

GRATIS
MAGASIN
Mars 2006
Nummer 38

Game reactor®

www.gamereactor.no

Norges str...

+
**THE
OUTFIT**
Et av månedens
beste spill!

EKSKLUSIVT!

RAINBOW SIX 5

VI HAR VERDENS FØRSTE BILDER FRA UBISOFTS EKSPLOSIVE FEMMER!

GHOST RECON 3

Mer taktisk og teknisk krig

ELDER SCROLLS IV

Vi har Nordens første anmeldelse!

★ GUDFAREN ★ DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY ★ DRIVER: PARALELL LINES ★ PREY

SJEFREDAKTØR Carl Thomas Aarum
(carl.thomas@gamereactor.no)

ASS. REDAKTØR Bernt Erik Sandnes (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, 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)
Gamereactor Danmark (+45) 45887600

ADRESSE Bentsebrugata 11B, 0476 Oslo
922 57 607 (info@gamereactor.dk)

INTERNETT 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

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske butikker som bl.a. EB Games, El-Kjøp, Expert, SpaceWorld og Spiderman butikken. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internetcafeer. www.gamereactor.no er Norges største spillside. Her finner du masse duggriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

03-06

Masse spill i mars

Mars er blitt en fin spillmåned!

Hei igjen, og velkomme til marsutgaven av Gamereactor! Mars er den siste måneden i regnskapsåret, og derfor kommer det litt av hvert å bruke både tid og penger på denne måneden. På sett og vis er det nesten nyttårsaftnen for hele verdens økonomer. Gratulerer til dere.

Månedens blad er proppet av det aller feteste du kan vente deg i spillhyllene i måneden(e) som kommer. For det første sendte vi avgårde Martin Rosmo Hansen til FunCom midt i februar for å få en eksklusiv titt på deres kommende storspill Drømmefall. Joachim har satt karakter på EAs storsatsning Gudfaren, Kristian har spilt seg gjennom Ghost Recon: Advanced Warfighter, og David har som alltid tatt månedens sportspill pluss litt til. I tillegg har vi om talen på en av årets feteste spill så langt; Oblivion, og selvsagt en drøss andre store og små spill.

Personlig har jeg ikke spilt så allverdens denne måneden. Det har gått en del i Kampen om Midgard, og Command & Conquer: First Decade, men utover det så har det vært litt for lite spilling denne måneden. Det har jeg tenkt til å gjøre noe med så fort jeg får anledning til å sette med ned med Oblivion.

Jeg har for øvrig fått masse tilbakemeldinger på min forrige leder. Der hvor jeg klagde over et innbrudd i boden min. Dette er en av de mailene jeg fikk: "Hei Carl Thomas! Trist det med innbruddet, men sant å si så driter jeg en lang marsj i hele kjellerboden din. Hilsen Roger fra Moss". Vel, "Roger fra Moss", nå er det JEG som har en halv side å boltre meg på her, og her skriver jeg akkurat hva jeg vil. Vil jeg syte og klage, ja, så gjør jeg det.

Hadde jeg skullet skrive en tilbakemelding til meg selv på den lederen sist, så hadde det blitt noe sånt som "Hei Carl Thomas... Nå ble jeg skikkelig lei meg. Jeg gråt bitre tårer mens jeg leste hvilken ulykke som hadde rammet deg, og jeg har problemer med å sove. Tenker bare på at noe sånt kan skje med hvem som helst.



Meg også. Jeg kondolerer" Roger fra Moss – dette er et brev jeg hadde satt pris på. Tenk på det til neste gang.

Dette bildet er for øvrig fra årets Gullstikke hvor jeg fikk legge hendene mine rundt den nydesignede Nintendo DSen for første gang. Det nye designet gjør at maskinen er bortimot like sexy som PSP, og man nesten bæres som et smykke i spesielle anledninger.

Om med det ønsker jeg dere alle en riktig god lesing! Unntatt Roger fra Moss.

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

Medarbeidere



Frederik Røssell

Frederik sitter på vårt hovedkontor i Danmark og jobber med det grafiske. Og ja, han er dansk. Men han har verken almage (enda) eller rødpolse-mage av den grunn. Frederik er tålmodig som en førerhund selv om klokken tikker avsted, og deadline slår oss i hodet. Etter en litt vel hektisk og stressende deadline sendte vi han en bok vi synes passet; Suicide Bunnies. Håper ikke han tok det på feil måte... Det er alltid hyggelig å jobbe med deg Frederik. Vi spiser mer kartoffelbrød neste gang.



David Skovly

David er mannen med westernskjorta, og derfor har han fått det naturlige tilnavnet Cowboy David de siste ukene. Han har spilt og skrevet litt av hvert denne måneden, blant annet Poker (Cowboy Poker), Fifa Street 2 og Fight Night Round 3. Og siden Cowboy David er mannen som svarer telefonen med "CTU", så har han også fått jobben å sette karakter på 24: The Game. Litt film og musikk har det også blitt, så veldig bra innsats av David! Bildet er fra Gullstikka, og Cowboy David er selvsagt korrekt antrukket.



Kristian Nymo

Redaksjonens største grafikk-hore. Uten tvil. Kristian er mest sannsynlig det eneste mennesket på denne siden av Atlanterhavet som synes Perfect Dark Zero er bra. Han drømmer seg bare bort i alle de fete effektene og stilige filterne, 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. Begynte å sloss med Onkel P på Gullstikka, selv om det egentlig ikke var med mening. Sier han.

KATE BECKINSALE

SCOTT SPEEDMAN

UNDERWORLD EVOLUTION

KOMMER PÅ KINO

www.ctn-film.no

DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT
DISTRIBUTORS AS



Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Dubbeditter?

Jeg leste et av de tidligere innsendte brevene, der stod det at Sony fjerner ting og dubbeditter fra PS3 for å få ned prisen. Er dette sant? Og dette leserbrev-greiene er seriøst bra, man får liksom en følelse at det er en levende person på andre sider som faktisk vet hva han/hun snakker om. DRITBRA!
/mr. k

Ja, også i virkeligheten er det bare en maskin som sitter og genererer tilfeldige svar. Ganske smart hva?!

Vil Nintendo sovne stille inn?

Jeg har nettopp lest gjennom det nyeste Gamereactor, og ble (som vanlig) litt skuffet over at det er så få av de større titlene som kommer til Nintendo sine konsoller. Det er hovedsakelig Xbox, Xbox 360, PS2 og PC som tar de største bitene av kaka. I artikkelen 52 hotteste spillene 2006 var det 2 spill som kom til GC der det ene var plattformhora Splinter Cell. Og 5 til håndholdte DS. Det er ca. 13.5% til Nintendo sammenlagt, mens for eksempel PC med sine 16 får ca. 30.8%. Hva er grunnen til at det slippes så mange flere spill til de andre konsollene og PC? Hva gjør at Nintendo står med 13.5% sammenlagt når Microsoft har ca. 36.3% på bare Xbox 360? Vil mangel på gode spill for Nintendos konsoller fortsette, og vil Nintendo sovne stille inn? Mange spørsmål, men jeg håper dere vil svare. /zZZ

Jeg håper av hele mitt Nintendo-hjerte at du tar veldig feil. Men nå skal vi huske på at GC er helt i slutfasen av sitt liv, og vi venter spent på Revolution. Men der har vi ennå ikke sett noen spill, så vi kan ikke glede oss til dem enda. Det er også lettere å glede seg til spillene som skal åpne opp for neste generasjon på X360, enn å glede seg til spillene som skal begrave GameCube.

Alternative navn?

Hey! Kan dere ikke lage en feature, hvor man skal finne artige navn på utgitte eller kommende spill? Som: Rattlefield 2: Chains and Metalpieces, Weed and Speed Wunderbaum 2, Metroid Crime: Civilians Burn!, Zelda: The Missing Link, ShameReactor (Ok, ikke et spill da...), Fed and Alive 5, Turnout 3: Shakedown, Crack (Black ikke sant... dere skjønte det sikkert), Counter Hike: In The Backseat Again, Mod of Car, Chokemon, Man Left Auto: Missing Car. Eller hva med Paynation 3? (Hvis den kommer til å koste like mye som ryktene sier da...) /Mr. G

Haha! Skulle likt å spille Zelda: The Missing Link og Counter Hike: In The Backseat Again. Ellers er våre favorittspill Failo 2 (Halo 2), Table (Fable) og Sell-a-sensation (Civilization).

Mer penger!

Dette er en ny tillitsklæring! Jeg har nå fått enda mer penger mellom fingrene. Store penger. Dette avler store tanker i hodet mitt! STORE tanker! Jeg tenker; HVORFOR bare ha pc? Hvorfor ikke utvide med en konsoll? Hm? Selvfølgelig kan jeg det. Selvfølgelig kan jeg kjøpe meg en konsoll. Men hvilken? De florerer jo! Jeg aner ikke hvilken jeg skal velge. Og kommer det ikke nye snart? PS3? Nintendo leker vel også med noe gøy? Jeg er i tvil. Jeg er desperat, men synes dere jeg burde vente med å kjøpe til det nye kommer på markedet? Ydmykt hilsen, deres for alltid.
/Storm Arné

Hei Storm! Om vi ikke husker feil, så manglet du høytalere sist. Om du ikke har kjøpt deg det til nå, så burde det være ganske høyt på prioriteringslisten. Ellers kommer konsollvalg alltid an på hvilke spill du kan like. Vanskelig å anbefale det ene eller det andre.

Ufortjent refs? - Månedens leserbrev

Mange spillere har sagt at spillet robocop bør brenne. De sier at spillet har dårlig skyting, grafikk, og "feeling". Og det beste med det, er at dette er sant. Likevel jeg mener at dette spillet har spredd mye glede i mitt hjem. Jeg husker kvlden jeg og kompiser satt oss ned med robocop. For å si det slik; Vi lo oss halvt ihjel. Vi lo til vi holdt på å brette oss. Robocop sugde så innmari at vi bare måtte knuse hele greia. Dette førte til enda mer latter. Det er sjeldent jeg har rett ut kost meg så mye med et spill, og jeg vil faktisk si at det var verdt penga! Hva andre må si får være opp til dem.
/Peter Kongsvik

Dere høres helt klart ut som en sunn kompisgjeng. Å knuse TV-spill på fritiden rager vel høyt der oppe sammen med å starte gressbranner og skyte småfugler med luftgevær, og derfor skal vi sende dere litt mer å henge fingrene i. Shadow of the Colossus er på vei i posten!

Free Record Shop

Hvorfor kommer ikke bladene deres til Free Record shop? Møren min jobber veldig nære den butikken på Stortinget, men der er det aldri blader. Og jeg bor langt borte fra sentrum, så jeg får ikke alltid blader.
/Per Sunde

Da kan du jo bare tegne et abonnement, så er det ikke noe problem lenger!

Hesten i Shadow of the Colossus

Er det bare meg som syns at den elendige styringen når du rir på Agro ødelegger VELDIG mye av gleden i å ri rundt i den enorme verdenen? Akkurat den delen kunne vært gjort

Brev_Forumsnakk

GODE ORDTAK, NOEN?

FORUM



Her kan dere legge inn gode ordtak og så kan kanskje GR lage en bok :) Jeg begynner: "Det er bedre med system i rotet enn rot i systemet" Den brukte jeg mye for mot mamma når hun begynte å rydde i tingene mine.
/IKV Clyde

Det er bedre med 100 elefanter på taket, enn en Xboxhore på forumet
/Lskgutt5

Eg kan hauevis av tulleordtak men her er en av mine favoritter blandt di skikkelige: "Tap og vinn med samme sinn." /Sleepy

Å tenke før du snakker, er som å tørke seg i ræva før du driter /redcreek

Isteden for å prøve å huske gamle gode gjerninger, frisk dem opp med nye!" dette har jeg levd etter hele livet! /Sauron

Ok... Vel, her er ett: "Ikke bry deg om hva en sier, men HVEM som sier det." Fant den på selv for en god del dager siden! /10tacl

"Når krybba er tom har hesten spist Jesus", "Det er ikke lett å være så dum når man er så feit", "Bedre å ha data på hjernen en hjerne i datan" (den ble skikkelig dårlig)
/PolarBear

Det er bedre med en smeltet, men pen is, enn en frossen penis? Nei, det ble bare rot....
/Aran

Det er plass til mye god mat i et tomt kjøleskap /Lskgutt5

The more you sweat in training, the less you bleed in war. /ThreepWood

Den var søren meg ikke dårlig, ThreepWood. Dette er kanskje ikke et ordtak, men det var noe jeg pleide å si når jeg var liten, spess når jeg spilte football. Feks når søstra mi bomma på en pasning eller når jeg dribla henne, så sa jeg alltid "Det gjelder å ha teknikk." Hun ble rimelig lei av det ordtaket. Si det til kompisen din neste gang du vinner i Fifa eller Tekken.
/Kris

så sinnsykt mye bedre spør du meg... Takk for et knallbra blad! /mr. Lovely

Nei, det er ikke bare deg som syns det er kjipt. Men det er sakens det eneste vi har å utsette på spillet også.

Utålmodig Killzonefan

Hei! Jeg lurer på når Killzone-oppfølgeren kommer ut? DET HAR STÅTT i bladet deres at det skulle komme ut en tid mellom januar og februar, men jeg har ikke sett det. Sto det i en utgave at Gurellas hadde snakket om Killzone 3? Og kan dere fastslå en dato på når spillet kommer ut? /Kristoffer Hansen

Hei! Du må ikke tro at vi bare sitter og finner på ting, og skriver det i bladet, selv om det hadde vært kjempegøy. Det var meningen at vi skulle få se noe mer til Killzone i starten av året, men så ble det endring i planene. Og vi vil ikke akkurat ta på oss skylden for det.

Killer7

Dere i Gamereactor har sagt at Killer7 var en av de største skuffelsene i 2005. Sitat: "Det som på forhånd så ut som en høyst interessant, innovativ og original spillopplevelse med klare noirvibber viste seg å være et av årets dårligste spill, uten tvil."

Jeg leser andre blader i tillegg til Gamereactor, og i det engelske NGC har de skrytt Killer7 opp i skyene. Hvorfor det? Er det engelskmennene som har dårlig smak?
/mats jørgensen

Ja.

Hei

Hei på dere i Gamereactor. Ville bare takke for et veldig fint blad som kommer hver måned, og som jeg har det like mye morsomt med hver gang. Noen ganger er jeg ikke helt enig i alt dere skriver, men jeg syns omtalene deres er generelt underholdende og morsomme. Fortsett med den gode innsatsen!
/Joachim Gregersen

Jammen. Dette var hyggelig å høre. Det er alltid godt å vite at folk setter pris på det en gjør, så dette er vi glade for.

Gamereactor suger

Gamereactor er et drittblad! Hvorfor har dere bare artikler og anmeldelser av tv-spill, og ikke damer? Jeg kan godt begynne å annelde damer for dere. Damer er mye bedre enn spill!
/Røvern

Ja, gjør det. Skriv anmeldelser av to av de siste damene du har hatt, en på 800 tegn, og en på 2300 tegn, og send det inn, så kan vi se om det passer oss. Eller ikke.



16+
www.pegi.info



BLACK

BLACK TAKES YOU DEEP INTO THE WORLD OF THE UNSANCTIONED MILITARY: BEYOND THE ARMY, BEYOND THE LAW, BEYOND CONSEQUENCE. YOUR MISSION: TO HUNT DOWN THOSE THAT NO ONE ELSE CAN STOP. LET NOTHING STAND IN YOUR WAY.

"PREPARE YOURSELVES FOR BLACK. IT'S THE MOST SPECTACULARLY MACHO SHOOTER EVER MADE!"

10/10 - OFFICIAL PLAYSTATION2 MAGAZINE



www.black.ea.com



PlayStation 2

© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and BLACK are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand. "The Sims" and the "The Sims" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Tempo_Liste

RYKTE SPALTEN

God of War 2

Et dokument fra Sony kom nylig ut blant europeiske spilljournalister. Der stod det en hel del om Sonys planer for det neste året. De mest konkrete var om God of War 2, som ser ut til å bli sluppet neste år til traveren Playstation 2.

Ny versjon av PSP?

Sony ryktes å jobbe med en ny versjon av PSP som vil ha fire gigabyte innebygd minne samt et lite kamera. Sistnevnte kan brukes til trådløse videosamtaler, Eye-Toy-lignende spill og som webkamera til Playstation 3.

Nettleser i Nintendo Revolution

Nintendos Revolution skal ifølge ryktene ha innebygd nettleser. Ved hjelp av denne skal man kunne surfe på Nintendos eget nettverk der man kan laste ned spill, lese nyheter og chatte med andre Revolution-eiere.

World of Warcraft til Xbox 360, tross alt?

Et seiglivet rykte sier at Microsoft har gitt Blizzard en stor sekk med penger for en Xbox 360-versjon av World of Warcraft. I følge samme kilde vil ekspansjonen Burning Crusade slippes først til Xbox 360 - og noen måneder senere til PC.

Dreamcast-spill via Xbox Live Arcade

Etter suksessen med Xbox Live Arcade skal Microsoft akkurat nå forhandle med Sega om rettighetene til deres Dreamcast-spillarkiv. Det kan deretter bli mulig å laste ned over 50 klassikere som Space Channel 5, Shenmue og Sonic Adventure for en billig penge.

Diablo 3 på gang?

Blizzard rekrutterer akkurat nå folk til sitt gamle Diablo-team. Det man leter etter er først og fremst ulike typer teknikere og manusforfattere, noe som har ledet til en strøm av rykter som hevder at Blizzard endelig har begynt å utvikle Diablo 3.

Phantasy Star Universe til Xbox 360

Redaksjonsfavoritten Phantasy Star Universe sies å være på vei til Xbox 360. Det skal likevel komme litt etter PC- og Playstation 2-versjonene. Ettersom man lagrer figuren sin på den sentrale serveren vil man kunne begynne å spille på de andre formatene, og deretter fortsette med samme figur om man skaffer seg Xbox 360-versjonen.

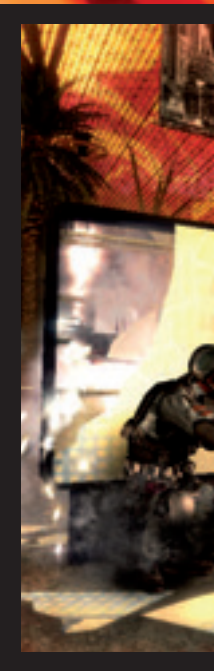
Sony vil konkurrere med Revolution

Sony har fortalt at de sikter mot å ta opp lavpriskampen med Nintendo Revolution gjennom å lansere eget liknende spilltilbehør til Playstation 2.



Viva Las Vegas

Ubisoft har brukt masse tid på å skape en autentisk versjon av Las Vegas inklusive viktige landemerker som Caesars Palace, Shangri-La, MGM og selvsagt Fremont Street.



Første bildene av Rainbow Six 5!

Tom Clancys sortkledde spesialsoldater slår til mot terrorismen i Las Vegas

Etter å ha maltraktert terrorister over hele Vesten i actionfadesen Rainbow Six: Lockdown tar Tom Clancys beinharde spesialpolitiladegrep – og inntar Las Vegas.

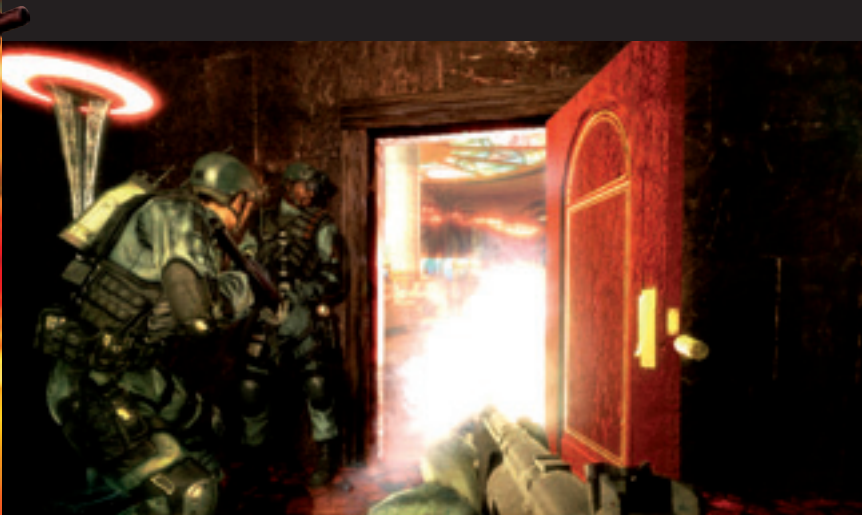
Rainbow Six: Vegas er den femte utgaven i rekken og byr på mengder av nyheter samt en hel drøss velkomne forbedringer. Til å begynne med har Rainbow Six byttet lagmedlemmer, og består nå av Logan Keller – tidligere spesialsoldat i den amerikanske hæren og

rutinert lagleder kjent for medrivende skyting og iskalde nesestyvere. Med seg vil han ha Michael Walter, granatekspert (og tidligere Special Air Service-loytnant) og Jung Park, koreansk snikskytter og ekspert på alle typer elektronikk.

