

GRATIS  
MAGASIN  
April 2006  
Nummer 39

# Game reactor

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin

+  
**FINAL  
FIGHT**

Årets dårligste  
hittil!

**TOMB  
RAIDER  
LEGEND**

Vi har satt karakter!

**GUILD  
WARS  
FACTIONS**

ArenaNets vakre eventyr fortsetter

**DAXTER**

Daxter går solo i et av de  
beste spillene til PSP!

**2142**

Battlefield 2142  
herjer i fremtiden!

**GUITAR  
HERO**

Vårt nye favorittspill  
til PlayStation 2

+  
**TIDENES  
15 BESTE  
HELTER**

Hvem er de kuleste spill-  
heltene? Les vår liste!

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

**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, Arild Nøst Odland

**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

#### ANNONSER

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

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

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

**OPPLAG** 30 000 ex

**FREKVENS** 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 utfra 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 spillsekene som selges i Europa.

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

Gamereactor er et Skandinavisk gratismagasin, som utgis av tre forskjellige redaksjoner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på å motta magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har muligheten til å bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

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

04-06

## Jeg, en nerd?

Carl Thomas har fått en åpenbaring

Jeg har funnet ut at jeg er ganske nerd. Det vil si, jeg har alltid visst at jeg er nerd. Jeg var ikke den tøffe gutten på skolen, jeg løp ikke 60-meteren fortest eller drakk mest øl bak ungdomsklubben. Jeg var heller ikke den hardeste nerden du finner, men om jeg måtte settes i en av de to båsene, så havner jeg helt klart i nerdebåsen. Og om jeg kunne valgt selv, så ville jeg også havnet i nerdebåsen. Jeg trives der.

Grunnen til at jeg tar opp dette nå, er fordi denne måneden har jeg innsett nøyaktig hvor nerd jeg er. Det var en sen kveld på en helt vanlig ukedag. Jeg hadde jobbet lenge, og skulle til å kalle det en dag. Inntil jeg fikk en link på messenger. Det var til en filmsnutt på YouTube – et nettsted hvor hvemsomhelst kan legge ut hvasomhelst. Filmen var av to koreanske jenter som sang og danset som om livet deres stod på spill. Og da var det gjort.

Jeg lå over pulten min og hikstet etter pusten. Det er det beste jeg har sett siden Numa Numa dansen. Det er internettkomedie på sitt aller beste. Og "ikomedie" skal man ikke kimsse av. For det er blitt en egen humor. En eneste stor intern humor for alle oss nerder. Og jeg kan ikke slutte å le. Og ble sittende hele kvelden å se på dumme filmklipp. Nerd.

Et annet glimrende eksempel på ikomedie er bash.org, som rett og slett består av tusenvis av dumme samtaler og monologer fra IRC. Jeg er flau over å si at jeg har tilbrakt mange timer på bash, men jeg syns bare det er så utrolig morsomt. "<Zanthis(ALE)> AFK, tornado". Jeg ler høyt.

Når jeg er sammen med ikke-nerde kompisene mine, merker jeg det spesielt godt. Jeg kan hoie og skriker over at klokken er akkurat 13:37 eller jeg så en i avisa som het Oo til etternavn (helt sant), uten noen som helst respons. Dette er prima underholdning i respekterte nerdekretser.

Og ting blir mer og mer profesjonelt og organisert. Red vs. Blue er et godt eksempel. De gutta er vel i gang



med sin fjerde sesong nå. Det begynte som en simpel undergrunns-serie som raskt fikk massevis av seere – og nå har de også hatt noe på MTV. Det er nok ikke lenge før noe av denne ikomedien får fast plass på en TV kanal, og vi kan kose oss med en episode Pure Pwnage i primetime. Det gleder jeg meg til.

Ikomediens store styrke er jo at hvemsomhelst kan bli kjendiser for en dag. Og hvemsomhelst blir det. For eksempel Star Wars Kid, kaninen som ikke får seg noe, og disse to koreanske jentene. Kort oppsummert: Nerder er kule, de kule er duster, there is no IRL, just AFK. Ikomedie FTW! Vi sees om en måned!

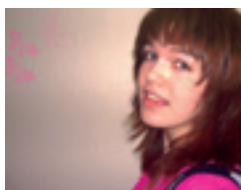
**Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)**

## Medarbeidere



#### Martin Rosmo Hansen

Martin holder på å utdanne seg til psykolog på Universitetet i Oslo. Vi er egentlig litt redde for å snakke med han, for før vi vet ordet av det har han gjennomført en psykoanalyse, og avdekket alle traumene fra barndommen. Denne måneden har det blitt mye Daxter på han, og han er ganske enkelt hodestups forelsket i den lille røyskatten. Han er også allerede godt i gang med FunComs nye Drømmefall, og omtalen kommer på nett i løpet av måneden, og i neste nummer av GR. Så følg med!



#### Mette Andersen

Mette har nesten fått hjerteinfarkt denne måneden. Midt i deadline-rushtet, knelte PCen hennes. Det er aldri moro. Mette er en av redaksjonens ferskeste medlemmer, og kommer fra Fredrikstad. Hun snakker med andre ord veldig rart, og det ler vi alle sammen. Bilær og båtær som tutær og bråkær. Men det kan hun ikke noe for stakkars. Hun er hyggelig likevel. Mette har spilt mye denne måneden. Tomb Raider, Animal Crossing og Aeon Flux. Anmeldelsene leser du lenger ut i bladet. Ille bra!



#### Morten og Claus Reichel

La meg presentere: Brødrene Reichel! Disse gutta er verdens hyggeligste duo, og danner fundamentet i Gamereactor. Og som dere sikkert ser på bildet - de er danske. Det er disse to som får alle de små tannhjulene i det store maskineriet til å snurre, og legger alle forhold til rette for at vi kan lage nordens største spillmagasin. Når de blir lei av det, så planlegger de å trekke seg tilbake, og turnere Europa som trubadurer. Morten på gitar, Claus på vaskebrett. Vi gleder oss allerede, og melder oss som groupies!

# STUDÉR 3D SPILL ELLER 3D ANIMASJON PÅ NOROFF

Bygg på med bachelor-  
grad i utlandet.  
Få mastergrad på  
kun 4 år!

## 6 NYE BACHELORGRADER INNEN SPILLDESIGN OG ANIMASJON

Gjennom vårt 2+1 konsept har Noroff Instituttet inngått flere avtaler for våre studenter. Etter å ha studert 2 år ved Noroff kan man bygge på med et siste år i enten Australia eller England. Velg blant hele 6 internasjonalt anerkjent Bachelorgrader med spesialisering innen animasjon eller spilldesign. Spesielt vil vi trekke frem vårt samarbeid med Teesside som tilbyr 5 av bachelorgradene.



UNIVERSITY OF TEESIDE er et av Europas ledende universiteter innen 3D animasjon og spilldesign med særdeles sterkt kobling mot industrien. Teesside tilbyr bl.a. hele 12 ulike

grader tilknyttet animasjon og spill på Bachelornivå. Universitetet arrangerer også den årlige internasjonale animasjonsfestivalen AnimEX som hvert år tiltrekker seg representanter fra industrien (Dreamworks, PDI, Pixar, Aardman Animation, Digital Domain, ILM etc). Gjennom Teessides omfattende kontaktnett med både Europas og USAs 3d- og spillindustri er dette et unikt springbrett for den som vil satse på en internasjonal animasjonskarriere.

Les mer om Teesside på: [www.tees.ac.uk](http://www.tees.ac.uk).

## NOROFF BESTILLER MOTION CAPTURE - UTSTYR

Som første skole i Norge kjøper Noroff Instituttet eget MoCap Studio. Vi har inngått et strategisk samarbeid med verdens ledende leverandør, Motion Analysis. Motion Capture teknologien gjør det mulig å digitalisere menneskelige bevegelser og ansiktsuttrykk som igjen overføres direkte til en 3D-animert figur.



Les mer på: [www.noroff.no](http://www.noroff.no)  
Felles telefon 38 00 00 00

**noroff**  
INSTITUTTET

NOTTA GRATIS STUDIEKATALOG, SEND SMS:  
NOROFF <NAVN> <ADRESSE> TIL 2030

# Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

## Gamle GR magasiner som PDF?

Hadde det ikke vært en ide å legge ut de gamle GR magasinene som PDF? Jeg selv har ikke hørt om Gamereactor så veldig lenge, det første bladet jeg fikk meg var blad nummer 30, og det betyr at jeg har gått glipp av 29 GR magasiner.

/Fredrik A.

**Det har vi også tenkt på, men det handler om ressurser. Vi håper.**

## Flinke til å skryte

Nå for tiden er det mye snakk om denne konsollkrigen, og de tre forskjellige produsentene (Sony, Microsoft og Nintendo) er veldig flinke til å skryte av sine egne maskiner. Men er skrytet fakta eller oppskrytt? Jeg tror og det gjelder alle tre at 50% av det de sier er løgn. De er alle bra, men de er ikke så bra som de selv sier. Dette gjelder spesielt Sony som jeg har hørt si at deres maskin knuser Microsofts Xbox360. De burde ikke være så store i munnen. They can talk the talk, but can they walk the walk?

/Roger Bakke

**Selvskryt og opphasing av egne produkter har alltid vært en del av spill- og konsollmarkedsføring. Selskapene vil naturlig nok tjene mest penger, og for at du som forbruker skal kjøpe produktene deres må du jo bli overbevist. Det hadde selvfølgelig vært ideelt om alle var helt klare på hva nettopp deres produkt kan og ikke kan, men hva var da vitsen med reklame? Men det hadde vært morsomt å hørt Peter Moore gå ut å si: "Næh. Jeg synes ikke vi har noe kul konsoll jeg. Glieder meg mye mer til PS3".**

## Kondolansbrev - Månedens leserbrev!

Ja, jeg vil gjerne benytte denne anledningen til å meddele mine kondolanser om tapte spill og kjellerbod. Jeg har fundert litt på hvordan samfunnet vårt fungerer etter å ha lest lederen i Gamereactor i februar. Er folk virkelig så nedrige at de stjeler fra kjellerboder? Jeg kan forstå stjelning fra stuer og slikt, det står jo litt prestisje i å komme seg usett inn der. Men kjellerboder? Det står det ikke mye prestisje i å rane. Og jeg tenker med gru på hva du har mistet. Flere årganger med spill. At det går an. Heldigvis lanserte jo EA Command & Conquer: The First Decade, så de gode strategispillene ble jo ikke helt borte.

I neste utgave av bladet ser jeg hva samfunnet har blitt til. Vi har mistet all omsorg for andre, ingen bryr seg om at andre mister sine eiendeler og kommenterer med at de rett og slett "driter lang marsj" i det. Jeg håper og tror at dette bare gjelder innbyggerne i Moss, egentlig.

Jeg kom også på en idé: Hva med en

ekstern kjellerbod? På en måte som en ekstern harddisk, der du har kopier av alt som er viktig på PC'en. Slik skulle en ekstern kjellerbod også ha fungert, du kunne bare kopiere alt du ville av tingene dine inn i den, og så aldri være rett for å miste noe i kjellerboden din igjen. Tror du det kan la seg gjøre?

Jeg har en garasje. Garasjen min er også fuktig og råttent etter all slaps og snø som har dalet ned fra himmelen de siste månedene, så der befinner det seg INGENTING av verdi. Jeg gjentar, ingenting av verdi. Det av verdi står trygt i stuen. Men skal du mot formodning likevel rane den, så vil du få den glede av å få med deg råttent ved, en gammel gressklipper (en sånn uten motor som man må dytte selv), diverse gammel smøreolje til bilen og kanskje en forkjølelse. Dessuten vil trespassers get shot. Survivors will be shot again.

/Haakon S

**Haakon. Min venn. Du er et medmenneske. Måtte du leve lenge, og aldri få innbrudd noe sted. Jeg sender deg spill i posten for varmende ord. Oblivion er på vei!**

## Kjøpeguiden

Kommer kjøpeguiden tilbake i bladet? Takk for et bra blad!

/Ken Daniel

**Jada, den kommer tilbake. Vi vet bare ikke helt når. Kanskje neste nummer.**

## Et korthus klart til å falle?

Spillbransjen er verdens raskest voksende bransje. Den sprenger alle grenser av hva som var forventet av den på 80-90 tallet, og den håver inn store summer penger til dem som kontrollerer den. Egentlig er dette nesten utelukkende et kapitalistisk system. Et system som bygger på en ting; Penger. Se bare på alle de "kommersielle" titlene som har blitt sluppet i det siste. Dette er fordi det selger, trist nok. Det er helt klart en usunn vei å bevege seg på. Dette vil si at til slutt vil det bli kun store, aggressive spill-utviklere, som satser på slike "kommersielle" titler. Dette vil føre til at de mindre spillutviklerne sakte presses ut av markedet, noe som fører til fall i antall uavhengige spill. Men idag er det ikke ofte vi får slike. Feks; Oblivion eller Shadow of the Colossus er titler som lar oss puste i spillfrihetens oase, for en stund... Snart frykter jeg at dette "korthuset" av kommersielle titler vil falle, og spillbransjen vil ligge i ruiner. Dere kan gjette utvalget for feks Gamereactor. Men kanskje det vil reise seg en føniks fra asken? Kun tiden vil gi svar.

/Peter Kongsvik

**Det du kan gjøre som forbruker er å støtte**

## Brev\_ Forumsnakk

### DERES BESTE ØYEBLIKK?



Hva er deres beste spill øyeblikk? Personlig synes jeg det er slutten av Tales of Symphonia, satt der nesten med klump i halsen. /KingErik

Mange øyeblikk fra BF 1942 og BF2 som er veldig gode øyeblikk for å si det sånn. Når man blir kræsja av en bil bakfra i 360 km/t og saver replayen av det og tar bilde av bilen som er 2 meter oppi luften, sånne øyeblikk har jeg fra PGR3. Ellers så har jeg en del gode øyeblikk fra FF VII... og en del av de minnene vekkes nå når jeg hører på musikk fra spillet. /Krish

Jeg får en j'vlig svar klump i halsen etter at jeg har tatt siste boss på God of War på hard med et liv igjen. /RoseistOcean

Må vel være omtrent hvert eneste sekund jeg spilte HL2 tenker jeg. Er så sinnsykt bra story. Også er det ultra creepy i Ravenholm...! /A-Ciller

Ja, ravenholm er sjukt scary. Men jeg husker når jeg hadde endelig klart Zelda: Ocarina of Time! /Mordi

Same her Mordi, når jeg runna Zelda: Ocarina of Time, åh, det var virkelig stas, men jeg husker under spillet også, hvor glad jeg ble når jeg tok templene. Var liten vettu, så var litt vanskelig. Men det beste var når jeg tok Ganondorf, banker han fortsatt noen ganger når jeg er på hytta. /Griebah

Var nesten på gråten da jeg klarte Mafia, hehe. Yeah i'm not a macho macho! /SirEld

Når jeg runna Zelda: A link to the past på SNES. Det var et fantastisk spill da /Kennda J

MGS, MGS 2 og FFX var gode slutter. Fikk en 2 meter stor klump i halsen når jeg runda FFX. /sverdfisken

Hmm. Jeg var sikkert "stolt" over meg selv da jeg hadde klart World modus på Ridge Racer 6. Jeg strevde som et helvete. Ellers så var Ico, Tales of Symphonia og Baten Kaitos bra, pluss alle de jeg ikke kommer på... /NamcoKing

opp om de mindre selskapene, slik at de har en mulighet til å overleve økonomisk. Samtidig er ikke situasjonen helsvart riktig ennå, siden spill som Shadow of the Colossus fortsetter å lovprises av både kritikere og gamere. Spillindustrien er, i følge kapitalismens teori, bundet opp mot markedets ønsker, og hvis verden vil ha spill som ikke følger en A4-oppskrift, ja da vil industrien måtte rette seg deretter.

## GR hver eller annen hver uke?

Hvorfor kan ikke Gamereactor komme ut annen eller hver uke? Jeg elsker nemlig dette bladet så jeg er alltid tørst etter det nye nummeret.

Takk for et nydelig nummer av GR!

/Zinni Mc Cloud

**Vi kan gjøre det enda bedre! Hva med daglige versjoner av GR? Oppdateringer på spill hver eneste dag! Og vet du hva? Det har vi allerede! på www.gamereactor.no.**

## Vil Halo 3 få et annet navn?

Jeg har hørt og lest noen rykter på Gamespot at Halo 3 ikke kommer til å hete Halo 3, men vil bli kalt Forerunner. Spillet skal visst ikke avslutte der hvor Halo 2 slutter, men i stedet begynne lenge for noen av spillene! Er dette sant? Takk for et supert blad og en konge anmeldelse av Oblivion!

/Aleksander Hoff

**Hei Aleksander! Arbeidsnavnet på Halo 3 er visstnok Forerunner, som har noe å gjøre med at Master Chief har en tilknytning til en foreldet og veldig avansert sivilisasjon som blir kalt nettopp Forerunner. Historien i spillet vil også dreie seg om dette, mer detaljer enn som så vites ikke i skrivende stund. Takk for skryt!**

## PS3 eller Xbox 360?

For var jeg ganske sikker på at jeg skulle kjøpe PS3 når den kom ut, men nå er jeg veldig usikker. Jeg kommer mest sannsynlig bare til å kjøpe en av de to, så hva synes dere er det beste valget?

/druen

**Vi vet ikke! Slutt å spørre!**

## Dårlig samvittighet

Hallo alle sammen i GR. Jeg får litt dårlig samvittighet når jeg leser blades deres, og ser hvor mye tid, energi, penger og en haug med lidenskapelige tekster dere har putta i blekka. Jeg har ikke abonnert fordi jeg ikke har råd til det, så jeg henter det heller på Spiderman hver måned. Men unnskyld for at jeg ikke har abonnert, håper dere vinner i Lotto!

/Kristoffer

**Det håper vi også!**

# Gamingprodukter fra



## 2 ms responstid!

**BenQ 19" LCD Monitor, FP93GX+ Gaming**  
*Ekstrem god skjerm for spill.*

**BenQ** Prod. nr.: **Kr 3 295,-**  
FP93GX



## Bredformatskjerm!

**NEC 20" LCD MultiSync 20WGX2**  
*Glimrende bildekvalitet og responstid.*

**NEC** Prod. nr.: **Kr 5 490,-**  
60001690



## Meget gunstig spillkonsoll!

**Xbox TV-Spillkonsoll**  
*Kan også brukes som dvd-spiller ved kjøp av dvd playback kit.*

**XBOX** Prod. nr.: **Kr 995,-**  
F23-00100

merkevarer -  
raskt og rimelig

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

Vi tar forbehold om prisendringer.  
Alle priser er inkl. mva.

## Tempo\_Liste

### RYKTE SPALTEN

#### Mer Castlevania

Selv om Castlevania: Dawn of Sorrow til Nintendo DS ikke solgte riktig så bra som Konami hadde håpet, skal de ha begynt å jobbe med en oppfølger. Om opplysningene stemmer blir det en direkte oppfølger til Gameboy Advance-spillet Castlevania: Circle of the Moon.

#### Naka forlater Sega?

Yuji Naka, mannen bak Sonic the Hedgehog, Phantasy Star Online og Nights, skal være på vei ut døren hos Sega. Han er en av deres absolutt mest kjente produsenter, og om dette er sant, så er det i så fall enda større enn når Final Fantasys far Hironobu Sakaguchi forlot Square.

#### Capcoms eget GTA

Etter å ha gitt ut Grand Theft Auto i Japan (som faktisk solgte uventet bra) skal Capcom nå ha begynt å skissere opp et eget spill med samme konsept. Deres spill skal dog utspille seg i en japansk storby der man isteden er en del av den japanske yakuzan.

#### Microsoft skaffer seg enerett på KOTOR 3

Microsoft skal ha skaffet seg eneretten til det kommende storspillet Knights of the Old Republic III, som dermed bare slippes til Xbox 360, og muligens også PC. Spillet utvikles av Obsidian som også lagde forgjengeren.

#### Call of Duty 3

Det ryktes at Infinity Ward har startet utviklingen av del tre. Det skal slippes til PC, Playstation 3 og Xbox 360 samtidig som Playstation 3 lanseres i november.

#### Halo 3 ikke Halo 3?

Litt tveetydig antydte Microsofts Shane Kim nylig at Halo 3 ikke nødvendigvis kommer til å hete akkurat Halo 3. Det har ført til et hav av spekulasjoner om at spillet kanskje ikke blir en oppfølger likevel, men at det utspilles for det første spillet.

#### TV-serien Lost blir spill

TV-serien Lost skal visst være på vei til å bli spill. Bortsett fra at man får oppleve et storslått eventyr der man får spille seg gjennom hele TV-serien, skal det også være muligheter for å spille flere sammen.

#### Lionhead kjøpt opp av Microsoft?

Peter Molyneux og hans Lionhead studios skal visst nok ha blitt oppkjøpt av Microsoft. Anledningen skal være at Microsoft vil at de skal fokusere på å lage Fable 2 til Xbox 360 og ikke noe annet.

#### Aprilsnar

1. april er jo verdens største lureddag, og ryktene sier at tusensvis av mennesker ble lurt av vår lille spøk om World of Warcraft til DS. Pwnd!

#### Supermakter

Det kommer til å være tre spillbare fraksjoner i World in Conflict. Det handler om dagens supermakter Sovjet og USA, samt ytterligere en part som foreløpig er hemmelig.



EKSKLUSIV!

## Første bildene fra World in Conflict!

### Etter Ground Control satser svenske Massive på tredje verdenskrig

Svenske Massive Entertainment er tilbake! Etter to Ground Control-spill, er de i gang med noe helt annet, men det ser likevel velkjent ut. Borte er all science fiction, og i stedet får vi oppleve en alternativ slutt på Den Kalde Krigen.

Sovjetunionens ledere innsner på slutten av 80-tallet hvor det bærer med landet. Økonomien er nede på et bunnivå, og den eneste utveien er å dra i gang en storkrig,

og bruke krigsøkonomien for å holde i gang den kommunistiske supermakten. De går til angrep på Vest-Europa, og når USA har flyttet over store deler av sitt krigsmaskineri for å bistå i Europa, så angriper Sovjet den amerikanske vestkysten.

- Etter Ground Control 2 syns gutta at det var på tide å teste noe nytt. Også er det en spennende tid, og mange på teamet har stor interesse for utrustningen i den

perioden, sier Magnus Jansén som er Lead Designer på World in Conflict.

Men ifølge Jansén kommer gamle fans av Ground Control kjenne seg igjen. Det kommer til å føles som "et par gamle, behagelige olabukser". Hele grunnfilosofien er den samme, det blir ikke noe ressurs-sanking, og kampene er raske og taktiske.

**World in Conflict slippes til PC i mars neste år.**



#### Gamle våpen

World in Conflict inneholder våpen og kjøretøy som de respektive stormaktene hadde tilgang til i 1989. Massive har ikke tatt seg noen friheter, men ettersom USA ikke er forberedt på Sovjets angrep, tvinges de til å krige med en del litt utdatert maskineri.



