. Angivelig ble Coxon mer eller mindre dyttet ut av gruppen på grunn av problemer med alkohol, og kom så rimelig raskt med den litt countryfiserete skiva *The Kiss Of Morning*. Den bar litt preg av å være en utrenselsesprosess, hvor det skulle settes ord på alskens ubehageligheter. Men tiden har gått siden den gang, og den lyden Graham Coxon nå har begitt seg ut på, er hurtig power-pop uten for mange dikkedarer men en helvetes mange sanger om kjærlighet.

I Blur var han den bebrillede mastermenden bak de fargerige gitarfigurene, men solo er Coxon en langt mer puritansk opplevelse. Han spiller ikke musikk med musklene lenger, og flesteparten av låtene er mye simplere i deres oppbygning enn Blur noen sinne har vært. *Love Travels At Illegal Speeds* er stort sett en lineær affære, hvor foten og oftest gir bønn gass. Det er dog i de rolige øyeblikkene at vi opplever Coxon fra hans beste side. *Just A State Of Mind* er en vakkert, underspilt låt, hvor mannens usikre røst får lov til å styre showet.

Stemmen er langt i fra unik, og heller mer mot en smule nøytral, men likevel er det noe i aksenten og umiddelbarheten som gir deg lyst til å høre etter. Graham Coxon virker som en mann som synger fra hjertet, et hjerte som har vært gjennom så gruelig mye, men som nå endelig er kommet til et sted det trives. Fri for prestasjonsangst og forventninger, og med lov til å lage nesten hva som helst. Det er også et hjerte som har opplevd kjærlighetens mange sider, og vi får hele paletten, fra det naive og håpefulle til det livstrette og kyniske. Det er ikke stor kunst, og det er absolutt ingenting på dette albumet som ikke er gjort bedre før, men likevel besitter *Love Travels At Illegal Speeds* så mye personlighet at det er umulig å ikke elske det litt i alle fall.

De siste årene har det vært spekulasjoner rundt Graham og Blurs felles fremtid. Ingen av dem har hatt stor kommersiell suksess siden de gikk hver sin vei, og mange hjertes hadde virkelig gledet seg om de to stridende partene fant sammen igjen. Det benekter dog Graham hardnakket hver gang han får sjansen. Og hvorfor skulle han egentlig være interessert i det? Mannen har funnet seg selv, en stil han åpenlyst er glad for å spille, og hva er så poenget med å gå tilbake til et åpent sår? *Love Travels At Illegal Speeds* er lyden av en mann som har det godt. **8/10**

## Yellowcard - Light And Sounds

Capitol, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Man kunne høre et lite knekk da generasjonskløften brøtt sammen og vokste seg større. Yellowcard er av den typen band som MTV elsker. Akkurat nok mainstream slik at alle kan like dem, men de innehar også det lille ekstra som gjør at det er mulig å plassere de i kategorien: alternativ musikk. *Light And Sounds* er dog omtrent så alternativt som *Hotel Cæsar*, og det viser seg egentlig bare å være enda en halvkjedelig Emo-utgivelse, i den samme stormfloden av den slags musikk fra USA. Dette albumet har gått rett hjem blant de navie og småfrustrerte tenåringer som søker en mening med livet. For mitt vedkommene, er løpet allerede kjørt, og Yellowcard blir kun nok et bevis på hvor vanskelig det er å være ung. Dessverre så er ikke *Light and Sounds* engang så dårlig at man kan hisse seg opp over det. Det er helt straight. **6/10**

## Arctic Monkeys - Whatever people Say I Am, That's What I'm Not

Playground, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det skjer titt og ofte i den britiske musikkpressen at man hyper nye unge band til uante høyder. For det meste fullstendig uten grunn. Men av og til treffer de rett slik som med Arctic Monkeys. Det ytterst unge bandet som ble utropt til rockens redningsmenn lang tid før den første singlen var i handelen, og på debutalbumet *Whatever People Say I Am, That's What I'm Not* viser de hvorfor. Musikken trer i Franz Ferdinands rock/funkede fotspor, men inneholder likevel så mye mer takket være Alex Turners tvørs gjennom fremragende hverdagslyrikk. Hit på hit står i kø for å brake ut av høytalerne, selv om det på ingen måte er snakk om et album som etterlater plass til den store følsomheten. For en gangs skyld går effektiv hype og kvalitet hånd i hånd. Arctic Mokeys kan så absolutt redde rocken fra den evige kjedsomheten. **9/10**