Sammen tilkalles de til gledesmetropolen Las Vegas, der en internasjonal terroristgruppe truer med å detonere en bombe som kan jevne hele byen med jorden. I Rainbow Six: Vegas kommer det til

å finnes betydelig flere sivile enn i tidligere spill – og disse må Logan og laget naturligvis få i sikkerhet, eller i det minste unngå å skyte i filler. Dette, sammen med de mer intensive ildkampene, kommer til å kreve mer planlegging og taktikk fra spillerens side.

Rainbow Six: Vegas slippes til PC og Xbox 360 en gang i vinter.



Etter middelmådige Rainbow Six: Lockdown har Ubisoft forstått at det arkadeaktige opplegget ikke fungerte sammen med Rainbow-konseptet, og har derfor vendt tilbake til spillseriens simulatorlignende røtter der ett skudd kan drepe, og der smart planlagt taktikk og stor forsiktighet blandet med overraskelseselementet betyr fremgang.



De brune kjelleretasjene og betonggrå parkeringshusene fra de tidligere Rainbow Six-spillene har måttet vike for de neonbelyste kasinogulvene som utgjør grunnstammen i Las Vegas.

Tempo_Notiser

Snoop Dogg starter spillturnering

At Snoop Dogg elsker spill har vi visst lenge. Nå har han på eget initiativ annonsert en spillturnering kalt Hip-Hop Gaming League. Denne eksklusive ligaen er kun åpen for store stjerner. Det er Snoop Dogg selv som velger hvem som får være med i turneringen, og utenom han selv er også Method Man, NFL-stjernen Chad Johnson samt NBA-spilleren Carmelo Anthony klare. Alle spill skal spilles på Xbox 360 og via Xbox Live.

Spillsjef krasjer bil til fire millioner

Sjefen for det konkursrammede selskapet Gizmondo (den bærbare spillenheten som også fungerer som en GPS), svensken Stefan Eriksson, har smadret sin fire millioner kroner dyre Ferrari Enzo under en kappkjøring mot en venn i Malibu. Eriksson gikk av som leder for Gizmondo for en liten stund siden da det kom fram at han og flere andre i selskapets svenske avdeling hadde vært medlemmer i den svenske mafiaen i begynnelsen av nittitallet. Ferrari Enzo bygges i en veldig begrenset opplag og er ikke å få kjøpt, så dette var en smekk på pungen til den svenske råkjøreren.

Playstation 3 - kraftig forsinket?

Sony, som tidligere har hevdet at deres nye konsoll kommer i løpet av våren 2006, innrømmer nå at konsollen neppe kommer før seint på året. En talsmann for firmaet begrunnet forsinkelsen med at enkelte komponenter til PS3 ikke blir produsert raskt nok.



Presidenten i Enterbrain, Hiokazu Hamamura, uttalte at han antar at konsollen ikke vil komme ut i mai siden Sony ikke ennå har begynt å ta forhåndsbestillinger.

Dersom den ikke når ut i løpet av våren, vil Playstation 3 etter all sannsynlighet bli lansert etter oktober for å dra mest mulig nytte av den lukrative perioden rundt julefeiringen. Vi krysser alt vi har av fingre og tær, og håper på julen.

Nye Zelda til Revolution likevel?

Det var NGC magazine som først slapp opplysningene om at Nintendo planlegger å legge til Revolution-funksjoner i kommende Legend of Zelda: Twilight Princess. I siste nummeret sier de at de er vel vitende om at både Reggie Fils-Aime og Nintendo benekter dette, men at det faktisk er sanne opplysninger. The Legend of Zelda: Twilight Princess hadde unektelig vært en sterk lanseringstitel til Revolution og om vi skal tro NGC magazine kommer Nintendo å fortelle alt om dette under E3-messen. Opplysningene innebærer at spillet kommer til å slippes samtidig med Revolution.

Reklametrøbbel for Activision

Hvis du har sittet foran TV'en under en reklamesnutt og tenkt "slik ser det jo slettet ikke ut når man spiller det" så er du ikke den eneste. I England har flere klagd på Activisions reklamer av Call of Duty 2 og Call of Duty: Big Red One, og det har ført til at Advertising Standards Authority har sagt at reklamene er misvisende og ikke kan vises igjen i deres nåværende form. Activision sier at dette er normal markedsføring i spillindustrien, men ASA står ved sitt krav om endringer i reklamene.

Nintendo øker produksjonen av Gameboy

Man skulle vel kanskje tro at dette skulle gjelde Nintendo DS eller Gameboy Advance Micro, men det er faktisk Gameboy Advance SP som verden skriker etter. Ingen rår over den gamle klassikeren og istedet for å kutte ut produksjonen, har Nintendo nå beordret å øke den. Samtidig som det er gode nyheter for Nintendo ettersom de tjener store penger på Gameboy Advance SP, så betyr det samtidig at lille Micro ikke har lykkes så bra som forventet.

- Black kommer ikke til 360

Alex Ward, Criterion's daglige sjef sier i et intervju med Eurogamer at han kan avkreffe alle rykter om at det actionspøkkede skytespillet er på vei til Microsoft's Xbox 360. Ward sa følgende da han ble spurt om Black var på vei til X360: "I keep reading all over forums that we're going to make a 360 version of BLACK, and it's just not true, the only time you'll see the BLACK franchise on the Xbox 360 is when we make BLACK 2 on it in a few years." Ryktene avkreftes altså fra Criterion selv, men vi tror det er ugler i mosen...

Tempo_Liste

FIRE RALLYSPILL DU BURDE HA

Fire gromme racingopplevelser



Colin McRae Rally 04 PC/PS2/XBOX

Selv om Colin McRae ikke har vunnet et rally siden 1994, (han har fokusert på å kjøre i stykker så mange biler som mulig) har spillene som bærer hans navn alltid eid. Best er det fjerde spillet i serien der den noe tyngre bilfysikken inviterer til vanvittig brede sladder. Fungerer fantastisk med Logitech Momo Racing Wheel.



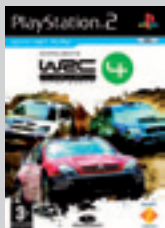
Rallisport Challenge 2 XBOX

Virkelighetens Gruppe B-biler ble forbudt på slutten av 80-tallet på grunn av en del dødsulykker. I Rallisport Challenge 2 er de dog høyst tillatte og er helt vanvittige monsterbiler som Audi S1 og MG Metro utgjør grunnstammen i dette herlige arkadespillet. Sykt flott, superraskt og med grom Live-modus.



Richard Burns Rally PC/PS2/XBOX

Den nylig avdøde rallystjernen Richard Burns var en kontrollert, engasjert og veldig interessant sjåfør som satte farge på et ellers ganske trist WRC-sirkus. Spillet hans er en fullfjernet simulator, og et av de absolutt vanskeligste racingspillene noensinne. For alle med masse tålmodighet og en forkjærlighet for rally.



WRC 4 PLAYSTATION 2

Sonys WRC-serie er en av de mest ujevne spillføljetongene i verdenshistorien. Kvaliteten pendler fra bedrovelig smørje til briljant rallymagi. WRC 4 bærer i aller høyeste grad beskrives som det siste. Velbalansert bilfysikk (semi-simulation), lisensierte førere og biler samt brutalt pen grafikk gjør dette til en vinner.

Tempo_Humor

Festlig Verdens beste håndkontroll?



Himmelsk håndkontroll

Sjöstjernen Patrik som rosa PS2-kontroll

Den er verken stilig utformet eller spesielt vellagd, men til tross for dette kan vi ikke la vær å hylle Game Elements opp i skyene for den hysterisk morsomme SpongeBob-kontrolleren som minner om sjøstjernen Patrik. Vi fant denne lyserøde klumpen på salg på spillreisen vår til USA og et umiddelbart innkjøp var ikke til å unngå. Petter spiller Tekken 5 kun med denne kontrolleren, selv om ikke sirkelknappen fungerer.

Kraftfull boks

Sony hevder at Playstation 3 kommer til å knuse Xbox 360 på ren styrke med Cell-prosessen, Nvidias RSX-chip og full HD-oppløsning (1080p).



Playstation 3 i høst?

Alt klart for europeisk lansering i september

Med stillheten kom tvilen og med tvilen kom ryktene om en kraftig forsinkelse. Vi hadde så smått begynt å regne med at PlayStation3 ikke skulle lanseres i Europa for neste år. Men etter hva Gamereactor har erfart har det kun handlet om å få alle partene involvert i Blu-Ray-prosjektet til å komme til enighet om alle detaljene rundt det nye formatet. Alt dette skal nå være spikret og Sony er klare til å gå ut med en offisiell dato for den japanske premieren.

Om alt går som smurt kan PlayStation3 utgis til å rekke våren, akkurat som Sony tidligere har uttalt. En nøyaktig release skal, om infoen stemmer, bli annonsert i midten av mars (følg med på

www.gamereactor.no for siste nyhetsoppdatering). En informasjonslekkasje hos Sony forteller oss at Europa og USA får PlayStation3 allerede i september, bare noen måneder etter utgivelsen i Japan.

Sony er klare til å masseprodusere konsollen sin og det eneste spørsmålet er egentlig hvor mange spill som rekker lanseringen. Informasjonen peker entydig på at verden får se PS3 for året er omme. Nylig viste Sony planlagte lanseringstitler i Europa til sjefer og PR-personer, noe de ikke ville gjort dersom lanseringen var planlagt til neste år.



Epics Unreal Tournament 2007 er et av mange spill som skal være klart til release.

Tempo_Liste

KOMMENDE UTGIVELSER

De viktigste datoene

17. mars Denne dagen kommer det en lang rekke spill som Ateller Iris: Eternal Mana, Battlefield 2: Modern Combat (360), Buzz: The Big Quiz, Commandos: Strike Force, Driver: Parallel Lines, Ghost Recon Advanced Warfighter, Pro Evolution Soccer Management, Sonic Riders og The Outfit.

23. mars Spørsmålet er vel egentlig om det er et tilbud du ikke kan si nei til, men denne dagen slippes i alle fall Electronic Arts spilladopsjon av Gudfaren. Samme dag holder Satoru Iwata et foredrag på Game Developer's Convention i San José, og vi forventer at han skal avsløre nye detaljer om Revolution. Dagen etter taler Sonys Phil Harrison om PlayStation 3, og han kan også gjerne komme med litt håndfast informasjon.

24. mars De norske spillhyllene berikes med Faces of War, Megaman: Powered Up, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Worms Open Warfare.

31. mars And 1 Streetball, Animal Crossing: Wild World, Blazing Angels, Championship Manager 2006, Desperados 2, Evolution GT, Exit, Far Cry Instincts Predator, Full Spectrum Warriors: Ten Hammers, Gauntlet: Seven Sorrows, Monster Hunter Freedom, NBA 2K6, NHL 2K6, Odama, Outrun 2006: Coast 2 Coast, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: DS, Splinter Cell: Essentials, Tokobot, Übersoldier og Untold Legends: The Warrior's Code slippes i dag.

7. april Tomb Raider: Legend, Final Fight: Streetwise, Hearts of Iron II: Doomsday, Magna Carta, Socom: US Navy Seals Fireteam Bravo, Socom 3: US Navy Seals og Top Spin 2 kommer ut i butikkhyllene.

12. april Gamereactor #39 er på gata. Les mer om det kommende nummeret et par uker før det slippes på www.gamereactor.no.

20. april Denne dagen slippes den tredje ekspansjonen til Final Fantasy XI; Treasures of Art Urhgan, samtidig som Xbox 360-versjonen av spillet lanseres.

21. april Electroplankton er egentlig ikke et skikkelig spill, mer et audiovisuelt eksperiment, men det er veldig trivelig at Nintendo likevel velger å slippe det. Samme dag kommer også Samurai Shodown V, State of Emergency 2 og fremfor alt Tetris DS.

28. april GTA: Liberty City Stories (PS2), Guild Wars: Factions, Guitar Hero, Half-Life 2: Episode One, Pokémon Link, Rampage: Total Destruction, Spell Force 2: Shadow Wars og Trauma Center skal være ute i butikker landet over.

OBS! Datoer kan endres uten varsel!

Winner, Best RPG of E3

- Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,
Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"One look at Oblivion will shatter your
conceptions about what is possible in a
video game."

- GameInformer

"The biggest title for the
Xbox 360, and the one I'm
most looking forward to."

- GamePro Magazine

"Oblivion is, at this time, the best-looking
game I have ever seen in my life."

- Xbox.com

"To call the graphics 'amazing' is
an extraordinary understatement."

- GameSpy

The Elder Scrolls IV OBLIVION

The RPG for the Next Generation



www.kamedia.com
K.E. Media hevviser til nærmeste
forhandler på telefon 33 48 74 20





Fem minutter med...

Petter Engelin, sjefredaktør i vårt svenske søstermagasin, og grafisk formgiver i Gamereactor.

Hva er ditt første spillminne?

- Når jeg spilte Combat mot en fetter på hans Atari 2600. Jeg var fem år gammel og ble helt hypnotisert. Et år senere fikk jeg min første spillemaskin, en Coleco Vision, som med sin eksklusive finish virket lukseriøs og futuristisk. Frenzy, Lady bug og Looping var tre spill jeg nesten spilte istykker.

Favorittkonsoll?

- Uten tvil Sega Mega Drive. Jeg samlet ukelønn i nesten et år før jeg hadde råd til den, og her var jo Streets of Rage, Toe Jam & Earl og Golden Axe – tre fantastiske spill som jeg fortsatt elsker.

Dårligste spillkjøp?

- Når jeg som fattig tenåring betalte 6000 kroner for en ubrukkelig 3DO hører vel til en av mine absolutt dårligste spillkjøp. Min Atari Lynx var også et urdårlig innkjøp. Om man ser på spill snarere enn konsoller var ikke Rise of the Robots til Super Nintendo et klokkerent kjøp. Spillet var pent, men nesten uspillbart.

Favorittspill?

- Det er vanskeligere å si, selvsagt... Mine tre favoritter er Nighst: Intro Dreams (Sega Saturn), Wipeout 2097 (PlayStation) og Half-Life 2. Tre spill som underholdte meg på briljante premisser og som til og med forandret meg som spiller og spilljournalist. Andre spill jeg virkelig elsker er Sega Rally Championship, Ride Racer, Street Fighter Alpha 3, Resident Evil 4 og Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Verste spill du har testet?

- Super Nintendo-spillet Winter Gold er fortsatt den mest plagsomme spillopplevelsen jeg overhodet har lidd meg igjennom. Robocop til PlayStation 2 og Xbox er et annet spill som havner

høyt opp på listen over verdens verste spill.

Siste innkjøp?

- Jeg er selvfølgelig veldig bortskjært og jeg betaler ikke for alle spillene jeg nyter, siden vi får det meste tilsendt til bladet. Jeg kjøpte likevel Ninja Gaiden Black og God of War for noen få måneder siden. To mesterlige spill som jeg savnet i samlingen min.

Hvor stor er spillsamlingen da?

- 42 konsoller (inklusive dubletter) og over 600 originalspill (eksklusive dubletter). Litt stolt er jeg, selv om det meste er stuet bort.

Verdens mest overvurderte spill?

- Jeg får lov til å si Perfect Dark her, selv om Devil May Cry-spillene fortjener et spark i rumpa. Jeg likte ikke Perfect Dark til Nintendo 64 og forstår fortsatt ikke hva som var så bra med det. I starten hakket det som en overhead-prosjektor med startproblemer og storyen var så tullete at det sjeldent lyktes å holde seg nyktern. Sett i lys av Golden Eye 007 var det et meget middelmådig actionspill.

Verdens mest undervurderte spill?

- Juiced! Det ser ut til at det er få som har innsett hvor brilliant dette racingspillet egentlig er. Et av de beste i sjangeren noen sinne.

Sony PSP eller Nintendo DS?

- DS. Jeg var skeptisk i begynnelsen og misliker fortsatt det ubegripelige designet, men det går ikke an å lukke øynene for det sterke spilltilbudet: Curse of Darkness, Trauma Center: Under the Knife, Phoenix Wright: Ace Attorney, Resident Evil: Deadly Silence og Advance Wars: Dual Strike er alle strålende spill.

MÅNEDENS MINUS

Skuffende OL

Norge hadde enorme forventninger til OL, men hentet hjem skuffende få gullmedaljer. Og det værste er ikke å tape, men å bli slått av svenskene. Den svenske delen av redaksjonen maser.

Onlineavgift

I USA tar EA betalt to dollar for de som vil spille online på for eksempel Fight Night Round 3 til PSP, om man ikke betaler får man finne seg i at Electronic Arts får benytte dine personopplysninger til å sende ut reklame. Vi håper at vi slipper det her i Europa, da betaler vi mye heller for tjenester som Xbox Live.

Slapsemåned

Efter et absurd vær i slutten av februar og begynnelsen av mars, så har vi fått mer snø enn vi har hatt på ti år. Det er jo egentlig ganske hyggelig, men når sola begynner å smelte all snøen, så får vi mer slaps enn vi har hatt på ti år også. Vi gleder oss til å vaske til knes langs fortauene. Ikke moro.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Vi bare elsker å drukne i alle de tingene som er mulig i The Elder Scrolls. Grafikken er helt slående, atmosfæren er unik og mulighetene er nesten uendelige. Bethesda's etterlengtede firer er et mesterlig spill...

Spilldemoer via Live

Konsolspillere får endelig ta del av noe som har vært helt selvsagt for PC-spillere i mange år. Demoen til Fight Night Round 3 ble en enorm suksess, og vi håper selvfølgelig at flere utgivere følger opp og lar folk teste spillene før de stippes i butikken.

Gullstikka

Gullstikka betyr fest. Og det var det i år også. Selve utdelingen var unnagjort på en drøy time, og resten av kvelden var det festligheter. Veldig bra opplegg, som kjørte på skinner hele veien gjennom. Vel blåst!

Scrubs sesong 2 og 3

Sesong 2 og 3 av verdens morsomste komediserie kommer i mars. Vi har selvsagt forhåndsbestilt, og gleder oss veeeldig...

Vår måneder

I mars går vi inn i det som skal være vårmånedene. Det været vi har hatt i det siste varsler kanskje litt dårlig for bading og sandvolleyball sånn med det første, men vi er optimister. Det står på kalenderen at nå er det vår – så da er det vår. Jippi!

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskrone

GULLSTIKKA 2005

Lina Husemoen forteller om Gullstikka, og oppsummerer årets utdeling.



Gullstikka 2005 gikk av stabelen torsdag 2. mars og Gamereactor var selvfølgelig der for å overvære den største begivenheten i norsk spillbransje. Gullstikka er den årlige spillutdelingen som Norsk Spill og Multimediaforening (NSM) arrangerer hvert år. De startet første gang i februar 2003 og har blitt en viktig event i norsk spillbransje. Hensikten med denne utdelingen er å øke fokuset på spill, samt at det er en årlig samleplass for spillbransjen. En utvalgt fagjury får i oppgave å stemme frem årets spill i forskjellige sjangere. I tillegg har lesere av VG Nett hatt muligheten til å stemme frem folkets favoritter i de ulike sjangrene.

Gullstikka er ikke bare en utdeling der bransjen treffes for å kåre en vinner i forskjellige sjangere. Gullstikka er også med på å rette rampelyset mot spill og interaktiv underholdning og vise at det er en bransje i vekst som skal tas like seriøst som en hvilken som både film- og musikkbransjen. Tidligere har det vært mer en lekeplass for spillbransjen, men de siste årene har det lyktes arrangørene å gjøre det mer tilgjengelig for alle og dermed øke fokuset på hva som skjer i spillbransjen.