Jo, du ser faktisk på et strategispill selv om det er lett å tro at det handler om et vanlig actionspill. Detaljrikdommen og grafikken i World in Conflict imponerer virkelig.

## Tempo\_Notiser

### Ratchet & Clank til Playstation 3

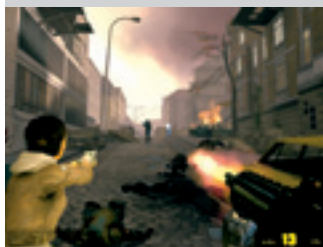
En av Sonys overraskelser på Game Developer's Conference var når Ted Price fra Insomniacs Games kom opp på scenen og viste et kort klipp fra neste Ratchet & Clank til Playstation 3. Det vi fikk se var en fremtidsby som minnet om storbyplaneten Coruscant fra Star Wars, blandet med designet fra animasjonsfilmen Robots. Vi gleder oss til fortsettelsen!

### Billige spill til Nintendo Revolution

I et intervju med CNNMoney røpte Satoru Iwata mange interessante detaljer rundt Revolution. Mest interessant var at han lovet at ingen spill fra Nintendo selv vil koste mer enn \$50 (rundt 330 kroner). Videre sa han at Nintendo la mest ressurser i det spilleren interagerer med, mens Sony og Microsoft la pengene i det spilleren så på skjermen. På spørsmål om hvordan man skal løse lagringen av alle gamle spill som man laster ned til Revolution, sa Iwata at man til dels kan bruke det innbygde minnet på 512MB, men også at man kan kjøpe vanlige SD-kort. Revolution får også USB-porter og det antyder altså at et eksternt lagringsmedium kan bli lansert ved behov.

### Half-life 2: Episode One utsatt til mai

Etter de massive forsinkelsene av Half-Life 2 til PC, har Valve vært ganske forsiktige med å nevne noen lanseringsdato for utvidelsene. Tidligere i år gikk de dog ut å sa at seriens første utvidelse, Episode One (tidligere Aftermath), ville være klar til lansering 24. april. Men på årets GDC ble det gjort klart at



Gordon Freemans evige kamp likevel ikke fortsetter den 24. april, men i stedet er det på gaten i slutten av mai. Valve har ingen forklaringer på forsinkelsen, så vi får bare vente en hel måned før vi kan legge de ivrige hendene våre rundt Gravity Gun'en på helt nye eventyr. Dette er sørgelige nyheter, men når vi tenker på hvor inni granskauen fett det blir, så regner vi med at det blir verdt ventetiden.

### Playstation er død

Ti år etter at Sony debuterte på spillmarkedet med Playstation, legger de nå ned produksjonen av maskinen. Frem til idag har altså nye PSone-enheter blitt produsert og solgt, ikke minst i Japan. Sony rapporterer at de har solgt langt over 100 millioner enheter til sammen siden release. Playstation ble lansert 29. september 1996 i Norge. Sony har også tidligere meddelt at Playstation 3 kommer til å bli bakoverkompatibel med både Playstation 2 og Playstation-spill når den slippes i november. Det ryktes også om en emulator til PSP som skal gjøre det mulig å spille alle gamle PSone-spill på PSPen. RIP - PSOne!

### Ingen Unreal 3 motor på Revolution?

Mark Rein fra Epic Games har uttalt at det er liten sjanse for at vi vil få se Unreal 3 motoren kjøre på Revolution. Rein har sagt videre at Unreal 2 motoren vil være mer tilpasset Revolution sine aktuelle krav. Han fortsatte med å si at det ville bli snakk om nedskalering av spill til PS3 og 360 for å få dem til å virke fint på Revolution, og det er tidskrevende og lite kostnadseffektivt arbeid. Dette kan bety trøbbel for tradisjonelle multiplattformspill som Fifa og NFS.

### Halo 3 i mars 2007?

I følge IGN har sikre kilder sagt at det kommende Halo 3 fra Bungie ikke kommer før mars 2007. Selvsagt vil ikke Microsoft hverken be- eller avkrefte dette, men det er ikke dermed sagt at det ikke kan stemme. Microsoft selv har dog antydning av de vil lansere Halo 3 samtidig med Playstation 3, for å stikke flest mulig kjepper i hjulene til Sony. I tiden fremover blir det veldig spennende å følge alle spekulasjonene og kunnegjøringene, og vi får garantert vite flere detaljer på E3-messen som sparkes i gang i midten av mai.

### Rockstar i retten

Etter et mord på tre politimenn i november 2003 ble Rockstar Games sendt inn i rettslokalene sammen med Sony, Walmart og Gamestop. Den skyldige hevdet at han hadde spilt Grand Theft Auto: Vice City, og at disse selskapene dermed var medskyldige i ugjerningen ved å ha inspirert han. Amerikansk høyesterett har nå avslått fra deres begjæring om å legge bort saken, og i praksis betyr dette at en ny rettsak kommer til å bli holdt. Om selskapet taper rettsaken må de betale 600 millioner dollar for skadene etter drapene.

## Tempo\_Liste

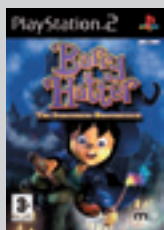
### FIRE DUSTETE SPILLTITLER

Det ene dumme spillnavnet etter det andre



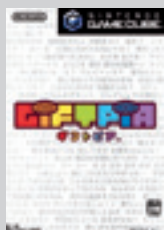
#### Pippa Funell PC

Av alle merkelige spilltitler er Pippa Funell langt i fra den merkeligste, men det absolutt morsomste. Kall oss gjerne overdrevet barnslige men vi har ledd oss svette av coveret til Ubisofts heste-eiersimulator den siste uken. Om Pippa er navnet på det velstelte hesten eller den solide kvinnen ved siden av lar vi forbli usagt...



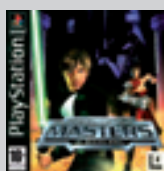
#### Barry Hatter: The Sorcerers Broomstick PS2/XBOX

At det skulle komme en eller to usjenerte kopier av JK Rowling's fremgangsrike trollmannslæring var vi ikke et sekund i tvil om. At en av kopiene skulle døpes Barry Hatter og se ut som en tjukk, tysk pornodukke kom dog som en liten overraskelse. Spillet er dessuten sykt dårlig.



#### Giftpia GAMECUBE

Giftpia er ikke bare et rart navn, men til og med spillets story er på helt på viddene. Giftpia er nemlig ikke en hun, men en han, som ser ut som en hun (med lilla hår) som forsover seg en morgen og havner derfor i fengsel. Det gjelder for spilleren å skrape sammen nok penger til å komme seg ut igjen... eller noe sånt.



#### Star Wars: Masters of Teräs Käsi PLAYSTATION

Av alle dumme spilltitler er Masters of Teräs Käsi definitivt en av de dumme. Vi fatter poenget, helt klart. Star Wars-universet er proppfullt av klonete navn på klonete planeter med alle mulig rare språk. Teräs Käsi høres for eksempel helt finsk ut, men selv ikke den skjeggete filmskaperen George Lucas slipper unna med det... dessverre.

## Tempo\_Oppfølger

**Brutalt** Kratos vender tilbake...



### God of War 2

Kratos brutale jakt fortsetter neste år

Det var ikke noe som som het 'å begrave stridsoksen' i det første God of War spillet, og oppfølgeren fortsetter i samme sporet. I God of War 2 sitter han på tronen hvor vi forlot han sist, som den nye krigsguden, mer brutal og mer hensynsløs enn sin forgjenger Ares. Kratos begir seg ut på en reise for å endre sin skjebne, noe som verken en dødelig eller en gud har gjort tidligere. Reisen tar ham til verdens utkant, og han møter sin fortid og nye mytologiske fiender på sin ferd. God of War 2 vil bli sluppet til PS2 tidlig neste år.

## Tempo\_Liste

### KOMMENDE RELEASER

De viktigste datoene

**19. april** Daxter, Socom 3: US Navy Seals og Socom: Fireteam Bravo kommer denne dagen.

**20. april** I dag slippes Final Fantasy XI til Xbox 360, og samtidig kommer den tredje ekspansjonen Treasures of Art Urhgan til PC.

**21. april** Electroplankton, Rogue Trooper, Spell Force 2, Tamagotchi Connexion: Corner Shop og Tetris DS

**28. april** Det er faktisk klart for det offisielle spillet til fotball-VM allerede, selv om turneringen ikke starter før i begynnelsen av juni. Øvrige spill som kommer samme dag er blant annet Guild Wars Factions, GTA: Liberty City Stories (PS2), Metal Gear Acid 2, Rampage: Total Destruction, Resident Evil 4 (PC), Tokobot og Trauma Center: Under the Knife.

**3. mai** Dette er dagen Buzz: The Big Quiz når norske butikker. Dessuten kommer Ape Escape 3.

**5. mai** For over et år siden kom Nintendo DS med en demo av Metroid Prime: Hunters, og 5. mai kommer endelig det komplette spillet. I tillegg kommer Full Spectrum Warrior: Ten Hammers og Pokémon Link.

**7. mai** De to dagene i forkant av E3-messen holder de største spillutviklerne presskonferanser der de presenterer sine største nyheter. Vi forventer oss selvsagt masser av nyheter om Revolution og Playstation 3 iløpet av disse to dagene, men kanskje Microsoft også har noe spennende å vise frem? Halo 3 for eksempel? Vi krysser fingra!

**9. mai** Den offisielle åpningsdagen for årets store spillbegivenhet - E3-messen. Vi kommer til å få teste massevis av kommende spill til både Nintendo Revolution, Playstation 3, Xbox 360 og mye annet. Følg nyhetsrapporteringen på Gamereactor.no døgnet rundt!

**12. mai** Det PSP-spillet som selger best i Japan, med drøyt en halv million solgte eksemplarer, er Monster Hunter Freedom, og den 12. mai skal det komme hit til Norge

**19. mai** Da Vinci Code, Dr. Kawashima's Brain Training, Field Commander, Heroes of Might & Magic V, Ghost Recon Advanced Warfighter (PC), Untold Legends: The Warrior's Code og X-Men 3 kommer alle sammen den 19. mai.

**26. mai** Da er det klart for blant annet Age of Empires DS, Chibi-Robo, Faces of War, Flat Out 2, Rainbow Six: Critical Hour, Rumble Roses XX, Super Princess Peach, Table Tennis og Tourist Trophy.

OBSE! Datoer kan endres uten varsel.

### Mer krig

Les anmeldelsene av Brothers in Arms og Brothers in Arms: Earned in Blood på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



## Brothers in Arms 3

Gearbox fortsetter å fortelle om gutta i 101st Airborne Division - The Screaming Eagles

Etter å ha konsentrert seg om konverteringer en stund - blant annet PC-versjonen av Halo - begynte Gearbox på noe helt eget. Brothers in Arms ble deres første store selvproduserte spill, og ble godt mottatt av hele verdens spillpresse. Med inspirasjon hentet fra blant annet Steven Spielbergs Band of Brothers, lærte vi Matt Baker og Joe Hartsock å kjenne i de to første spillene Road to Hill 30 og Earned in Blood.

Nylig ble det tredje spillet i serien annonsert til PC, Playstation 3 og Xbox 360 i Nederland. Vi kommer til å gjenforenes med Baker, Hartsock og deres kamerater, men ennå vet vi ikke om det er noen av disse som er

hovedperson denne gangen, eller om vi blir introdusert for en ny frontfigur. En av de største forandringene i spillet er hvordan omgivelsene kommer til å bli påvirket av kuler og eksplosjoner. Realistisk fysikk kommer til å forandre slagmarkens utseende, og premisene i hver situasjon. Selv om du har gjemt dine menn bak en mur, betyr ikke det at du kan ta livet med ro.

Gearbox har et veldig variert og taktisk spill på tegnebordet, hvor du kommer til å kunne regognosere for du utfører snikangrep, og styre forskjellige grupper soldater samtidig. Brothers in Arms: Hell's Highway er fortsatt i en tidlig fase, og vil bli utgitt tidlig neste år.





## Fem minutter med...

Todd Howard jobber i Bethesda, og deres siste spill er det fabelaktige Elder Scrolls IV: Oblivion

### Hvilken var den første konsollen du kjøpte?

- Jeg antar at den første konsollen jeg kjøpte selv var Colecovision. Jeg hadde en Atari 2600, men jeg og broren min solgte den og de fleste spillene til våre venner, og med de pengene kjøpte vi en Coleco. Det var den første konsollen som virkelig forsøkte å etterligne en arkadeopplevelse i hjemmet. Jeg tror ikke datidens designere var interesserte i å gjenskape en arkadeopplevelse for hjemmemiljøet for Colecovision ble lansert.

### Hvilke var de første spillene du kjøpte?

- For det meste Apple 2-spill, de tidlige Ultima-spillene, Skyfox, Archon, Zork og så videre. Men det var Ultima-spillene som jeg virkelig ville ha.

### Hvilket er ditt absolutte favorittspill?

- Ultima 7 til PC. Og NCAA Football-spillene ettersom jeg er gal etter college football. Med Oblivion forsøker jeg å overgå Ultima 7, og en dag skal det gå!

### Hvilken er din favorittkonsoll?

- Xbox, men Xbox 360 kommer med tiden å bli bedre. Jeg digger kraften i konsollen, Xbox Live og det med achievements er briljant. Akkurat nå spiller jeg bare Xbox 360, på en HD-TV og det finnes ingen vei tilbake. Det er fantastisk.

### Hva var det siste spillet du kjøpte?

- Ghost Recon 3 til Xbox 360. Jeg elsker alle Tom Clancy-spillene, fra Splinter Cell til Rainbow Six, og jeg elsker hvordan de tilrettelegges for Xbox. Spill med veldig dybde som er artige og enkle å spille.

### Hva spiller du mest akkurat nå?

- Det er faktisk Hexic til Xbox 360. Det begynte med litt spilling og nå er jeg

hekta. Jeg har akkurat nådd 300,000 poeng og jeg var ganske stolt, helt til jeg fant ut at verdenseneren hadde 80 millioner. Jeg kan like gjerne slutte med en gang.

### Hvilket spill ser du mest frem til?

- NCAA Football 2007 til Xbox 360. Jeg kan ikke vente til jeg får se Notre Dame Stadium i HD. Jeg har noen venner som skaffer meg alle NCAA-spillene før de slippes. Jeg bare elsker dem. Jeg spiller lett 200 timer av hver versjon.

### Hvilke hobbyer har du utenom spill?

- Jeg ser masse filmer og TV-serier. 24 er min favorittserie.

### Foretrekker du Nintendo DS eller PSP?

- PSP for alle penga. Jeg ser frem til det nye Star Trek-spillet som vi skal gi ut.

### Verdens mest oppskrytete spill?

- Metal Gear Solid 2. Jeg avskyr Raiden og verdensbildet. Jeg elsker den første delen når man spiller som Snake. Man skal aldri undervurdere spillerens ønske om å kjenne seg som en total "badass", som man gjør i for eksempel Metal Gear Solid og Snake Eater. Fireren ser også utmerket ut, så jeg er sikker på at jeg kommer å skaffe meg spillet.

### Hvilket er det mest undervurderte spillet gjennom tidene?

- War Room til Colecovision. Et fåtall har spilt eller hørt snakk om spillet, men det er virkelig bra.

### Hvilken er den cooleste spillhelten?

- Det er Sam Fisher. Han hopper over drittpratene. Min favorittreplikk i Pandora Tomorrow er når han firer seg fra taket i svart ninjautstyr, og en skrekkslagen kontorarbeider spør hvem han er, og han svarer at han kommer fra telefonoperatøren.

## MÅNEDENS MINUS

### Starcraft Ghost

Vi har ventet lenge på Novas eventyr, men nå virker det ikke som Blizzard kommer til å gjøre spillet ferdig. Veldig trist, for dette var et lovende konsept som vi fikk se i spillbar form for tre år siden. Hva skjedde egentlig?

### Digital Illusions oppkjøpt

Etter et styremøte i EA er det klart at selskapet vil kjøpe opp de resterende aksjene i Sveriges største spillutvikler Digital Illusions. Det har kanskje ingen større praktisk betydning, da de allerede eide mesteparten, men samtidig er det litt sørgelig at de ikke er uavhengige lenger.

### Drømmefall er utsatt

Like før vi gikk i trykken fikk vi vite at Drømmefall ble utsatt til 12. mai. Vi skulle egentlig ha omtalen i dette nummeret, men ting gikk åt skogen, så den kommer neste måned.

### Ting som tar tid...

Ahh.. Vanligvis er vi veldig glade i jobben vår, men nå har vi ikke lyst til å gjøre noe annet enn å spille Oblivion 24/7. Vi blir sittende å skule bort på Xboxen mens vi vet at vi må fortsette å jobbe litt til før vi kan drømme oss bort i Tamriel igjen.



### Daxter er konge!

Egentlig var vi ikke spesielt glade i Daxter når han var Jaks sidekick. En ganske irriterende liten gnager. Men når han debuterer som hovedpersonen i det aktuelle PSP-spillet, er det ikke vanskelig å tilgi. Et av de mest imponerende spillene til PSP hittil!

### Zelda til DS

Vi visste at det ville komme, men ingenting har vært offisielt. Før nå. Endelig er det bekreftet at Nintendo jobber med et Zelda-spill til DS, som har fått undertittelen Phantom Hourglass. President i Nintendo, Satoru Iwata, sier at det kommer mot slutten av året.

### Playstation 3 i år

På en pressekonferanse i Tokyo bekreftet endelig Sony at maskinen er klar for verdenslansering i november i år. Vi husker alle hvordan Sony håndterte PSP-landseringen - maskinen kom hit ni måneder etter Japan. En synkronisert release er derfor gode nyheter.

### The Elder Scrolls IV: Oblivion

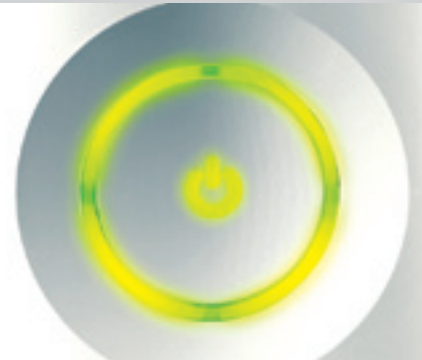
Vi klarer bare ikke slutte å spille Bethedas mesterverk. Det er så absurd vakkert, og mulighetene er så innvi granskauen mange at vi vil bare spille det døgnet rundt.

## MÅNEDENS PLUSS

## Tempo\_Nyhetskroneikk

## EN BÆRBAR XBOX?

Vil Nintendo DS og Sonys Playstation Portable snart få en ny utfordrer?



Det har vært snakk om en bærbar Xbox helt siden Microsoft trådte inn i TV-spillbransjen. Den fikk det underfundige navnet "Xboy", og med jevne mellomrom slår en bølge av mer eller mindre vellagde mockups og fakebilder ut på internett. Når så Sony ble den første alvorlige utfordrer til Nintendo på det bærbare markedet siden starten av 90-tallet, stilnet ryktene om en bærbar Xbox. Tunge navn hos Microsoft som J Allard og Peter Moore forklarte at det ikke var aktuelt for Microsoft med en bærbar enhet. Mange avskrev Xboy som et rykte helt uten substans, men det døde aldri helt ut. Den 20. mars kom nye opplysninger som pekte på at noe konkret var i vellinga.

Dean Takahasi, som har skrevet bøker om arbeidet med både Xbox og Xbox 360, publiserte da en kronikk i Mercury News som har vakt stor oppmerksomhet. I kronikken fortalte han at Microsoft satt flere av nøkkelpersonene bak Xbox 360 - inklusive J Allard - på å komme frem til en bærbar spillopplevelse som også har musikk- og videofunksjoner. Det høres unektelig ut som Microsofts svar på Playstation Portable, og tanken er at maskinen skal bli Microsofts iTunes-konkurrent, som går under arbeidsnavnet Alexandria.

Det er naturligvis noen store spørsmålsteget rundt denne satsingen. Er det egentlig interesse for ytterligere en bærbar spillemaskin blant konsumenter og spillutviklere? Det er nesten litt opplagt at om en bærbar Xbox som lanseres i slutten av året eller i begynnelsen av neste år, så kommer det til å bli en kraftfull og kostbar maskin. Og selv om Nintendo DS og PSP gjør det bra, så merkes det at folk er litt skeptiske til å betale mer enn en tusenlapp for en bærbar spillemaskin. Hvilke spill som skal få folk interesserte i "Xboy" er også et stort spørsmål. For detaljene om Xbox 360 var klare, var det snakk om at den skulle lanseres med en bærbar mediaspiller, en "ipod-dødare". De fleste antok at den avtakbare harddisken kompenserte for denne idéen, men det er ikke umulig at en kommende Xboy passer inn på nøyaktig samme måte som harddisken gjør nå. Tanken på å ha en bærbar media-spiller, med min Xbox Live konto og mengder av spill som jeg har hentet fra Xbox Live Arcade, er naturligvis lokkende. Digital distribusjon av bærbare spill er noe som absolutt kommer til å være viktig i fremtiden. For hvem syns egentlig at et bærbart spill skal koste mellom 400-600 kroner? Det skal bli interessant å se hva Microsoft avslører på presskonferansen den 8. mai.

\_Bengt Lemne



## iPod HiFi iPod-høytalere (fra 2899,-)

Andre har gjort det før Apple, men når tingene skal gjøres riktig, hvorfor ikke gjøre det selv? Apples iPod har lenge vært gjenstand for en masse ekstrapstyr, og nå mener Apple at det er på tide å vise hvordan det skal gjøres. iPod HiFi er en skikkelig koloss av et par høytalere som virkelig klarer å bite fra seg. God lyd velter ut og gir din egen musikksamling et helt nytt preg. Bare plasser iPod'en i toppen og straks er det musikk. Og Apple stiller som vanlig med strokent design. Sånn skal det låte Apple!

# Materialisme

Dingser, duppeditter, krimskrams, gadgets, og mer dingser. Vi elsker det!

Stadig mer finner veien hit til redaksjonen, og det er vi selvsagt strålende fornøyde med. Vi elsker å pakke opp nye ting. Spenningen, nysgjerrigheten og ikke minst lukten! Det er julaften hver dag her i huset, men det er julaften for store gutter. Her er månedens dingser!