## Jahi - Soul Hop - The Breakthru

EMI, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Hvis det er en overordnet ting man kan si om *Soul Hop - The Breakthru*, så må det være at dette er et ytterst behagelig album å lytte til. Det er hiphop på den tilbaketente måten. Jahis flow ligger avslappet på beaten, og det blir absolutt ikke gangsterstemning av det. Det er en positiv lytteopplevelse at denne typen halv-anonyme sansenrykk likevel klarer å etterlate seg et spor. Dette skyldes dog først og fremst stemmen, stilen og flowen for, selv om det er vanskelig å finne feil i produksjonen er dette nettopp også et av ankepunktene. Det skjer ikke særlig mye mer på den fronten, det er så pent at det er på nippet til å bli kjedelig. *Soul Hop - The Breakthru* er solid som en formstøpt sementblokk, men man savner noe av den galskapen som skiller sauene fra bukkene. En solid plate, men kan fort bli kjedelig, da den er litt for clean og fin. **7/10**

## Rock Hard Power Spray - Commercial Suicide

Universal, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

*Rock Hard Power Spray* skal etter sigende være et fenomenalt live-band, med strippere, sex show og all den rock and roll-energien man kan ønske seg. Det er dog ikke kommet mye av denne energien med på platen, og lydmessig er *Commercial Suicide* ganske alminnelig gammeldags garasjerock. Melodiene er utmerkede om enn så ensartede i oppbygningen, at skivens 16 sanger høres ut som en kjempelang sang. Det er litt vanskelig å skille den ene fra den andre. Sjangeren har til alle tider hatt vanskelig med å bevare det kraftfulle uttrykket fra scenen i et studio, og det klarer *Rock Hard Power Spray* dessverre ikke å gjøre noe med. Man kan videre si at det er kanskje litt sent å ville ri med på garasjebølgen. Det hadde ikke vært noe problem hvis bare produktet hadde vært godt. Men det er det altså dessverre ikke **6/10**

## Vincent Van Go Go - Do You Know?

Playground, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

*Vincent Van Go Go* må være det lydmessige svaret på å svøpe seg selv inn i den mykeste velur. Her møter vi deilig og balansert søndags-soul, servert så tilbaketent at man kan frykte at de utøvende kunstnerne falt i søvn under innspillingen. "Do U Know?" er dog på ingen måte en kjedelig opplevelse, albumet er bare så behagelig at det virker nærmest påtrengende i sitt forsøk på å være laid back. Det er soul på den gamle måten, før alt begynte å handle om rumper på 2000 forskjellige måter, men dessverre mangler den berømte nerven som soul musikken en gang besatt i metermål. Dette er et must for de som synes Zapp Zapp var for pragende, men Eran DDs solokarriere er allikevel litt for pen og kjedelig. **6/10**

## The Fugees - The Score

Sony, Ute nå / Tekst David Skovly

*The Score* var det store overraskelsesalbumet i 1996, og skapte den perfekte musikk-sammensettingen hvor rap iblandet R'n'B og pop var kjerneingrediensene. Hitlåtene blir servert på løpende bånd med "Killing Me Softly" i en klasse for seg selv. Tett etterfulgt av deres tolkning av "No Woman No Cry", hvor de klarer å fange både det fengende gjenkjennelige og det uttrykket som gjør sangen til deres egen. Etter suksessen med *The Score* bestemte de tre talentene seg for å satse på egne solokarrierer. Både Wyclef og Lauryn Hill har inntatt sine respektive posisjoner som superstjerner i det kommersielle hip hop markedet, mens Pras har jobbet mer i det stille på produsentsiden av miksebordet. Den siste utgivelsen til The Fugees var et *Greatest Hits* album som aldri burde sett dagens lys. Vi krysser fingrene for et nytt Fugees album i 2006! **9/10**

# GameReactor

**NORGES FETESTE SPILLNETTSIDE**

**MASSE NYHETER HVER DAG**

**NORGES STORSTE  
SPILLNETTSIDE**

**8000 UNIKE BRUKERE HVER  
DAG KAN IKKE TA FEIL:  
[WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO)**





KUN 199,-



KUN 99,-



KUN 169,-



KUN 99,-



KUN 199,-



KUN 99,-



KUN 199,-



KUN 189,-



KUN 199,-



KUN 189,-



KUN 189,-

LAGERSALG XBOX/PS2 FRA KUN 49,-

PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Shadow of the Colossus is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Courage can move mountains.



Skaperne av ICO™ sender deg ut på ditt livs største eventyr. I Shadow of the Colossus skal du i et land langt borte bekjempe monstre store som fjell, kun bevæpnet med et sverd og en bue. Er du modig nok til å ta utfordringen?

Bevis at du tør ved å sende "PS2 Shadow" på SMS til 2201 og få tilsendt et spørsmål. Svarer du riktig på spørsmålet, deltar du i trekningen om 5 spill og eksklusive t-skjorter. Det koster 5kr pluss vanlig SMS-takst.

[www.shadowofthecolossus.com](http://www.shadowofthecolossus.com)





*Thou possesses the Ancient Sword?  
So thou art mortal...*