Hva betyr det for vinnerne å motta en pris i en kategori? Det er en anerkjennelse og et klapp på skulderen over vel gjennomført, alt fra import til markedsføring og distribusjon. Det å vinne en kategori er med andre ord en veldig fin tilbakemelding om at man har gjort noe riktig i, og at det blir satt pris på.

Bildet ovenfor er av Kjetil Walseth, kveldens blideste mann. Kjetil jobber i Vivendi, og mottok hele seks statuetter for World of Warcraft, blant annet årets PC-spill, årets rollespill og Folkets pris stemt frem av VG Netts lesere. I tillegg stakk Fear av med Årets Skumleste, så det må vi se var god fangst for Kjetil og resten av gutta hos Vivendi.

Dette var også en god aften for Nordisk Film, som distribuerer Sony sine maskiner. Totalt seks statuetter fordelt mellom Buzz og Sly 3. Ingen priser til God of War, for det var Resident Evil 4 som skulle kuppe både action-statuetten, og prisen for årets konsollspill. Mario Kart DS tok Årets Håndholdt, SSX: On Tour stakk av med Årets Sportspill og Civilization 4 ble årets strategispill. Ellers stakk et av våre favorittspill av med statuetten for Årets Eventyrspill, nemlig det glimrende Fahrenheit.

Gamereactor vil benytte anledningen til å gratulere alle vinnere, og takker for en flott kveld. Full oversikt over alle de nominerte og alle vinnerne finner du på www.gamereactor.no. Sees om et år!

Lina S. E. Husemoen

NINTENDO DS

16+

www.pegi.info

CLOSER TO THE HORROR



RESIDENT EVIL™ Deadly Silence © CAPCOM CO., LTD. 1996, 2006 ALL RIGHTS RESERVED



CAPCOM

RESIDENT EVIL™
Deadly Silence

Survive the terror of Resident Evil's bloody beginnings! The DS stylus and dual screen are your deadly weapons as the door to a zombie-infested mansion slams shut behind you. Tougher puzzles. Smarter zombies. Deadlier traps. Only on Nintendo DS.

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO

WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!





Tynn og kuuul MOBILTELEFON (1400,-)

Etter at Motorola gjorde kjempesuksess med den ultrasmarte Razr, prøver selskapet nok en gang med en tynn oppfølger. Motorola SLVR er dog uten klapp, men tastaturet ligner til forveksling på Razrs. Skjermen arbeider med 262 000 farger, men kameraet er det mest for pyntens skyld. Det kan høyst mase på seg VGA-kvalitet, men det er definitivt ikke derfor vi liker SLVR. Mobilen formelig oser av cool attitude. Hvem sa gatens kuleste spilljournalister?

Mer gadgets!

Vi snuser oss frem til de absolutt feteste mobilene, projektorene, MP3-spillerne og mye mer...

Vi fikk overveldende god respons på vår nye gadgetseksjon som vi introduserte i forrige nummer. Vi fortsetter selvsagt denne måneden med de aller kuleste dingsene som har dukket opp i postkassen vår i løpet av måneden, og det er ikke så rent lite.

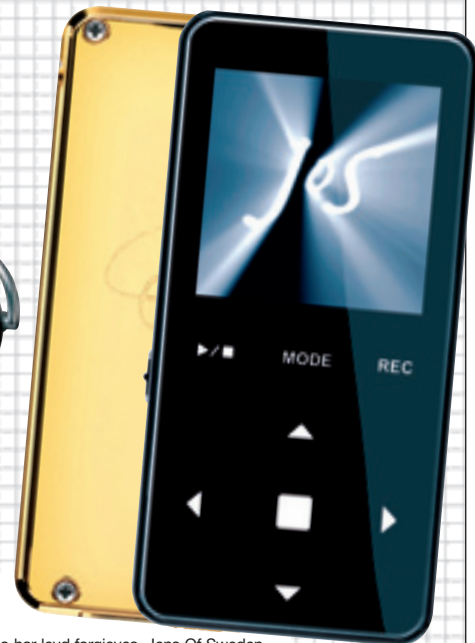


Projektor med stil PROJEKTOR (CA. 17.500,-)

Med kurver som en ren Formel 1 bil tar Hitachis nye PJ-TX200 deg med storm. Inngangene bakpå overlater ikke mye til fantasien. Der finnes komponent-, HDMI- og PC-inngang, så det meste kan kobles til og vises frem på projektoren. Bildet blir fenomenalt på grunn av 3LCD, som skiller de tre basisfargene rød, grønn og blå. Det gir et skarpere og mer nyansert bilde, og sammen med kontrastforholdet på 7000:1, som gir de mørke scenene i film et ordentlig løft, skulle den komplette hjemmekinoen være en realitet. Den er for øvrig også svært stillegående.

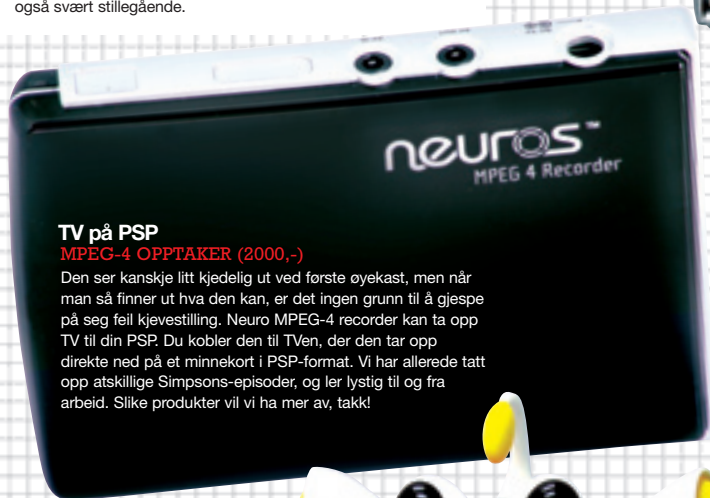
Knute på tråden? STEREOHEADSETT (1500,-)

Ledninger fra høretelefonene kan ofte være til sjenanse. Det har Platonics nå gjort noe med, og laget et nytt trådløst headset kalt Pulsar 590, som er et lite teknisk vidunder. En bluetooth-forbindelse sørger for kommunikasjonen til mobiltelefonen eller dataen, mens et bluetooth-adaptor kan settes i mp3-spilleren så musikken ledningsfritt kan fly gjennom luften og ende i høretelefonene. Dessverre er lyden meget svak når den går gjennom så mange lag, og selve høretelefonene kunne ha vært mer behagelige å ha på.



MP3 er gått gull! MP3-SPILLER (1500,-)

Man kan ikke påstå at Apple Nano har levd forgjeves. Jens Of Sweden erklærte seg like godt konkurs på sensommeren, men det er historie når de lanserer deres bud på en Nano-lignende mp3-spiller, MP-500. Den kan vise video og har 262 000 farger i den 1,6" store skjermen. Den fås med 1GB og eksklusive 2GB "Excentrique", som selvfølgelig er gullbelagte med 24 karat. Det sier seg selv at den slags kun er for de virkelig beinharder som ikke kan få nok gull og glitter, men det er et eller annet frekt over den, eller hva? Vi vil også ha bling bling!



TV på PSP MPEG-4 OPPTAKER (2000,-)

Den ser kanskje litt kjedelig ut ved første øyeblikk, men når man så finner ut hva den kan, er det ingen grunn til å gjespe på seg feil kjevestilling. Neuro MPEG-4 recorder kan ta opp TV til din PSP. Du kobler den til Tven, der den tar opp direkte ned på et minnekort i PSP-format. Vi har allerede tatt opp atskillige Simpsons-episoder, og ler lystig til og fra arbeid. Slike produkter vil vi ha mer av, takk!

Irriterende musikktrull ROBOT/HØYTALER (400,-)

Det store samtaleemnet på gadgetfronten og her på redaksjonen har vært den skjøre og merkelige roboten iZ Zizzle. Det rare utseendet passer meget godt til dens funksjonsmessige side. Etter et trykk på magen starter orkesteret som roboten bærer rundt på, og det kan endres og remixes ved å dreie på de traktformede ørene dens. Ved igjen å trykke på magen dens, kan tempoet økes, og ved å legge til en mp3-spiller, kan din egen musikk remixes med iZs lyder. Det er umulig å hate den lille krabaten.



Kapsel fra det ytre rom MEDIA CENTER PC (UKJENT)

På få sekunder er den lille vennen klar for action med det spennende designet fra et svensk team. Kapsel er den første computeren som kjører på Intels Viiv. Viiv er en plattform som kjører et mediesenter, og skulle etter sigende bli meget bra. Den lille Kapselen måler ikke mer enn 270 x 230 x 100 med mer og fungerer både liggende og stående, i tillegg til at den selvfølgelig også kan monteres på veggen. Den har innebygd 7.1 surround sound og er HD-kompatibel. Vi ser frem til slutten av året. Det bør alle andre også, for da blir etter all sannsynlighet Kapsel lansert.



Sound BLASTER

EXPERIENCE THE ULTIMATE GAMING AUDIO...



- Ultrarealistisk lyd via stereo hodetelefoner med X-Fi CMSS-3D.
- Få enda bedre lyd i din **QUAKE 4™** med X-Fi 24-biters Crystalizer
- EAX AVANSERT HD 5.0 Realistisk lyd- lukk øynene og kjenn frykten!
- Raske spill uten hakking pluss støtte for X-RAM.

IN THE ULTIMATE WAR...

QUAKE 4

...THE INVASION HAS BEGUN



WWW.QUAKE4GAME.COM



CREATIVE

www.europe.creative.com

©2005 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders. ©2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold | Prey, Enemy Territory: Quake Wars. Les flere beta-tester på www.gamereactor.no



□ Format PC/XBOX 360 □ Utvikler HUMAN HEAD STUDIOS □ Utgiver TAKE TWO □ Genre ACTION □ Utgis JUNI

Prey

Kjøtt, metall, stygge romvesener og indianere – det gamle Prey gjenopplives!

Livets gang er av og til litt rar og vanskelig å forutse. Da Tommy gikk fra jobben på bilverkstedet for å hjelpe kjæresten Jenny med å stenge baren hun eier, trodde han aldri at dagen hans skulle slutte slik den faktisk gjorde. Et romskip stråler opp Tommy, Jenny, Tommys farfar, og vender tilbake til rommet. De tre gislene får finne seg i å være en form for forsøkskaniner i det gigantiske skipet. Syner, det ene mer livaktig enn det andre, passerer foran trioens øyne. Avgrunnsskrikene gir ekko gjennom hele fartøyet. Vegger og gulv går i mørkerødt, og det klebrige kottet forteller om et skip som faktisk lever og er mye mer enn bare en ståklump som stjeler mennesker.

En halv naken overlevende smetter forbi i all hast, og i neste øyeblikk krasjer hele anordningen som Tommy ferdes på. Jenny og farfaren forsvinner, og vår helt slenges ned i en tunnel som består av slimete og vått kjøtt. Utrustet bare med en tung skiftenøkkel og en sigarettener må Tommy ta opp letingen etter sine nære. Snart viser det seg at alle de kidnappede sorteres i to kategorier: De som blir føde for skipet og dets mannskap, og de som lemlestes, fratas all menneskelighet og blir droner uten fri vilje eller tanke.

Prey så dagens lys første gang på midten av 90-tallet. 3DRealms hadde akkurat avsluttet arbeidet med Duke Nukem 3D, og parallelt med Duke hadde de begynt å undersøke hva neste steg kunne bli. 3DRealms kom snart frem til at sanntidsportaler og mer polygoner var fremtidens spillhit, og begynte på konseptet til Prey. På den tiden handlet det om helten Talon Brave som ble tvunget til å forsvare seg mot en utenomjordisk invasjon for å redde jorden. Årene gikk, og Duke Nukem Forever tok mer og mer tid og mannskap fra Prey, som tilslutt ble lagt på hyllen. For godt, trodde mange, men tidlig i 2001 innledet 3DRealms samtaler med Human Head Studios. Ideen var enkel; Human Head fikk tilgang til Doom 3-teknologien, og alt det gamle materiale fra Prey kunne brukes som inspirasjon. Siden den tid har arbeidet vært i gang, og Human Head har stort sett fått gjøre akkurat



NETTOPP ANNONSERT - Half-life 2: Episode Two

Det var jo ganske opplagt at Valve ville skape flere kapitler i serien etter at Half-Life: Aftermath nylig skiftet navn til Episode One. Ifølge Valve så vil hvert kapittel ha mellom fire til seks timers spilletid. Ep 1 kommer 24. april, Ep 2 vet vi ikke enda.



NETTOPP ANNONSERT - Resonance

Da er et nytt RPG-spill under utvikling til Xbox, og bare til Xbox. NeoCell Factory er i gang med Resonance som etter sigende skal kombinere det beste fra rollespill og survival horror. Spillet vil høyst sannsynligvis slippes i slutten av året.



Til tross for at Tommys farfar farer dør en brutal død, er ikke dette slutten for den gamle mannen. I stedet blir han Tommys åndelige mentor og hjelper helten vår med å beseire sine fiender ved hjelp av ulike former for åndelige hjelpemidler. Fiendene oppfører seg smart, de kan for eksempel stenge av områder der man kan gå på vegger og tak, de kan plukke opp helsepakker og de krever alltid en blodig kamp for livet.

hva de vil.

Tommy er en ufrivillig helt som finner seg selv i en situasjon der han må redde den han elsker mest. Han er ikke den tause, stolte typen, men ytrer seg derimot ganske fritt om hva han mener om saker og ting, både for seg selv og sine fiender. Tommy blir ledsaget av farfaren sin på et spirituelle plan. Den gamle mannen gir han veiledning og nye ferdigheter som vil hjelpe han på reisen. Blant annet kan vår helt klatre ut av sin egen kropp, og på den måten passere gjennom energibarrierer, gå over avgrunner som han ikke kan i fast form, og til og med skyte fiender med sin åndelige pil og bue. Prey er bygd opp rundt massevis av nytenkning, og Human Head har anstrengt seg for å lokke spillere tilbake til en sjanger som begynner å føles ganske kjedelig. På enkelte områder i skipet kan du tukle med gravitasjonen. Du går på gulvet som vanlig, inntil for eksempel en av veggene blir offer for tyngdekraften, og det hele blir snudd helt på hodet. For å kontre det noe kjedelige opplegget med at man skal lagre og laste inn hele tiden, får man nå i stedet fortsette å spille når man dør. Tommy transporteres til det spirituelle planet der hans kropp sakte synker ned mot jorden igjen, og for å få mer helse og åndekraft må han skyte ned flygende fiender før han til slutt er tilbake der han døde.

Kjøtt og metall-fusjonen bidrar til ekle omgivelser der man konstant kan se hvordan

veggene rører seg. De sveller og synker tilbake. Og enda mer guffent blir det når de mer kjøttfylte avdelingene gjør entré, og man kan virkelig kjenne de ekle hinnene som omgir enkelte områder. Denne biomekaniske sammensmeltningen finner vi igjen i våpnene i Prey. Også her handler det om et arsenal som i alle fall baseres på levende livsformer. Rent funksjonelt er det samme type våpen som vi vanlige jordboere bruker. For eksempel har vi rekyl i haglegeværet som spytter ut giftige prosjektiler fylt med magesyre. Karabinen skyter ut et insekt som klamrer seg fast til Tommys øyne når det blir skutt presist nok, og denne detaljen fikk meg til å hoppe i stolen første gang jeg opplevde den. Våpnene leverer en lekker følelse, uansett om man spruter ut automatskudd eller kortere ildsalver med en karabin. Lyden øker tyngden og følelsen, og designet er hele tiden annerledes og vakkert. Human Head har jobbet hardt for å gi Prey sin egen stil og en egen følelse. Som du kanskje allerede har skjont, så kan du forvente deg monstere i alle himmelretninger. Og lad det tyngste våpenet du finner, for dette blir en blodig actionkavalkade av den banale sort.

Jesper Karlsson

Gamereactor sier: Human Head satser på å lage noe helt annerledes innen sjangeren. Vi håper de lykkes med å knytte sammen alle de spennende ideene til en gedigen helhet.



NETTOPP ANNONSERT - Belief & Betrayal

dtp annonserte nylig deres kommende adventure-prosjekt Belief & Betrayal som setter spilleren i rollen som journalisten Jonathan Danter. Onkelen hans dør i noen litt mystiske omstendigheter, og du dras med i en farlig konspirasjon. Spillet lanseres til PC i slutten av året.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



□ Format PC □ Utvikler **SPLASH DAMAGE** □ Utgiver **ACTIVISION** □ Utgis 2006



Enemy Territory: Quake Wars

Klarer Splash Damage å lage verdens første intelligente Quake?

Quake-universet er ganske kjedelig. Og Battlefieldkonseptet er faktisk ganske oppbrukt. Så hvorfor er Quake Wars – som nettopp er en kombinasjon av de to – likevel verdt litt oppmerksomhet? Hva om jeg nevner at det er Splash Damage, teamet bak gratis ekspansjonen Enemy Territory til Castle Wolfenstein, som er ansvarlig? Og om jeg forteller at de har brukt de to siste årene på å utvikle de spilltekniske ideene vi fant i CW, og pakke dem inn i visuelt glitrende papir denne verden ikke har sett før? Ja, ikke sant? Da høres det plutselig mer enn bare lovende ut.

Handlingen er ikke mer spennende enn at de slemme Stroggenes slåss mot menneskenes Earth Defence Force. Men det er på den spilltekniske fronten det begynner å bli interessant. De to fraksjonene kjemper om herredømmet over ulike territorier på kartet. Det dreier seg ikke om vanlige kontrollpunkter à la Battlefield, men regelrette territorier som må tas i tur og orden. Hvert erobret område gir muligheten for å respawn nærmere fienden, samt sette opp diverse faste installasjoner; radaranlegg, kanontårn, artilleristillinger, sanitetstelt og så videre.

Banene er ikke like store som dem i Battlefield 2, men til gjengjeld har Splash Damage gitt hvert underlag på kartet individuelle fysiske verdier for friksjon, veigrep og lignende. Det gjør kjøreturer med de ulike doningene til en ren fryd. Alt reagerer helt

troverdig i alle de ulike terrengene. Hvert kjøretøy ødelegges også på ulike måter. Den kraftige fysikkmotoren gjør det mulig å skyte i stykker dekk, sprengte motorer eller knuse bakspel, noe som i sin tur påvirker hvordan kjøretøyene oppfører seg. Å sette en velplassert kule i dekket på en svingende motorsykel på vei mot deg er en minst like effektiv måte å nøytralisere den (og føreren) på, som å ty til tyngre artilleri.

Det er vanskelig å tro at det i bunn og grunn er den gode gamle Doom 3-motoren, vel og merke dramatisk ombygget, som driver Quake Wars. Takket være den egenutviklede "mega texture-teknologien", som i praksis lar utviklerne bruke en eneste gigantisk tekstur som underlag, trenger man ingen grafiske triks som tåke eller lignende for å skjule objekter i det fjerne. Alt fra skjeggstubber på individuelle soldater til gigantiske kjernevåpenlignende eksplosjoner er skildret med ytterste nøyaktighet og en realisme som vil gi deg hakeslepp. Nå venter vi bare på at Activision skal rope releasedato slik at vi kan begynne nedtellingen.

David Fukamachi Regnfors

Gamereactor sier: Enmannskorstog og hjernedød våpenfetisjisme er byttet ut med interessant spilldesign og krevende samarbeid; verdens første intelligente Quake?

WWW.GODFATHER.EA.COM
WWW.EANORGE.NO



THERE ARE MANY WAYS TO EARN RESPECT.
WELCOME TO THE FAMILY.



PlayStation 2



Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
© & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" and "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Dreamfall

THE LONGEST JOURNEY

Et av verdens mest etterlengtede spill er i støpeskjeen på Skøyen i Oslo. Vi har vært på besøk hos FunCom!