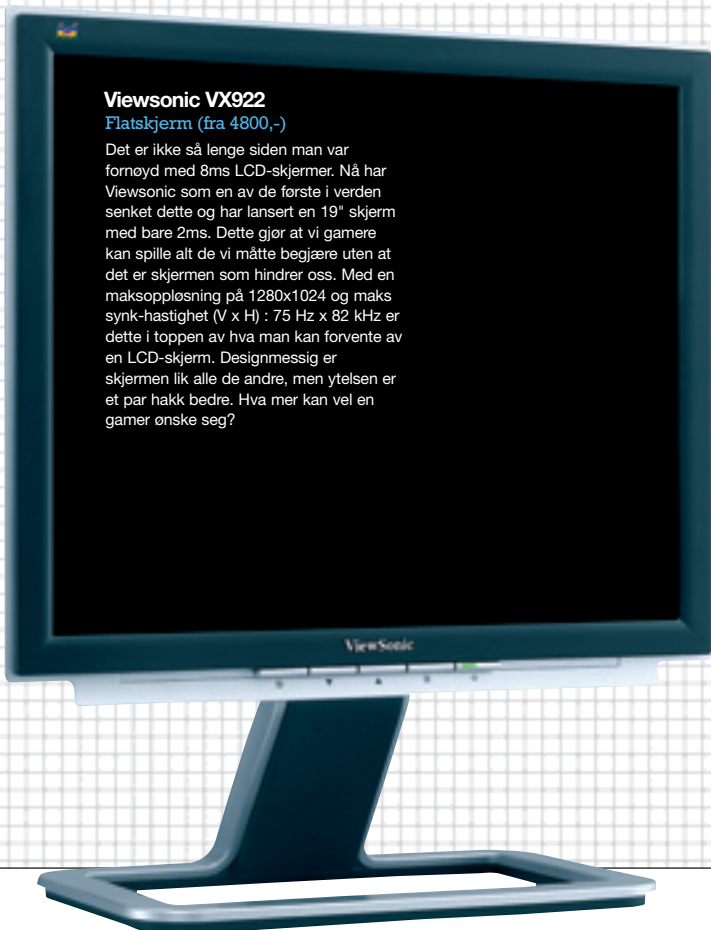
## Lydmester MP3-spiller (fra ca. 2.000,-)

Kenwood er en stor aktør på audio-markedet med deres forskjellige former for stereoanlegg og lignende. Så hva er vel da mer naturlig å enn å slenge seg med i kampen om MP3-tronen? Kenwood velger å fokusere på MP3-spillerens primære oppgave - nemlig lyden. Lyden i høretelefonene er intet mindre enn fenomenal i forhold til sine konkurrenter på grunn av sin digitale forsterker som er innbygd i spilleren. Det trekker HD20GA7 opp fra gateslagsmålene og inn i den gyldne arenaen med de mer edle kampene om tronen. Spilleren fåes i to utgaver, både 20 og 30GB, og er en verdig utfordrer til både iPod og Creative Zen.



## Archos Gmini 402 Camcorder Mediespiller (Fra ca. 3.000,-)

Mediespillerne har fått et godt grep om samfunnet. Franske Archos har lenge stått bak forskjellige mediespillere, men de har ikke tenkt å stoppe enda. Dette er en MP3-spiller, videospiller og kamera satt sammen i et fransk design. Den har en 2,2" skjerm som klarer opp til 262.000 farger, og den 10,6 cm lange spilleren har 20GB minne. Dessverre har kameraet ikke mer en 1,2 megapixel, men det får vi bare leve med.



## Viewsonic VX922 Flatskjerm (fra 4800,-)

Det er ikke så lenge siden man var fornøyd med 8ms LCD-skjermer. Nå har Viewsonic som en av de første i verden senket dette og har lansert en 19" skjerm med bare 2ms. Dette gjør at vi gamere kan spille alt de vi måtte begjære uten at det er skjermen som hindrer oss. Med en maksoppløsning på 1280x1024 og maks synk-hastighet (V x H) : 75 Hz x 82 kHz er dette i toppen av hva man kan forvente av en LCD-skjerm. Designmessig er skjermen lik alle de andre, men ytelsen er et par hakk bedre. Hva mer kan vel en gamer ønske seg?



## Motorola Pebl U6 Mobiltelefon (Ca. 3.000,- u/ab)

Motorola satser betydelig mer på design enn sine konkurrenter. Deres nye Pebl er en lekker liten sak i et mykt materiale som straks får tankene på glatte steiner formet av havet. Den åpnes med et lett trykk på coveret, og så spretter den elegant opp, og er klar til dyst. Pebl benytter seg av et VGA-kamera som virker ganske foreldet i disse megapixel-tider. Dessuten er menyene de samme vi kjenner fra Razr-mobilen. Men som man sier: Det er det ytre som teller, og i så måte scorer denne bra.



## Street Fighter Sagat Actionfigur (ca. 700-1.000,-)

Gjenopplev de gode gamle dagene fra Street Fighter med de små actionfigurene i plastikk. Samle hele gjengen og start med hevngjerrige Sagat som åpenbart aldri får tilfredsstilt sin hevsn over Ryu. Er vi de eneste som bare gleder oss til å leke Street Fighter ute i sandkassen?

# DRØMMEFALL™

## DEN LENGSTE REISEN



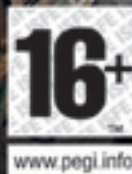
“FINN HENNE.  
REDD HENNE.”

Zoe Castillo besøkes av syner: Et øde landskap, et svart hus, en liten jente og et desperat rop om hjelp. Er det en drøm eller er det en beskjed?

Reisen vil ta henne til verdens ende, over store hav, gjennom fremmede byer og over terskelen til Vinteren - et sted som skjuler nøkkelen til både fortiden og fremtiden.

KOMMER PÅ PC OG XBOX™

[WWW.DREAMFALL.COM](http://WWW.DREAMFALL.COM) · [WWW.KEMEDIA.COM](http://WWW.KEMEDIA.COM)



[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 46 74 20



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

## Innhold

Battlefield 2142, Brothers in Arms 3, Hitman: Blood Money, Lost Planet, Contact, Loco Roco, Xmen: The Official Game



### Voldsom fremtid

Fremtidsmaet gir frie toyer når det kommer til våpen- og enhetsdesign. Dette har teamet tatt vare på, og gitt de europeiske våpnene et tyngre, kantete utseende, mens de asiatiske enhetene har renere og mykere linjer.



Mech-robotene krever et mannskap på minst to for å komme til sin rett. Utrustet med våpensystem for både luftbårne enheter og bakke mål blir den en formidabelt effektiv og utrolig kraftfull krigsmaskin. Også er den jo veldig kul å se på da.



### Nye flytyper

De svevende kjøretøyene er like tungstyrte som tidligere. Legg merke til kapslene på undersiden som får fotsoldatene trygt til bakken. Fallskjerm er bare såååå totusentallet liksom.



### ANNONSERT - Zelda: Phantom Hourglass

Etter å ha snakket i det vide og det brede om Brain Training spillene, kom endelig Satoru Iwata frem til den store overraskelsen i sitt foredrag på Gamers Developers Conference - Zelda: Phantom Hourglass til Nintendo DS!



### ANNONSERT - The Movies: Stunts & Effects

Dette gir alle wannabe regissørene mulighet til å lage mer spektakulære actionsekvenser i filmene dere med bruk av både stuntmenn og spesial effekter som laserskudd, eksplosjoner og kraftig regnvær. Utvidelsen er på gaten senere i år.

# Battlefield 2142

## Istid, befolkningskrise og krig - vi har vært på besøk hos Digital Illusions

Format PC   Utvikler **DIGITAL ILLUSIONS**   Utgiver **EA**   Genre **ACTION**   Utgis **OKTOBER**

Spol frem til år 2150. Til tross for mangeårige advarsler fra klimaeksperter står verden uforberedt når pol-isene plutselig begynner å smelte. Jorden som står tilbake kan bare huse rundt tre milliarder mennesker, jordens befolkning har akkurat passert ti og en ny istid er et faktum. Enkel matematikk – uløselig ligning. Globalt kaos bryter ut når hver enkelt nasjon på hele den nordlige halvkulen begir seg sørover i et desperat forsøk på å okkupere beboelig mark for sine innbyggere. Stater splittes, oppløses og går inn i multinasjonale fraksjoner, alt for å karre til seg så mye land som mulig. Årene går, og isen kryper stadig lenger sørover. Til slutt har den lagt hele Nord-Europa under seg, og bare Middelhavsområdet samt en del av Nord-Afrika er ennå beboelig. Kampen om territorier hardner til, de våpentekniske fremskrittene tar kvantesprang på kort tid og krigsinnsatsen økes. Det handler ikke lenger om nasjonal stolthet eller økonomisk vinning – det er liv eller død. Det er i denne verdenen Digital Illusions ønsker oss velkomne. Dette er fremtiden. Dette er Battlefield 2142.

Etter en stund med spekulasjoner og rykter ble Gamereactor invitert på besøk til Digital Illusions i mars hvor vi fikk se den seneste versjonen av deres ufattelig populære online-skyteserie. Til forskjell fra tidligere titler handler ikke Battlefield 2142 om slagmarker som var eller er - det handler om en slagmark som vil komme. Produsent Markus Nilsson forteller at det første steget i prosessen var å finne et troverdig scenario; hva vil drive menneskene ut i krig i fremtiden? I tidligere spill var disse motivasjonene allerede gitte, da de alle var basert på eksisterende konflikter. I dette spillet fikk teamet jobbe hardt med å finne en troverdig bakgrunn som føltes relevant uten å være overdrevet. Man lekte en del med tanker om månelandinger og utenomjordiske vesener, men forkastet dem til fordel for istidsscenarioet. Og jeg kan ikke annet enn å applaudere. Sjelden har en fremtidsvisjon vært så skremmende, og samtidig så troverdig.

I bunnen ligger samme spillmotor i Battlefield 2142 som i Battlefield 2, og vi kan altså forvente oss et spill som oppfører seg omtrent likt grafikk- og fysikkmessig. Likevel innebærer fremtidsscenarioet av naturlige årsaker et helt annet oppsett av våpen og kjøretøy, noe som også tvinger teamet til å modifisere motoren for å klare de nye forutsetningene. En av nyhetene er den såkalte EMP – elektromagnetisk puls – et defensivt våpen som slår ut elektronisk utstyr. I den fremtidige krigføringen er datamaskiner og kretser til stede praktisk talt overalt, fra tanks til soldathjelmer, og muligheten for å forstyrre eller til og med slå ut sine motstandere er vel så viktig som tradisjonelle geværer og bomber. En annen nyhet er optisk kamuflasje. Visse soldater og kjøretøy kan gjøre seg nesten usynlige i kortere perioder, og slik kan man smyge fremover og gi fienden en meget ubehagelig overraskelse. For å motsette dette finnes også utrustning som oppdager kamuflerte enheter, noe som er et aspekt av krigføring man ikke har sett før i Battlefield-serien.

Til tross for at slagmarken ligger nesten 150 år frem i tid har Digital Illusions styrt litt

unna laserstråler, teleporteringsmaskiner og annen rendyrket science fiction. Markus forteller hvilken utfordring det er for teamet å skape våpen og kjøretøy ut i fra egne ideer i stedet for slavisk å følge virkelige design. Man prøver å få alt til å bli så troverdig som mulig, samtidig som man kombinerer det med spillbarhet og spillglede. Et kroneksempel er mechen, den vertikalt spaserende tanksen. Det ble klart på et tidlig stadium at den skulle være med, fordi den er så utrolig fet og generelt fremtidsaktig. Lenge hadde man likevel problemer med hvordan den skulle gis en troverdig plass i sammenhengen. Jeg mener, hvor praktisk er det egentlig å ha en stor koloss som stabber rundt på to bein? Løsningen ble å gjøre mechen til en rendyrket maskin for strid i bebygg område. Der har den et klart fortrinn i forhold til vanlige tanks da den kan manøvreres gjennom ruiner og over husvegger, og på den måten bevege seg mye smidigere. Et annet eksempel er APCen. Tungt pansret og dessuten utrustet med doble EMP-kanoner gjør frontalangrep ganske meningsløse mot denne boksen av metall. Motstandersiden har i stedet tilgang på en spesiell trykkbølgen. Minen gjør ikke nevneverdig skade, men trykkbølgen er kraftig nok til å velte APCen over på rygg. Der eksponeres kjøretøyets akilleshæl – det tynne understellet – og det er fritt frem for å fleske til.

Som spiller står valget mellom en europeisk union og en asiatiske koalisjon. Begge har dog tilgang på kjøper, jeeplignende kjøretøy, APCer, mechs, panservogner, svevehelikopter og så videre. Til fots innebærer Battlefield 2142 en betydelig forandring. Man har redusert antall våpengrener fra syv til fire. Tanken har vært å gi spilleren færre muligheter, men samtidig øke valgfriheten innenfor disse. Det kommer alltid til å finnes flere måter å takle hver situasjon på, uansett om du er en Assault, Recon, Anti-vehicle eller Support. Spontant stiller jeg meg spørrende til en slik forandring og det den kan innebære for lagspillet, men fortsatt er det for tidlig å konkludere med et ja eller nei. Ute på slagmarken føles det meste fortsatt ganske kjent. Vi var rundt ti journalister som ble kastet inn midt i et meget lukrativt kvartal i Minsk, og fikk kjenne på våpen og kjøretøy anno 2142. Den tidlige versjonen imponerte ikke grafisk, men spillmessig fløt alt fint. På ønskelisten står flere nye innslag som interaktive miljøer eller dynamisk kjøretøyskade – det jeg fikk se føltes ikke helt så nyskapende som jeg skulle ønske. Vi kan likevel regne med at svenskene har flere ess igjen i ermet, og at de drar dem frem før release i høst.

På vei hjem fra visningen kjørte jeg gjennom tungt snødrev, og så fort jeg stakk hodet utenfor bilen så kom vinden og minusgradene og pisket meg i ansiktet selv om kalenderen faktisk viste vår. Tanken på at en istid faktisk kunne være i anmarsj fikk meg til å gysse og lengte etter litt ekstra mai-varme og E3-messe.

**\_David Fukamachi Regnfors**

**Gamereactor sier:** Med et steinhardt fremtidsstema og Digital Illusions store talent og erfaring, har Battlefield 2142 alt det potensial som trengs for å ta over verden.



### Fete dingser

I Battlefield 2142 kommer vi til å finne massevis av ulike futuristiske dingser og gadgets. Her ser vi for eksempel en mann med sin fjerstyrte svevende kanonrobot. Stilig!



# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



## ANNONSERT - Desperate Housewives

Nå blir det kamp om PCen! Alle jentene vi kjenner er mer eller mindre desperate etter braksuksessen Frustrerte Fruer, og nå kommer Wisteria Lane som dataspill også. Du inntar rollen som en ny husfrue som flytter til nabolaget, men stort mer enn det vet vi ikke.



## Brothers in Arms 3

□ Format XBOX 360, PS3 □ Utvikler GEARBOX □ Utgiver UBISOFT  
□ Genre ACTION □ Utgis SLUTTEN AV ÅRET

Å slå gjennom på et marked hvor to bunnsolide andre verdenkrigs-serier allerede har lagt dype furer er ikke lett. Men Gearbox' Brothers in Arms-serie har gjort det bra, med rå realisme og følelsen av å tilhøre en avdeling. De gikk sine egne veier og skapte plutselig et helt nytt marked. Borte var supersoldaten, de uvirkelige, tyvlånte scenariene, og de episke kampene. Plutselig løp du forsiktig fra hekk til hekk, la dekkild for kameratene dine og levde livet som ung, usikker soldatgutt. Og når vi der Brothers in Arms 3 - som trekkes av Epic Games ekstreme populære Unreal 3-motor - er det tilsynelatende ingen ende på de gripende historiene som Gearbox vil fortelle. Visuelt rykker serien opp i en helt ny liga hvor herjede ansikter, sønderprengte soldatkamerater og falleferdige byruiner går opp i en høyere dimensjon. Mer krig å glede seg til altså.



## Hitman Blood Money

□ Format PC, PS2, XBOX □ Utvikler IO INTERACTIVE  
□ Utgiver EIDOS □ Genre ACTION □ Utgis 2. KVARTAL

Verdens mest skallede leiemorder er dansk, og nå er han snart klar for sin fjerde runde som snikmorder. Agent 47 har måttet leve litt i skyggen av sniekongene Sam Fischer og Snake, selv om det i og for seg er ganske ulike spill. Oppdragene føles friere denne gangen, selv om de egentlig er ganske lineære i bunn og grunn, og det skal banedesignet ha æren for. På grafikkisiden har det ikke skjedd så altfor mye siden sist. Enkelte teksturer, som for eksempel fjellvegger kan se litt gammeldagse og kjedelige ut, og karakterene er en anelse flate. Men det er fortsatt tid til å pusse og kose med disse grafiske detaljene. Det som bekymrer meg mer er at banene ikke er særlig dynamiske eller levende, i form av dyreliv og væreffekter og så videre. Ingenting. Men vi får håpe at IO Interactive opprettholder Agent 47s gode rykte, uten at vi skal banne på det helt enda.



## Lost Planet

□ Format XBOX 360 □ Utvikler CAPCOM □ Utgiver CAPCOM  
□ Genre ACTON □ Utgis SLUTTEN AV ÅRET

Mens interessen til den originale Xbox'en har vært ekstremt moderat i Japan, så tar landets beste utviklere godt imot Xbox 360. Bare se på det utvalget av spill som er i produksjon til konsollen for øyeblikket. Fra Capcoms side satses det på Keiji Inafunes Dead Rising og ikke minst Lost Planet. Sistnevnte blander erkejapanske mechs med isende kulde og en handlekraftig helt er tatt ut av virkeligheten. Inafune har nemlig kastet sin kjærlighet på en skuespiller, og i dette tilfellet er det koreanske Lee Byung-Hun som. Han nyter nå stor suksess hos den kvinnelige delen av Japans kinogjengere. Lost Planet er et tvers gjennom hissige actionspill hvor pistolene står for snakkingen i det ene øyeblikket, mens i det neste inntar du en såkalt Vital Suit for å dele ut mekanisk juling. Capcom frister også med en omfattende multiplayerdel.



## X-Men: The Official Game

□ Format MULTI □ Utvikler Z-AXIS □ Utgiver ACTIVISION  
□ Genre ACTION □ Utgis 19. MAI

Trofaste lesere vet godt at vi er svake for superhelter her i Gamereactor. Derfor var det ingen tvil om at verdens kuleste superhelter - mutantene som danner X-men - måtte med i bladet. Og av det lille vi har spilt, så ser egentlig dette helt greit ut. Det er lite som lukter Game of the Year awards og Editors' Choice utmerkelse - dette er enkel, hjernedød knappemosing. Men det er fett å kicke ass med Nightcrawler, og slå fra seg som Wolverine. Foreløpig er spillet ganske ubalansert, og Wolverine er aaaltfor pingle, men vi håper på et artig supplement til filmen som har premiere 26. mai, som vi for øvrig gleder oss noe inni granskauen til! Har dere sett traileren eller?! Er du storfan av X-men - som oss - så er dette gøyalt, men er du ute etter store, episke spillopplevelser, så er mange bedre alternativ. Men det visste vi jo egentlig i utgangspunktet...



## Contact

□ Format NDS □ Utvikler GRASSHOPPER □ Utgivare CAPCOM  
□ Genre ROLLESPILL □ Utgis 2006

Når det skal tenkes nytt og annerledes, så trekker Capcom inn utbrytergruppen Grasshopper. Frontmannen Mr. Suda viser seg helst ikke offentlig, men om han må, så blir det med en meksikansk brytermaske. Sjarmerende. Gjengens debutspill var det surrealistiske Killer 7 som fikk blandede anmeldelser, men som bevisste at spillmediets rammer stadig kan utvides. Og nå ser det ut til at det skjer igjen. Contact er et rollespill til Nintendo DS, og er kjemisk fritt for riddere og trollmenn fra middelalderen. I stedet forlater det deg i en nåtidig verden. Den er oppdelt i et pixelert, isometrisk og meget kantete verden på den øverste skjermen, mens den nederste inneholder en noe mer normal verden. At gjengen samarbeider med mannskapet som tok seg av bondegårdssimulatoren Harvest Moon, viser også at det er snakk om en ganske så spesiell opplevelse.



## Loco Roco

□ Format PSP □ Utvikler SONY □ Utgiver SONY  
□ Genre PUZZLE □ Utgis SOMMEREN

Archer MacLean fikk aldri realisert drømmen om en hardwaremessig tilt-funksjon i Mercury. Det er litt irriterende, for vi er ganske så sikre på at den ville passet perfekt til Loco Rocos flotte og elegante gameplay. Her får du kontrollen over en uformelig, oransje klump som mest av alt minner om en bløt appelsin. Akkurat som i Mercury, så kan denne klumpen dele seg i mindre stykker, men felles for dem alle er at de lyster jordens tyngdekraft, og din jobb er å guide dem gjennom spilllets mange farefulle hindringer. Den visuelle siden av Loco Roco er naturligvis sukkersøt, og musikken består av en marsjerende trommevirvel og tusenvis av barnestemmer. Dette viser at Sony ikke har mistet grepet rundt det designmessige aspektet. Loco Roco hadde aldri i livet fått en sjanse i Europa for bare noen få år siden, men heldigvis er det nye tider.

# A VAST KINGDOM...



## ...YOURS TO EXPLORE

Enter the incredible world of DRAGON QUEST, filled with lively towns, open spaces and treacherous dungeons. As monsters follow your every step, learn incredible spells and skills to help you in your mission to lift an evil curse from the Kingdom of Trodain. Marvel at the unique character design from the legendary Akira Toriyama (creator of Dragon Ball®) and immerse yourself into the story where a wealth of rewards and side quests await!

Walk the path of DRAGON QUEST!



 PlayStation 2  
**SQUARE ENIX.**

Visit [www.dragonquest.eu.com](http://www.dragonquest.eu.com)

® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/IRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. All Rights Reserved.  
© KOICHI SUZUKAWA, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST and THE JOURNEY OF THE CURSED KING are trademarks of Square Enix Co., Ltd.



# Tidenes 15 beste spillhelter

Snake, Lara, Samus, eller Mario? Vi har gått gjennom 25 års spillhistorie, og kåret tidenes 15 beste helter!





**15 Kratos** Kjent fra God of War

Vi er særlig svake for antihelter her i Gamereactor. Plagede sjeler som slites mellom det onde og det gode, som kjemper mot det urettferdige med brutale midler - og hvor søken etter hevn ofte ender opp i et enormt blodbad. Det er nemlig med 12.000 sonderknuste fiendekropper bak seg Kratos står på klippekanten. I bakgrunnen bader Athen i flammer mens blikket hans dveler ved det urolige havet nedenfor. Kratos' oppdrag er fullført, Ares er styrtet. Da vi først fikk se Kratos, helten i Sonys actionepos God of War, var det flere i redaksjonen som mente han var som hentet ut av et Mortal Kombat-spill. Kratos' brutalitet i kontrast til hans indre kamp, gjorde ham til mer enn bare en ren mordmaskin.



**14 Jade** Kjent fra Beyond Good & Evil

Allerede da vi så de første bildene av Beyond Good Evil falt vi hodestups for Jade. Hun var en helt vanlig jente med journalistiske ambisjoner, irrgønn leppestift og onkelen hennes var en gris. Jade er en intelligent jente som ikke gjør bruk av skytevåpen, men som snarere beseirer sine fiender med list enn med hodeløs vold. Men det er absolutt ikke noe handikap, hun er ikke redd for noe. Nå ryktes det endelig at Beyond Good & Evil 2 er på vei til neste generasjons konsoller og vi kan knapt vente med å treffe Michel Ancels tøffe eventyrheltnisse igjen. Jade kaprer fjortendeplassen på vår eksklusive liste, og det formelig oser det respekt av. Av med hatten.

**13 Gordon Freeman**

Nerdenes urning, spill-idiotenes egen protagonist - Gordon Freeman - er tidenes trettende beste spillfigur. Hans harde kamp mot de undertrykkende romvesnene i Half Life 2, hans kompromissløse viljestyrke og geekete briller gjør ham til en strålende helt.



**Sonic the Hedgehog**  
Vi liker Sonic - har alltid gjort det - men om sannheten skal frem så har Sonic faktisk ikke gjort noe bra på over ti år. Bare skjemt seg ut i diverse skrapspill som Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog og Sonic Riders. En trøstepremie har han dog fortjent syns vi.

**Duke Nukem**  
Bukseleser, overdimensjonerte solbriller og en sveis man kan stille klokken etter. Det var bare såvidt 3D Realms beinhardede mordmaskin ikke kom med på listen, men han måtte vike plass for Kratos og Max Payne. Så nære, så nære...



**12 Guile** Kjent fra Street Fighter 2, Street Fighter Alpha 3 med flere

Da Street Fighter 2 ble sluppet, var det spesielt en figur alle var særlig nysgjerrige på. Figuren var en hardhudet amerikansk militærpilot med navn Guile og er den stolte innehaver av spillhistoriens mest spektakulære hårsveis. Han var på jakt etter Mr. Bison, mannen som drepte hans beste venn Charlie. I sin jakt på hevn hadde han til og med forlatt både familie og militæret - ingenting kunne stå i veien for hans endelige hevn.

Gjennom årene er Guile den figuren som spillmessig har variert minst i Street Fighter-serien. Med sine harde grep samt Flash Kick og Sonic Boom som Charlie lærte ham, er han egentlig akkurat som han var da han for første gang ble introdusert for femten år siden.



### 11 Max Payne

Kjent fra Max Payne og Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Til beinhard supersnut å være har Max et usedvanlig kårni slips og en lei tendens til å dra buksene for langt opp. Med innslag av Bogarts, Cagneys og Munis nattsvarte presentasjon av noir-klassikere som Scarface (1932), White Heart (1949) og The Maltese Falcon (1941) er Payne imidlertid spillverdenes hardeste snut - uansett slipsvalg. New York-politimannens idylliske tilværelse faller tidlig i grus da konen og sønnen hans slaktes hensynsløst av noen junkier fulle av hallusinogener. Jakten på hevn, en mørk og blodig reise gjennom vidtrekkende tvangsnevros, angst og tung dialog, bar bud om en mer nyansert actionhelt en hva som vanlig er, og det er derfor Max Payne er tidenes ellevte beste spillhelt gjennom tidene.



### 10 Link

Legend of Zelda-spillene

Vi er flere her i redaksjonen som faktisk synes det er litt spennende med smekre alver i grønne trikoter, men det er ikke grunnen til at vi elsker Link. Den grønnklede yndlingen er selve heltebegrepet personifisert. Med den ene foten i den klassiske sagaen og andre foten i herr Shigeru Miyamotos utrolige fantasi, står han alltid klar til å rykke ut når utsiktene er som mørkest og oddsen som verst - bevæpnet med et sverd og sølvpiler.



### 08 Samus Aran

Kjent fra Metroid-serien

Blant Nintendos helter er Samus Aran unik. Hun skaffer seg ikke horder av venner og deltar i fjollete partyspill dirigert av den smelfete rørliggeren, og hun har aldri sprunget rundt og handlet glassflasker for rupier som pantekongen av Hyrule. Nei, Samus er en stille heltinne som trives best i lavafylte ganger der fiendene velter frem fra alle sprekker.

Hun er også galaksens beste dusørjeger. Hun er smart, sterk og pen. Samtidig skimter man av og til det menneskelige bak den blanke hjelmen. Særlig er dette tydelig når vi glimtvis får innblikk i hennes oppvekst hos det mystiske Chozo-folket. Allikevel vet vi tilnærmet ingenting om Samus, og derfor gleder vi oss alltid stort til neste kapittel i eventyret om Samus Aran. Hun bli nummer åtte.



### 07 Lara Croft

Tomb Raider-spillene

Barmfager valkyrie eller opprørske dame med prestisjefullt universitetsdiplom. Kjært barn har... hmm, to navn, minst! Hun skulle i dag vært 38 år gammel om man forholder seg til oppgitte personalia. Det er imidlertid vanskelig å tro, men skjønnhetsoprasjoner i TV-spillenes magiske verden er betydelig mer skånsomme enn i virkeligheten.

Lara har siden debuten fått mange uanstendige forslag (og takket ja til alle). Hun har blitt utnyttet av utgiverne Eidos som spente henne til melkemaskinen og lot pengene rulle inn. Ingenting endrer imidlertid det faktum at hun er like kul som alltid og fremstår som den tredimensjonelle generasjons klareste stjerne. Vi trenger flere kvinnelige helter i spillverdenen, flere som Lara Croft...

### 09 Master Chief

Kjent fra Halo og Halo 2

Det er noe eget med cyborger. Krigsmaskiner som er genetisk og mekanisk forbedret med en kapasitet som strekker seg utover hva ordinære mennesker er i stand til. Spillverdenes grønneste cyborger er utvilsomt Bungies Spartan II-soldater, det eneste som står mellom The Covenant og menneskehetens totale utryddelse. I front finner vi 117, mer kjent gjennom sin militære rang; Master Chief. Han er en av tidenes hardeste spillfigurer, og han har blitt et synonym med Xbox. Han er grønn, voldsom, amerikansk og har skutt i filler hele armeer av skytegalle, mørkelilla romvesen. Selv om han ikke er særlig snakkesalig, så elsker vi alt Master Chief foretar seg. Vi samler på Master Chief-leketøy, har både dogtags, små figurer og Halo ol og vi har til og med begynt å bygge vår helt egen Mjolnir-rustning som vi gleder oss til å bruke.





## 06 Mario

Kjent fra blant annet Super Mario Bros, Super Mario World og Super Mario 64

Mario er den andre konsollgenerasjonens spillikon. Den generasjon som hadde en anelse mer personlighet enn den venstre streken i Pong. Ingenting vondt ment om den venstre streken i Pong, den er minimalistisk og stilig. Mario var karakteren som fikk spillverdenen til å forstå at selv en ansamling pixeler kan ha en identitet. Rørleggeren tronet øverst i den todimensjonelle æra takket være presise hopp fra sjokolademønstrede trapper og over ildspyttende fluesopper. Noen år senere inntok han plattformtronen i tre dimensjoner med plattformspillet som enda regnes som verdens beste i sin sjanger. Det har seg nemlig slik at alle plattformspill med noe kilo Mario for mye oser kvalitet. En lang periode var mer kjent enn Mikke Mus blant amerikanske barn, og det sier alt. Men han har dukket opp i litt vel mange golf-, tennis-, party-, danse- og fotballspill de siste tre årene.

## Mega Man

Mega Man skulle bare med på listen. Vi var alle enige om det. Men etter flere opphetede diskusjoner stod det klart at Capcoms blå robot ikke passet helt inn, ettersom mange av oss faktisk bare ser han som et barn i blå sparkebukse. Det holder dog til en trøstepremie.

## Parappa the Rapper

Sonys rappende hund var veldig nære en plass på denne listen. Hans überkule fremtoning, den avslappede klesstilen og manglende rapkunnskaper gjør han til en av våre absolutte favorittkarakterer. Trøstepremie er på vei!



## 03 Alucard

Kjent fra Castlevania

Adrian Fahrenheit Tepes, alias Genya Arikado, atter alias Alucard er ikke bare Drakulas sønn. Med sin bleke ansiktsfarge, sitt lange hvite hår og rennesanse-drakt er han en av de mest helstøpte spillfigurene noensinne. Sofistikert og stilig hugger han seg frem gjennom ikke bare ett, ikke to, men tre av verdens beste actioneventyr. Alucard er vampyrjegeren som får Dante til å løpe hjem og gjemme seg.



## 05 Manny Calavera

Kjent fra Grim Fandango

Celso Flores hadde nylig dødd og ventet utenfor kontoret. Plutselig åpnet Døden (Manny) døren og bad om unnskyldning for at Celso måtte vente, for han begynte å tilby en rekke lukrative avtaler som kunne gjøre Celsos reise til dødsriket mer behagelig. Celso hadde imidlertid levd et hardt liv og kunne ikke skrape sammen det beløpet som trengtes for å skaffe seg slik luksus. Stakkars Døden fikk bare solgt en turkjøpp. En eneste spillopptreden var alt som skulle til for at Manuel "Manny" Calavera skulle stjele våre hjerter. Han slet hardt for Dødsdepartementet og hadde den utakknemlige jobben med å geleide nylig døde til dødsriket. Med sin unike personlighet, sine frekke kommentarer og karakteristiske innstilling er Manny en tidløs og fantastisk spillfigur, med masser av karakter og originalitet.



## 04 Kazuya Mishima

Kjent fra samtlige Tekken-spill

Han kastet sin far i en vulkan, sprengte sin sønn med en målsøkende rakett og slo i hjel sin besatte bestefar. Kazuya Mishima fra Namcos Tekken-serie er spillverdenens kuleste slosskjempe noensinne.



## 02 Leon S. Kennedy

Kjent fra Resident Evil 2 og 4.

I Resident Evil 2 var han en forsiktig og mildt sjokkert politimann som gjorde alt etter regelboken. En konsollgenerasjon senere er han en herdet zombiejeger og beinhard spesialagent. Capcom elsker sine Raccoon City-helter og lar dem komme tilbake senere i serien. I femmeren ser det ut til at Chris Redfield gjør comeback. Vi holder pusten til vi får et gjensyn med Leon.



## 01 Solid Snake (+ Big Boss)

Metal Gear, Metal Gear 2, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3, Metal Gear Acid

Skulle det finnes en spillhelt som lever opp til begrepet "mannen, myten, legenden" må dette være den hemmeligste agenten i verden. Den mest nøyaktige av alle mordere og mest regelbundne av alle Metal Gear-ødeleggere; Solid Snake.

Hideo Kojima legger ikke sjul på at Snake er en salig blanding av karakterer fra alle de filmene som har inspirert ham som spillskaper. Resultat er imidlertid en helt egen, unik spillpersonlighet. Ingen annen bærer bandana, spiser orm eller hveser frem replikker som "What's the insertion method?" på samme fantastiske vis som Konamis supersmidige spion. Ingen andre har like diabolske fiender etter seg eller like dødelig vakre kvinner ved sin side. Ingen annen utstår tortur, røyker sigaretter eller deler sitt syn på krigens meningsløshet med

samme oppriktig grad av alvor. Det at han dessuten har tatt livet av broren og faren sin i tjenesten, og nå senest - i det fjerde spillet i serien - har blitt eldre og grodd en lysegrå mustasje, får oss bare til å knele i ærefrykt.

Det er med spillfigurer som med spillmusikk. De fungerer bra i sin rette kontekst, men utenfor sin sammenheng faller de ofte gjennom. Snake er imidlertid et lysende unntak. Det er ikke Hideo Kojimas Metal Gear-spill som gjør han til en minneverdig og fantastisk karakter, det er Snake som gjør MGS-spillene så briljante som de er. Det er Snakes fortjeneste, og derfor er han er vår høyest aktede spillhelt. Uten tvil den kuleste helten som noensinne har tasset rundt blant morderiske terrorister, og han stikker av med den gjeveste plasseringen på vår liste.

THE ONLINE  
**GAMING**  
**REVOLUTION**  
CONTINUES...

# GUILD WARS<sup>®</sup>

## FRACTIONS<sup>™</sup>

[EU.GUILDWARS.COM](http://EU.GUILDWARS.COM)  
ONLINE GAMING. WITH NO FEES<sup>®</sup>



**expert** 

 **KOMPLETT.no**

 **MUSIKKVERKET**



© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

\* Requires product purchase and access to internet. Player is responsible for all applicable internet fees

Distributed by



PAN VISION



NCSOFT®



ARENANET



SPACEWORLD





Lekre karakterer  
Karakterdesignet, fargesettingen og modelleringen av figurene i Guild Wars Factions er en av de spillets beste kvaliteter.

# GUILD WARS FACTIONS

ArenaNets fantastiske onlineeventyr fortsetter i en helt ny og storslagen verden. Vi har vært på oppdagelsesferd i det fortryllende Cantha...

■ Format PC ■ Utvikler ARENANET ■ Utgiver NCSOFT ■ Genre ONLINEROLLESPILL ■ Utgis 28. APRIL

Jeg har nok blitt litt herdet. Jeg har sittet rundt det runde bord i Camelot og bekjempet vingummibamser i et utopisk bounty-land. Jeg har drukket en kopp mjød med troll og spøkelseser i Midgards mørkeste avkroker, passert Kalimdors ødemarker og Tyrias grønneste enger. Det finnes nesten ikke et onlineeventyr jeg ikke har begitt meg ut på. Og når jeg nå ser meg tilbake, er det ingen tvil om at fjorårets Guild Wars fra ArenaNet stikker seg ut som en av favorittene – ganske enkelt fordi det gjorde alt det som jeg hadde turt drømme om. En fargerik verden full av eventyr, magiske egenskaper og mytologiske vesener. Jeg har ikke tall på alle de gangene jeg har kastet besvergelses og skutt med pil og bue i Tyrias blodige arenaer, og jeg kan heller ikke huske hvor mange ganger jeg har løftet armene mine i været i ren

seiersrus – eller kikket tomt ut i luften etter et smertefullt nederlag.

For første gang hadde jeg muligheten til å la mine evner råde, og ikke kun kaste terningene og håpe på det beste – som man gjør i tradisjonelle rollespill. I Guild Wars fikk jeg nemlig velge åtte ferdigheter for hvert eventyr, som skulle tas med i kamp mot monstre og andre spillere, og her ble strategisk tenking belønnet. Jeg trengte ikke bekymre meg for at det hver måned ble trukket et astronomisk beløp fra kredittkortet mitt, for Jeff Strain og vennene hans fra ArenaNet var nemlig så geniale at de ikke krevde månedsavgift. Resultatet har blitt at jeg kan sitte her som fattig student og skribent og spille en av de mest fabelaktige onlineodysseene som er laget.

Påskan og april er god for mange ting, men når Guild Wars: Factions



Det går fortsatt ikke an å komme høyere enn level 20, men til gjengjeld er det flere nye ferdigheter å leke med.

treffer hyllene i løpet av aprilmåned, glemmer jeg alt om hytteturene, eggemalingen og de langtrukne middagene hos svigers for en stund. Jeg skal nemlig en liten tur til Cantha, et eksotisk sted langt ute mot øst i en fjern, fjern verden.

For å rydde opp i en utbredt misforståelse - Guild Wars: Factions er et helt selvstendig spill som ikke krever den minste kontakt med det opprinnelige Guild Wars. Men har du begge, så åpner det seg noen ekstra muligheter. Du kan for eksempel skape to karakter-slots og japanskinspirerte versjoner av core-karakterklassene hvis man slår sammen de to spillene – men det er altså snakk om to uavhengige kampanjer og verdener. Har man begge spillene, og aktiverer dem på samme konto, kan man også bevege seg mellom de to verdenene Tyria og Cantha ved hjelp av et smart båtsystem, og man kan enkelt gjennomføre den nye kampanjen med sine gamle Guild Wars-karakterer. Det som først fanget blikket mitt var uten tvil de to nye karakterklassene: ritualpresten og snikmorderen. Disse to unike klassene er naturligvis ganske eksklusive for Guild Wars: Factions, og selv om man som innehaver av det originale Guild Wars kan se (og muligens røre) disse nye attraktive klassene, må man naturligvis punge ut for Factions før man selv kan få lov til å leke med dem. Og da blir det også en helt annerledes og spennende opplevelse.

Jeg er kanskje en smule påvirket etter atskillige års onlineeventyr som den sedvanlige rogue-arketypen, så jeg laget en snikmorder uten for lang betenkningstid. Her er det snakk om en rett-frem kick ass drapsmaskin som har spesielle teleporteringsegenskaper, og som kan dele ut ufattelige mengder skade på kort tid. Ritualpresten, derimot, tilkaller offensive og defensive ånder fra det



Anmeldelsen av Guild Wars: Factions vil du kunne lese på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) - Norges største spillside.



#### Battle Isles

For de som liker å slåss mot andre spillere, er de nye "battle isles" et rent himmelrike. Her er det massevis av "player vs. player"-moduser og utfordringer.

”Jeg har ikke tall på hvor mange ganger jeg har tatt bort hele interfacet, og bare kikket meg rundt i den fantastiske verden som males på dataskjermen.”

hinsidige. Disse må brukes strategisk, og er et glimrende forsvar for din gruppe magikere og munker. Dessuten kan ritualpresten bære spesielle magiske gjenstander som kan hjelpe gruppen i kampens hete – men han kan ikke kaste noen andre former for magi mens gjenstandene virker.

I Guild Wars: Factions kan man slutte seg til en av to fraksjoner; Kurzick eller Luxon – begge sidene byr på unike eventyr og opplevelser. Men så fort du slutter deg til en av sidene, er du øyeblikkelig den andres dødsfiende. Slutter du deg til Kurzicks styrker, skal du bekjempe Luxon, og vice versa. Er du samtidig med i et guild – eller laug på godt norsk – kan dere slutte dere sammen med andre guilds, danne en allianse og kjempe

for verdensherredømme. Byer kan tas over, og herfra kan man låse opp spesielle eliteeventyr. Disse åpner seg kun for den seirende alliansen. Hver dag regnes det ut hvem som har vunnet flest kamper, og ut fra dette deles diverse byer og leire ut til seiersherrene. Heldigvis for de mer eventyr-orienterte gamerne betyr deres eskapader mot monstre og demoner også en hel del for det samlede regnskapet, og det er altså ikke kun kampene spiller-mot-spiller som betyr noe. Seire mot andre spillere og fullførte eventyr gir fraksjonspoeng som kan brukes på alt mellom himmel og jord av egenskaper og utstyr – så det er en kjempegod idé å slutte seg til en av fraksjonene.

Folkene fra ArenaNet har vært flinke til å arrangere



”En av de mest geniale spillkomponistene, Jeremy Soule, har velsignet Guild Wars: Factions med noen av de deiligste tonene jeg noen gang har hørt...”

forskjellige dager der spillpressen kunne kikke innom og utforske Cantha. Da jeg tok mine første spede skritt inn i den nye verdenen, var det rett før jeg datt av stolen. Kjempestore japanskinspirerte byer, gygne enger der gresset svaier i vinden, solen som kikker inn gjennom de mørke furutrærne i Canthas mangfoldige skoger. Mest imponerende var likevel Jade-havet, der den flotte edelsteinen ikke var brukt i et smykke, men i stedet prydet et helt hav. Fabeldyr fra glemte tider satt fast langt nede i denne flotte grønne steinen, som mygg i et ravstykke. Ja, jeg har ganske enkelt ikke tall på hvor mange ganger jeg har tatt bort hele interfacet, og bare kikket meg rundt i den fantastiske verden som males på dataskjermen.

Jeg er glad for at jeg kan konkurrere med andre spillere. Faktisk så glad at jeg gang på gang har sverget at jeg ikke gidder bekjempe flere kjedelige monstre i enda en grotte, bare for å få en smule erfaringspoeng og gull å rutte med. Heldigvis kommer Guild Wars: Factions til å by på enda flere muligheter når det kommer til den mer konkurransepregede delen av spillet, nemlig PVP. For det første har man de såkalte Battle Isles, som byr på massevis av nye arenaer og spillmoduser. Her kan man finne utradisjonelle arenakamper med capture the flag og king of the hill-lignende regler, for å nevne noe. I tillegg finnes naturligvis muligheten for å utkjempe store, episke slag som avgjør hvilken allianse som tar kontroll over byer og leire rundt omkring i Cantha. Det burde definitivt være nok nytt å ta seg til, selv for den mest hardkokte sverdsvingende soldat.

En av de mest geniale spillkomponistene, Jeremy Soule, har velsignet Guild Wars: Factions med noen av de deiligste tonene jeg noen gang har hørt i et spill. Ja, vi snakker om mannen som lagde lydsporet til Morrowind og det nyeste Oblivion, samt klassikerne Icewind Dale og Neverwinter Nights. Alle disse spillene har lydspor som jeg fortsatt husker. Det er vanskelig å beskrive hva som gjør musikken så spesiell – den må ganske enkelt oppleves.

Likeledes må Guild Wars: Factions oppleves når spillet når våre breddegrader. Legg bort World of Warcraft en stund, og ta sjansen. Opplev Cantha i all sin prakt, i all sin skjønnhet og all sin mystikk. Det er verdt det. For ArenaNet har ikke bare laget en utvidelse, de har skapt en ny verden, komplett med nye ferdigheter, nye klasser, nye spillmoduser, fantastisk musikk og pene sekvenser.

Jeg er ikke hjemme den 28. april. Dere finner meg nede ved den lokale spillpusheren, komplett med telt, en varm sovepose og kakao på termosen. Jeg vil kjøpe og spille Factions fra første sekund. Jeg vil oppleve, sanse, føle og bevitne Cantha fra solen står opp for aller første gang over de duggriske engene, de kneise fjellsidene og det fantastiske Jade-havet. Og jeg gleder meg enormt. Jeg tør nesten allerede nå konkludere med at ArenaNet har gjort det igjen.

\_Nicolas Elmøe

# 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



### Full kontroll på Lara

Lara har alltid vært akrobatisk, men det er ikke alltid det har vært like vellykket. Denne gangen har Crystal Dynamics latt seg inspirere ganske mye av Ubisofts periske prins når de jobbet med kontrollen. Det fungerer egentlig ganske bra, det eneste som er litt tøblete er når du er i ildkamper med flere fiender samtidig. Men med litt innovasjon så går det også uten problemer.

## Tomb Raider Legend

Lara er tilbake - deiligere, dristigere og dødeligere enn på lenge

### Informasjon

**Plattform** Xbox, PS2, PC, Xbox 360

**Utvikler** Crystal Dynamics

**Utgiver** Eidos Interactive

**Genre** Action/Adventure

**Utgis** 7. april

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 12 år

**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** At man kan velge vanskelighetsgrad for hvert oppdrag, flyten i Laras bevegelser

**Minus** Lite dybde i spillet, man blir litt for dårlig kjent med karakterene.

Tomb Raider skal være gøy. Det bør være fokus på eventyr og utforskning i vakre og eksotiske settinger. I hovedrollen vil vi ha en nett, atletisk kvinne, som faktisk kan bevege seg som en nett og atletisk kvinne. Ikke som en lastebil som mista det ene hjulet ned i svingen og er på vei til å havarere - en beskrivelse som minner sterkt om spillbarheten i Tomb Raiders forrige kapittel. Angel of Darkness tok så godt som livet av vår heltinne Lara. Kan hun reddes? Tusenvis av fans og ett studio hadde i alle fall et håp, og dermed tok Crystal Dynamics på seg jobben å gjøre litt førstehjelp – nei, jeg vil heller kalle det en real gjenopplivning av vår engang så suksessfulle Lara. Nå gjenstår det bare å sjekke pulsen.