Format **PC** Utvikler **FUNCOM** Utgiver **KE MEDIA** Genre **ADVENTURE** Utgis **28. APRIL**

Noen reiser endrer alt. De gir opplevelser du aldri trodde var mulig og tar deg med til nye steder der alt er annerledes. Der alle regler brytes. Der det umulige med ett blir mulig. Noen reiser er lengre enn andre, og det er disse som blir til historier. I år 2000 lyttet vi trollbundet da Funcom fortalte oss en slik historie om April Ryans reise mellom to verdener, side om side. Om hennes pendling mellom vitenskap og magi. Mellom orden og kaos. De fortalte en historie om hennes kamp for å gjenopprette likevekt i en virkelighet satt i ubalanse, og i 2006 forteller Funcom videre. For selv om de fleste reiser har et naturlig stoppested, er det noen som fortsetter selv etter historien har tatt slutt. Og det skapes nye historier, med nye helter og nye balanser som må opprettholdes. De forteller om Zoe Castillo og hennes eventyr for å finne seg selv og sin virkelighet som tar henne med til en tredje verden der ingenting lenger kan tas for gitt, og alle skiller viskes ut. Og vi lytter igjen. Dette er historier om et drømmefall, og om de reisene som begynner når man minst venter det.

Jeg ser på klokka og registrerer at jeg er litt for tidlig ute. Det store Anarchy Online-banneret i kantina understreker i hvert fall at jeg er på riktig plass. Her bor Funcom. Folket bak blant annet det enorme onlineuniverset Rubi-Ka, Den Lengste Reisen, og nå også Drømmefall. Den stålgrå heisen tar meg med opp i femte etasje, der



Etterlengtet oppfølger

Drømmefall er oppfølgeren til Den Lengste Reisen som Funcom ga ut i år 2000 hvor de tok oss med på April Ryans ferd for å redde verden. Spillet ble mottatt med brusende jubel av både spillere og presse og ble blant annet kåret til "Adventure-game of the year" av Gamespot, og fikk IGNs Editor's choice award. Mye å leve opp til altså.

flere postere med Funcoms firmanlogo og artwork viser vei inn en dør, og bort til en rød sofa. Jeg setter meg ned og venter spent. Ingen er der og tar imot meg. I det jeg skal til å se smånervøst på klokka for femte gang på like mange minutter hører jeg en stemme, og reiser meg fort. "Du er litt tidlig ute". Jørgen Tharaldsen, Funcoms Game Director står foran meg, åpenbart litt stressa. "Eh, jeg har ikke fått spist, venter du 5 minutter?"

Jørgen kommer tilbake. Jeg blir servert kaffe og ledet inn i et konferanserom. Et lerret på veggen viser en trailer av Drømmefall, og jeg merker at hjertet begynner å banke litt fortere. Tankene svirrer i hodet. Får jeg prøve? Er det bra? Jørgen trekker for gardinene. "Minst mulig lys", sier han. "For effekten sin del". Jørgen begynner å fortelle at siden Funcom ble stiftet i 1993 har de laget 24 spill som til sammen har solgt over 5,5 millioner eksemplarer på verdensbasis. Firmaet har 170 ansatte i fire land, der utviklingsavdelingen er i Norge, kunstavdelingen i Kina, og drift og kundeservice er i USA. Økonomien tar Sveits seg av. Like før jul i fjor ble også firmaet børsnotert, og de har nå fire mer eller mindre kjente spill under utvikling. Men nå er det nok prat, tenker jeg. La meg få prøve! "Vi tar en liten rundtur før vi kommer til selve spillet" sier Jørgen. Pokker... Men jeg finner snart ut at det ikke gjør noe i det hele tatt. Hele etasjen er dedikert Drømmefall. Hilsenrunden går fra Drømmefalls programmerere - jeg tar





■ Det er flere måter å komme seg fordi en hindring på, og en løsning kan være å snike seg usett forbi vakter og overvåkningskameraer.

■ Selv om spillets brukergrensesnitt for dialog er minimalt, så blir det nok ikke stille for det. Drømmefall har nesten 5.000 linjer tale.

■ Kampsystemet er enkelt og dynamisk, og hvilke angrep som til enhver tid blir brukt avgjøres av avstanden til målet.



■ Vår nye kvinnelige hovedrolle innehar heter Zoe Castillo og bor i byen Casablanca med sin far. Hun er 20 år, har sluttet på skolen, og føler behovet for å finne ut hvem hun egentlig er. Drømmefall er reisen som gir henne svaret på det hun søker etter.

bilde - innom Drømmefalls designere - jeg tar bilde - og til Drømmefalls sjef over alle sjefer; Lead Designer Ragnar Tørnquist. Jeg tør ikke å ta bilde. Men da Jørgen forsikrer meg om at jeg skal få snakke med Ragnar senere, gjør det ingenting. Inn igjen på konferanserommet, og rett på sak.

Funcoms siste og største investering, Drømmefall, er en oppfølger til Den Lengste Reisen som først introduserte historien om April Ryans ferd for å opprette balansen mellom en verden splittet i to deler; Stark og Arkadia. En balanse som må gjenopprettes for at ikke begge skal gå under. Drømmefall starter 10 år etter Den Lengste Reisen sluttet. Kapittel 1, en sommerdag i Stark. Nærmere bestemt i byen Casablanca - en blomstrende by bygd på en næring innen bioteknologi. Solen skinner gjennom vinduet og faller på det vakre ansiktet til vår nye protagonist Zoe Castillo. Hun ligger i sengen, i koma, og hennes stemme forteller en historie om en verden i stor fare. Og at alle som kunne ha hjulpet henne med å avverge faren er døde.

To uker tilbake i tid. Over Casablanças skinnende hustak blir vi igjen tatt med inn i Zoes soverom. Men denne gangen er hun våken. Hun er 20 år, bor med sin far, og er ved et veiskille i livet, og vet ikke hvilken retning hun skal ta. Det er noe som plager henne. Hver eneste skjerm hun ser på viser et bilde av en liten jente som sier "finn henne, redd henne", og hun får det ikke ut av hodet. I begynnelsen tror Zoe at dette kun skyldes Static, støy på verdensnettet. Men hun skal snart finne ut

Nesten to og et halvt år har det tatt Funcom å utvikle, klargjøre, og finpusse på alle elementene som må til for å gjøre Drømmefall til alt det de hadde en visjon om, og enda mer. Etter flere utsettelse er det nå rett rundt hjørnet, og vi kan endelig snart selv ta del i det mest omtalte eventyret på lenge.

at den lille jenta vil henne noe viktig, og at det handler om mye mer enn bare støy. Hennes syn vil ta henne med på en reise mellom verdener, til steder hun knapt kunne drømt om, med skapninger hun aldri kunne innbilt seg i sin villeste fantasi. Og den vil utfolde en historie hun kanskje aldri skulle ønske hun bega seg ut på.

Mer kaffe i koppen, og snart må jeg nesten si stopp, for inntrykkene er store og mange. Men vær så snill, ikke slutt ennå. Drømmefall introduserer oss også for ytterligere to karakterer som vil være spillbare under historiens gang. April Ryan er tilbake. Eldre, mørkere og mer kynisk etter sin egen reise tidligere. Med på laget er også Kian. En ekstremist som helt og fullt er styrt av sin tro, med alt det måtte innebære. Jørgen forklarer videre om de forskjellige spillelementene. Og jeg lytter. Brukergrensesnittet er minimalt, styringen er enkel, og interaksjonen med omgivelsene skjer ved en nyskaping Funcom kaller "fokusfeltet". Fokusfeltet er en lysstråle som skinner ut fra karakteren og gjør det mulig å interagere med objekter som du ikke nødvendigvis står rett ved siden av. Hensikten er at det skal fungere som en bro mellom actionspillets "løpe-bort-og-se" og eventyrspillets "pek-og-klikk". Og jeg liker det.

Selv om historien i seg selv er lineær, er det lagt mye vekt på at den fortsatt skal gi rom for frihet med hensyn til valgmuligheter. For spillet lar det være opp til spilleren selv å velge fremgangsmåte og stil. Drømmefall er et av de første, om ikke det første, i sin sjanger som



■ Vinteren introduseres som en helt ny verden som byr på mer å utforske, og enda flere mystiske moter.



■ Interaksjon med objekter kan gjøres enten ved å løpe bort til dem, eller ved bruk av fokusfeltet - et nytt pek-og-klikk-system.



■ Zoe legger ut på et eventyr som vil snu opp ned på hele hennes tilværelse. Og det er du som får ansvaret for å ordne opp...

Ifølge Funcom er den eventyrsjangeren vi alle kjenner så godt som død og begravd. Med Drømmefall vil de bryte ned skillene mellom film og spill, mellom virkelighet og fantasi. Igjen står Ragnar Tørnquist bak historien. Og det er lagt ned mye ressurser i å gi spilleren en opplevelse som aldri vil bli glemt. Som vil leve videre selv etter reisen er over.

vektlegger slåsskamper. Både Zoe med sine never, April med sin stav, og Kian med sine sverd, er godt trent i kamp, og viker ikke unna for å vise det. Men det er valgene spilleren tar som avgjør om det er den atletiske kroppen eller den skarpe hjernen som skal benyttes i de forskjellige konfrontasjonene under spillets gang.

Ragnar Tørnquist kommer som lovet inn i rommet og setter seg ned. Han skriver historien og har hovedansvaret for produksjonen av Drømmefall. Han forteller at Funcom har brukt mye ressurser på å hente inn de riktige stemmene til karakterene i spillet. Stemmene til den engelske versjonen er ferdig innspilt, og det arbeides nå med å få inn de riktige stemmene til den norske. Navn vil han derimot ikke ut med. Den som venter får se. Om sjangeren generelt sier han at det tradisjonelle pek-og-klikk eventyret vi alle kjenner, er dødt og begravd. Den moderne spilleren vil ha en spillopplevelse som beveger seg ut over mange timers stirring på innholdet i ryggsekken, for å finne ut hvor i rommet det skal plasseres. Framtiden er cinematisk. Et spill som bryter ned sjangerskillene og gir spilleren et inntrykk av en dynamikk som han selv bestemmer, men som likevel er innenfor rammene av en god historie. For Funcoms ideologi er historien, og de er overbeviste om at man aldri kan få nok av gode historier. Og jeg er overbevist om at de har rett.

Jørgen tar igjen kontrollen og snakker videre om Drømmefall mens

han viser flere scener fra spillet. Og det er her jeg ikke lenger makter å følge med på det han sier, for det som nå kommer ut av projektoren er noe jeg aldri har sett maken til før. Grafikk som hentet fra ti år fram i tid, omgivelser som er bygd opp slik at du kan se hver takstein, hver tekstur i bakken, porer i hud og krystaller i snøen. Kameraet løsrives fra Zoe og viser omgivelsene fra alle mulige vinkler. Soldater som varmer seg over et bål bak et forheng man egentlig aldri trenger å se bak. De bare er der, og lager en helhet. Naturlandskap som gjengir hvert blad, og hver gren så realistisk at det nesten blir for mye. Jeg er ikke i konferanserommet lenger. Jeg er i en magisk verden der alle regler for det man engang trodde om spill blir brutt, grensene blir visket ut mellom hva som er virkelighet og hva som er fantasi, og lista blir lagt så høyt at det nesten virker umulig å overgå. Og det er mer.

“Funcom er overbeviste om at man aldri kan få nok av gode historier. Og jeg er overbevist om at de har rett.”

Musikk og stemning som drar deg inn - med hud og hår. Her er ingenting oversett. Inntrykk etter inntrykk, opplevelse etter opplevelse. Og det er dette det handler om. For der også andre kan skryte av god grafikk og lyd, er det noe som skiller Funcom fra rekken av andre spillutviklere. De lar hver minste detalj appellere til et aspekt ved det menneskelige følelsesregister, og de bruker dette for alt det er verd til å sende frysning etter frysning nedover ryggen på de som velger å begi seg ut på deres reise.

Jeg hopper tilbake til meg selv og merker at det som har blitt sagt det siste kvarteret har gått meg hus forbi. Presentasjonen er over, og det er på tide å dra hjem. Litt forfjanset tar jeg på meg jakka, får et visittkort jeg ikke aner hvor jeg gjorde av og går ut i kulden. Funcom har gjort det igjen. Det siste jeg fikk med meg av det som ble sagt var dette: "Vi er stolte av det vi har gjort, det har krevd mye energi, svette og tårer, men hvis vi kan gi deg gåsehud, få deg til å føle noe du aldri før har følt, har vi nådd vårt mål". Og om det var all kaffen, alle inntrykkene eller en blanding vet jeg ikke, men en ting er sikkert - jeg følte det. Og den som ikke setter Drømmefall øverst på lista i nær fremtid går glipp av noe stort. Dette er ikke lenger bare et spill. Det er kunst. Etter alle kunstens regler. Noen reiser tar deg med lengre enn noen andre før har gjort, og endrer alt. Og historiene som blir fortalt fra disse reisene vil leve i all ettertid. Unleash the undreaming.

■ **Martin Rosmo Hansen**



■ I April Ryans fotspor skifter Zoe mellom flere verdener i hennes søken etter svar. Men langt fra alle verdsetter hennes nærvær. FunCom vil dog ikke fortelle hvem vaktene er, eller hvorfor de skal ta deg.

Casablanca er en blomstrende by bygd på store utviklinger innen bioteknologi og en noe los tolkning av loven. Zoe Castillos reise tar henne med bak kulissene i den verden hun alltid har kjent som sitt hjem, til hendelser og møter som viser at ting er langt fra det hun trodde de var. Noen reiser burde kanskje aldri begynt i utgangspunktet..?



MANHATTAN YEAR
1978
LEFT LANE

MANHATTAN YEAR
2006
EXIT ONLY



ONE MAN, TWO LIFE TIMES

18+
www.pegi.info



PlayStation 2

WWW.NO.ATARI.COM

Driver(™): Parallel Lines, © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.

IN 1978 YOU WILL PAY FOR YOUR SINS. IN 2006 EVERYONE ELSE WILL.



DRIVER PARALLEL LINES

WWW.ATARI.COM/DRIVER

ATARI

Anmeldelser

Karakternøkkel

- 1/10 Selvpining
- 2/10 Elendig
- 3/10 Fryktelig
- 4/10 Dårlig
- 5/10 Middels
- 6/10 Okay
- 7/10 Bra
- 8/10 Veldig bra
- 9/10 Fantastisk
- 10/10 Mesterverk



AI Pacino nektet da EA ba han låne ut stemmen sin til Michael Corleone. Michael verken ser eller høres ut som sin Pacino.



Gudfaren

På tide å vise byen hvem som virkelig bestemmer...

Informasjon

Plattform PS2, Xbox, PC

Utvikler EA

Utgiver EA

Genre Action

Utgis 23. mars

Antall spillere 1

Anb. alder 18 år

Testet versjon Xbox PAL

Pluss Det er moro å

være en del av Gudfaren-universet, bra skuespill, god atmosfære.

Minus Byen og bilene er ganske dårlige rent grafisk, og graikken på PC burde vært bedre.

Da Gudfaren kom i 1972 satte den en gang for alle standarden for mafiafilmer. Adapsjonsprosessen fra film til spill er aldri enkel, og Gudfaren er slik sett intet unntak. Allikevel er det noe ved dette spillet som gjør det så utrolig fengende at håndkontrollen sjelden får ligge i ro.

Spill og film er definitivt ikke samme medium, og det er absolutt ingen selvfølge at disse lett kan konverteres om hverandre. Dessverre virker det som om de færreste spillprodusenter har skjont det, og som et resultat har vi sett utallige spilladapsjoner som absolutt ikke er filmen verdig, og vice versa. Spillindustrien pumper altså ut spill basert på filmlisenser, uten at de øyensynlig tenker over hva som er det grunnleggende problemet i en slik

adapsjon. Og det grunnleggende problemet er som oftest historiefremstillingen. Så fort spillprodusentene ønsker å fortelle en historie, griper de til den enkleste løsningen, nemlig cutscenes. Gudfaren gjør det på akkurat samme måte. Spillet er fullt av filmsekvenser, og dette medfører at spillopplevelsen blir svært oppstykket. Når jeg spiller et spill, så vil jeg spille og ikke se på film, og dette virker det som om EA ikke helt har skjont. Dette er helt klart en individuell greie, og det er sikkert også dem som setter ekstra stor pris på det. Jeg kunne ha godtatt det hvis filmsekvensene kunne hoppes over, men det er ikke mulig her. Dermed blir det en svært frustrerende opplevelse å spille et brett på nytt.

Det som derimot veier opp noe for problemet med de mange filmsekvensene, er det eksemplariske stemmeskuespillet. Her har EA kjørt på med det beste som industrien har å tilby, og skuespillerprestasjonene er absolutt på høyde med dem man finner i filmen. Karakterene er troverdige, og skuespillet gjør absolutt handlingen mer fengende. Men i stedet for å vise filmsekvenser med dette, kunne EA gjort som Valve i Half-Life og plassert stemmeskuespillet i scriptede sekvenser i stedet for i lange filmsekvenser. På den måten ville spillopplevelsen vært langt mer sammenhengende.

I tillegg til det sterke skuespillet viser Gudfaren styrker på svært mange andre punkter også. Spillet er for eksempel

Aarum mener:

Ahh. Jeg elsker filmene. De er hellige. Man kodder ikke med Gudfaren. Og det gjør heldigvis ikke EA heller. De lager en solid GTA-kclone som kanskje er litt ensformig innimellom, men som likevel klarer seg veldig bra. Det er moro å klatre oppover i byens gangster-nettverk, og være en del av hele universet. **8/10**
_Carl Thomas



Black 9/10
Xbox, PS2 / EA

Mario & Luigi: Partners in Time 7/10
DS / Nintendo

Full Auto 5/10
X360 / Sega

Mario Party 7 7/10
GC / Nintendo

Key of Heaven 3/10
PSP / Sony



Shadow of the Colossus 9/10
PS2 / Sony

Americas Army: Rise of a... 6/10
Xbox, PS2 / Ubisoft

Star Wars: Empire at War 8/10
PC / Lucas Arts

Marc Eckos Getting Up 6/10
PC, PS2, Xbox / Atari

Agatha Christies And then... 7/10
PC / Dreamcatcher



Dead or Alive 4 8/10
X360 / Tecmo

Toca Race Driver 3 7/10
PC, PS2, Xbox / Codemasters

Exit 4/10
PSP / Ubisoft

Urban Reign 6/10
PS2 / Namco

Psyonauts 8/10
PC, PS2, Xbox / THQ



Vito Corleones stemme er delvis Marlon Brando, som spilte inn de siste replikkene bare noen måneder før han døde. Blant de andre medvirkende finner vi James Caan som Sonny Corleone og Robert Duvall som familiens advokat Tom Hagen.

omtrent like lite lineært som GTA-serien. Det er ikke like stort som for eksempel San Andreas, men du trenger ikke være redd for å ha for lite plass å boltre deg på. Det tar lang tid å kjøre fra den ene siden av byen til den andre, og på veien finnes det svært mange ting å ta tak i for en vordende Don. Selv om du følger hovedhandlingen i spillet, så kan du når som helst ta ulike sideoppdrag for diverse familiemedlemmer. Hvis dette ikke frister, kan du selvsagt rave rundt i byen på egenhånd. En artig bigeskjøft er å drive med utpressing av lokale butikkeiere i nærområdet. På den måten sikrer du deg månedlig inntekt, mot at Corleone-familien beskytter butikkeieren. Som i filmen kjemper du mot den rivaliserende familien Tattaglia, og beveger du deg inn på deres territorier, eller forsøker å presse ut bedrifter som ligger under dem, kan du være sikker på å komme ut for bråk. Her gjelder det altså å tenke litt taktisk hvis målet er å legge hele byen for dine føtter. Akkurat denne delen av spillet er svært morsom, og gjør spillopplevelsen til noe mer enn bare en serie med oppdrag som må løses.

Grafikkmessig fremstår spillet litt som en blandet godtepose. Noe er godt, mens andre ting smaker kunstig eller har en merkelig bismak. Den grafiske fremstillingen av

spillkarakterene er vel noe av det bedre jeg har sett noen gang. Her har utviklerteamet virkelig perfektionert arbeidet, og det er utrolig å se hvor like karakterene er sine motstykker på filmmerretet. Allikevel er det ting ved spillets utseende som ikke er så appellerende. Bygninger og biler kunne med fordel vært mer forseggjorte, og manglende teksturer gjør overflatene svært flate og uinteressante.