I en James Bond inspirert intro ser vi

Lara virkelig i storform. Hun er mykere å se på, mer atletisk enn tidligere, og ikke minst mye tøffere. Etter den fengende introen, blir vi vist ut i et majestetisk fjellområde, med fossefall og vill natur på sitt flotteste. Lara Croft er tilbake igjen, nå i sitt rette element. Startstedet er Peru, og i god gammel Tomb Raider-stil er det noen ruiner som skal utforskes. Men det hun finner er ikke det hun ventet seg. Isteden dukker det opp spøkelser fra fortiden, og gir Lara mange spørsmål hun er nødt å få svar på. Det er her eventyret begynner.

I Tomb Raider: Legends er det ikke bare historier om nåtiden som blir fortalt. Vi får også se en rekke hendelser fra Lara's fortid som har vært med på å utvikle henne til den personen hun er i dag. Tilbakeblikkene man får se er ikke

bare filmklipp, du kan også få være Lara i hennes yngre dager ikledd den trange lyseblå trikoten, khakishorts og med den jentete ryggsekken. På denne måten klarer Crystal Dynamics å sy sammen en spennende historie om hvordan Laras fortid har påvirket livet hennes. Men man kommer egentlig ikke ned i dypet i verken historien eller karakterene i spillet. Det savnet jeg.

En ting er nok sikkert de fleste enig i - klonete kontroller og klumsete kameravinkler kan fullstending klusse opp gleden ved ett spill som egentlig hadde potensiale i utgangspunktet. Og det er faktisk her Legends stiller sterkest. Aldri før har Lara vært så lett på tå og hatt en så fin flyt. Det føles lett og lekent - ja, det er nesten som en drøm å bevege henne rundt i det utrolig vellagde

### Aarum mener:

Tomb Raider Legend er et lite skritt for adventuresjangeren, men et stort skritt for Lara Croft. Animasjon og omgivelser er fine, kontrollen er god og det aller meste henger på greip. Dette er en leken Lara som har funnet tilbake til god gammel spillglede, og det er gøy å atter en gang utforske eldgamle ruiner og forlatte gravsteder. **7/10**

**Carl Thomas**

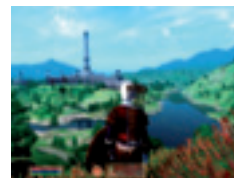


Utvählte karakterer fra GR nr. 37

- Gudfaren** 8/10  
PS2, Xbox, PC / EA
- Drakenguard 2** 6/10  
PS2 / Ubisoft
- ATV Offroad Fury: Blazin' Trails** 6/10  
PSP / Sony
- World Series of Poker** 5/10  
PC, PS2, Xbox, GC / Activision
- Burnout Revenge** 8/10  
Xbox 360 / EA



- Driver 4: Parallel Lines** 6/10  
PS2, Xbox / Atari
- Lemmings** 8/10  
PSP / Sony
- The Rub Rabbits** 8/10  
NDS / Sega
- Far Cry Instincts Predator** 7/10  
Xbox 360 / Ubisoft
- Kampen om Midgard II** 7/10  
PC / EA



- The Elder Scrolls IV: Oblivion** 10/10  
X360 / Take 2
- 24: The Game** 7/10  
PS2 / Sony
- Ghost Recon: Advanced...** 8/10  
Xbox 360 / Ubisoft
- Fifa Street 2** 6/10  
Xbox, PS2, GC / EA
- The Outfit** 8/10  
Xbox 360 / THQ



Playstation og Xbox-versjonen er imponerende rent teknisk, med korte lastetider og enome miljøer. Xbox 360-spillet og PC-versjonen er selvsagt enda mer fylt av velsmakende eyecandy.

miljøet. At Lara haltet rundt som om hun gikk på styler i hennes PS2 debut, er nå bare et vondt minne. I tillegg kan du stille kameraet akkurat slik du selv vil ha det, så du slipper å ta ett hopp inn i det ukjente, noe som kunne være et problem i noen av de gamle spillene.

Man kan jo ikke være en riktig heltinne uten våpen, så selvfølgelig er Lara tungt bevæpnet. Hun har lagt sin trofaste ryggsekk hjemme - ryggsekken som har vært fast inventar gjennom alle de tidligere spillene. Men det ser bare mye tøffere ut slik, og det var sannelig på tide at hun kom seg ett skritt videre. I tillegg til mange fete våpen, har hun også fått noen nye redskaper, som for eksempel en grappling gun som kan brukes til så mangt. Komme seg fra A til B, løse gåter, unnsnippe farer eller flytte på ting. Du har også en kikkert med R.A.D funksjon som virkelig kan komme til nytte om du sitter fast med en gåte. Den virker slik at den analyserer tingene du sikter på, og etter analysen får du ett lite tips om hva gjenstanden kan brukes til. Om det er noe du kan flytte på, om det er en mekanisme eller om det er mulig å ødelegge den.

Det er så mye som har skjedd siden sist vi møtte frøken Croft. I tillegg til at det ser fantastisk ut, så er det også masse spilleglede man får i Tomb Raider: Legends. Lara har like mye krutt

i sine elegante gaselebein som i håndkanonene, men om du foretrekker å pumpe bly inn i fiendene dine så er det flere spennende måter å gjøre det på også. Crystal Dynamics har lagt til bullet time, og det er så stilig å se Lara i aksjon. Hun setter en fot på kneet til fienden, den andre på skulderen, sender en strak vrist i haka hans, og tar en backflip mens hun setter tre kuler (med garantert dødlig virkning) i brystet hans. Alt sammen i slow motion. Det er i øyeblikk som dette at Lara skinner som hun gjorde i gode gamle dager. De har også latt seg inspirere av spill som Resident Evil 4, hvor du må trykke hurtig på visse knapper under noen filmsekvenser. Vel, man må jo si at vi har sett penere grafikk på Playstation 2 før, og spillet mangler noe dybde og det er en anelse for kort. Men uansett hvordan man vrir og vender på det - det er litt av en godtepose Crystal D har klart å lage til oss som allerede elsker Lara, og det er ingen tvil om at dette spillet til og med kan trekke til seg noen nye fans. Pulsen til Lara Croft banker igjen, og jeg synes hun er i storform.

**Mette Andersen**

**8/10**

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 7  
Crystal Dynamics gjør mye riktig

# Guitar Hero

## Aldri mer luftgitar!

Plattform PS2 Utvikler Harmonix Utgiver Red Octane Genre Musikk/party  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

At jeg er en nerd råder det ingen tvil om. Det har det aldri gjort. Men når jeg står med det ene beinet på stuebordet, med en svart plastgitar rundt halsen og headbanger sint til Smoke on the Water, har jeg nådd et helt nytt nivå.

Jeg kan ikke noe for det, jeg vil være Ritchie Blackmore, Toni Iommi og Tom Morello. Jeg vil stå der foran tusentalls skrikende hardrockfans og spille den ene soloen etter den andre. Blande overtoner med tunge riff, forbløffe med kjappe slag og henge i vib-armen så gitaren rister. Jeg vil være en gitarhelt. Og med hjelp av Red Octanes nyeste spill så er jeg det.

Guitar Hero er det siste spillet fra utviklerne bak Amplitude og Frequency, to briljante musikkspill. Med spillet følger en plastgitar med knapper på de seks første bandene, samt en slags «bryter» som du vipper opp og ned der du skal slå på strengene. Spillområdet er designet som en gitarhals der notene ruller nedover, og du må treffe de riktige knappene med nøy timing og stor fingerferdighet. Konkurransen er inndelt i fire ulike vanskelighetsgrader som pendler fra relativt enkelt til nesten umulig.

Her finner vi 25 låter, og opplegget kretser rundt deg som en blivende rockestjerne, og for å avansere må du prestere topp under et titalls ulike konserter. Musikkutvalget inneholder for det meste klassiske hardrocksslagere som Deep Purples "Smoke on the Water", Motorheads "Ace of Spades", Megadeaths "Symphony of Destruction" og Black Sabbths "Iron

Man".

Som musikkspill er Guitar Hero rett og slett briljant, med et enkelt og begripelig opplegg, lekker presentasjon, massevis av utfordringer og en smart utformet plastgitar. Låtene er ofte litt for lange og grafikken er ekstremt primitiv, men det spiller egentlig ingen rolle ettersom jeg knytter slipset rundt hodet, tar av meg på overkroppen og drar i gang en perfekt imitasjon av Dave Mustanes steinharde riff fra Symphony of Destruction.

Alle kommer sikkert ikke til å like alle sangene. Det ville vært for godt til å være sant. Men kan du like god gammeldags rock & roll, så er det garantert masse her som vil falle i smak - og om ikke annet, det svært underholdende gameplayet. For alle mislykkede hobbygitarister eller ubotelige hardrockskarer er Harmonix Guitar Hero et absolutt må ha.

**Petter Engelin**

**8/10**

Grafikk 5 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7  
Jeg er like rå som Ritchie Blackmore

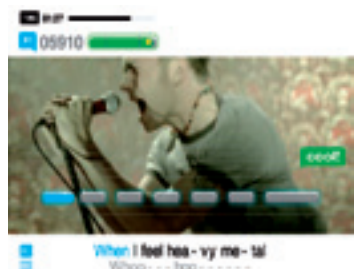


Du finner ikke de originale rockelåtene i Gitar Hero, men noen ekstremt velligde coverlåter som er nøyaktig like originalene. Tracklisten inneholder slagere som Smoke on the Water og Iron man.

# Singstar Rocks

Rock & roll, fiskeboll

Plattform PS2 Utvikler Sony Utgiver Sony Genre Musikk/party  
 Utgis 14. april Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år



Rock er tydeligvis en vid musikalsk betegnelse, i hvert fall hos produsentene i Sony. Det er akkurat som de først ønsket å lage "SingStar Rock", men så viste det seg at de da mistet litt av mainstream publikumet og la dermed på en -s. Rocks er nemlig ikke bare Nirvana, Rolling Stones, Deep Purple og puddelrock. Det kan også velges mellom kommersielle vinnere som Coldplay, Keane og Gwen Stefani. Og det er jo ikke rock...

I tillegg kommer en hel bråte med soft-rock/emo tracks, store deler av dem kunne for min del blitt byttet ut med norske rockehits. Det hadde gjort seg med litt Jukka, Raga Rockers eller DumDum Boys. Til sammen runder vi 30 forskjellige tracks, samt et par

medleyer - små snutter av diverse sanger satt sammen til en herlig smørje. Lurer du fortsatt på hvorfor det kun er 30 låter med på hver plate, kommer det av plassbegrensningene på PS2-diskene. Alle låtene akkompagneres av de originale musikkvideoene der det er tilgjengelig på det.

Heldigvis så trenger du ikke være Mr. Pitch ellers Ms. Toneart for å imponere med høye poengsummer. Hvis du behersker tekst og melodi på sangene så er du allerede langt på vei mot stjernehimmelen - i hvert fall i karaokeuniverset. Det finnes fortsatt tre vanskelighetsgrader, så det er ingenting som heter at "jeg kan ikke synge jeg".

Men begynner Singstar å bli gammelt nytt? Jeg personlig er klar for å rydde vekk mikrofonen og bane vei for mer Buzz og den nye farsotten Guitar Hero. I hvert fall denne helgen. Neste helg er jeg kanskje tilbake oppå bordet og skriker Self Esteem igjen.

**David Skovly**

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 6  
 Rock uten sex og drugs

# Trauma Center: Under the Knife

Hektisk legeaction

Plattform Nintendo DS Utvikler Atlus Utgiver Nintendo Genre Legeaction  
 Utgis 28. april Antall spillere 1 Testet versjon NTSC Anb. alder 7 år

Trauma Center er enda en perle på den etter hvert ganske lange DS-snora. Spillet setter deg i skoene på en ung og nyutdannet doktor, og kaster deg inn i en dramatisk sykehushverdag på Hope Hospital. Og allerede her fikk jeg litt panikk.

Stylusen er ditt viktigste (og eneste) hjelpemiddel. Det kan være en skalpell, en sprøyte, en nål, en klype - det velger du underveis. Utfordringen er å huske hvordan man skal behandle ulike situasjoner og eventuelle komplikasjoner under en operasjon. Og det er ikke bare enkelt.

Jeg har vært i mange ulike situasjoner. For eksempel et standard kirurgisk inngrep for å laserbehandle streptokokker i halsen, eller en akuttoperasjon hvor jeg har plukket ut hundre små og store glasskår av en stakkar som har vært i en motorsykkelulykke. En hadde til og med et stykke glass på størrelse med en cdplate stikkende halvveis inn i hjertet. Da gjelder det å beholde roen, finne



Underveis får du tips fra sykesøstrene, men når du kommer deg ut i spillet må du greie deg alene.

frem rett utstyr, og gjennomføre operasjonen helt etter boka.

Trauma Center er hektisk, det er utmattende og det er spennende. Jeg blir utrolig revet med, og jeg kjenner jeg får helt angst når jeg er nær ved å miste en pasient. Under the Knife gjør mye riktig, og er uten tvil verdt en titt.

**Dr. Aarum**

**8/10**

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
 Akutten, ta deg en bolle

# Resident Evil DS

Skrekk i lommeformat

Plattform Nintendo DS Utvikler Capcom Utgiver Capcom Genre Action Utgis Ute nå  
 Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16 år

Husker du hva du gjorde for snart ti år siden sånn i august engang? Kanskje tok sommerferien slutt, kanskje gikk du tilbake til dine vanlige rutiner og kanskje du drømte tilbake til de dagene som du tilbrakte foran TVen med håndkontrollen i hendene. I august 1996 skrev Capcom spillhistorie med et spill som hadde som eneste hensikt å skremme vannet av oss. Spillet het Resident Evil og det bød på alt som senere kom til å bli standard for sjangeren: B-filmstemplet stemmeskuespill, litt søke puzzles og øyeblikk så skremmende at man nesten pissa i bukka. Nå begynner tiden å bli moden for Resident Evil i nytt kostyme og i et bærbart og hendig format.

Umiddelbart føles det litt rart at Capcom har valgt å lage enda en remake av Resident Evil. Spillet til PlayStation var kanon og tilfredsstillende stort, og Resident Evils entré på Nintendos lille kube fylte jo også sin hensikt. Spillet bød på god grafikk og en skarp stemning, mens en fornøyd nostalgi-følelse snek seg innover meg der jeg satt og tenkte at Capcom umulig kunne gjøre dette spillet noe bedre. At Resident Evil slippes en gang til på en Nintendo-konsoll, dog på en bærbart en, fikk meg til å lure på om Capcom var ute etter å melke pengekuia helt tørr. Så feil kan man ta.

Resident Evil: Deadly Silence (RS:DS) er intet mindre enn to versjoner av det gode, gamle originalspillet til PlayStation som alle skrekkfans sikkert har slitt fullstendig ut. Å komme med et resymé er antagelig overflødig, men kortfattet handler spillet om STARS-agentene Chris Redfield og Jill Valentine som havner innenfor veggene på tidenes mest grusomme herregård. De oppdager noen fryktelige sannheter, så det å komme seg helskinnet ut av huset blir selvsagt første prioritet for Chris og Jill.

Som nevnt tidligere inneholder DS-versjonen to versjoner av spillet: Classic og Rebirth. Førstnevnte består av det klassiske spillet som vi alle har lært å elske, inklusive mellomsekvenser, spillkontroll og kjipt stemmeskuespill, helt uten kluss av noe slag. Rebirth består av spillet i sin helhet, men med noe flere fiender, samt implementert bruk av stylusen. Touch-skjermen brukes kun til spesielle tilfeller der spillet kaster deg inn i førstepersonperspektiv hvor du skal knive ned innpåsiltne zombier og andre uhumskheter med stylusen. Det er også flere puzzles som krever at man bruker den sorte plastpinen. Mikrofonen brukes primært til munn til munn metoden på karakterer som har blitt slått ut, men innimellom må man også blåse bort pågående giftskyer. Det at peke-skjermen og mikrofonen tas i bruk i spillet virker egentlig mest som blingbling for å lokke tvilende spillkjøpere, og tilfører det allerede gode spillkonseptet lite ekstra.

RE:DS er en flott versjon av Capcoms gamle traver. Bra grafikk, smart utnyttelse av konsollens to skjermer og alle de ingredienser som gjorde spillet til en bestselger. Selv de gamle skremseffektene får meg til å hoppe. De eneste negative ankepunktene til RE:DS er spillets dårlig kalibrerte lyd som er litt for lav selv på full guffe, og at spillkontrollen kjennes noe utdatert ut. Ellers er dette skoleeksemplet på hvordan spillutviklere burde gå frem når de vil ta noe gammelt og freshe det opp til et nytt og kanskje bedre spill.

**Sophie Warnie de Humelghem**

**9/10**

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 9  
 En god reprise av et flott spill



# Key of Heaven

## Spillet fra himmelen?

Plattform PSP Utvikler Climax Utgiver Sony Genre Action  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år



Antallet rollespill på PSP er ikke akkurat overveldende, så at det nå dukker opp et spill av denne typen er ingen ulempe. PSPens spilltilbud begynner å få den dybden og spillvariasjonen som folk har lyst på. Men er Key of Heaven (KoH) rollespillet vi har ventet på?

De fleste japanske rollespill har en historie som er mer innviklet enn 10 sesonger med Hotel Cæsar, og KoH er ikke noe unntak. Store kriger, mengder med klaner som hele tiden er i tottene på hverandre og – for å gjøre det hele fullstendig uforståelig – blander man inn elementer kamuflert med fancy navn (Chi, Kenpu, Bungei). Likevel har jeg fått med meg at Shinbu (du) blir oppsøkt av ei jente fra en eller annen klan. Hun er det eneste klanmedlemmet som overlevde massakren og trenger hjelp fra den avviste disippelen (deg igjen) for å finne ut hva som har skjedd og hvorfor. Det som til å begynne med ser ut som en heventokt, utvikler seg til å bli en eventyrlig leteaksjon etter tapte eldgamle sverd.

Et hvert rollespill med respekt for seg selv burde ha noen grunnleggende elementer: Omfattende plott, store områder der en kan løpe rundt å lete etter ting og masse greier man kan leke seg med. KoH er med på notene og byr på omtrent 20 timer med avansert japansk plott som snakkes frem av de forskjellige karakterene i spillet. De mindre viktige delene av plottet skrives i tekst, uten at spillet taper noe på det. Climax har gjort Ouka stort - det blir faktisk så stort at det ikke alltid er like lett å holde oversikten i byene som man ikke engang har kart over. Og vi vet jo hvor godt menn liker å spørre om veien?

Siden dette er et actionrollespill, blir det rett som det er litt sverdsvinging. Kampsystemet bygger på at man har forskjellige kombos som du kan sette sammen i ulik rekkefølge. Vips, så har man et avansert system der du kan sette sammen sine egne smakfulle kombos og gjøre angrepene dine stilige og kraftfulle. I tillegg kan man



Onlinedelen gir deg tilgang til nedlastbare ting, og man kan til og med bytte komboer med en kamerat etter en heftig one-on-one kamp. Spillet ser ellers ganske lekkert ut.

også få støtte fra "Chi Arts" som i bunn og grunn er et spesialangrep som baser seg på forskjellige elementer (ild, vann, vind, etc). Chi-greiene ser like bra ut som de er effektive, og det herlige er at den blir kraftigere etterhvert som du bruker den. Ulempen med dette er at man kun får en knapp til rådighet når man skal hoste frem komboene, noe som gjør at man blir sittende å hamre på denne stakkars tasten. Det hele krøller seg en smule når man også må bruke den samme slitne knappen til å parrere.

Ellers er det lite å klage på. KoH ser grafisk virkelig bra ut og det er ganske så greit å kontrollere Shinbu (fortsett deg). Det hadde kanskje vært fint om spilleren hadde fått litt mer kontroll over kameraet, KoH opererer nemlig med fikserte vinkler – noe som kan føre til at det ikke alltid er like lett å se hva man holder på med bak søylen eller rundt hushjørnet. KoH er nok ikke nøkkelen til himmelen, men det er et helt greit spill.

**Richard Imenes**

**7/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Greit rollespill til PSP

# Battlefield: Modern Combat

## Battlefield inntar neste generasjons slagmark

Plattform Xbox 360 Utvikler EA Utgiver EA Genre Action Utgis 14. april  
Antall spillere 1 (opptil 24 online) Testet versjon PAL Anb. alder 16 år

Når Battlefieldserien entret konsollmarkedet (Xbox og PS2) bestemte utviklerne at det måtte gjøres en del justeringer. Det er flere grunner til det. En grunn er maskinkraft, en annen er den enorme forskjellen det er å spille med håndkontroll kontra mus og tastatur. Spillopplevelsen ble kraftig forenklet, og selv om noen elementer minnet om originalen, var det en tynnere opplevelse. Battlefield 2: Modern Combat til 360 er altså bygget den forenklete konsollversjonen istedenfor det fantastiske Battlefield 2 på PC - og det er litt skuffende.

Man kan kjøre tanks, biler og helikopter i BF2:MC. Men hovedsaklig er du bakkesoldat. Soldatene har ulike roller som gir forskjellige egenskaper og våpen. Man har muligheten til å bytte hurtig mellom soldatene med et enkelt tastetrykk. Dette skulle i utgangspunktet føre til ganske intense og gode kamper, med det er andre elementer som ødelegger. Det er ingen checkpoints i oppdragene, som består av flere delmål. I tillegg er vanskelighetsgraden ofte litt i høyeste laget, som



igjen fører til en noe frustrerende spillopplevelse når man må starte brettene helt på nytt.

Det er mange våpen, og de både føles og ser bra ut. Det er underholdende å skyte fiendene, mye på grunn av en litt overdrevet fysikk. Men det blir fort veldig ensformig og lite dynamisk. Spillet er polert, og selv om enspillerdelen ikke leverer alene, så det er flerspillerdelen som er interessant, og der byr Battlefield 2:MC på mange eksplosjoner og mye moro.

**Kristian Nymoen**

**7/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Kjedelig alene, artig online

# Outrun 2006: Coast 2 Coast

## Bekymringsløs sommerracing

Plattform PS2, Xbox Utvikler Sumo Digital Utgiver Sega Genre Racing Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 (opptil 6 online) Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Det er noe med OutRun. Ideen at du skal kjøre grisefort i en skinnende Ferrari for å imponere pene jenter er ganske tiltrekkelige. Coast 2 Coast er en utvidet versjon av OutRun 2 som kom i 2004. Mye er det samme, vi har bare fått flere moduser og generelt mer å leke med. Dette er arkaderacing av den gamle skolen, og det er jo alltid et godt utgangspunkt.

Problemet er bare at det er så lett. Bilen, kjøringen, fysikken, banene. Alt er lett. Du kan drifte og sladde overalt uten det minste problem, og om du skulle krasje, så lander du alltid på hjula med frontlyktene rett vei – stadig i 300 km/t. Det er jo også en skandale at det fortsatt ikke er mulighet å spille to stykker splitscreen. Hva tenkte de på?

Men når man først sitter der med kontrollen i hånda og suser nedover de brede bulevardene, så er det egentlig ganske ålreit. Flat pedal, vinden i håret og ingen bekymringer, akkompagnert av finfin synthpop og en jublende blondine i passasjerselet. Men jeg kan likevel

ikke fatte hvorfor hele verden skal gi dette spillet så veldig bra kritikk. Det høster åttre i øst og vest. Coast 2 Coast er i mine øyne en helt okay arkaderacer, men ikke noe mer enn det. Men det er kanskje verdt å merke seg at jeg er tilsynelatende den eneste i verden som syns det.

**Carl Thomas Aarum**

**6/10**

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 5  
Samme opplegg som sist, bare mer av det



Grafikk og lyd er helt okay. Det er nostalgisk å høre klassikere som Magical Sound Shower igjen.

## Rogue Trooper

Blå soldater og snakkende gevær...

Plattform PS2, Xbox, PC Utvikler Rebellion Utgiver Eidos Genre Action Utgis 21. april  
Antall spillere 1 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 16 år



Rogue Trooper hadde tapt allerede etter et par minutter med kontrolløren i hånda. Dette stinker.

Du er en blå soldat med lysende hvite øyne. Du er dyrket frem som en krigsmaskin, og din misjon er å skyte alt. Geværet ditt heter Gunnar og kan snakke. Og det er forhåpentligvis alt du trenger å vite for å styre langt unna Rogue Trooper.

Hallo! Hvordan i alle dager kan et spill som dette komme i 2006? Det er ikke bare dustete fra ende til annen, men det er et teknisk lavmål og gameplaymessig helt uinteressant. Kjedelig og uinspirert banedesign, lineært som pokker, og bedrøvelig AI. Det er lite som taler for den blå soldaten.

Men noe er det. Det er litt variasjon å

skimte her og der, noen brett krever mer snikeri enn andre, og av og til må du tenke litt taktisk. Du kan også legge fra deg Gunnar, og be han konsentrere ild mot en fiendtlig utpost, mens du selv sniker deg rundt på flanken og tar ut motstanden med pistol. Akkurat da hever spillet seg fra hårreisende dårlig til middelmådig, men så dropper det raskt igjen når du må løpe i tre kvarter i grå og triste omgivelser og skyte fiendtlige soldater på løpende bånd.

Studioet Rebellion har en rekke middelmådige og dårlige titler på samvittigheten. Jeg kan nevne blant annet Judge Dredd: Dredd vs. Death, The Mummy, Delta Force: Black Hawk Down til PS2. Rogue Trooper føyer seg med andre ord fint inn i rekken.

Rogue Trooper er en flause. Det er kanskje gøy om du er ti år å aldri har fått lov til å spille skytespill av mamman din. Da er sikkert Gunnar og alle de blå soldatene veldig tøffe. Ikke ellers.

**Carl Thomas Aarum**

**3/10**

Grafikk 3 Gameplay 3 Lyd 3 Holdbarhet 4  
Heia de blå!

## Blazing Angels

Det nye Crimson Skies?

Plattform Xbox, Xbox 360 Utvikler Ubisoft Utgiver Ubisoft Genre Fly Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-16 Testet versjon Xbox, Xbox 360 PAL Anb. alder 3 år

Blazing Angels: Squadrons of WWII er et flyspill satt til andre verdenskrig. Du tar rollen som jagerflygerpilot, og skal kjempe mot den tyske overmakten og deres forsøk på å erobre hele Europa. Du får delta i de mest kjente flyopdragene i Europa, og dette inkluderer blant annet det tyske angrepet på Dunkirk og London. I tillegg får du være med å forsvare Pearl Harbor fra et par ildsinte japanere.

Realisme er et ikke-tema og selve flyvingen er omtrent like enkel som å spise en brødskive. Når det er sagt, så kreves det allikevel visse ferdigheter for å lykkes i for eksempel dogfighting mot

et annet jagerfly. Selv om det er din oppgave å jakte på fienden, så er det ikke så rent sjelden rollene byttes om, og du er den som er skyteskiven. Da er det greit å kalle på dine allierte, og få dem til å avlede det fiendtlige flyet.

For dem som er interessert i denne sjangeren så finnes det ikke så veldig mange alternativer. Skulle man sammenlikne dette spillet med et annet, så måtte det bli Crimson Skies: High Road to Revenge som kom i 2003. Likte du det vil du nok også finne Blazing Angels: Squadrons of WWII fengende. Til tross for at spillet i og for seg er underholdende, blir allikevel litt for ensformig i lengden. Oppdragene er som regel relativt like, og når du har gjort det samme 15 ganger, føles det litt utmattende å gjøre det samme 15 ganger til. Ha dette i bakhodet hvis du vurderer å gå til anskaffelse av spillet.

**Joachim Gresslien**

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 6  
Umiddelbart fengende - etter hvert litt ensformig



Flymodellene er greit gjenskapt, men landskap, vann og bakkeobjekter kunne sett bedre ut.

## Ape Escape 3

Aper uten agenda

Plattform PS2 Utvikler Sony Utgiver Sony Genre Puzzle Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år



Aper aper aper aper aper aper. Det er kanskje ikke så overraskende at det er masse aper her?

En melding tikker inn til redaksjonen med beskjeden om at apene har gått bananas. Vi er de eneste som kan redde verden fra evolusjonen i revers.

Problemene startet for flere år siden da en "supersmart" professor startet et prosjekt hvor han hadde som mål å

skape en hær av intelligente aper. Resultatet ble produktet kalt "monkey helmets". Disse avanserte sykkelhjelmene gav apene ekstra fantasi, følelser og det som verre er. Apene har denne gangen infiltrert utallige filmsett verden over, din oppgave er å samle de inn ved bruk av forskjellige gadgets. Det myldrer også av samlegjenstander som kan brukes til å låse opp artige minispill.

Det er relativt lett match å gjennomføre spillet, selv om apekatter per piksel vokser i takt med progresjonen.

Morsomt i små doser.

**David Skovly**

**6/10**

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhet 6  
Ok å pusle med

## Mega Man Maverick Hunter X

Richard har gått fullstendig Maverick

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



Mange har et kjært forhold til Mega Man X, og det varmer tusenvis av hjerter når X nå gjenoppstår og innvaderer PSPen. For å gå rett på sak: Mega Man X (kalt X blant venner) er en Maverick Hunter. Maverick er fagordet for å miste en skrue eller to (bli litt ko-ko). Det er da din oppgave å terminere disse smågale reploidene slik at de ikke skaper mer trøbbel enn nødvendig.

Du skal skyte deg gjennom horder av forskjellige fiender som alle er ute etter å stoppe deg. Men selv om spillet er gjennomført sidescrollende 2D-plattformspill, har aldri Mega Man X sett så bra ut. 3D egenskapene til PSP er godt utnyttet og det er tydelig at Capcom har tenkt litt på hva som ser stilig ut på den lille skjermen.

Selvfølgelig avsluttes hvert brett med en boss. Bossene ser naturligvis kule ut og man har også gitt dem stemmer, slik at man ikke bare kan se hvor kule de er, men også høre det. Mega Man er ellers seg selv lik. Det har ikke skjedd all verdens på gameplayfronten siden sist.

Om X ikke gir deg nok motstand kan man også spille som Vile, en maverick-replid som er X' nemesiss. Selv ikke litt leie slow-downs i spillet mest hektiske scener kan ødelegge denne opplevelsen.

**Richard Imenes**

**8/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 8  
Mega Man er tidløs

PARADOX INTERACTIVE AND MADMINUTE GAMES PRESENTS

★ ★ AMERICAN CIVIL WAR ★ ★

# TAKE COMMAND

## SECOND MANASSAS

Put yourself right at the heart of the Civil War - and Take Command.



- 48 Scenarios from The Battle of Cedar Mountain, The Battle of 2nd Manassas and The Battle of Chantilly.
- Linked Scenario Tree, results of one battle carry over into the next.
- 5 Gigantic battlefield maps based on historical records from the Library of Congress; the most accurate American Civil War battlefield maps available in a PC game.
- Play historical, open or with Custom/User created battles
- Control thousands of troops and direct them over 3D terrain (including Generals, Infantry, Cavalry, Artillery and Supply Wagons)
- Accurate ballistics for weapons
- Play as any leader in Custom/Open Play battles



SHIPPING TO STORES APRIL 18



**paradox**  
INTERACTIVE 

<http://www.paradoxplaza.com>

Download our games: <http://shop.paradoxondemand.com/>

Buy our games: <http://paradoxshop.com>

Discuss our games: <http://forum.paradoxplaza.com>

 PAN VISION

SHIPPING  
TO STORES  
APRIL 4

WORLD WAR III STRATEGY - STAND  
ALONE EXPANSION TO CRITICALLY  
ACCLAIMED HEARTS OF IRON II.

# HEARTS OF IRON II DOOMSDAY



**3+**  
www.pegi.info

Hearts of Iron 2: Doomsday © 2006 Paradox Interactive AB. All rights reserved.



### Japanske karakterer

Under eventyrets gang består gruppen din av heltene som du doper selv, den storsvokste Yangus, den vakre overklassejenta Jessica og den kvinnebedørende kloster-ridderen Angelo. På det meste håndterer du fire helter, men fiendene kan være flere, og spesielt bossene byr opp til en hard match. Da gjelder det bare å organisere troppene sine riktig.



## Dragon Quest VIII

Japanernes favorittrollespill kommer endelig til Europa

### Informasjon

**Plattform** PS2  
**Utvikler** Level 5  
**Utgiver** Square Enix  
**Genre** Rollespill  
**Utgis** Ute nå  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet versjon** PAL

**Pluss** Sjarmerende design, flott atmosfære, vakker musikk og mange spilletimer.

**Minus** Handlingen er noe klišé, og stemmene er irriterende.

Det er ikke helt lett å forklare hvorfor Dragon Quest: Journey of the Cursed King har trollbundet meg fullstendig flere sene kvelder og netter de siste ukene. Hele spillet går ut på å redde en konge som har blitt forvandlet til en kryssning mellom Kermit og Yoda med en stemme hentet fra en av Little Britain-komikerne. Jeg koder ikke. Kongen og hans datter (som nå er en hest) har blitt forvandlet av den tvers gjennom onde narren Dhoulmagus, og ferden gjennom eventyret går i kjølvannet av narrens ugjerning. Du var den eneste som unnslett forhekselsen da Dhoulmagus stjal en meget kraftig magisk stav, og nå gjelder det altså å stoppe ham, knekke staven og heve forhekselsen.

Det finnes ikke mye mer å si om handlingen egentlig. Den følger malen for japanske rollespill til punkt og prikke,

og karakterene er også typiske for denne typen spill. Den forhekse kongen har vi sett før, sammen med den snobbete aristokratiske ridderen og den klønete, råsterke kjempen. Du tar deg fra sted til sted, fra grotte til grotte – og innimellom handler det om å ferdes rundt på kartet og samle erfaringspoeng i hopetall. For i Dragon Quest handler det hele tiden om å øke i level. Det første du må gjøre når du starter spillet er å komme deg opp fire, fem nivåer med både heltene dine og den storsvokste og litt klumpete følgesvennen Yangus. Ellers blir den første grotten altfor vanskelig. Nevnte jeg forresten at du skal bringe en krystallkule til en russisk spåmann? Den er hos en snakkende salamander i den første grotten. Sånt må man regne med i Dragon Quest. En froskekonge og hans hestedatter, en ondskapsfull narr,

klassiske slim-monstre, en maskert mann som distraherer deg med dukketeater, gigantiske ringeklokker og snakkende salamandere. Det er vanskelig å ikke le av galskapen. Alle monstre og karakterer er for øvrig designet av Dragonball-pappa Akira Toriyama, og de passer utrolig godt sammen med den spesielle grafikkstilen.

I Japan er det tre rollespill som får folket til å stå i kø for å tømme lommebøkene. Pokémon er det ene, Final Fantasy er det andre – de to er nesten er like populære her i Europa – og det tredje er Dragon Quest, som etter nesten 20 års ventetid nå kommer hit for første gang. Om hvert nye Final Fantasy byr på spill- og gameplaymessige nyheter, kan det motsatte sies om Dragon Quest. Det har alltid holdt seg nært opptil den opprinnelige oppskriften,

### Mikael mener:

Å spille dette åttende Dragon Quest-spillet er nesten som å reise bakover i tid. Til da alt var mindre komplisert og fokus lå på det som betydde noe; handlingen, karakterene, og eventyrets utfordring. Dette oser av nostalgi. Uten tvil et av de aller beste rollespillene til Playstation 2. 9/10  
 \_Mikael Sundberg



Spillet har en innebygd døgnrytme, og det påvirker ikke bare når butikkene er åpne og når du kan gå inn i ulike bygninger, men monstrene blir hissigere og dermed vanskeligere å beseire om natten.

King Pavaas  
...I remember.  
Everything you ever told me lives on inside my heart.



og selv om det åttende spillet byr på en del nyheter, kunne Journey of the Cursed King like gjerne kunnet vært et spill til Super Nintendo - om man ser bort fra grafikken, selvsagt.

Alle som har spilt skikkelig gamle japanske rollespill vet at det ikke fantes særlig mye variasjon i kampene. Angrip, angrip, angrip til du må lappe deg selv sammen. Det høres ut som Dragon Quest, i hvert fall i løpet av de første timene. Men når flere karakterer slutter seg til gruppen din, og du låser opp nye magier og spesialangrep, da vokser kampene. Likevel er det langt fra like dynamisk som for eksempel i Grandia-spillene.

Motene med fiender er tilfældige og akkurat tette nok. Så tette at du ikke kan ferdes lange strekninger uten å tenke på helsen din og helbredende urter, men ikke så frekvente at det føles som om du ikke kommer noen vei. Spillets enorme mengde gjenstander (som også kan kombineres til nye gjenstander med froskekongens alkymikittel) byr også på en hel del variasjon, og det kommer til å få deg til å lete etter resepter i bokhyllene, knabbe melk fra kasser og knuse hver enkel krukke eller tønne du kommer i nærheten av. Den mest inspirerende delen av spillet er poengene du selv får fordele hver gang du når et nytt level. Du kan velge å legge disse på noen av våpenklassene for å gi deg bonusangrep, eller bygge på Jessicas sensualitet. Alt påvirker dine

egenskaper i de kommende kampene, og dette er noe som minner om det vi forventer i moderne rollespill.

Dragon Quest: Journey of the Cursed King byr ikke på spesielt mange uventede nyheter, kreative designløsninger eller en nyskapende handling, men jeg fanges av den strålende atmosfæren, den fantastiske musikken, jakten på erfaringspoeng og viljen til å utforske verdenskartet. Dragon Quest er ganske enkelt en veldig bra sammenfatting av det som alltid har fått meg til å elske japanske rollespill.

Men uansett hvor mye jeg elsker dette kan jeg ikke skjule det faktum at det er noen brister. De irriterende og latterlig urbritiske stemmene og de mange unødvendige tekstlinjene man må klikke seg forbi etter hver kamp (og som egentlig er litt standardiserte), samt det noe langsomme og bedagelige fortellertempoet hindrer Dragon Quest: Journey of the Cursed King fra å bli en ordentlig klassiker. Men gutta i Level 5 vet hva de driver med, det så vi sist i det fabelaktige Dark Chronicle. Så for alle som lengter etter et langt og hardnakket tradisjonelt japansk rollespill som i tillegg er forførende vakkert, kan jeg sterkt anbefale Dragon Quest: Journey of the Cursed King.

**Bengt Lemne**

**8/10**

Grafikk 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 9 Akkurat som i gamle dager...

# Phoenix Wright: Ace Attorney

Carl Thomas: Ace Attorney

Plattform Nintendo DS Utvikler Capcom Utgiver Capcom Genre Advokataction  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon NTSC Anb. alder 7 år

Har du en liten advokat i magen? Phoenix Wright: Ace Attorney handler om å plukke fra hverandre vitneforklaringer, holde bevis opp mot hverandre, og lete etter den lille detaljen som snur hele saken på hodet. For eksempel den kvitteringen som viser at lampen faktisk var kjøpt kun én dag før mordet, så dette vitnet kunne umulig ha sett den for en uke siden. Han lyver. Jeg har han.

Ace Attorney er en lang rekke stillbilder og masse dialog, og derfor vil kanskje noen syns at dette er litt kjedelig. Det går mye i å studere bevismateriale, legge merke til detaljene, holde styr på datoer, og prøve å skjønne hvordan ting henger sammen. Og all prat er engelsk tekst, så dette er ikke et spill for de aller yngste i alle fall. Men det er samtidig laget ganske kommersielt, og det er tatt noen friheter og snarveier når det kommer til lovverket, så det er nok ikke noen jus-grad som venter på deg etter du har vunnet alle fem rettsakene.

Vi får også en historie på et personlig plan, hvor vi kan lese hva Phoenix tenker og føler. Det er med på å knytte deg mer til personene og gi en historie på flere plan. Det er like mye som foregår utenfor rettsalen, og det gjør det mer levende og artig å spille.

Som sagt så er det mye snakking, og da er det viktig at dialogen har en viss substans. Og det er både morsomt og interessant å kryssforhøre de ulike rollene i en forbrytelse – både gjerningsmann, vitner, eksperter og så videre. Humoren spiller en sentral rolle hele veien. Du vil snakke med mange ulike stereotyper, alle fra den dumme og pene blondinen, til den sta og skråsikre

politietterforskeren. Det er lagt masse tid ned i karakterdesign, og alle har sine egne personligheter.

Det er dog noen ting som er litt smått. For eksempel så er det ikke noe som heter «rimelig tvil» eller «la tvilen komme tiltalte tilgode». Her er din klient skyldig inntil det motsatte er bevist, og den bevisbyrden ligger på deg. Men det er et av premissene, og man må bare godta det. Og det gjør jeg uten problemer.

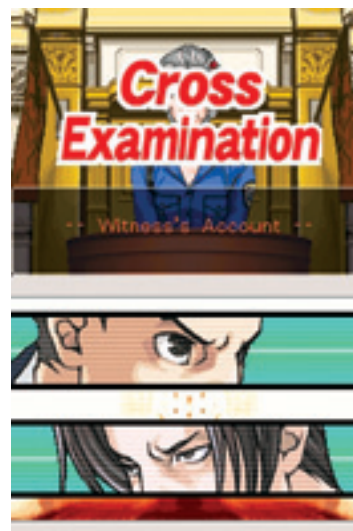
Du må være like mye detektiv som advokat når de fem sakene i spillet ender opp i rettsalen. Først kommer gjerne saken opp til høring, så får du et par dager å forberede deg – snakke med politiet, vitner, mistenkte, fornærmede/offeret og så videre. Her gjelder det å ruste seg så godt som mulig til en beinhard drakamp mellom de to partene, men ting blir sjeldent avgjort før på målstreken – og av og til etter det også.

Når du har funnet en feil i en vitneforklaring, kan du velge om du vil trykke deg frem, og legge frem din sak for retten, eller om du rett og slett vil skrike OBJECTION inn i mikrofonen. I og for seg en ganske døll og unødvendig funksjon som ikke er mer enn en gimmick, men det er også litt festlig og befriende når du har tenkt gjennom en sak for syvhundrede gang. Alt i alt – nok et morsomt og kreativt spill til DSen. Engasjerende til tusen, og vanedannende som pokker.

**Carl Thomas Aarum**

**8/10**

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8 All rise!



Grafikken er enkel, og for det meste er det bare stillbilder og tekst. Men spillet har et flott design og karakterene er levende og troverdige, så man savner aldri noe mer av Phoenix Wright.

# Commando Strike Force

Commandos er blitt FPS

Plattform PS2, Xbox, PC Utvikler Pyro Utgiver Ubisoft Genre Action Utgis 17. mars  
Antall spillere 1 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 16 år

Nein, Ingen innpass! Tyskeren godkjenner ikke papirene deres. Etter noen sekunder slår desperasjonen ut. Dere angriper. Tyskerne svarer med sine skjulte mitraljose-stasjoner innenfor noen skitne vinduer. Du befinner deg fortsatt på båten med en rolle som laget ditt er helt avhengig av. Sniperen. Etter å ha samlet deg sammen og lokalisert den fiendtlige ilden, svarer du med skudd. Stå skjult, sikt, hold pusten og klem forsiktig på avtrekkeren. To hodeskudd og begge de tyske mitraljose-posisjonene er ute av spill.

Den strategiske krigsserien Commandos har gjennomgått noen dramatiske forvandlinger, og blitt et ordinert FPS. Spillet starter med et treningsbrett. Det første du lærer er å snike deg innpå fiender og drepe dem lydløst. Ingenting er som å hilse på en gammel venn, med den koselige "kniv i ryggen"-gesten. Etter litt svømming, sniping, og andre enkle utfordringer, kommer du til et lite gårdsområde. Her er noen allierte fanget, og området blir presentert for deg. Det fortelles litt om vaktens posisjon, og hva som er lur, og hva som ikke er så lur. Nettopp her



Grafikken er det ikke så mye å si noe om. Kjedelig og flat. Og det er stemmeskuespillet også.

ligger kanskje de sterkeste kortene i spillet. Muligheten til å velge fremgangsmåte selv. Men på tross av det lever ikke Commandos opp til tidligere utgaver i serien. Mye pga. dårlig AI og uengasjerende spilldesign. I tillegg finnes det krigspill i bøtter og spann som er mye bedre. Strike Force har sine gode øyeblikk, men litt mange feil gjør at det ender opp midt på treet.

**.\_Kristian Nymoen**

**5/10**

Grafikk 6 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhet 5  
Det finnes så mange bedre alternativ!

# Football Manager 2006

For deg med tålmodighet...

Plattform Xbox 360 Utvikler Sports Interactive Utgiver Sega Genre Sport Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

FM hører hjemme på PC, men vi lar oss ikke be to ganger når det ropes om konvertering til Xbox360. Fotballtrener-konseptet har frarøvet meg mye friluftsliv og fysisk fostring opp gjennom årene. Endeløse diskusjoner om hvem som er den beste spissen og ikke minst de svært subjektive meningene om unge og ukjente talenter. Og FM06 til Xbox360 er bygget over samme lest som de tidligere PC-versjonene. Jeg håpet at tiden endelig var inne for et godt managerspill til konsoll, men den gang ei. Grafikken er som vanlig laber, men det er heller ikke alfa og omega. Statistikk og søken etter den perfekte taktikken er hovedingrediensene.

Det som feller denne utgaven til FM, er navigasjonen. Mus og tastatur har

sjelden vært så sårt savnet. Den analoge spaken og det virtuelle tastaturet spiller etterhvert hovedrollene i det som utvikler seg til å bli et mareritt uten sidestykke. Jeg river meg i håret av hysteriet når min innboks fylles opp av mail som skal leses og helst besvares. Tilbud, skader og ytringer fra presse og spillergruppe. Jeg har lyst til å kose meg med alle opplysningene, men det tar evigheter å knote seg gjennom informasjonsstrømmen. Det hele ender med at jeg stiller til sesongstart med akkurat de samme spillerne som forrige sesong. Hørte jeg nedrykk?

Hvis du skulle klare å dribble deg forbi dette problemet, så kan jeg love deg ufattelig mye spenning og underholding. FM er nemlig holdbarhet til tusen. Men det blir bare litt for klønete å holde oversikt over menyer og statistikker med en tarvelig håndkontroll.