Til tross for problemene er Gudfaren så absolutt et stykke vellykket spill. Det merkes at betydelige ressurser er lagt ned for å gjenskape den spesielle atmosfæren i filmene. Historien er fengende og skuespillet er av ypperste klasse. Samtidig er spillet åpent og lite lineært. Du kan utforske byen i ditt eget tempo og sørge for at du blir den store Don til slutt. Til tross for at spillet brytes opp av utallige filmsekvenser, så er det såpass bra når du først spiller at totalinntrykket blir meget positivt. Er du fan av Mafia eller GTA-serien, kan du regne med mange timer med moro i spillversjonen av Mario Puzos glimrende gangsterunivers.

Joachim Gresslien

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8
Velkommen til familien...

Drakengard 2

En gutt, en drage, en løgn...

Plattform PS2 Utvikler Cavia Inc. Utgiver Ubisoft Genre Action/RPG
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år

Som ridder i Knights of the Seal er jeg forpliktet til å nedkjempes ridderordenens fiender. Men er det riktig at folk som ikke danser etter ordenens pipe skal bli forvist til et liv i fangenskap? Er de egentlig frivillige martyrer, som min overordnede, Eris, hardnakket prøver å overbevise meg? Jeg kan ikke flykte fra sannheten, og tvinges til å gjøre mitt livs vanskeligste valg. Som Nowe, en svært respektert ridder, flykter jeg fra riddernes høyborg og begir meg mot ruinene – stedet hvor min beste venn, dragen Legna, oppfostret meg.

Det må være vanskelig for en så ung fyr som Nowe å måtte erkjenne at hans liv gjennom nesten to tiår har vært bygget på en løgn. Det ser derimot ikke ut til å komme som en overraskelse på Legna, som tilsynelatende aldri har hatt den store forkjærligheten for ridderordenen. Dragen Legna er ikke bare Nowes venn, den er et våpen like effektivt som et kamphelikopter.

Drakengard 2 er delvis et forfinet hack'n'slash, og delvis en hyllest til Panzer Dragoon. Fra ryggen av den prektige blå dragen kan du yte luftstøtte til dine allierte, og et flammende kyss fra Legnas lepper forvandler tykk og tynn til en rykende haug aske. En god del av spillets oppdragsbaserte kapitler foregår i luften, der seglordenens trofaste riddere tar opp kampen mot dragen i luftballonger og luftskip. Luftkampene er likevel ærlig talt ikke særlig opphissende. Dogfights på ryggen av en drage er ganske knotete sammenlignet med å sitte i cockpiten på et F-16, men det finnes ofte valg

man kan ta. Du kan med et tastetrykk hoppe ned fra dragens rygg og møte fienden ansikt til ansikt på slagmarken. Valgfrihet er kanskje litt droyt sagt, for noen fiender er nemlig immune mot ild, og det er kun Legna som får erfaringspoeng i luftkampene.

Heldigvis kan man nesten si, for hack'n'slash-gameplayet er mye mer givende. Flere figurer slutter seg til Nowe i løpet av eventyret, og selv om du kun kan styre en om gangen, endres gameplay-opplevelsen – figurene har nemlig egne våpen, styrker og svakheter. For eksempel har opprørslederen Manah sterke magiske evner, mens Nowe besitter råere kraft. Drakengard 2 er et noenlunde bra produkt i en hardt prøvd sjanger, og hvis utvikleren bare hadde lagt inn checkpoints på oppdragene hadde jeg sluppet å måtte skrike i raseri, og heller ergret meg over at spillet ikke var bedre balansert i et rolig stemmeleie. Er man av den eventyrlyste typen som ikke lar seg stanse av litt monoton hack'n'slash på veien til interessante bosskamper og mer av den gode historien, kan dette være et utmerket sted å fordrive tiden.

Henrik Bach

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 6
Monoton hack'n'slash som tidvis glimter til



Drakengard 2 er et helt ok action-RPG, men mangler litt variasjon og nytenkning for å bli virkelig bra.

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails

Firhjulinger på bærtur

Plattform PSP Utvikler Climax Utgiver Sony Genre Racing Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år



ATV handler om flotte, relativt detaljerte og store omgivelser hvor man kan boltre seg ubegrenset med en firhjulinger. Men store, flotte arealer har sin pris. Innlastnings-tidene er virkelig horribles og jeg klokket de verste lastningstidene til minuttet! Trenger jeg å påpeke at selv bestemora mi med rulator hadde klart å løpe 60-meteren på den tiden? To ganger?! Til gjengjeld bruker man ofte mye tid på denne ene banen som blir lastet inn, da vanskelighetsgraden er satt noe høyt. Om du tryner i et løp er du nærmest forapt. Motstanderne dine krasjer ikke med mindre du på et eller annet vis inkluderer dem i ulykken din.

Ellers har spillet en fyldig online-del som fungerer fint. Den holder orden på

ranking, og kobler deg opp til andre spillere som er på ditt nivå. Denne delen redder en dugelig karakter.

Totalt sett er det et veldig utfordrende spill. Lærekurven er muligens i bratteste laget for de fleste, men dersom man er ute etter en real utfordring er kanskje dette spillet verd pengene. Er du ute etter lett underholdning, eller har du kanskje en kort lunte, så bør du holde deg unna ATV av hensyn til din egen og andres sikkerhet.

Richard Imenes

6/10

Grafikk 6 Gameplay 4 Lyd 7 Holdbarhet 6
Artig online, ellers ikke særlig interessant

Burnout Revenge

Gassen er den til høyre!

Plattform Xbox 360 Utvikler Criterion Utgiver EA Genre Racing Utgis Ute nå
Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år



Burnout Revenge var et godt spill til Xbox og PlayStation 2, og er et godt spill til Xbox 360.

Den eksplosive fartsfesten fra Criterion fortsetter idet Burnout Revenge krasjer inn på Xbox 360. Burnout er testosteronbomba som oser over av fart og eksplosjoner. Spillet hvor det er mer naturlig å gruse motstanderen av veien fremfor å kjøre fra dem. Spillet som har gjort brutale kollisjoner til ren underholdning og sitt eget lille spill. Burnout har i løpet av få år vokst fra å være en nisjetittel, til å være en av de gjevreste bilspill-fransesene i dagens marked. Gamereactor trår på pedalen til høyre, og finner ut hva som er nytt med kjerra i det Burnout Revenge konverteres til Xbox 360!

Spillet starter med en ertende intro. Bare en liten del av skjermen er dekket i

det som skal forestille det tradisjonelle TV-bildet, før en eksplosjon dekker hele skjermen i en slags metafor for å understreke generasjonsskiftet vi nå står midt oppi. Alt dette er vel og bra, men er forskjellen virkelig så stor?

Nei, egentlig ikke. Spillet er gjenkjennelig fra første øyeblikk, og det er ikke vanskelig å se at spillet i utgangspunktet er bygget for PS2 og Xbox. Det er akkurat det samme innholdet, lange lastetider og det er heller ikke av de aller peneste X360 spillene. Men, det skal også nevnes at Burnout Revenge er en tittel i særklasse på PS2 og Xbox, og den gode spillfølelsen følger også med på Xbox 360. Med den ekstra visuelle innsatsen, klarere og mer detaljert lyd, smidigere flyt, enda rære fartsfølelse og lekrene eksplosjoner er Burnout Revenge på Xbox 360 en tittel som lett kan anbefales. Flat pedal!

Kristian Nymoen

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7
En litt oppgradert utgave av Xbox-versjonen

World Series of Poker: The Official Game

Poker med fyrstikker

Plattform PC, PS2, Xbox, GC Utvikler Left Field Utgiver Activision Genre Casino Utgis Ute nå
Antall spillere 1-8 (online) Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 18 år

Pokerfeberen har bredt seg over Norge i superfart det siste året. Det er helt sprøtt. Både nettpoker og vennskapelige pokerlag ser ut til å ha blitt regelen fremfor unntaket. Det er dermed ingen overraskelse at vi blir servert spill som World Series of Poker. Frasen "smi mens jernet er varmt" har aldri vært mer aktuell.

Utfordringene spillutviklerne har stått ovenfor er enorme. Hvordan fange spenningen uten å bruke ekte valuta, og på hvilken måte gjenskape den sosiale settingen? Hvordan kan man lese motstanderens kroppspråk? Spillet er naturlig nok kun for én spiller per TV, men det er muligheter for Xbox Live, og da er nerven litt mer til stede enn når du spiller alene mot kunstig intelligens.

Alt i alt er det litt spennende og litt morsomt - men litt er ikke nok. Selv om motstanderne spiller variert og stort sett intelligent, så når det bare ikke de helt store høyder. Jeg er redd du fort vil gå lei de lange turneringene, og ikke minst kommentatoren som gang på gang

understreker at han kan se hvilken type gambler du er.

World Series of Poker er et godkjent pokerspill til konsoll, men jeg setter en runde med gutta foran den virtuelle versjonen når som helst. Dette er i aller høyeste grad et nisjeprodukt som harde gamblere garantert setter pris på, men det har ikke særlig stor bred appell.

David Skovly

5/10

Grafikk 5 Gameplay 7 Lyd 4 Holdbarhet 5
Ikke mye i forhold til den ekte varen



Brukergrensesnittet er enkelt og oversiktlig, og menyene er ryddige og lettfattelige.

Command & Conquer: First Decade

Strategihistorie samlet på en DVD

Plattform PC Utvikler Westwood/EA Utgiver EA Genre Strategi Utgis Ute nå
Antall spillere 1-8 Testet versjon Retail Anb. alder 12 år

Command & Conquer har vært selve symbolet på strategisjangeren for meg helt siden jeg spilte det første spillet på gutterommet i 1995. Herregud, det er elleve år siden. Og den dagen i 95 sverget jeg på pappas PC at jeg skulle kjøpe alle spillene i serien - og det har jeg hedret siden. Alle spillene har vært i hylla, og selv om noen ble stjålet i et innbrudd (thank you very much), kan ingen ta fra meg alle de gode minnene og all den nostalgien som ligger i Command & Conquer.

Og her er alt på plass. Originalen med utvidelsen, Red Alert med sine to utvidelser, Tiberian Sun pluss utvidelse,

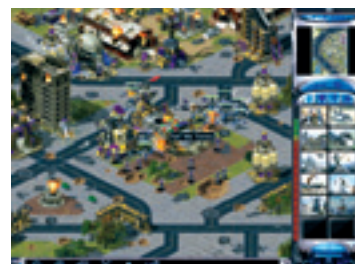
Renegade, Red Alert 2 og Yuri's Revenge, og sist Generals og Zero Hour. Det skal være totalt tolv utgivelser. Alt dette har EA samlet i en boks til en latterlig sum av 449,-. Makeløst.

Et par ganger har de eldste spillene krasjet. Originalen og Red Alert. Det har sikkert noe med konverteringsarbeidet å gjøre, fra Windows 95 til XP. Men det kan jeg saktens leve med. Det er kjempeartig å sitte og mimre med gamle kjente. C&C er heller ikke så gammelt at det blir et skuffende gjensyn. Når jeg var hjemme i jula, så fant jeg frem vår gamle Atari, og Plaque Attack er ikke så fett i dag som jeg syns det var når jeg var liten. Minnene er ofte bedre enn spillet er i dag, men det syns jeg ikke er tilfellet med C&C. Liker du sjangeren, så er dette et absolutt must.

Carl Thomas Aarum

10/10

Grafikk 9 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 10
Den ultimate strategipakken





De tre spillbare karakterene har alle individuelle styrker og svakheter. Store Tommy Mac er for eksempel bevæpnet med en flammekaster og kraftige håndgranater, mens kule Deuce Williams har en bazooka og en overdimensjonert revolver.



The Outfit

En nytenkende og frisk tilnærming til andre verdenskrig

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Relic

Utgiver THQ

Genre Action

Utgis 17. mars

Antall spillere 1-8

Anb. alder 16 år

Testet versjon NTSC

Pluss Massiv action, spennende story, god humor og bra online.

Minus Teknisk litt primitivt, og tung kontroll på kjøretøyene.

Etter de siste årenes Redd Menig Ryan-inspirerte spill, satser meritterte Relic på noe helt annet. I stedet for å tilby troverdige, blodige og filmatiske opplevelser, satser de på hederlig og svulstig action med strategi og humor. The Outfit begynner i Normandie like etter den store D-dagen, der de erketyperiske amerikanske offiserene J. D. Tyler, Deuce Williams og Tommy Mac står klare til å lede troppene sine i jakten på en usedvanlig ond tysk general.

I starten minner The Outfit mye om Freedom Fighters. Spillkontrollen kan sammenlignes, tredjepersonsvinkelen er identisk og mye av banedesignet virker kjent. The Outfit går likevel dypere enn som så, og det unike med spillet er hvordan Relic blander inn meget gode strategiske momenter med rendyrket

action, uten at det føles kunstig i det hele tatt.

Både mannskap og gadgets koster penger, og disse får man kun ved å drepe nazister på løpende bånd. Man må hele tiden bestille de rette dingsene til rett tid for å påføre fienden maksimalt med skade, slik at man får råd til å kjøpe den utrustningen man trenger neste gang. Å bestille alt fra mer menn til tanks eller luftstøtte går veldig smidig, og bare sekunder etter at man har gjort et valg kommer et gigantisk fly og leverer godsakene.

The Outfit har en godt utbygd Xbox Live-støtte der man kan spille både med og mot en venn. Det visuelle er derimot ikke fullt så bra. Dette ser ut som et ikke helt ferskt PC-spill med altfor firkantede soldater, kantete omgivelser og en del

andre grafiske problemer. Det gode designet redder likevel grafikken noe. The Outfit er helt klart et friskt pust i den ganske så rike floraen av spill lagt til tidenes største krig. Det har sjarm, originalitet, bra flerspillerstøtte og flott variasjon. Ja, kjøretøyene skuffer en del, og jeg ville gjerne sett bedre grafikk, men det skader ikke en for øvrig imponerende helhet. The Outfit passer selv deg som ikke liker krigsspill, og jeg håper ikke folk går glipp av dette bare fordi Ghost Recon og Elder Scrolls slippes samme måned.

_Jonas Mäki

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhet 9
Høyeksplosiv kvalitetsaction

Petter mener:

The Outfit er min type spill. Det er faktisk litt av et drømmespill. Høyeksplosive kamper i stor skala i god kombinasjon med helpsprø humor, herlig stereotypiske karakterer og masse variasjon. Jeg syns også det ser riktig så godt ut. Et spill som absolutt er verdt å få med seg! **9/10**
_Petter Engelin



Kampen om Midgard II

Flott strategi i halvkjente deler av Midgard

Informasjon

Plattform PC
Utvikler EA
Utgiver EA
Genre Strategi
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-8 (online)
Anb. alder 12 år
Testet versjon Retail
Pluss Utbedret strategi, bra basebygging, masse innhold.
Minus Gjenkjennelses-effekten fra originalen er borte.

Jeg husker et droyt år tilbake, da jeg spilte meg gjennom Kampen om Midgard. Jeg storkoste meg. Joda, spillet hadde sine åpenbare mangler, men gleden av å knuse alle de store kjente landemerkene i Midgard veide opp for tynt strategisk element og fastlåst basebygging. Jeg lo mens bølgene av Uruk Hai'er prelltet av Helms Deep som vannet slår mot en klippe, og jeg gråt da jeg adlød Saurons vilje, og knuste Horirrim's siste gjemmeded innerst inne i Rohan. Etter å ha sett filmene omtrent 900 ganger, så er jeg blitt ganske kjent i Midgard, og jeg elsker det bare mer og mer. Nå har jeg gledet meg et helt år til oppfølgeren, og er det verdt ventetiden?

Det er helt klart mye å glede seg over her. Det nye strategisystemet er kjempefint, og det nye basesystemet er omtrent et lysår bedre enn sist. Det er virkelig gøy og spennende å bygge sin egen borg i Midgard, med høye murer,

utkikkstårn, statuer og så videre. Så lenge du har et snev av estetisk sans så går det helt knirkfritt å lage et fort som er Midgard verdig. Krigføringen er fortsatt ganske enkel, og selv om det lønner seg å ta smarte strategiske avgjørelser, så går det også greit å gjøre det på gamle måten; ruste opp en enorm hær, og gå inn med hodet først.

Verken den gode eller den onde kampanjen er særlig lang. Det tar toppen fire-fem timer å spille gjennom hver av dem. I tillegg kommer en modus som heter War of the Ring. Det er en Risk-variant satt i Midgard som er ganske hypnotiserende når du først kommer i gang. Du får også muligheten til å lage din egen helt på slagmarken i den nye Create a Hero-modusen. Min hærfører er et stort troll som heter Bernt Erik, og er armert med en tung klubbe. Han har et felt rundt seg, og alle som er innenfor får panikk og flykter. Ikke ulikt hans navnebror her i redaksjonen altså.

Alle de store episke slagene i originalen gjorde nesten hele opplevelsen for meg. I oppfølgeren vender vi tilbake til kjente landemerker fra Tolkiens univers. Rivendell, Grey Havens og The Shire har alle fått føle min beskyttende hånd i den gode kampanjen, og kjent min kompromissløse vrede i den onde kampanjen. Men det er helt klart valgt fra andre rekke. Alle de tøffeste og største kampene ble brukt opp i fjor, så nå får vi servert de som er igjen. Er det verdt ventetiden? Selv om dette er et bedre og dypere spill rent strategisk, så syns jeg alt i alt at originalen var mer underholdende. Jeg hadde håpet på mer, men jeg er likevel godt fornøyd med min andre kamp om Midgard.

_Carl Thomas Aarum

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Bra strategi, litt anonym setting

Bernt mener:

Jeg også koste meg med Kampen om Midgard, og toeren er hakket bedre enn originalen. Det nye base-systemet er festlig, og de nye rasene gjør det hele ganske interessant. Det er masse å fordrive tiden med i Midgard, og tusenvis av orker å slakte både on- og offline. **8/10**
_Bernt Erik Sandnes

COMMANDOS STRIKE FORCE™



STRIKE FORCE. STRIKE FIRST.

www.CommandosStrikeForce.com

16+
www.pegi.info

XBOX

XBOX LIVE

PlayStation 2

PC DVD

PYRO

eidos



Reflections har gjort mye rett i Driver: Parallel Lines, og både bilkjøring og atmosfære er fint gjennomført.



Driver Parallel Lines

Fireren vil sone forgjengerens synder, men vi savner enda litt gnist

Informasjon

Plattform Xbox, PS2
Utvikler Reflections
Utgiver Atari
Genre Action
Utgis 17. mars
Antall spillere 1-8 (online)
Anb. alder 16 år
Testet versjon PAL
Pluss Fet musikk, mange detaljer, artig kjøring, fin atmosfære
Minus Oppdragene utenfor bilen, en del tekniske tabber, litt ensformig.

Driv3r var og er midtlivskrisen i spillform. Det var et desperat forsøk på å trekke fans fra Grand Theft Auto; spillserien som ble Drivers død. Et plagsomt forsøk på å virke kul, som slo knute på seg selv og plutselig ble det komplett motsatte; en hentesveis som dekket en blank isse. Martin Edmonson innså dette og overlot derfor arbeidet med oppfølgeren til broren Gareth. Nylig sa Gareth Edmonson i et intervju at Reflections ikke liker Grand Theft Autos opplegg, mest fordi det ble kjedelig da man hoppet ut av bilen. Derfor har de valgt å kutte ned på antall oppdrag som utføres til fots i Driver: Parallel Lines til ynkelige ti prosent (de store varsellappene begynner alltid å blinke ukontrollert når spillprodusenter begynner å snakke prosenter). Men hvorfor har man dem da med i spillet?

- Fordi vi kan, sier Gareth. Men er det spillutvikleren Gareth Edmonson eller markedsslaven Gareth Edmonson som

snakker? I samme intervju hevder han gang på gang at Driver: Parallel Lines er veldig annerledes sammenlignet med Grand Theft Auto. Det hele utarter seg som en farse der han griper etter alle tilgjengelige halmstrå for å klamre seg til den personligheten og respekten som Driver mistet for lenge siden. Men det er halmstrå, baby. Halmstrå! Driver: Parallel Lines kan absolutt ikke få bli Driv4r! Forgjengerens latterlige navn var et skoleeksempel på hvor fryktelig galt det kan gå når humørløse spillutviklere snubler over "hipt" 1337-språk. Som et markerende eksempel har undercoversnuten Tanner, som har vært med siden begynnelsen, fått sparken. Den nye playeren er en cool cat som går under navnet The Kid på grunn av den knappe alderen på 18 jordomdreiere. Iført brunt kalveskinn, slengbukser, sotete pilotbriller og tre tonn selvtilitt er han klar for å ta over verden, og litt til.

Året er 1978 og verden er så Kojak

som den noensinne vil bli. Framtunge rånebiler ruller synkront med gitariffet fra Shaft mens discokledde fotgjengere gynger langs fortauene. Men før du rekker å stave manustvist tyster skurkevennene dine på deg. New Yorks brede firefelts byttes ut mot Sing Sings kjølige betongvegger. 1978 blir til 2006, The Kid blir til The Old Fart og jeg blir overrasket av en heftig vending. Mye kan skje på 28 år. En sped kropp blir veltrent, et babyansikt herdes og meisles ut i stein – og bitre hevnplaner tar form.

Parallel Lines skinner sterkest når de bilkåte engelskmennene begynner å lete etter gull i egne platesamlinger. For der ligger det. Når 2000 kilo formgitt metall veltet i 180 km/t samtidig som Bowie hetser meg med "Wham, bam, thank you ma'am" så svelger jeg all PR-bullshiten om å "vende tilbake til røttene". Og når jeg er katten på jakt etter musen, svarer Debbie Harry med "one way or another, I'm gonna find ya,

Petter mener:

Driver: Parallel Lines er intet mesterverk, og kan absolutt ikke måle seg med for eksempel Grand Theft Auto III eller Mafia. Det er likevel en stor forbedring i forhold til det foregående spillet, og underholder takket være god variasjon, gjennomarbeidet story, grom bilfysikk og fet musikk. **7/10**

Petter Engelin



Driver: Parallel Lines er et 70-talls-funky spill der en god grunnidé blandes med markeds-kompromisser. Og det er aldri en god kombinasjon.

I'm gonna getcha getcha getcha getcha" (Barn av 90-åra: plyndre mamma og pappas vinylsamling!). Tre minutter konsentrert pophistorie konvertert til TV-spill rock & roll! Herlig.

Og derimellom kommer fasten. Nei, det er ikke sant. Men blir man lei av å utforske New York, noe man gjør, da spillbyen er ganske kjedelig, kan man vende seg mot noen av de mange sideoppdragene. Mellom de storydrivende oppdragene finnes det muligheter for å kjøre crazy taxi (you talkin' to me?), konkurrere i bilracing og skyss maskerte menn til banker og dagligvarebutikker. Planlegger du å kjøre et løp må du sørge for å ha en kjapt akselererende custombygd kjerre, ellers vil du spise eksos helt fra start. Som et lite vink til det eldre publikum bys det også opp til Destruction Derby-dans; for du vet vel at Reflections en gang for lenge siden laget spill som bare gikk ut på å drepe stakkars biler? Uansett, her får man sjansen til å se om snakket om skademodellen og fysikken bare var snakk. Etter litt knuffing i rekkene begynner ting å løsne fra bilen, men på en ganske vanlig måte. Og bilfysikken varierer fra å være meget imponerende til å være olabil, helt og holdent avhengig av hvilken vogn man hopper inn i. Når Parallel Lines ikke prøver å være Grand Theft Auto: Vice City er det et uhyggelig bra spill, men så fort The Kid forlater førersetet sprekker alt. Det vet Reflections, men de driter fullstendig i det. De vet også at

et ekstremt lineært spilldesign funker best til Driver-konseptet, men det vet ikke den gjennomsnittlige spilleren. Derfor får vi evigvarende transporttrekk der vi må sneglekjøre for å unngå politiet. Den minste trafikkforseelse er helt sammenlignbart med Kennedymord, og snart har man hele politistyrken på halen. Purkene er temperamentsfulle men dumme. Det er ikke spesielt utfordrende å lure dem, men det tar lang tid. Så selve spillingen mellom oppdragene er et vakuum av omveier, søndagskjøring og nærsynt sturring på politiradaren.

Reflections selv har ved flere anledninger erkjent at det tredje spillet led av store problemer, og at de ikke var fornøyde med sluttresultatet i det hele tatt. Og ja, dette er et betydelig bedre spill der alt som var irriterende i forgjengeren har blitt ordnet, og der flere velkomne nyheter har blitt lagt til. Men Driver 4 er likevel et litt anonymt spill. Vis mot, Reflections! Gjør det dere vil gjøre. Gjør det jeg vil dere skal gjøre. Greit nok, variasjon er hovedsaken, men det betyr ikke at man skal blande glass med grus. Driver: Parallel Lines er et tegn på at Reflections er på vei hjem. Men spørsmålet er om de klarer å nå dit uten å totalvrake.

Jimmy Håkansson

6/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhet 6
Ok bilfest uten de store høydepunktene

Lemmings

Vellykket innmars på PSP

Plattform PSP Utvikler Team17 Utgiver Sony Genre Puzzle Utgis Ute nå Antall spillere 1
Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Som alle andre barn gledet jeg meg til jul. Nissen gjennom pipa, pakkene under treet, og ikke minst julelemmings. Det var noe som liksom ikke helt stemte med jula hvis den ikke inneholdt små kollektivistiske lemen kledd i røde nissedrakter som gravde, bygde, klatret og sprengte seg selv i lufta. Lang tid har gått siden da, og de fleste av oss som husket denne tida har blitt store. Men det gjør ikke noe, for disse småkrypen tar oss med tilbake. Vel og merke uten nissedrakt og lue, men slik som de egentlig så ut; med standard blå pyjamas og irrgroent hår.

Lemmings er en av de titlene som ifølge undertegnede har blitt grovt mishandlet oppgjennom årene. Det originale (og geniale) konseptet med de utallige små som man måtte hjelpe i mål ble kjørt rett i dass da noen "innovative" hjerner bestemte seg for at 3D var keiserens nye klær, og kjørte Lemmings gjennom samme kverna som alle andre. Problemet var at det var ikke gøy lenger. Uoversiktlige brett med dårlig design og tredimensjonale småfeite griselemmings som vralta seg innover i skjermen viste seg å være tidenes dårligste idé.

Heldigvis har de samme hjernene nå tatt til fornuft, og serverer oss igjen dette spillet slik vi kjenner og elsker det; enklere og mer oversiktlige brett, to dimensjoner - og slankere Lemmings. Målet er fortsatt det samme. Du må hjelpe et antall uselvstendige Lemmings som faller ut av en luke i taket med å passere lavahav, kampesteiner og mørke avgrunner. Til din disposisjon har du et begrenset utvalg av yrker bestående av blant annet trappebygging, gravning og klatring som du til enhver tid kan tilordne småkrypen dine for å lede dem trygt hjem til blå himmel og grønt gress.

Spillet kan spilles på norsk, og har to moduser. Den originale modusen med klassiske brett, og spesialmodusen med brett laget spesielt for PSP-versjonen.

Den originale modusen har 4 vanskelighetsgrader, fra moro til kaotisk, med 30 brett hver. Og da spesialmodusen også har godt over 30 til, blir det nok å henge fingrene i med til sammen over 150 brett. Nå skal det nevnes at noen av brettene irriterende og uforklarlig nok går igjen over flere vanskelighetsgrader uten at de føles noe spesielt vanskeligere av den grunn. Lemmings gir også muligheten til å laste inn nye brett fra hjemmesiden, samt å konstruere egne brett, og det gir et par ekstra timer underholdning.

For de av oss som er lette å fenge er dette egentlig et av de spillene vi skal styre unna. For når man først har fått småkrypsmaken i munnen er det mer eller mindre umulig å stoppe. Det er som å spise potetgull. Det begynner med én, også plutselig er hele bollen tom. Fella her er at det aldri blir tomt. Lemmingene renner ned fra luka i taket, og når du med tunga skjevt i munnen og hendene veivende overalt endelig har greid å få de små blågrønne trygt hjem, ja da er det rett til et nytt brett hvor det renner ut flere. Klokka blir aaaaaltfor mange, og når det hele er over slikker du bollen etter mer. Lemmings er et av de spillene du bare må ha. Og er vi riktig snille kommer nissen gjennom pipa med en oppfølger til jul. For er det noe som kan toppe dette er det at de søte små tar nissefrakken på.

Martin Rosmo Hansen

8/10

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 8
Lemmings som vi vil ha det



I Lemmings finner du masse å bryne deg på, og det er like moro som det alltid har vært. Grafikken er kanskje litt enkel grafikk, og noen brett er litt repeterende, men det er lemmings som vi kjenner det.

Dungeons & Dragons: Online: Stormreach

Gammelt hederlig rollespill går online

Plattform PC **Utvikler** Turbine **Utgiver** Atari **Genre** Onlinerollespill **Utgis** Ute nå
Antall spillere Massevis **Testet versjon** Gull **Anb. alder** 12 år

Dungeons & Dragons er verdens mest kjente rollespill. Flere generasjoner har sittet og rullet terninger og drept drager i sine egne stuer, men forsøkene på å overføre selve rollespillfølelsen til dataformat har vært få. Ja visst, masser av spill skyter av at de benytter regelsystemer og omgivelser fra de mange Dungeons & Dragons-verdenene, men ingen har forsøkt å erstatte spillederen og hans pappskjerm. Før nå.

Utviklerne av Stormreach har vært trofaste til originalkonseptet ned til minste detalj. Utrolig mange ferdigheter og spesialegenskaper er tilgjengelige.



Alle oppdrag utspiller seg i "instanser", områder der bare du og din gruppe kan befinne dere. Derfor er oppdragene mer varierte enn i World of Warcraft ettersom dere aldri trenger å ta hensyn til andre spillere. Det gir litt mer actionfølelse når man kan klatre i stiger, hoppe over avgrunner og prøve å overliste lumske feller. Men det fungerer ikke helt optimalt som onlinerollespill. Til å begynne med er det nærmest et must å være kjent med originalspilletts regler. Det er også teknisk lavmål med vanvittig spastisk animasjon og kjedelige omgivelser. Det er fylt med småbugs og mangler massevis med praktiske funksjoner fra andre spill i sjangeren. De som kjøper D&D det første året kan regne med å bli betalende betatestere.

_Mikael Sundberg

4/10

Grafikk 5 Gameplay 3 Lyd 6 Holdbarhet 6
Knapt halvferdig

The Rub Rabbits

Finn frem stylusen igjen

Plattform NDS **Utvikler** Sonic Team **Utgiver** Sega **Genre** Puzzle **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-4 **Testet versjon** Retail PAL **Anb. alder** 7 år

Når Nintendo DS endelig fant veien til det europeiske markedet, var Sonic Team der og hadde en av de første titlene som sto i spillhyllene. Men til tross for spillets originalitet og flotte visuelle elementer, manglet det dessverre dybde og variasjon. Nå er hjernene bak Project Rub tilbake med en oppfølger som har det forgjengeren manglet - de kan være stolte av å presentere sin nyeste tittel: The Rub Rabbits.

Spillet handler om det å vinne en jentes hjerte, noe som aldri er enkelt. Her skal det blåses, trykkes og ropes gjennom 35 morsomme minigames. Alt for å slå ut dine ivrige konkurrenter og sitte igjen på tronen med din utvalgte. I tillegg har du også syv forskjellige gameplay moduser, som vil trimme



finger- og lattermusklene dine. Hjerne-død og kortfattet underholdning, som du kan leke med hvor som helst - i alle fall om du ikke er redd for litt oppmerksomhet når du venter på bussen.

Gameplayet er en genistrek i seg selv og med herlig visuell stil og et glimrende lydbilde sørger Sonic Team for at du får en unik spillopplevelse, fra begynnelse til slutt. Dette er ett spill som virkelig viser oss hva DS var god for, ved hjelp av touchskjerm, mikrofon, humor og visuell nytelse og er ett spill som trygt kan anbefales.

_Mette Andersen

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8
Mer gal underholdning på DS



Far Cry Instincts Predator

Jack drar på sommerferie på Xbox 360

Plattform Xbox 360 **Utvikler** Ubisoft **Utgiver** Ubisoft **Genre** Action **Utgis** 31. mars
Antall spillere 1-16 (online) **Testet versjon** PAL **Anb. alder** 16 år



Jeg har sagt det før og sier det gjerne igjen; i kontrast til de stålgrå fremtidsmiljøene som ofte preger sjangeren, er Ubisofts bølgende sydhavskulisse et kjempetrivelig sted. Ingen romvesener, ingen romskip og ingen laserpistoler. Bare halvautomatiske maskingevær, hundretalls skurker i hawaii-skjorter, stekende sol og bølgende vegetasjon. Far Cry er på mange måter som en ferie fra det som actionsjangeren vanligvis byr på. Og det er ikke noen kjøp chartertur med obligatorisk grisefyll, men en innholdsrik, spennende utflykt blant bomber og granater.

Far Cry Instincts Predator er i all sin enkelhet samme spillet som kom til

Xbox for fem måneder siden, med tilleggspakken Predator som er en direkte fortsettelse på Xbox-eventyret. De første ti timene er akkurat det samme som sist, forskjellen er at grafikken er bedre. Ubisoft har dog overhodet ikke utnyttet all kapasiteten i Xbox 360 da det eneste som egentlig er forbedret er oppløsningen på texturene, en del av lyssettingen og systemet som rendrer vann.

Men spillet har strålende design, morsomme, varierte og omfattende baner, mange fine våpen, morsomme doninger og en velgjort flerspillerdel som fungerer bra både på nettet og på delt skjerm. Dette til tross, Far Cry lander på karakteren "bra" på grunn av tidvis sviakende kunstig intelligens og litt vel simpel grafikk.

_Petter Engelin

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8
Stabil sommerferie

Fight Night Round 3

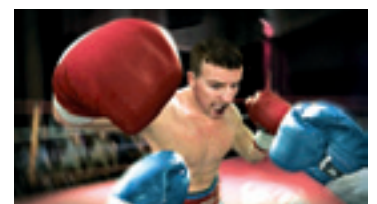
På med hanskene, inn med gommen

Plattform Xbox, PS2, GC **Utvikler** EA **Utgiver** EA **Genre** Sport **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-4 **Testet versjon** PAL **Anb. alder** 16 år

Om du skulle være av typen som hører "Eye of the Tiger" hver gang du går i trapper, og hvis du i tillegg synes boksepromotor Don King har fet hårfrisyrer, da er dette spillet for deg. Fight Night Round 3 skal i følge EA Sports være det mest intense bokse-spillet som finnes på spillmarkedet.

Kjernen i Fight Night er fortsatt det velfungerende "Total Control" systemet. I stedet for avanserte knappe-kombinasjoner så brukes den høye analoge spaken som kraftsenter for uppercuts, jabber og knockouts, mens den venstre stikka står for fotarbeidet. Fly like a butterfly, sting like a bee vet du.

De to store utfordringene i Fight Night Round 3 er henholdsvis enten å bli en bokselegende eller styre karrieren til en allerede verdensberømt bokser som for eksempel Muhammed Ali, Oscar De La Hoya, Joe Frazier eller Evander Holyfield. Disse to modusene er hovedsakelig like, men skiller seg fra hverandre i startfasen av oppdraget. Det hele er akkompagnert av svært god musikk, troverdig speaker og trener, samt et ivrig publikum. Det eneste som trekker ned på dette området er at det



helst skulle vært noen flere låter i EA Trax spilleren. Fengende? Ja. Varierende? Nei.

Xbox 360-versjonen har helt utsøkt grafikk. Det er intet mindre enn feiende flott. Xbox og PlayStation 2-versjonen har fått noen grafiske oppdateringer og ekstra moduser siden fjorårets bokserunde. Round 3 holder seg definitivt på beina i ringen mens motstanderen vakler rundt i motsatt hjørne. Det er kanskje det beste boksespillet for tiden, men det er vel ingen reelle motstandere heller. Det er som å være verdensmester i å knyte sko.

_David De La Hoya Skovly

7/10

Grafikk 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Ikke så mye nytt, men nok for fansen

DET ER MER Å SE OG LANGT MER Å FRYKTE

The Blue Mountains



The Withered Heath

The Iron Hills



ETTENMOORS

FORNOST

Erebor

RIVENDELL

The Shire

Celduin River

MORIA

MIRKWOOD

DOL GULDUR



LORIEN

ISENGARD



WWW.EA.NORGE.NO

Utforsk helt nye sider av TOLKIENS rike



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All "The Lord of the Rings" related content other than content from the New Line Cinema trilogy of "The Lord of the Rings" films © 2005 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SCE"). All Rights Reserved. All content from "The Lord of the Rings" film trilogy © MMV New Line Productions Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of SCE under license. Gamelley and the "Powered by Gamelley" design are trademarks of Gamelley Industries, Inc. All rights reserved. "The Way It's Meant to Be Played" Logo is a trademark of NVIDIA Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesdas storslagne rollespillepos har blitt enda bedre

Informasjon

Plattform PC, Xbox 360
Utvikler Bethesda Softworks
Utgiver Take 2
Genre Rollespill
Utgis 24. mars
Antall spillere 1
Anb. alder 16 år
Testet versjon Xbox 360, PAL/ PC, Gull

Pluss Total valgfrihet, svære kamper, glimrende dialog, utmerket kontroll uansett versjon.

Minus At døgnet ikke har flere timer.

Jeg stiger ut i lyset og myser mot solen, med trollblod på sverdet mitt og keiserens amulett i hånden. Keiseren er død, og hele Tamriel er på vei mot en katastrofe av bibelske proporsjoner. Det siste han gjorde var å be meg finne den siste arvingen – og la dermed verdens skjebne i mine hender. Det driter jeg i. Jeg kikker bort mot horisonten, over det glitrende vannet og forbi ruinene som glimrer i solen. Der de skogkledd fjellene møter himmelen. Dit skal jeg. Verden får klare seg uten mine heltedåder en stund til.

Ti minutter senere har jeg rukket et godt stykke opp langs fjellsiden. Bakken er dekket av vekster, og fuglene kvitrer. Det hele er veldig idyllisk, helt til musikken plutselig forandres. Jeg hører knurring, men kan ikke se noe i det høye gresset. Jeg rygger opp på en liten klippe for å få overblikk. Der, lenger opp,

ser jeg noe mørkt som nærmer seg. Jeg kaster en ildkule mot ulven, som dukker og fortsetter mot meg. Jeg tar sats og svinger sverdet mitt. Treffer den i siden – ulven tumler livløs forbi meg og ruller ned over skrenten. Jeg følger den med blikket og kikker deretter opp. Langt der nede ved sjøen, flere kilometer borte, ligger øya der jeg begynte. Den keiserlige hovedstaden. Og bortenfor der igjen kan jeg nesten se rake veien til rikets sydlige grense. Eventyret mitt har akkurat begynt, og jeg er allerede forelsket i Oblivion.

Som sine forgjengere Arena, Daggerfall og Morrowind er Oblivion et like makeløst som gigantisk rollespill der valgfrihet er det absolutt viktigste. Det finnes ingen som forteller meg hvordan jeg skal spille – jeg kan gjøre hva jeg vil. Vil jeg bli rikets beste kriger og vinne ære i gladiatorarenaen? Eller vil jeg bli en

mestertyv som plyndrer de rikeste herregårdene? Eller vil jeg utforske glemte ruiner og ta meg forbi dødelige feller? Eller, eller, eller i all uendelighet. Det er bokstavelig talt meg selv som bestemmer, og det er helt fantastisk.

Men Morrowind fulgte samme deilige oppskrift, og det hadde sine feil. Fremfor alt var det en ganske tørr og kjedelig verden. Det var også meget ubalansert og lett å misbruke ved å finne mektige gjenstander tidlig i spillet. Også kampene, noe av det viktigste i spillet, føltes sterile og langsomme. Oblivion er større på alle måter, og det keiserlige Cyrodii er betydelig mer variert enn vulkanøya Vvardenfell. Omgivelsene er strålende vakre med en blanding av realistisk urørt natur og illevarslende grotter og ruiner, samt ulike steder med særegen arkitektur. For ikke å snakke om selve demonverdenen Oblivion, som

Jonas mener:

Min lumske tyv har stjålet et hus midt i hovedstaden der han samler sammen alle skjebne i spillet. På veien mot mitt skjemonopol har jeg smøget rundt, dirket opp forskjellige dører og drept en og annen motvillig skje-eier. Hva kan man si? Jeg elsker dette spillet!

10/10

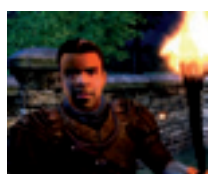
_Jonas Mäki



Noe som alltid har vært imponerende med Elder Scrolls-serien, er hvor gjennomarbeidet selve spillverdenen er. Det er en lang historie og hundretalls bøker som forteller både unyttig vås og interessante fakta, noe som gjør at forskerkarrieren du kan ha i spillet fortsatt er nyttig. At de du møter av og til hincer til det som skjedde i de tidligere spillene bidrar ytterligere til at Tamriel føles som en levende og virkelig verden.

med sin utstuderte ondskap minner om Doom 3, bare dobbelt så stemningsfullt. Sinte demoner angriper uavbrutt, ofre stønner fra jernburene og små, sinte mekaniske miner hopper opp i ansiktet mitt. Alt fra fiender til skattene jeg finner blir tilpasset mitt nivå, slik at spillet alltid er en utfordring. Og fremfor alt er kampene både kjappe, dynamiske og spennende – mye takket være den glitrende fysikkmotoren.

Når jeg endelig har lekt fra meg, er det tid for å begynne å gjøre noe med hele den amulett-greia. Det tok ikke lang tid å finne den sanne arvingen til tronen – det var verre å overtale ham til å ta jobben, og se til at han ble en god hersker. Jeg elsker der litt originale vendingen der man selv som spiller ikke er hovedpersonen og den forutbestemte befrieren. Vi slipper også ulogiske konstruksjoner som at jeg, som kan finne på å være et kattervesen eller en øgle, skulle være keiserens barn. Nok en gang, frihet fremfor alt. Det skal også



Lekker fysikk

Oblivion bruker de samme lekke fysikk-effektene som Half-Life 2, der hver gjenstand eller død kropp reagerer etter Newtons lover. Spesielt blir de ulike magi-formlene meget underholdende når en kraftig ildkule kan få innredning til å fly rundt, eller telekinese kan løfte opp ting på avstand. Men til tross for all bevisst eksperimentering er det de ubevisste effektene som gjør spillet så lekkert. At piller som bommer stusser mot steinveggen bak meg, eller at det begeret jeg satte fra meg faller ned fra hyllen og velter et par vinflasser.

påpekes at spillet kan rundes uavhengig av hvilken vei man velger. Gladiator, vampyr, leiemorder, sopplukkerhippie; alle kan nå slutten av eventyret. Nå finnes også brukbare gjenstander som aktiveres når man har blitt god nok i en ferdighet, så det lønner seg å spesialisere seg. Før var man praktisk talt tvunget til å gjøre litt av hvert; litt sverd, et par ildkuler og litt smyging. Men dette spillet har blitt balansert slik at alle klarer seg godt.

Takket være det avanserte ansiktsverktøyet har Bethesda lyktes i å lage unike ansikter på alle menneskene (og alvene osv.). Resultatet er delvis det at verdenen føles enda mer levende og virkelig, men også at den nye måten å overtale folk på fungerer vidunderlig. Med en blanding av smiger, skryt, løgner og smisking, samt å tolke ansiktsuttrykkene deres, kan du få hvem som helst til å like deg. En bitter adelsmann kan helt plutselig ville selge

deg hus; en gjerrig kjøpmann senker prisene sine og en skitten tigger hvisker plutselig hemmeligheter som kan lede deg videre i et eventyr. Så du kan til og med involvere deg helhjertet i bylivet og interaksjon med folk generelt på en sivilisert måte, uten å slå dem i hodet med en hammer.

Det er så mye mer å fortelle og så mye mer å oppleve, men det tjener egentlig intet formål. Jeg har selvfølgelig ikke sett alle 42 kvadratkilometerne, gjort alle hundretalls oppdragene og truffet alle tusentalls karakterene, og din reise gjennom Cyrodii kommer til å bli helt ulik min. Men det er det som er fascinerende, og det er derfor Oblivion er det beste rollespillet noensinne...

__Mikael Sundberg

10/10

Grafikk 9 Gameplay 10 Lyd 10 Holdbarhet 10 Verdens beste rollespill

Lemne mener:

Til tross for at jeg ikke har spilt de tidligere Elder Scrolls-spillene noe særlig, tilber jeg allerede Oblivion. Det går kjapt å komme inn i spillingen, og etter den spennende begynnelsen har jeg allerede tusen planer å gjennomføre. Sinnsykt stort, fantastisk fritt, atmosfærisk, storslaget og meget spennende. **9/10**
__Bengt Lemne



Jack Bauer er kanskje verdens mest handlekraftige mann, og får gjort mer på 24 timer enn de fleste rekker å gjøre på en livstid. Er du fan av TV-serien er det ikke noe mer å vurdere - kjøp spillversjonen. Om du derimot ikke har fått med deg serien, er nok ikke dette mer enn et greit actionspill.



24: The Game

Ett døgn, en mann, og en hel bråte terrorister

Informasjon

Plattform PS2

Utvikler Sony

Utgiver Sony

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1

Anb. alder 16 år

Testet versjon PAL

Pluss Bra plott og variert gameplay.

Minus Små grafiske feil, noen ganger litt flatt.

Jack Bauer. Smak litt på det navnet. Det oser formelig av respekt og erfaring. Litt som Dirty Harry eller Chuck Norris om du vil. Du vet at det er en mann du kan stole på - det vil si, du vet det hvis du har fulgt med på tv-suksessen 24. Så dette er for de innvidde. De som vet hva initialene C.T.U. står for. De som ikke spør hvorfor alt kan fikses i CTU. Ikke minst de som vet at Tony Almeida er like essensiell som ost i skiver. Jack Bauer er kongen og CTU er hans festning.

Vi treffer Jack Bauer (Kiefer Sutherland) og resten av de ansatte i CTU (Counter Terrorist Unit) i en setting som danner broen mellom sesong to og tre av TV-serien. Denne typen spillmatisering er som regel ikke noe annet enn en god idé, men 24: The Game gir oss håp om at det er mulig å konvertere noe nytt og spennende fra TV til spill.

I TV-seriens ånd er det flere parallelle handlinger som sakte, men sikkert bindes sammen til et nett av actionsekvenser. Skjermen deles ofte inn i mindre ruter som gir deg overblikk over

flere deler av brettet samtidig. Den karakteristiske 24-klokken dukker også opp nederst på skjermen. Alt er på plass. 24 er et konsept det er "lett" å overføre til spillverdenen. Hver av de 24 timene i døgnet er en individuell episode eller et brett. Et stort oppdrag, samt noen små som utarter seg som minispill. Et eksempel er en biljakt som etterfølges av å knekke koden til en inngangsdør, og til slutt avsluttes det hele med å hente inn målet (the bad guy) til avhør.

Gameplayet er godt variert - i løpet av de to første oppdragene skal du allerede ha rukket å bruke forskjellige skytevåpen, kjøre bil og desarmere en kjemisk bombe. Det nevnte flerhandlingsplottet bidrar også til at du styrer andre personer i CTU-teamet. De ulike karakterene har egne styrker og svakheter, som for eksempel dumdristighet eller erfaring. Men skulle ting bli riktig ille så er hjelpen kun et velkjent ringesignal unna, og mannen med stor stormer gjennom døra med mord (også med stor M) i blikket.

Alle de velkjente lydene og effektene er til stede, og det samme er stemmene til skuespillerne. Dette fungerer veldig godt i kuttscenene mellom oppdragene, men blir tidvis litt svakt og ensidig midt i handlingen. Replikker som "I'm getting too old for this shit" trodde jeg virkelig døde ut med Dødelig Våpen 4, men så feil kan man altså ta. Men dette er kun småplukk som forsvinner i horisonten når Jack Bauer kjører som en villmann gjennom LAs gater.

Konklusjonmessig havner vi et sted mellom spennende plott og en litt uinspirert audiovisuell overflate. Jack Bauer er fremdeles helten, og CTU kan uten problemer svare nasjonale og internasjonale trusler på sånn cirka et døgn. Det er bare å sette seg godt til rette: "Previously on 24..."

David Skovly

7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8
Jack klarer seg godt i spillform

Aarum mener:

24: The Game er et artig actionspill med en litt kranglete styring, og et tungt kamera. Alt er som det skal; lyder, klokka, hele den regla. Man kjenner også igjen bildeutsnitt, kamerafocusing, så man blir jo revet med, men ingame så blir det litt vinglete og upresist. Kan du leve med det, så er dette en kjempefin forlengelse av tv-serien. **7/10**

Carl Thomas

ANIMASJONSFILM PÅ SITT BESTE

NYHETER FRA EMINA I MARS:



RELEASE APRIL - SAMLEBOKS VOLUM 1-3:

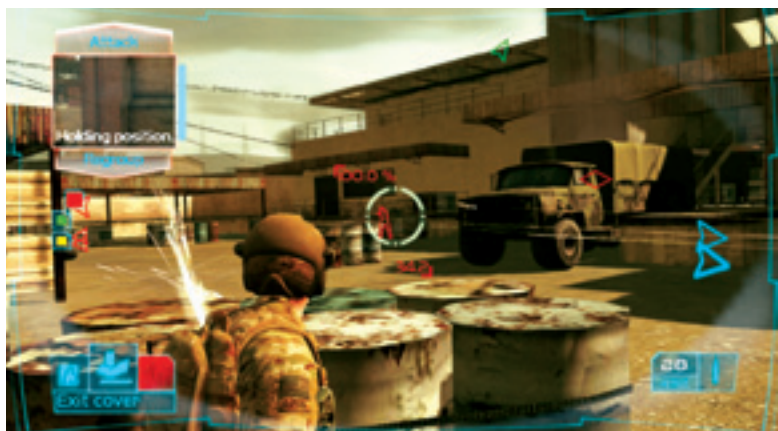


SPACEWORLD



dvdhuset.no

PAN VISION



Ghost Recon Advanced Warfighter

Høyteknologisk og intensiv krigsføring i Ubisofts etterlengtede treer

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Red Storm

Utgiver Ubisoft

Genre Action

Utgis 17. mars

Antall spillere 1-16

Anb. alder 16 år

Testet versjon PAL

Pluss Overbevisende presentasjon, solid visuelt, bra AI på medsoldater, surroundlyden

Minus Dårlig coop

Skudd og sirener kan høres i det fjerne. Den blodrøde meksikanske ettermiddagsolen reflekteres i vinduene på en skyskraper. Muren foran meg blir flerret opp av en aggressiv fiendtlig dekkild, og det kraftige kuleregnet sperrer meg inne i hjørnet. Opprørstyrkenes bakholdsangrep har fanget meg. Resten av laget mitt står på andre siden av gaten, og besvarer ilden. Oppmerksomheten blir ledet vekk fra meg, og jeg kan lene hodet ut mot situasjonen for å få oversikt. Meksikanske opprørsoldater har dekning bak en personbil, og en lastebil med fiendtlige forsterkinger nærmer seg. Laget mitt fortsetter med konsentrert ild, og jeg griper muligheten til å jevne ut oddsene. Jeg legger kolben mot skulderen og lener kikkertsikte rolig

rundt hjørnet. Sikter gjennom bilruten. Holder pusten. Trykker forsiktig på avtrekkeren. Glasset i ruten knuser og den fiendtlige soldaten faller til bakken. Fienden vender raskt fokus tilbake til meg og kuleregnet presser meg tilbake inn i hjørnet. Men denne gangen har jeg oversikt og en dristig strategisk plan i ermet. Jeg kaster en røykgranat over gaten der laget mitt står i dekning, og gir samtidig ordren om å angripe lastebilen. To granater går i høy bue fra det tunge røykdekket, og lettelsen treffer meg i det den spektakulære eksplosjonen løser opp dramatikken. Det er ikke lenger fiendtlig skriking nede i gaten. Det er døde soldater, sort røyk og brennende biler.

Ghost Recon:AW skulle opprinnelig være en lanseringstittel til Xbox 360,

men spillet ble utsatt da utviklerne trengte mer tid til finpuss. Avgjørelsen ser ut til å ha vært av den gode sorten, ettersom GR:AW virkelig skinner på de fleste områder. Du inntar rollen som toptrent lagfører for det fryktede elitelaget "Ghosts", og skal i all hovedsak bidra med å vinne en krig meksikanske ekstremister har satt i gang mot regjeringen. Spillet oppfører seg og føles som en førstepersons skyter, men kamera følger allikevel med rett over skulderen på soldaten som i tredjeperson. Dette fungerer bra ettersom animasjoner og bevegelser ser ekstremt naturlig og gjennomførte ut, samtidig som kontrollen er intuitiv som et vanlig fps.

Hvert brett har flere delmål som endres underveis i et oppdrag. Det

Aarum mener:

Jeg syns Advanced Warfighter er døds vanskelig. Jeg mister helt oversikten, og vil egentlig bare løpe og skyte på egenhånd. Og når jeg i tillegg kommer rett fra Black, da blir dette ekstra klønete. Jeg ser absolutt at det er et bra spill, men det passer best for de av oss med et solid overblikk og et iskaldt hode. **7/10**

– Carl Thomas

Det har kommet en ny spillemodus i multiplayerdelen i Advanced Warfighter. Den går ut på at det ene laget skal eskortere en spesiell person mens det andre laget skal prøve å drepe han.



Spøkelsene er utstyrt med det mest avanserte innen våpenteknologi, og du har sensorer som hjelper deg å lokalisere fienden. Den lager et rødt omriss av fiendens kropp, og dette er meget god hjelp.

dukker opp et lite kamera på skjermen hvor du blir briefet og får statusrapporter. Oppdragene starter ofte med en helikoptertur over området hvor du også blir drillet, for å gi deg den rette macho krigsfølelsen. Du kommanderer lagkamerater med enkle trykk på styrekrysset og iblant kommanderer du også tanks og helikopter. Denne delen av spillet kan minne litt om en blanding av Rainbow Six og Full Spectrum Warrior. Muligheten til å bruke laget strategisk med flankemanøvrer skaper dybde og gir litt ekstra juice til spillbarheten.

Det visuelle skinner også kraftig. Ibland kanskje litt for kraftig i Ubisofts ambisiøse og til dels fotorealistiske gjenskapning av Mexicos storby. Den sterke og lave solen lyser opp byen med HDR-lighting og realtime skygger. Det ser utrolig lekkert ut, selv om det kan være litt overdrevet iblant. Eksplosjoner, røyk og partikkel effekter er i særklasse og bidrar til å plassere GR:AW blant kremen av lekre Xbox 360 spill. Ubisoft har brukt fysikkmotoren Havoc, og det kommer godt til syne når kuler treffer biler. Dører blir skutt åpne, hjul blir skutt av, ruter blir knust og det er mange "hitboxer" på en bil. Dette fungerer veldig bra, men dessverre er det bare biler som har fått denne oppmerksomheten. Jeg savner flere interaktive objekter med realistisk fysikk. Spillet er testet på både vanlig og HDtv, og forskjellen er ganske merkbar. Den ekstra oppløsningen har en ganske stor effekt på det meste av detaljer. Spillet ser solid ut uansett, men bare med en HDtv kan man oppleve spillets fulle visuelle potensial. Våpenlydene er noe av det råeste jeg har hørt på noen plattform. Kuleregnet smeller og lyder intenst på et 5.1 surroundanlegg. Du hører detaljerte rikosjetter av kuler som treffer bak, ved

siden av og foran deg når du blir beskytt. Stemmeskuespillet følger opp med solide og dramatiske dialoger. Lagkameratene dine roper ut sin status og det låter veldig troverdig. Musikk brukes også som virkemiddel iblant i dramatiske situasjoner. Melankolsk spansk-inspirert gitarklimping fungerer veldig bra, men jeg skulle ønske musikken ble brukt oftere. Jeg savner også litt mer variasjon i dialogene.

Flerspillerdelen i Ghost Recon er basert på lagspill eller individuelle kamper. Brettene er godt balansert og gjennomtenkt. Det er fint mulig å spille 1 mot 1 på en del baner, selv om jeg er overbevist om at det er morsomt med en fulltallig match på 16 personer. En modus jeg virkelig hadde sett frem til var lokal co-op. Der må jeg innrømme at jeg ble ganske skuffet. Når singleplayerdelen av spillet var så solid, var det irriterende at co-op modusen var så nedstrippet. Det virker som målet kun var å få det med, for det er ikke særlig gjennomført. Du kan ikke spille den solide og polerte enspillerdelen i co-op, men heller fire nye brett spesielt designet for modusen. Grafikken er kraftig degradert, ikke noe fysikk og den elegante presentasjonen er borte.

Når alt skal oppsummeres er det uansett på sin plass å poengtere at Ghost Recon: Advanced Warfighter er et fantastisk spill, fullstappet med spektakulære og intense kampscenarier som beskrevet i innledningen. Det er mye å glede seg over når Ubisoft leverer et av de beste spillene til Xbox 360, både visuelt sett og rent spillemessig.

Kristian Nymoen

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8
En herlig actionopplevelse

FIFA Street 2

Løkkefotball på blodig alvor

Plattform GC, PS2, Xbox Utvikler EA Big Utgiver EA Genre Sport Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 3 år

EA overrasker ingen med oppfølgeren til FIFA Street. Selv om originalen fikk en heller laber mottakelse, så solgte den som varmt hvetebrød i tørt gress. Det som var mest spennende med fjorårets utgivelse var at selv de som ikke er særlig fotballinteresserte og som unngår både FIFA og Pro Evo trykket Street-versjonen til brystet. Fraværet av regler, dommere og taktiske manøvrer appellerte tydeligvis til mannen i gata, kanskje fordi de fleste har gode erfaringer fra løkkefotball der lek og moro står i fokus. Lek og moro er også grunnprinsippene i FIFA Street. Men misforstå meg rett, det er ikke bare smil og høflige fraser som utveksles på banen. Ta med leggskin og guts, banen er din.

I urbane boligstrøk via parkeringshus i drabantbyene til sandstrender i eksotiske omgivelser spilles ballen mellom konkurranter og venner. Fire mot fire. Hardt mot hardt. Vinneren henter hjem respekt og ære, taperen blir stående igjen med ballene i postkassa. Som regel spilles det førstemann til fem mål, men det konkurreres også i andre grener som har triksing og ydmykelse som vesentlige faktorer. Sentralt i alle konkurranseformene står "Game-breaker", en bar som fylles gradvis opp ettersom du enten scorer eller tar fancy triks. Når denne når sitt klimaks får du muligheten til å score, og ikke minst stjele mål fra din motstander!

Hovedmodusen i Fifa Street heter Rule Street. Plottet er velkjent: Skap din egen spiller med utseende, utstyr og alt det som er viktig og uviktig. Deretter bærer det ut på asfalten for å teste forholdene med de store gutta. Samme som sist. Gjennom spillets gang moter du 320 spillere fra 16 av de beste

landslagene i verden. Med andre ord: Norge er ikke representert i år heller.

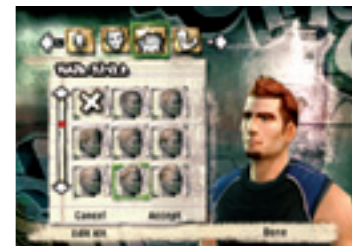
Grafikk og gameplaymessig har det skjedd lite det siste året. En ny kameravinkel og litt penere omgivelser veier ikke opp for det noe kronglete gameplayet. Spillerne beveger seg ikke så løst og ledig som vi kunne ønske. Det største irritasjonsmomentet er at det fortsatt ikke er mulig å sette opp sin egen turnering. Det savnet vi mest i fjor, og det savner vi mest nå. Men hver gang jeg drar en ekstrem finte så veier det liksom litt opp for det negative. Nytt av året er at det er mulig å konstruere egne baner. Det er ikke revolusjonerende, men litt morsomt å leke med.

Fins det et fotballspill hvor du virkelig kan eie vennene dine så er det FIFA Street. Vi snakker overstegeffinte til dobbelluke videre til en lobb over skulderen for så å banke den i goalen bak en flau keeper. Det er jo artig da...

David Skovly

6/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 6
Få nyheter, men gjennomført og fint



Grafikken har fått en kjærlig hånd, men det er fortsatt litt stive bevegelser på de 320 spillerene du finner i Fifa Street 2. Vi er for øverig overrasket over at det ikke er noen turneringsmodus i år heller.



THE SOLDIER OF THE FUTURE

Handle actual military prototype weapons including countersnipe rifles that blow through walls and a host of other high-tech weapons & equipment.



THE CROSS-COM

A future US Army satellite transmission device, control unmanned recon drones, air strikes and set rally points for your Ghost squad

WITH THE TECHNOLOGY OF



2013

YOU MAY LIVE TO SEE 2014.



STRATEGIC ONLINE PLAY

Brand new game modes where a team's chances depend on its ability to craft a tactical battle plan.



MULTIPLAYER CO-OP MODE

Play with friends through a campaign that takes the team from the unrest in Mexico to civil war in Nicaragua.





TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER



UBISOFT

ENORM KONKURRANSE!

Vil du bli den første i Norge som eier en Nintendo DS Lite?

Vinn en 42" Plasma-TV, en Nintendo DS Lite, en Nintendo DS, en Gamecube og Animal Crossing!

Spørsmål:

Hva heter Nintendo-produsenten bak spill som Super Mario Bros, Pikmin og Zelda?

- Shigeru Miyamoto
- Hideo Kojima
- John Woo

Hva heter Nintendos ultrapopulære lommemonstre med Pikachu i spissen?

- DigiMon
- Lego Bionicles
- Pokémon

Hva heter det hårete flygereset som leder Team Starfox?

- Samus Aran
- Sergeant Mitchell
- Fox McCloud

Navn:

Adresse:

Postnummer:

Sted:

Kryss av i riktig svaralternativ, merk brevet med "Nintendo" og send det til: Gamereactor, Bentsebrugata 11B, 0476 Oslo

Om du ikke vil klippe i stykker bladet eller bare vil delta per mail, kan du skrive ned riktig svaralternativ, husk og skrive navn og adresse, og send det hele til: carl.thomas@gamereactor.no



1. premie 2. premie 3. premie

- | | | |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| ★ ORION 42" PVT-420Si Plasma-TV (HD Ready) | ★ Nintendo DS
Eksklusiv maskin lakkert med Animal Crossing-motiv. | ★ Animal Crossing: Wild World |
| ★ Nintendo DS Lite + Animal Crossing: Wild World | ★ Animal Crossing: Wild World | ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt |
| ★ Gamecube + Animal Crossing | ★ Animal Crossing: Wild World T-shirt | ★ Ett års abonnement på Gamereactor |

KONKURRANSEN TREKES 4. APRIL

FARCRY

I N S T I N C T S

PREDATOR™

Far Cry Instincts Predator til Xbox 360 inneholder både oppdragene fra det originale spill samt alle de nye oppdragene!



Det nye Far Cry Instincts eventyr kommer også til Xbox



www.Farcrygame.com



UBISOFT™



Leken Lerche

Sondre Lerche i studio med The Faces Down Quartet

Sondre Lerche Duper Sessions

Genre **Jazz/pop**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Tenk deg en møkkete og bortgjemt bar i New York, til tross for lokalets triste omgivelser så er det noe som trekker deg nærmere. Fra en dør som står på gløtt strømmer det ut musikk som krever oppmerksomhet. Lekne tangenter iblandet myndig bass og en noe overraskende elektrisk gitar. Arrangementet toppes med det gode samspillet mellom Lerches karakteristiske stemme og The Faces Down Quartet. Det hele er ganske enkelt, men allikevel så avansert at det er vanskelig å sette fingeren på nøyaktig hva det er som fanger.

Sjarmtrollet fra Bergen er tilbake med sitt tredje album. Sondre Lerche proklamerte tidlig at innholdet på hans nye plate ville være inspirert

av jazztidens amerikanske popmusikk. Prosjektet vitner om at Lerche har vokst både som person og ikke minst låtskriver. Det er sjelden godt materiale som befinner seg mellom permene i bookleten.

Det nye albumet er produsert av Jørgen Træen i hans Duper Studio, derav navnet "Duper Sessions". Sounden og stemningen kan sammenliknes med noe du kunne kanskje ville forventet av Burt Bacharach, Chet Baker eller Elvis Castello.

Budskapet i sangene er personlig, naturlig og troverdig. Det synges mye om kjærlighet og dens etterdønninger, men noe annet er vel ikke å forvente ettersom Sondre Lerche har rukket å gifte seg mellom de to siste albumutgivelsene.

Noe som tydelig kommer frem gjennom tekst og musikk i blant annet "The Curse of Being in Love".

Jeg likte debutalbumet

"Faces Down" svært godt, men ble ikke like overbevist da "Two Way Monologue" ble satt i platespilleren. Det er dermed deilig å se at den bergenske sangfuglen har funnet sitt revir – som fungerer. Jazz med elementer av melankolsk pop passer Lerche bedre enn det rockete imaget han var innom på "Two Way Monologue". Det at han imponerer i nok en musikkjanger er et tegn på hvilke musikalske egenskaper som bor i den unge mannen.

Det eneste som står i veien for at "Duper Sessions" skal hente hjem toppkarakterene er den minimale graden av variasjon. Låtene er jevnt over gode, men topplåtene mangler, dog er det heller ingen av laber kvalitet. Men litt nerve og spenning mangler. Se opp for bonussporet «Lulu fra Honolulu». Alt i alt et tredje album Sondre Lerche med rette kan være stolt av. **7/10**



Dilated Peoples 20/20

Genre **Hip-hop**
Utgis Ute nå
Tekst Kristoffer Hansson

"Back again, for the very fourth time" er den første tekstlinja fra Dilated Peoples nye skive 20/20, og er altså det fjerde albumet siden debuten The Platform. Et album som rørte godt om i hiphopens undergroundrykte og fikk derfor mye oppmerksomhet. Mye av gruppens fokus ligger denne gangen på en tur tilbake til røttene, og de konsentrerer seg derfor mye om rytmen og DJ Babus herlige håndtering av 12'erne. Dette kompletteres med lyrisk ekspertise fra gjester som Talib Kweli og Defari.

Selv om Dilated og alle gjestene bidrar med bra rap, føles det fortsatt at produksjonen stjeler litt vel mye oppmerksomhet fra tekstene og den skjøne battle-rap'en man er vant med, der politiske budskap og herlig frispråklighet brukte å være selve konsistensen. Men uansett fortjener Dilated Peoples en tommel opp for at de går tilbake til røttene og fokuserer på å lage musikk med en herlig old school-duftende sjel. **7/10**



Sepultura Dante XXI

Genre **Metal**
Utgis Ute nå
Tekst Kristoffer Hansson

Frontmannen med rovdyrstemmen, Max Cavalera, var alltid kjernen og den kreative lederen i Sepultura, men etter at han forlot bandet og ble erstattet av Derrick Green så føles musikken litt kjedeligere. Intensiteten og stemningen som en gang var de brasilianske metallegendenes varemerke ble borte, og i stedet fikk Cavaleras nye band Soulfly min og mange andres oppmerksomhet.

Men med den nye skiva, Dante XXI viser Sepultura at de er tilbake til sitt gamle jeg. Steintungt aggresjonsmetall flettes sammen med roser og fioler og annet spennende, og i motsetning til tidligere album føles det ikke lenger feilplassert, men snarere tvert i mot originalt og ytterst passende. Sporet "Buried Words" er grunn god nok for å skaffe Dante XXI og headbange det nakken tillater. Sepultura i storform! **9/10**



Morrissey Ringleader of the Tormentors

Genre **Rock**
Utgis 3 april
Tekst Kristoffer Hansson

Kongen av dyp rock og fete gangsteremaer er tilbake. Morrissey, som alltid har holdt seg til sin fine melankoli, er tilbake med en litt mer rockede stil. Ringleader of the Tormentors har nemlig så mye rock som den gamle Smiths-legenden noensinne våget seg på. Lyden er ikke lengre like smal, gitarriffene tar opp mer av lyd bildet, og selv om det lukter litt annerledes så kan man fortsatt merke drag av Morrisseys klassiske stil. En blanding som hindrer Ringleader of the Tormentors fra å høres feilplassert ut.

Men selv om tempoet er litt kjapper og den nye platens er jevnt over velprodusert, føles det litt variasjonsfattig, mange av sporene høres for like ut. Det blir litt kjedelig i lengden, og tekster av Morrisseys kaliber kan jeg personlig bare håndtere i passe store doser. Ringleader of the Tormentors er uten tvil bra, men den hadde faktisk kunne vært litt bedre. **7/10**



Green Carnation Acoustic Verses

Genre **Rock**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Denne sørlandsjungen har ikke fått i nærheten av så mye oppmerksomhet som de har fortjent. Men når du velger en sjanger som ikke appellerer til den kommersielle massen så blir det veldig vanskelig, dessverre. Med Acoustic Verses kan derimot Green Carnation nå en ny gruppe, de har fortsatt særpreg, men er blitt litt lettere å like.

Bandet formidler en melankolsk og trolsk stemning, og sounden akustisk og usminket. Åpningssporet "Sweet Leaf" setter standarden som ivaretas gjennom hele plata, kun avbrutt av det noe overambisiøse prosjektet "9-29-045" som varer hele tre spor.

Acoustic Verses passer utmerket som bakgrunnsmusikk sammen med en varm peis, god drikke og hyggelig selskap. Green Carnation leverer varene til siste vers. Oi, den var tørr... **6/10**



Gudfaren™

Velkommen til Corleone-familien! Et av historiens mest hyllede film-mesterverk blir nå å få på PlayStation, PC, XBOX 360 og PSP! Spill-utvikleren EA er overbevist om at alle fans vil få akkurat den dyptgående innlevelsen de vil forvente seg av spillet.

Etter et liv med småjobber og ynkelige tyverier, er du omsider blitt tatt inn i varmen i Amerikas mest berømte kriminelle organisasjon.

Nå er det opp til deg å utføre ordre, få respekt, klatre i systemet og gjøre New York City til *din* by. Spiller du kortene dine riktig, kan det til og med hende at du ender opp helt på toppen - som den nye Don.

Gudfaren-spillet plasserer deg i sentrum av hendelsene i en av historiens mest bejublete filmmesterverk. Du får muligheten til å lage din egen karakter i spillet og velge hvilken vei du vil gå for å komme deg fra ukjent outsider til en Don alle frykter og beundrer.

Løser du familiens problemer med brutal vold, kløktig diplomati eller en skarpsindig blanding av begge? Fra bestillingsdrap og bankran, til drive-bys og utpressing - her kan du tre inn i Gudfarens verden, der trusler og forhandlinger er nøkkelen til å komme seg til toppen. Spillerne bruker lojalitet og ærefrykt for å få respekt når de snakker med folk rundt omkring i spillet. Avgjørelser tatt av spilleren får varige konsekvenser, på samme måte som i den underverdenen vi kjenner fra filmen og boken om Gudfaren.

Gudfaren filmene hadde noen av Hollywoods beste skuespillere i rollene, og flere av dem har lånt ut sitt utseende og spilt inn sin dialog, hvilket har bidratt til å skape et svært realistisk og troverdig spill! Dette er spillgiganten EA sin største produksjon til nå. Kjære kunder: GLED DERE!

NB! 18-års aldersgrense.

Sjekk alt om spillet på www.godfathergame.com!



Pris PlayStation2
499⁵⁰

KOMMER 23. MARS

Forhåndskjøp nå og få spesialutgaven med masse ekstramateriale til samme pris!!

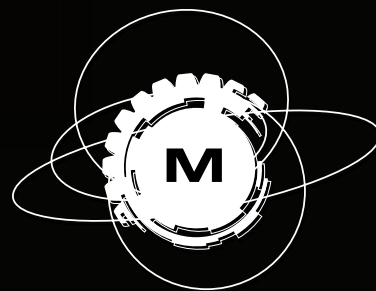
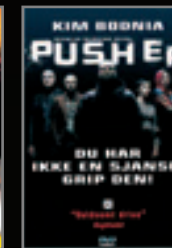
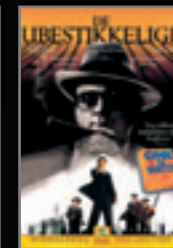
Kjøp Gudfaren-filmene på DVD nå!



I Francis Ford Coppolas episke mesterverk finner du Marlon Brando i den Oscar-belønnede rollen som patriarken i Corleone-familien. Regissør Coppola gir en skremmende skildring av hvordan den sicilianske klanen stiger mot maktens tinder i USA, og hvordan den senere er nær ved å falle fra tronen. Hele tiden balanserer han på mesterlig vis historien mellom familielivet til Corleone-slekten og den brutale kriminelle aktiviteten familien er involvert i. Dette rå mesterverket er basert på Mario Puzos bestselger, og byr på skuespillerprestasjoner som skjøt fart i karrierene til Al Pacino, James Caan og Robert Duvall. Film nr 1 ble nominert til 11 Oscar-priser, og vant tre av dem, blant annet beste film i 1972.



2 for 200



MUSIKKVERKET

Butikker over hele landet • Se butikkoversikt på: www.musikkverket.no

sognefordt.net.as



Plastelinafest

Leire har aldri vært så morsomt!

Wallace & Gromit

Genre **Animasjon / Komedie**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Det er svært få duoer som er så sjarmerende som plastelinafigurene Wallace og Gromit. Radarparet som tidligere har holdt seg til korte episoder på skjermen entrer endelig arenaen med sin første langfilm – det var på tide!

Nick Park og Steve Box er mennene bak oppfinnen Wallace og hans joviale følgesvenn, hunden Gromit. Park og Box sto også for suksessen Chicken Run (Flukten fra Høsegården).

Det som virkelig gjør at jeg forelsker meg i disse figurene er det utrolig håndverket som ligger bak den morsomme fasaden. I en tid der dataanimasjon er loven er det godt å se at unntaket fortsatt er representert. Wallace & Gromit-filmene er old school animasjons-action. Alle

figurene er håndlagd i modelleire, modelleire er også kjent som det fancy navnet på plastelina. Prosessen er naturlig nok tidkrevende, og når vi i tillegg legger til at alle bildene er tatt ett av gangen så er det virkelig imponerende å se sluttresultatet.

Wallace er den osteelskende oppfinnen som går Petter Smart, Reodor Felgen og Einstein en høygang. Produktene som blir skapt i hans sinn er like geniale som de er absurde. "Morgenmaskinen" og ikke minst "Hjernevaskmaskinen" hadde lett gått til topps i TV2 sin nye serie "Skaperen".

Filmens kjerne og det som blir duoens utfordring er å finne en løsning på kaninproblemet byens grønnsakshager er utsatt for. Det er nemlig duket for den store grønnsakskonkurransen der byens beste gartner skal kåres. Dessverre ser det stygt

ut for deltagernes bidrag når en kanin av en annen verden går berserk. Wallace & Gromit blir leid inn som sikkerhetsvakter gjennom deres byrå "Anti-Pesto". Arrangøren Lady Tottington lover gull og grønne skoger om de skulle lykkes med oppdraget, men det er flere som ønsker seg heltestatus, spesielt Victor Quartermaine. Han er en slask av dimensjoner som definitivt ikke har rent mel en plass. Han øyner nemlig en sjanse til å komme i leirbuksene til Lady Tottington. Herr Quartermaine legger alle hemninger til side i jakten på monsterkaninen og ladyen sin gunst. Det hele utarter seg til å bli et forrykende eventyr der ingen leirklumper kan føle seg trygge.

Wallace & Gromitt er en av de beste dvd-utgivelsene hittil i 2006. Vi ler masse. "There's something bunny going on..." **8/10**



A History of Violence

Genre **Thriller**
Utgis 29. mars
Tekst Anna Eklund

Allerede i de brutale åpnings-scenene blir det klart at History of Violence ikke hører hjemme i den vanlige thrillerkategorien. Det spiller ingen rolle at vi etter hvert befinner oss i en idyllisk småby hvor familiefaren Tom Stall driver et trivelig serveringssted. Freden skal ikke vare, og da Tom hylles som en helt etter å ha drept to kriminelle, kommer hans voldsomme fortid for en dag.

David Cronenbergs regissørisantur har alltid vært det lettere groteske. I denne velproduserte og kompromissløse reisen gjennom voldens mekanismer overgår han seg selv på alle plan. Kraftfullt skuespill fra Viggo Mortensen og Maria Bello gjør sitt til at History of Violence er like mye et dyppdykk i det moderate samfunnet som en skildring av individets uforutsigelige forbindelse med sin fortid. Uansett hva man måtte mene om Cronenbergs voldsskildring, vil man ikke glemme den med det første. **8/10**



Immortal

Genre **Sci fi**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Handlingen finner sted i New York år 2095 i et spektakulært framtidens-univers der mennesker og utenomjordiske skapninger lever om hverandre. Det hele er satt inn i en setting som minner om en kryssning av "The Fifth Element" og "Alien". Immortal veksler mellom dataanimasjon og levende bilder, en effekt som tidvis fungerer, men det er et stykke igjen til "Sin City".

Spenningsmomentet i filmen er knyttet til et pyramideformet objekt som plutselig blir observert svevende over storbyen. Horus, en gud fra det gamle Egypt er tilbake for å gjenvinne sin uoddøelighet. Den eneste muligheten er å gjøre en kvinne gravid ved å innta en annen kropp. Høres det sykt ut? Dette er kun starten...

Immortal inneholder også blå/rød piller, egyptiske guder som spiller monopol og ikke minst en furteristisk hammerhai. Med andre ord; Science fiction fra A til Å. **5/10**



Elling - Elsk meg i morgen

Genre **Drama**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Vi møter Elling (Per Christian Ellefsen) og Kjell Bjarne (Sven Nordin) 4 år etter at vi traff de for første gang. Kjell Bjarne lever tilsynelatende et ukomplisert liv med kjæreste og jobb, mens Elling sliter med å holde hodet over vann. Han drukner i egne tanker og står på randen til forfall da Kjell Bjarne tar tak i kameratens liv. Den tredje Elling filmen er dystre og mørkere både i handling og visuell stil. Elling lyver mer enn han snakker sant, og søker kun vennskapet til Kjell Bjarne når han trenger det selv. Lyset i tunnelen blir pølsebodkvinne "Elise". Elling blir til slutt invitert hjem på middag, og i det sekundet begynner virkelig hans søken etter svar på alt og ingenting.

Manus og storyen er smalere enn vi kunne ha ønsket, men summa summarum er fornøylig filmopplevelse. Innstill deg på en jakt etter pølser med alt, inntestengt kjærlighet og uidentifiserte flygende objekter. **7/10**



40 Year Old Virgin

Genre **Komedie**
Utgis Ute nå
Tekst Anna Eklund

Tross sine 40 leveår har ikke Andy lykkes å bli kvitt sin uskyld. Det nærmeste han kommer en kjærlighetsrelasjon er dyrkingen av sine tusentalls actionfigurer og sin verdifulle seriesamling. Andy er rett og slett en Napoleon Dynamitt i voksen alder, en kjempenerd som man får masse sympati for.

Når Andys macho arbeidskamerater får vite om hans dilemma blir det endelig liv i leieren, og oppdrag "Fordriv uskylden" starter. På tross av alle vulgære dialogscener og sexinnspillinger, er det første som slår deg at det faktisk er en hel del hjertevarm humor i denne komedien, der latteren kommer og går like ofte som Andy's desperate forsøk å kvitte seg med den forferdelige uskylden. En veldig festelig scene inneholder en smertelig fjerning av hår, og dette tilhører en av mange høydepunkter i en film som dog hadde tjent mye på være en halvtime kortere. **7/10**



KUN 199,-



KUN 169,-



KUN 169,-



KUN 199,-



KUN 189,-



KUN 189,-



KUN 179,-



KUN 199,-

LAGERSALG XBOX/PS2 FRA KUN 49,-

FRAKT KUN 10,- PR. SPILL

Hallo i luken!

Ville bare si at du er hjertelig velkommen til byen min. En fredelig og herlig plett i den store Animal Crossing-verdenen.

I byen vokser det utrolig mye frukt og de andre naboene er ganske så greie. Med unntak av noen søringer da... Uansett, jeg vil gjerne at du stikker innom en tur, det hadde vært kult! Om ikke annet så hadde iallefall Tom Nook, byens

businessmann, satt pris på at du stakk innom og handlet noen sjeldne varer av ham. De rare søstrene Mabel vil forresten også ha besøk i klesbutikken sin. Der kan man kjøpe de feteste design.



Flytt inn 31. mars!



Byen er åpen stort sett døgnet rundt!
Mail meg din Friend Code (friendcode@bergsalano)
så skal jeg åpne portene for deg.
Min friendcode er forresten: 4123-8312-6783

Vi sees på kaféen,
Mr. Resetti



Inviter opp til tre venner til landsbyen din og ha det kult online!



www.nintendo.no