**.\_David Skovly**

**5/10**

Grafikk 5 Gameplay 4 Lyd 6 Holdbarhet 8  
Håndkontroll + FM = Hjerteinfarkt

# Ice Age 2: The Meltdown

Nå smelter det!

Plattform PS2, Xbox, GC, PC Utvikler Eurocom Entertainment Utgiver Vivendi Genre Barnespill  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 3 år



Ice Age 2 hadde norgespremiere på kino 7. april. Denne filmen har vi gledet oss til lenge!

Hvor vanskelig kan det være å håndtere denne lille velkjente nøttesankeren? Jeg lot lillesøsteren min prøve og hun ler og ignorerer alle instruksjoner. Hun trives med å ikke få det helt til.

Jeg prøver å være pedagogisk, og forklarer ting som: Du må samle ALLE nøttene. Hopp! Nei, med trekant! Uansett... La henne holde på litt, tenker jeg og tasser oppgitt ut på kjøkkenet. Når jeg kommer tilbake oppdager jeg til min store forbauselse at omgivelsene har forandret seg. Hun er på neste nivå!

Latteren har forsvunnet, men smilet er der fortsatt. Nå konsentrerer hun seg. Det er fint å se hvordan hun på klønete vis gjør seg kjent med kontrollene. Jeg kommer med innspill og vi oppretter en fin balanse vi to. Jeg er kartleser. Hun er Martin Schanche og raser (med dobbel betydning) gjennom brettene.

Ice Age 2 er et underholdende spill med greie kontroller og enkle omgivelser. Det flyter godt og byr på et vell av morsomme karakterer. Spillet er uten tvil rettet mot de aller yngste og er en fin tumleplass for gryende spill-entusiaster. Den store akilleshælen er dog at det ikke er på norsk. Det kan ikke forventes at de yngste skal mestre språket i spillet, så utgivelsen er først og fremst for de som har tid til litt kvalitativ spilltid med smårollingene.

**.\_Arild Nøst Odland**

**6/10**

Grafikk 5 Gameplay 7 Lyd 4 Holdbarhet 5  
Dessverre ikke oversatt til norsk

# Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'D

Et av månedens mest spilte på redaksjonen

Plattform PS2 Utvikler Activision/WXP Utgiver Activision Genre Sport/action Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-4 (opptil 7 online) Testet versjon Retail Anb. alder 12 år



Teknisk er det ikke så mye å rope hurra for, men spillbarheten er overraskende god.

Når jeg pakket opp dette spillet, ble jeg stående lenge med det i hånda, og bare se på det. Med et tomt blikk. Jeg gikk kategorisk gjennom vårt redaksjonelle team, og tenkte «hvem har gjort seg fortjent til å anmelde et møkkaspill?». Jeg hadde egentlig ingen grunn til å anta at dette var et møkkaspill, men noen ganger kicker intuisjonen inn. Og nå sa den at dette var crap royal. Unnskyld fransken.

Jeg kom frem til at ingen fortjente denne typen tortur – ikke engang Bernt. Det endte med at jeg bestemte meg for å ta støyten selv. Jeg har spilt litt paintball og jeg kjenner litt til sporten, men jeg har overhodet ikke noe

ingående kunnskap eller større forutsetning til å like dette enn alle andre.

Greg Hastings Paintball går ut på å lage en karakter, og bygge den opp med ulike ferdigheter og utstyr. Du skal spille turneringer verden over, vinne penger, skaffe deg erfaring, og bygge opp et lag som er like effektivt som ethvert SWAT-team. Og best av alt så kan man spille opptil 4 player coop og man kan spille over Live. Det aller meste er som det skal her, og det gjør dette spillet til et av de artigste og mest lekne FPSene jeg har spilt på lenge.

Hva kan jeg lære av dette? At jeg ikke må dømmes spillet på coveret? At paintball er en sport som byr på like mange taktiske avveininger, som hektiske skuddvekslinger? Alt dette er vel og bra, men det viktigste av alt er vel at min mannlige intuisjon er like pålitelig som en stemmekåt politiker. Game on!

**.\_Carl Thomas Aarum**

**8/10**

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Overraskende underholdende - burde prøves



THE ERA OF THE  
HEROES AWAITS!

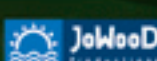
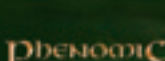


# SpellForce 2

SHADOW WARS

AVAILABLE IN STORES FROM THE 21ST OF APRIL 2006

[WWW.SPELLFORCE2.COM](http://WWW.SPELLFORCE2.COM)



© 2006 by JoWoD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-4790 Rufersbach, Austria. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbestraße 1, 80309 Hilden, Austria. Developed by Phenomic, Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWoD Productions Software AG.

www.kemedia.com  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 48 74 20



## Final Fight: Streetwise

Capcom blåser liv i en gammel klassiker

Plattform PS2, Xbox Utvikler Capcom Utgiver Capcom Genre Action  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 18 år



Det eneste av Capcoms gode gamle klassikere fra 1989 som vi finner igjen i Final Fight: Streetwise er de ulike våpnene, samt at man kan finne pizzaer, grillede kyllinger og hamburgere i søplekassene.

På E3 i fjor viste Capcom både Beat Down og Final Fight, to titler som så relativt like ut, der gateslagsmål stod på menyen. Når Beat Down viste seg å være middelmådig, stod alt håp på Final Fight - som i ettertid viser seg å være enda verre.

Vi får følge Kyle Tavers, en særdeles lite spennende gatebølle, i jakten på de som har kidnappet broren hans Cody. Det er fortsatt slik at Cody er den samme voldsutøveren som i det første Final Fight-spillet, og det tar ikke lang tid før vi stifter bekjentskap med Hagger, Guy, Andore og et par andre gamle ansikt. Med Final Fight:

Streetwise (FF:S) har Capcom forsøkt å blande den gamle skolens beat'em up med litt brutal San Andreas gangsterstil og dette feiler naturligvis miserabelt.

Vi kan jo starte med spillet mellomsekvenser som er like brutalt stygge som de er elendig regissert. Kyle fremstår som en wanna-be-drittunge som hveser fra seg hele dialogen sin, og ellers består hele gjengen av stereotype karakterer. Allerede når den "sexy, men harde" bareieren Vanessa presenteres, holder jeg på å le meg ihjel. Senere sporer handlingen fullstendig av og blir mer Resident Evil enn Final Fight, noe som ikke hjelper spillet på noen måte.

Når det endelig blir duket for å sloss er det en kladdete kontroll og evige horder av urteite fiender som står på menyen. Å oppleve at man kan stå rett ved en motstander en god stund før han legger merke til ditt nærvær, og at fiendene setter seg fast i hjørner og lignende, er vanlig kost når man setter igang med FF:S. Bosskampene er litt mer påkostede, men til gjengjeld blir de vanvittig vanskelige mot slutten av spillet. Da er det godt at man har et samarbeidsvillig kamera som ikke bare

passer på at du ikke ser noe som helst nyttig, men også sørger for at du er desorientert i såpass grad at du til tider ikke har noen anelse hvilken vei du bør gå. Følelsen av kvalme er også nærliggende når kameraproblemene topper seg.

Dersom du elsker fighting-spill og klarer å holde ut de fem-seks timene som spillet varer, får du muligheten til å spille et arcade-modus sammen med en kamerat. Man har da muligheten til å dele ut juling med tre helter: Guy, Cody og Hagger. Det blir litt mer underholdning når man på hjernedødt vis kan sloss sammen med en kamerat. Kontrollen er fortsatt like ustabil og kronglete som tidligere og kameraproblemene er fortsatt svært tilstedeværende. Som en ytterligere "bonus" følger også det originale Final Fight med, men konverteringen er alt annet enn vellykket. Med elendige farger og hakkete animasjon bør du heller se etter Capcom Classics Collections, hvor det er gjort en mye bedre konvertering enn dette her.

Nei, det finnes rett og slett ikke så mye underholdningsverdi i FF:S. Spillet blir ensformig allerede etter de første fem minuttene, og direkte søvnfremkallende etter den første timen. Med eldgammel spillmekanikk, shabby og dunkel grafikk, et minimalt soundtrack med fryktelig musikk og en gjennomgående følelse av "nei, vet dere hva gutter, nå driter vi i det her og går hjem"-holdning hos utviklerne blir dette et spill som ikke klarer seg så greit på gata. Styr unna.

**Mikael Sundberg**

### 3/10

Grafikk 3 Gameplay 3 Lyd 3 Holdbarhet 4  
Hvil i fred Final Fight

## Aeon Flux

Mette og Aeon driver med gutteting

Plattform Xbox, PS2 Utvikler Terminal Reality Utgiver Majesco Genre Action Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon PS2, PAL Anb. alder 16 år

Du inntar rollen som den sexy agenten Aeon, som er kapabel til å gjennomføre selv det umulige. Men som i MTV's tegneserie hopper du konstant mellom forskjellige tidsperioder, og når du kommer deg fra et brett til et annet vil du se at målet ditt ikke lenger er det samme. Noen ganger er du til og med en annen person. Det gjør at man aldri klarer å identifisere seg skikkelig med Aeon, og på hvert brett føles det som du starter fra scratch. Sånn sett kan vi vel si at plottet ikke fungerer særlig bra.

Aeon har et stort utvalg bevegelser og muligheter. Du kan løpe langs vegger, kaste deg over store kløfter, bruke grappling hook, og du har mange forskjellige slag, spark og dødelige grep. Gameplaymessig kan det minne om Prince of Persia. Det er raskt og smidig og egentlig ganske fengende. Kampene er dog ikke like bra som resten av gameplayet, men det er fortsatt under-holdende. Problemet er «lock on» systemet. Du kan ikke selv velge hvilken fiende du vil angripe, og det er ingen knapp som gjør at du kan bytte mål.

Grafikken er god og Aeon's

animasjoner er imponerende.

Landskapet ser generelt sett veldig bra ut, men i noen tilfeller det helt motsatte. Spillbarheten i Aeon Flux er det som drar opp denne tittelen - det føles stort sett veldig bra. Så der hvor de fleste filmbaserte spill feiler, har Aeon faktisk lyktes. Man kan se at det har blitt lagt tid i dette i spillet, og at det ikke bare er en tittel som skal selge på grunnlaget av en kinofilm. Jeg vil ikke si løp og kjøp, men det er iallefall et av de bedre filmspillene ute på markedet.

**Mette Andersen**

### 7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhet 7  
Variert og fengende action



## Street Fighter Alpha 3 Max

Gatekampene inntar PSP.. Hajooookin!

Plattform PSP Utvikler Capcom Utgiver Capcom Genre Fighting Utgivelse Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år

Det er heldigvis forskjellige regler for mennesker og dyr i denne verden. Et aldrende menneske som faller på isen og brekker lårhalsen legger vi på sykehuset og forsøker å reparere igjen så godt det går. Aldrende kyr som faller og brekker lårhalsen derimot, skyter vi. Street Fighter Alpha Max 3, (puh...), gir et hint om nødvendigheten av å ta opp dette temaet. Det originale Street Fighter var en pioner i sin tid, men dette demonstrerer at det er foreldet og overflødig i 2006. Jeg venter heller på Tekken som kommer i sommer.

De fleste spillmodusene er altfor tynne med "dramatisk kamp" og "reversert dramatisk kamp" som rosinene i den e-coli infiserte morrpølsa. Det er ikke gøy, det er ugjennomført og frustrerende. Når det er sagt, så er det

litt godt å se igjen Chun-Li, Ryu, Ken, Blanka og Dhalsim. Men bare litt.

Hvis du enda ikke har skjønnet poenget med introduksjonen så kommer det her: Street Fighter Alpha Max (superturbo-hyperwhatever) 3 er kua, og under-tegnede tar nå fram geværet.

"Menmenmen, du kan ikke være så slem, det er jo tross alt \*Street Fighter\*" sier mange av dere sikkert nå med sentimentale tårer i øyekroken. Det driter jeg i. Street Fighter faller, og brekker her lårhalsen i et stort sprøtt knekk. Så spring kua, spring!

**Martin Rosmo Hansen**

### 4/10

Grafikk 7 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhet 4  
Nostalgisk for noen kanskje



# Game reactor

## SØKER NYE ANMELDERE

Norges største spillmagasin søker forsterkninger! Vi leter etter deg som er målbevisst, strukturert og glad i å skrive. Du skal bidra med omtaler, nyheter, sniktitter og artikler – både i bladet og på nettsiden. Hvor mye du skal skrive vil variere fra måned til måned, og du kan være med å styre arbeidsmengden litt selv.

### VI FORVENTER:

At du har inngående kunnskap om spill. Vi krever at du behersker det norske språket veldig godt, kan skrive underholdende og informativt, og tilpasse deg vår profil. Du må forstå hva det innebærer å jobbe mot en deadline, og kunne forholde deg til korte tidsfrister.

### DU KAN FORVENTE:

Gamereactor er Norges absolutt største spillmagasin, med 30.000 trykte eksemplarer hver måned. Å skrive for Gamereactor betyr å nå ut til enormt mange mennesker. Du vil bli en del av det eksisterende redaksjonelle teamet, og du skal være med å lage Norges feteste spillmagasin. Jobben er ulønnet.

For å bli tatt opp til vurdering må du sende inn to arbeidsprover. En anmeldelse og en sniktitt. Skriv i tillegg en kort presentasjon av deg selv; hvor gammel du er, hvor du bor, utdanning, arbeidserfaring, interesser, favorittspill, osv. Skriv også opp hvilke formater du har. Søkeren må være fylt 18 år.

**En anmeldelse** av et spill som ikke er mer enn seks måneder gammelt. Spillet skal være til enten PC, PS2, GC, Xbox eller Xbox 360. Tegnbegrensningen er minst 2000 tegn med mellomrom, maks 3000 tegn med mellomrom.

**En sniktitt** på et spill som ikke er kommet enda, men som forventes senere i år. Tegnbegrensningen er minst 4000 tegn med mellomrom, maks 5000 tegn med mellomrom.

Send til: [carl.thomas@gamereactor.no](mailto:carl.thomas@gamereactor.no)





### Arsenal

Utover den elektriske fluesmekken har Daxter et gevær som kan fylles med insektsgift. Underveis i spillet får Daxter legge labbene på flere ulike oppgraderinger, blant annet kan geværet funke som en flammekaster og en jetpack.



## Daxter

Daxter debutterer som hovedperson i et av de beste spillene til PSP

### Informasjon

**Plattform** PSP  
**Utvikler** Ready at Dawn  
**Utgiver** Sony  
**Genre** Plattform  
**Utgis** 14. april  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 7 år  
**Testet versjon** PAL

**Pluss** Imponerende gameplay, strålende grafikk og lyd, masse humor og en svært sexy royskatt.

**Minus** Noen problemer med skjermoppdateringer.

De fleste helter har en sidekick. Et sidekick som er litt svakere, litt mindre, litt dårligere – og litt morsommere. Men noen ganger snus alt på hodet, og svak er kult og minst er best, og dette er historien om en sidekick som tar saken i egne hender.

Daxter er det femte kapittelet i Sonys rekke av Jak & Daxter-spill som hovedsaklig har handlet om Jaks eventyr med royskatten Daxter ved sin side. I dette spillet er det derimot Daxter som står i rampelyset, og selve historien finner sted rett før Jak 2. Jak sitter i fengsel, og Daxter må finne noe å henge fingrene i for å få tiden til å gå. Heldigvis er det nok å gjøre. Haven City er blitt infisert av tusenvis av ekle småkryp, og

Daxter tar på seg jobben som skadedyrkontrollør. Utstyrt med en elektrisk fluesmekker og dødelig insektspray (som forresten også kan brukes som flygemaskin) kaster han seg inn i oppgaven med pels og klør.

Utvikleren Ready at Dawn skal ha masse ære for at de tok utfordringen med å lage en eksklusiv tittel til PSP. For dem har det virkelig ikke vært mange av. Det virker som om det har hvilt en liten konverteringsforbannelse over PSP med hensyn til kvalitetsspill. Og oppskriften har vært; først til den store, så til den lille. Daxter snur dette på hodet, og gjør det med stil. Et par E3-utmerkelse fikk de også også på kjøpet.

Rammene og oppbygningen av spillet

er ikke revolusjonerende. Langt i fra. Det er et helt standard plattformspill. Men hvis oppskriften virker, lag en ny kake. Og mmm, denne kaka er god! Ved første øyekast er det vanskelig å tro at dette virkelig er på PSP. Haven City er gjengitt i en ganske mørk fargepalett, og detaljrikdommen er slående. Luftskip flyr over Daxter der han farter på sin lille moped mellom bygningene på jakt etter nye småkryp. Og noen av brettene er så gjennomførte i sitt design at det nesten blir forstyrrende, da man går fra "ooooo" til "aaah" uten å ense den kjempevepsen som allerede har stukket deg halvt i hjel. Ready at Dawn har fått med alle de små detaljene som gjør den store forskjellen; glansen i Daxters øyne og gløden i den

### Petter mener:

Daxter er sprø. Når jeg spilte Jak & Daxter ble jeg så irritert på den hissigte minken at jeg nesten slo i stykker TV'en. Men når han nå får et eget eventyr er all denne aggresjonen et pluss, og med superb spillkontroll og perfekt balansert vanskelighetsgrad er Daxter en vinner. **8/10**  
**.Petter Engelin**



Iblant kan det være litt vanskelig å se hvor man skal med Daxter. Ettersom den rappkjefte lille hissigproppen både kan krype inn i små hull og klatre vertikalt, lønner det seg å holde øya oppe, og kikke seg rundt litt ekstra.

skinnende pelsen, og Haven Citys imponerende skyline. Strålende.

Overalt hvor du går er det massevis av ting og tang du kan plukke med deg. Heldigvis føles ikke denne oppsamlingen av ting (og tang) som hovedmålet i spillet. Hvis du skulle være så uheldig å dø (og ja, det kommer du til å gjøre), starter du bare ved nærmeste checkpoint. Disse er det en god del av, og det setter jeg pris på. Det er aldri morsomt å spille det samme om og om igjen. I løpet av spillets gang kan du også lære deg nye moves ved å legge deg i sengen og drømme deg inn i ett av flere minispill. Disse henter inspirasjon fra bla. The Matrix, Ringenes Herre og Indiana Jones, og det fungerer helt prikkfritt. Må virkelig bare oppleves.

Underveis vil Daxter treffe et imponerende persongalleri, og alle skapningene man møter underveis snakker og har sin egen personlige stil som vekker alt fra latter til avsky. Men ingenting slår Daxters personlighet. Den er bare noe helt for seg selv, og dette kommer til uttrykk gjennom en mengde passende kommentarer gjennom hele spillet. Jeg skal ikke prøve å å være like morsom som den rappkjefte røyskatten, men la det ikke herske noen tvil; Daxter er kuuuu. Lydsiden er fremragende, og musikken er skreddersydd for hver situasjon du måtte befinne deg i, med

voiceacting som toppen på kranssekaka.

Som om en eminent kampanjemodus ikke hadde vært nok, får vi også en underholdende flerspillermodus. Her samler man sammen en gjeng småkryp til noe som ligner en turbasert versjon av stein-saks-papir - mot maskinen eller en menneskelig motspiller. Krypene kan dessuten piffes opp med mange av de ulike tingene (og tangene) du finner i løpet av kampanjen.

Med labben på pelsen kan jeg si at dette er et av de beste spillene jeg har spilt noen ganger, og det at det er på en håndholdt maskin gjør det bare enda bedre. Det er ett fantastisk plattformspill, enkelt og greit. Med utrolig grafikk, herlig dialog, fantastisk spillkontroll og varierende omgivelser har Ready at Dawn laget en liten perle. I løpet av de timene jeg har spilt har Daxter og jeg spist sammen, brettet klær sammen, vasket kopper sammen, og han har til og med vært med på do. Med andre ord; om du ikke kjøper dette blir du ensom, ulykkelig og må gå på do alene. Kake er godt, minst er best - og Daxter, jeg elsker deg!

**Martin Rosmo Hansen**

**9/10**

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 10 Holdbarhet 10 Daxter ruler!

# Animal Crossing: Wild World

Lev livet på DS

Plattform Nintendo DS Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Genre Rollespill Utgis Ute nå Antall spillere 1 (+online) Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Det vil være vanskelig å overbevise noen om hvor utrolig underholdende og engasjerende Animal Crossing: Wild World kan være ved å bare forklare poenget med spillet. Jeg mener, det er jo begrenset hvor spennende det høres ut og vaske huset, gå ut med søppel og slike hverdagslige ting. Men ta meg på mitt ord, det kan faktisk være kult - og avhengighetsfaktoren er overraskende høy.

Spillet begynner med at du akkurat har flyttet fra mor og far, og er på vei til en ny by der du skal klare deg helt alene. Du sitter i en taxi med en halvsprø gubbe, som stiller deg mange spørsmål som er med på å avgjøre hvordan din karakter blir. Når du kommer til byen, så møter du borgemeisteren - en liten grisk vaskebjørn - som tilfeldigvis også er en eiendomsmegler. Til tross for at du ikke har penger, får du ta over et lite hus - som du selvfølgelig må betale tilbake. Det er her spillet begynner.

For å få betalt tilbake gjelden din, er du nødt til å ta i et tak, og jobbe. Noen av jobbene du skal gjøre er å fiske, samle insekter, grave opp fossiler og løpe ærend for de andre som bor i byen. Veldig likt som Animal Crossing på GC med andre ord. Men det er en del nye elementer som har kommet inn i bildet siden GC-versjonen. Du kan for eksempel kjøpe hatter, solbriller og andre finurligheter, for å gi karakteren din et mer personlig preg. Du kan også vanne blomstene som du finner i byen, og bruke en slynge for å skyte ned presanger som flyr over deg på himmelen. Det som også er nytt er at Wild World har fått en onlinemodus. Onlinedelen er dessverre veldig

begrenset for å holde spillet mer barnevennlig. Så du trenger blant annet et vennepassord, for å kunne spille med andre. Spillet i seg selv er derimot tilnærmet ubegrenset. Det er alltid noe du kan finne på. Rundt 1500 gjenstander å samle, mange å snakke med, og det er egentlig aldri en slutt på spillet. Din lille verden og tingene du skal gjøre forandrer seg etter årstidene, og det er til og med spesielle "events" som skjer på visse datoer. Får du det ikke med deg, må du vente et helt år til neste gang.

Grafikken er så søt som søt kan bli, og man blir rent forelsket i de puslete figurene med sine overdimensjonerte hoder. Det ser ganske spesielt ut ved første øyekast, men man kan ikke annet en å like spillets originale utseende. Lyden består av fengende, myke midlilåter som summer lett i bakgrunnen - og de søte, tullete stemmene til landsbyboerne.

Jeg kan absolutt skjønte at Animal Crossing ikke appellerer til alle - det er jo et utrolig slapt og barnslig spill uten noen egentlig mål, og det du gjør i spillet, er jo det mange av oss på død og liv prøver å unngå i virkeligheten. Altså, jobb hardt og gjør pliktene våre. Men når du først kommer deg inn i denne lille verdenen som du kan gjøre helt til din egen, så er det gjort. Så om du vil ha et vanedannende, søtt, enkelt og underholdende tilskudd i livet ditt - da er Animal Crossing noe for deg.

**Mette Andersen**

**8/10**

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 8 Vanedannende og sukkersøtt til DSen



På pluss-siden finner vi søt grafikk, fengende gameplay og lang holdbarhet, men det er også litt skuffende at det ikke er gjort mer ut av onlinedelen, og at den trykkfølsomme skjermen ikke er særlig godt utnyttet.

# Topplister

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

## Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>The Elder Scrolls: Oblivion</b>	X360 / Bethesda	
En av årets mest etterlengtede RPG har endelig falt i våre hender, og det overgår en hver forventning. Dette er hva XBOX 360 eierne har ventet på, og vi er alle fornøyde med utfallet.			
02	<b>Tomb Raider: Legend</b>	PC, PS2, Xbox / Ubisoft	
Med sine lange bein og smidige bevegelser har Lara klart å lure seg opp til andre plasseren på månedens mest spilte. Det er lenge siden vi har sett henne i såpass god form, så dette syns vi er moro!			
03	<b>Daxter</b>	PSP / Sony	
Daxter får tumle rundt alene på PSPen, og han gjør det veldig bra. Vi har kranget om de PSP maskinene vi har her, for alle vil få en smakebit på royskattens (?) eventyr. Tradisjonell plattform på sitt beste!			
04	<b>Greg Hastings Paintball</b>	Xbox / Activision	
Spillet kom som en total overraskelse på oss alle, og det var egentlig ganske deilig. Det er pur spilleglede å sette seg 2-4 stykker og spille med eller mot hverandre. Hektisk, pumpende og underholdende!			
05	<b>Gudfaren</b>	PC, PS2, Xbox / EA	
EA har tatt på seg den dristige jobben å lage en spillversjon av Francis Ford Coppolas gangstersaga. Fallhøyden var enorm, men de klarer å lande på beina, og fikk stilkarakter 8/10 i forrige nummer			

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

## Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens fremste spillønsker

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Half Life 2: Episode One</b>	PC / Valve	
En hel spillverden holder pusten mens vi venter på fortsettelsen av Gordons utrolige opprørskamp mot The Combine. Snart er tiden inne for nok en hardbarka action opplevelse fra Valve. Fottekatta...			
02	<b>WoW: Burning Crusade</b>	PC / Blizzard	
Om ikke World of Warcraft har krevd nok av våre liv allerede, kommer det til å gjøre det nå. Den etterlengtede ekspansjon pakken nærmer seg utgivelse, og alle MMORPG spillere venter i spenning...			
03	<b>Zelda: Twilight Princess</b>	GC, Rev / Nintendo	
Link lar vente på seg, men vi er sikre på at han ikke skuffer oss, når hans seneste eventyr ankommer. Storslaget, annerledes og fullstendig fengende er stikkord på noe av de vi forventer oss.			
04	<b>Gears of War</b>	Xbox 360 / Epic	
Et av de største 360 spillene som ligger på lur. Gears of War vil kaste deg inn i en mørk og skremmende historie om menneskehetens kamp for overlevelse mot en marerittaktig ondskap som spres over verden.			
05	<b>Final Fantasy XII</b>	PS2 / Square Enix	
En god fortelling, leken grafikk, og vakre filmsekvenser som vil slå pusten ut av deg er noe av det vi håper på å få se, når vi får ett etterlengt gjensyn med rollespill-serien Final Fantasy. Vi gleder oss!			

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

## Månedens klassiker



### DIABLO 2

Blizzard / 2000

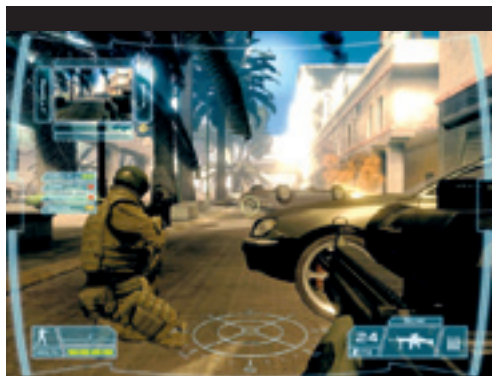
Blizzard skapte en oppfølger som fengslet fans av originalen til skjermen i timesvis, med Diablo 2. Med et polert ytre, finpusset gameplay og en spennende historie gav de Diablo-universet mer substans og dybde. Forbedringene fra det første spillet var tydelige - karakterklassene hadde blitt mer spesialiserte og flere nye klasser ble også introdusert. Etter hvert som historien utspilte seg ble man mer og mer ansvarfull ovenfor karakteren sin, og tenkte nøye igjennom hvilke ferdigheter den skulle forbedre ved hver nivåøkning. Diablo var sammen med Starcraft og Warcraft spillet som for alvor satte Blizzard på kartet, og i etterkant har det blitt en slags mal som andre utviklere har kopiert gang på gang. Spillet er også en tydelig inspirasjon til Blizzards største suksess noensinne, World of Warcraft, som har solgt i bøtter og spann verden over. Om du ikke har tatt del i jakten på ondskapens herre, foreslår jeg at du tar en tur din lokale spillbutikk og kjøper dette spillet på tilbud, for dette kan du simpelthen ikke gå glipp av!

## Salgslister

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

### Salgstoppet Norge

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Ghost Recon: AW</b>	Xbox 360 / Ubisoft	
02	<b>The Elder Scrolls: Oblivion</b>	PC/Xbox 360 / Take 2	
03	<b>Fifa Street 2</b>	PS2/Xbox/GC / EA	
04	<b>Buzz: The Music Quiz</b>	PS2 / SCE	
05	<b>Gudfaren</b>	Multi / EA	
06	<b>Black</b>	PS2 / EA	
07	<b>Need for Speed: Most Wanted</b>	Multi / EA	
08	<b>Fight Night Round 3</b>	Multi / EA	
09	<b>Driver: Parallel Lines</b>	Multi / Atari	
10	<b>Singstar 80's</b>	PS2 / SCE	



### Salgstoppet England

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>The Elder Scrolls: Oblivion</b>	PC/Xbox 360 / Take 2	
02	<b>Gudfaren</b>	Multi / EA	
03	<b>Buzz: The Big Quiz</b>	PS2 / SCE	
04	<b>Fifa Street 2</b>	PS2/Xbox / EA	
05	<b>Ghost Recon: AW</b>	Xbox 360 / Ubisoft	
06	<b>Fight Night Round 3</b>	Multi / EA	
07	<b>Driver: Parallel Lines</b>	Multi / Atari	
08	<b>24: The Game</b>	PS2 / SCE	
09	<b>Black</b>	PS2 / EA	
10	<b>The Sims 2: Open for business</b>	PC / EA	



### Salgstoppet Japan

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	<b>Final Fantasy XII</b>	PS2 / Square Enix	
02	<b>Animal Crossing</b>	DS / Nintendo	
03	<b>Brain Training 2</b>	DS / Nintendo	
04	<b>English Brain Training</b>	DS / Nintendo	
05	<b>Brain Training</b>	DS / Nintendo	
06	<b>Sengoku Musou 2</b>	PS2 / Koei	
07	<b>Mario Kart</b>	DS / Nintendo	
08	<b>Children of Mana</b>	DS / Square Enix	
09	<b>Guitar Freaks V and Drum Mania V</b>	PS2 / Konami	
10	<b>Chou Gekijouban Keroro Gunsou</b>	DS / Bandai	





**Lord of War**  
Kun 119,-



**Into The Blue**  
Kun 119,-



**Flightplan**  
Kun 119,-



**Brødrene Grimm**  
Kun 119,-



**Izzat** (2 disc)  
Kun 119,-



**Batman Begins**  
Kun 69,-



**Der Untergang**  
Kun 69,- (2 disc)



**The Transporter**  
Kun 69,-



**The Chronicles of Riddick**  
Kun 69,-



**Istid** (2 disc)  
Kun 69,-



**Gudfaren I**  
Kun 69,-



**Gudfaren II**  
Kun 69,-



**Gudfaren III**  
Kun 119,-



**Tekken 5** (PS2)  
Kun 169,-



**King Kong** (PS2)  
Kun 179,-



**GTA: Liberty City Stories** (PS2)  
Kun 199,-



## DumDum Rock?

Etter åtte år er DumDum klar med en ny plate

### Dum Dum Boys Gravitasjon

Genre **Rock**  
Utgis April 2006  
Tekst David Skovly

Etter en åtte års dvale har endelig DumDum Boys igjen entret innspillingsstudioet. Resultatet er elleve bunn-solide låter med den gode rockeånden. Vi snakker likevel ikke om noe comeback i den forstand, DumDum Boys aldri har vært oppløst, de har kun ventet på det riktige øyeblikket for å vende tilbake. Og nå har de ventet lenge nok.

Førstesingelen Enhjørning har allerede gått sin seiersgang på norske radio-stasjoner. Den er for så vidt også det store høydepunktet på denne plata. Sammen med åpningssporet "Lunta Brenner" lukter det storhetstid og Splitter Pine anno 2006. Kjartan Kristiansen leverer gitarriff som få andre norske artister kan leve opp

til, og med Prepple Houmbs rocka vokal sitter de to elementene som skruer i mutter.

I mine ører bare vokser og vokser denne plata fra gang til gang; nye sanger oppdages og det meste er fryd og gammen. Men det finnes også noen dødpunkter, eller toalettpauser om du vil, uten at vi skal dvele så mye ved det. Dette er Gravitasjon, ikke perfeksjon.

De resterende 30 minuttene etter Enhjørning og "Lunta Brenner" inneholder både blytung rock og mer nedstrippede låter. Dette er musikk for både vorspiel og nachspiel, takket være variasjonen mellom lette og tunge låter.

Det meste er standard DumDum-materiale, men det finnes unntak. For eksempel "Stengetid", der strenger i forskjellige varianter får utfolde seg i fri dressur. Vokalen til Prepple er ved sitt

gode gamle og høres ut til å ha hatt godt av en pause.

Det er imponerende hva DumDum Boys har fått til etter kun 17 dager i studio, men på den andre siden så har det gått åtte år siden sist de gav ut album.

DumDum Boys lanserte "Gravitasjon" i en bortgjemt bilgarasje med store deler av musikkeliten til stede. Der var det ingen tvil om at Atle Karlsen, Aslak Dørum, Kjartan Kristiansen, Prepple Houmb og Sola Jonsen fortsatt danner et av Norges beste rockeband.

DumDum Boys har også en sans for humor. Det siste sporet, valsen "Waltzheimmer", er like selvfølgelig som den er absurd plate-materiale. Myke blåsere avslutter et vakkert DumDum Boys-kapittel og en avslutningsvals har vel aldri vært mer passende. Vel blåst av DumDum, ikke la det bli åtte år til neste gang. **7/10**



### Kaizers Orchestra Live at Vega

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

Fansen synger "Ompa til du dør" av full hals mens de taktfast klapper Kaizers til topps i Vega. Det er i og for seg helt naturlig, men det som skurrer er at den nevnte fansen kommer fra store deler av Europa. Hva får spanjoler og tyskere til å lære seg Jæren-dialekt? Kaizerne - selvfølgelig

Vega er Københavns største konsertscene, og under live-opptaket med Kaizers var storstua fylt til randen av mennesker. Innad i redaksjonen er følelsene vedrørende Kaizers mildt sagt varierende. Carl Thomas klarer ikke de brautende jæringene, men han moter mye motstand. Det er få ting som er kjedeligere enn intetsigende pop uten særpreg og budskap, men Jan Ove Ottosen og resten av gutta er alt annet enn preglose.

Kaizers Orchestra beviser at de har full "Kontroll på Kontinentet". Live at Vega er verdt å få med seg, men det byr på svært få overraskelser. Stemningen er god i Vega, selv om vi har hørt de fleste låtene før. **6/10**



### Marit Larsen Under the Surface

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

En etterlengtet solodebut fra den bedre halvdel av pop-duoen M2M. Mens tidligere partner-in-crime Marion Rav(e)n sliter med plateselskapet, leverer Marit Larsen overraskende god popkunst. Tittelsporet "Under the Surface" er en innføring i deilig pop, mens duetten "To an End" med Thom Hell vekker følelser i selv de mest hardbarkede av oss. Lydbildet preges av sprudlende pop mikset med elementer av folk, tidvis akkompagnert av banjo og mandolin. Strykere legger den siste touchen på "Under the Surface" som utvikler seg til å bli et friskt pust i en tidvis litt kjedelig musikksjanger. Marit Larsen har tydeligvis et stort talent for gode melodier, og med hjelp av norske artister som blant annet nevnte Thom Hell, Lars Horntrøth og Odd Nordstoga kommer hun helskinnet i mål. Frøken Larsen inviterer til fest under overflaten og vi blir gjerne med til lysene slukkes. En positiv overraskelse fra en lovende norsk artist. **8/10**



### The Little Willies The Little Willies

Genre **Country**  
Utgis Ute nå  
Tekst Camilla Svendsen

The Little Willies går tilbake til amerikanske musikkrotter hvor countrymusikken er den ledende sjangeren, sammen med jazz og blues. Bandet som består av fem medlemmer, deriblant Norah Jones, har ingen problemer med å vise stor spilleglede. Sprudlende gitarriff i ekte countrystil, blandet med lekne pianofingre fra Jones, samt hennes myke stemme har resultert i en behagelig plate som er nokså variert. Låta "I'll never get out of this world alive" et godt eksempel. Den starter nokså jazzete, og munner ut i en slags bluestakt med elektriske gitarer. Jones overrasker også med Willie Nelsons "I gotta get drunk", hvor hun viser at hun ikke har noen problemer med countrysjangeren. The Little Willies gjør ei plate med variert country, ballader og danseekte låter. Musikken har et akustisk preg, noe som gjør den levende og ekte. **7/10**



### Placebo Meds

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

Suburbanrock. Melankolipop. Kjært band kan plasseres i mange sjangre, og det er ikke grenser for hvilke kategorier Placebo har vært en snartur innom. "Meds" er Placebos femte album, og det blir helt sikkert ikke det siste. Denne plata når derimot ikke helt opp til deres hittil beste album fra 1998: "Without You I'm Nothing". Både tittelsporet "Meds" og "Infra-red" vitner om gammel storhet, men etter hvert dulles vi inn i trege poplåter og uengasjerende punkrock. Med tanke på at musikere som Michael Stipe (REM) og Alison Mosshart (The Kills) har bidratt på "Meds" så luktet det på forhånd høy party-stemning og gratis drinker, men i etterkant viser det seg at festen ikke var noe annet enn en ok bursdagsfeiring. Etter en slik kveld hjelper det ikke med placebo-effekt. (Åfyy, den var tørr) **5/10**



**Real Players.  
Real Casinos.  
Real Poker.**

**SHUFFLE UP AND DEAL**

with World Poker Tour – the only authentic World Poker Tour video-game! Featuring superstar personalities like Antonio “The Magician” Esfandiari, Erick Lindgren, and commentators Mike Sexton and Vince Van Patten, World Poker Tour puts you at the final table in real casinos with true-to-life WPT action and attitude. Every detail’s covered, including each individual superstar’s signature style of play. Also featuring Create-Your-Own-Poker Editor for limitless play possibilities and unmatched online play.

[www.2ksports.com](http://www.2ksports.com)



PlayStation.2

PSP.

[WWW.WORLDPOKERTOUR.COM](http://WWW.WORLDPOKERTOUR.COM)



[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 33 48 74 20



© 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive. © 2005 WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. WPT, World Poker Tour, and Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.



## Store apestreker

Julius må abdisere fra tronen, det er en ny konge i byen

### King Kong

Genre **Action/drama**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

King Kong inntok for første gang lerretet i 1933. Da i elegant sort/hvitt. Klassikeren har fått sin renovering av filmkunstneren Peter Jackson. Filmen er fortsatt bra og det visuelle mye bedre (naturlig nok). Denne gangen er ikke den overdimensjonerte gorillaen King Kong et tvilsomt animasjonsprosjekt, men et vaskeekte vesen hentet rett ut av spesialeffektene mekka.

Storyen er for de fleste kjent, men vi tillater oss å dra de viktigste linjene. Vi møter de forskjellige hovedpersonene i en 30-tallssetting. Vi får et innblikk i forberedelsene for en ekspedisjon til en mystisk øy. Det er filmskaperen Carl Denham (Jack Black) som står ansvarlig for starten på det imponerende eventyret.

Etter mye om og men ankommer teamet den myteomspunnende øya "Skull Island". Det er her filmen virkelig setter inn toppgirene. De innfødte er like hyggelige som en flokk sultne villsvin, mens øyas jungel skjuler skapninger vi trodde forsvant under istiden.

Naturligvis er ikke dette kun en naturdokumentar fra Animal Planet. Her møtes forskjellige personligheter i omgivelser som er unaturlige for alle og enhver. Det betyr begynnelsen på bekjentskap på både godt og vondt. Adrien Brody er dramatisk og sikker, men det skurrer litt med han i rollen som en "Don Juan" type. Jack Black på sin side briljerer som den fanatiske filmskaperen Carl Denham. Mens Ann Darrow (Naomi Watts) er elegant og rock solid, en av hennes beste prestasjoner? "It wasn't the airplanes. 'Twas beauty killed the beast."

Til tross for gode hovedrolleinnhavere og det klassiske "skjønnheten og udyret"-plottet så er det spesialeffektene og den vakre fotograferingen som fester seg til hukommelsen. Det oser testosteron og mannevondhet idet Kong bruker Empire State Buiding som et klatrestativ.

Det er verdt å merke seg at filmen blir utgitt i to forskjellige innpakninger, en enkel og en dobbeldisk utgave. Anbefaler på det sterkeste å gå til innkjøp av dobbeldisken da den er fullstet med bonusmateriale i motsetning til den andre utgaven som kun inneholder selve filmen.

En elskovssyke ape blir rimelig malplassert i storbyens brutale omgivelser, men på skjermen er King Kong i sitt ess. Vi bytter ut popcornet med en kasse bananer. King Kong fortjener en plass i hylla. **8/10**



### Flightplan

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

Har du noen gang kladd over for liten bein plass om bord på flyet? Eller dårlige flyvertinner? Etter å ha sett Flightplan er det stor mulighet for at du vil tenke i andre baner. Kyle Pratt (Jodie Foster) har sin verste uke noensinne. Hennes mann dør i noe som omtales som et uvanlig selvmord, og datteren er tydelig traumatisert av hendelsen. Som et ledd i helbredelsesprosessen velger Kyle å ta med seg datteren til besteforeldrene i USA. Idet de går ombord på flyet er den nervepirrende thrilleren i gang. Skumle menn, et fly som kunne vært arena for VM i gjensel, samt et lite samarbeidsvillig flypersonale. Vi blir oppvartet med en rekke ledetråder som skaper en stor gåte.

Jodie Foster skuffer heller ikke denne gangen. Det som tidvis er veldig bra med "Flightplan" er de løse trådene og tvistene underveis i filmen. Det er flere ganger du får følelsen av at du vet hva som skjer, men så visste du ingenting allikevel. Dummene. **6/10**



### Serenity

Genre **Sci fi**  
Utgis Ute nå  
Tekst Steen Marquard

Filmer som går på tvers av sjangere blir mer og mer populære. Filmskapere og manusforfattere prøver å friske litt opp filmindustrien. Ofte virker det ikke så veldig godt, men av og til treffer det riktig, som tilfellet var med for eksempel Firefly. Serien blandet følelsen fra det ville vesten med romskip og asteroider, og ble en kultsuksess. Serien klarte dog bare å holde seg oppe en enkelt sesong, men Firefly fikk likevel en meget solid fanbase verden over. Skaperen, Josh Whedon, har nå fått en fantastisk sjans til å gjenopplive serien i form av en film, og resultatet er Serenity. Det kan være en skavank å ikke kjenne serien på forhånd, men det er likevel en ganske hederlig og gedigen sci-fi-opplevelse det er snakk om. Filmen blander heftig action, effekter, skjønne damer og onde skurker på mesterlig vis, og vil være en fornøyelse for både fans av Firefly, og nykommere. **7/10**



### Stanley Kubrick Prestige Collection 2005

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

I en tid der bokhyllene vrakes til fordel for dvd-samlingen er det greit å ha et par kulturalibier fremme til alles åsyn. Det er i alt seks filmer og en god del bonusmateriale plassert i blikkboksen "Stanley Kubrick Collection". Høydepunktene serveres i form av "Full Metal Jacket" og "A Clockwork Orange" fra 1971, trolig den mest kontroversielle filmen i Kubricks filmografi. "The Shining" (Ondskapens Hotell) trenger vel ingen nærmere introduksjon. En film som må sees og eies. Foruten dette trekloveret kan du fornye eller stifte bekjentskap med "Barry Lyndon" og "Lolita". "Barry Lyndon" er verdt å se for den nærmest perfekte fotograferingen. Lolita er boksens eldste bidrag, filmen i svart/hvitt fra 1962 er en reise i erotikk og humor. Det eneste som gnisser litt er fraværet av filmer som "Dr. Strangelove" og "2001: A Space Odyssey". **9/10**



### Goal!

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

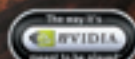
Sportsfilmer blir sjeldent noen kassasuksess, noe som i grunnen er litt rart med tanke på at det er sportssendinger som trekker flest tv-seere. Det lages heller ikke så veldig mange av dem, men noen klassikere er det jo blitt, blant annet Kalde Rumper og Mighty Ducks.

Goal! er den klassiske historien om medgang og motgang, kjærlighet og skandaler og naturlig nok kommer hovedpersonen fra svært trange kår. Santiago (Kuno Becker) ankommer ulovlig til USA som tåring. Fremtidsutsiktene er begrenset uten papirer, men han har et talent utenom det vanlige. Goal! Kunne fort utviklet seg til å bli en klisjéfilm, men bruken av virkelig fotballstjerner som Raul, Beckham, Zidane og hele troppen til Newcastle United er imponerende. Mot slutten blir det hele en riktig så følelsesladd seanse. Dette er ikke banebrytende, men verdt inngangsbilletten. **6/10**

**ONLINE GAMING  
JUST WENT UP A GEAR**

# **AUTO ASSAULT**

**EU.AUTOASSAULT.COM**



**BILKØEN FORSVINNER  
DEN 13. APRIL**



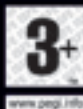
© 2006 NC Interactive, Inc. All rights reserved. Auto Assault, NCsoft, the interlocking NC logo and all associated logo designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. NetDevil is a registered trademark of NetDevil LTD. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.



# TETRIS THE WORLD.



TETRIS IS A © 1989-2006 ELUDEL. A TETRIS HOLDING COMPANY LICENSED TO THE TETRIS COMPANY GAME DESIGN BY ALEXEV PALTNOV. LOGO DESIGN BY ROGER DEAN. ALL RIGHTS RESERVED. CRYSTAL NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO. AND ANY CHARACTER, SOUND AND VIDEO IMAGES ORIGINALLY OWNED BY NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



## TETRIS DS

## NINTENDO DS.

Experience the most addictive game ever with all-new twists on Nintendo DS. Play against anyone around the world through the Nintendo Wi-Fi Connection. Or test your skills in over 200 special puzzles and great new game modes. Get ready for the world's biggest puzzle!



www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk