

**GRATIS
MAGASIN**
Mai 2006
Nummer 40

Game reactor

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin

METROID PRIME

HUNTERS

Spillverdens råeste heltinne er tilbake!

+
**CRYSIS
TEST**

På besøk hos
utviklerne

**GOD OF
WAR 2**

Vi har testet oppfølgeren til
Kratos' sinte actionepos!

DRØMMEFALL
Funcoms fabelaktige saga fortsetter!

SJEFREDAKTØR Carl Thomas Aarum
(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 Rossell

ANNONSER

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

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

INTERNETT www.gamereactor.no

OPPLAG 30 000 ex

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

TRYKK Colorprint Danmark

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR Galery One Silk 100g (Svanemerket)

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

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

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

TESTET VERSJON:

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

ELSKVERDIG SPILL:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standard som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Infomation. 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 spillkassene som selges i Europa.

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

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

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske 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 er Norges største spillside. Her finner du masse duggriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

05-06

Kom E3 du skjønn, milde

Carl Thomas finner på nyheter ...

Hohoi! Har du fått med deg alt det fete som skjedd på E3? Steike, det var fett ... I skrivende stund er det fortsatt omtrent en uke til E3. Men når du leser dette så er det over. Jeg vil bare være på den sikre siden: **ÅFYTTIKATTA!**

E3 er det hele spillbransjen dreier seg om. Det er en referanse som alle måler ting opp mot. «Spillet har kommet langt siden vi så det på E3 i fjor» eller «vi får flere detaljer på årets E3» er fraser som brukes daglig i samtlige spillmedier. Om vi sier at spill er vår religion, så går vår pilgrimsferd til Los Angeles, og E3 blir vår påskehøytid. Amen.

Gamereactor var selvsagt på E3 i år også. Vi skulle gjerne hatt med alle nyhetene i dette nummeret, men av praktiske årsaker, så blir det litt vanskelig (altså siden bladet trykkes før E3 begynner). Men for å stille den verste nyhetstørsten umiddelbart kan jeg godt fabrikere noen nyheter nå på sparket:

-> Nintendo Revolution/Wii bytter navn igjen. Denne gangen har de valgt å gå for Nintendo: Central Really Advanced Player, forkortes Nintendo CRAP.

-> EA annonserte at de vil lage to Fifaspill i året, ett til vårsesongen, og ett til høstsesongen. I tillegg vil det komme et «Road to World Cup» i året, pluss UEFA Champions League og Fifa Street. - Vi er bare veldig glade i fotball, sier en representant fra EA.

-> Starbreeze offentliggjør Gamereactor: The Game, hvor du kan skyte alle i redaksjonen, og stjele debug-maskinene deres. Siste boss er redaktør Carl Thomas iført kun en skinnlue, og for å overvinne han, må du daske han ihjel med en fluesmekker.

-> Microsoft setter opp prisen på meningsløse temaer for Xbox-dashboardet med syttifem prosent.

-> Sonys planer om worldwide release på PS3 i november har gått i vasken. Maskinen slippes stadig i Japan



i slutten av året, men en europeisk release er utsatt til en gang i løpet av 2013. Forhåpentligvis.

-> Spillemaskinen Phantom er rett rundt hjørnet. Duke Nukem Forever blir en av releasetitlene.

Sånn. Det får være nok. Mai er nemlig ikke bare E3. Noen spill har det også kommet, og vi har som vanlig anmeldelser av det aller meste som dukker opp i hyllene den kommende måneden. Vi har også vært og sett på den brutale oppfølgeren til God og War, og som om ikke det skulle være nok, så har vi tatt en nærmere titt på Cryteks kommende storspill Crysis. Alt dette, og mere til får du i månedens utgave av Norges største spillmagasin - Gamereactor!

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

Medarbeidere



Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser. Han er et arbeidsjern uten sammenlikning i moderne historie, og når han ikke jobber, studerer han alle mulige språk på Universitetet i Bergen. Hvor mange språk kan du nå Halvor? Nærmer det seg ti? Utover det har han begynt å forfølge en guttedrom om å havne i startoppstillingen til Viking. Forelopig spiller han på et syvendedivisjonslag i Bergen, men i fotball skjer ting fort. For du vet ordet av det er Viking også i syvende divisjon!



Aslak Borgersrud

Aslak er et helt rykende ferskt redaksjonsmedlem! Han er en dreven gamer med en genuin forkjærlighet for å snakke dritt om TV-spill, og derfor har han fått en plass rundt vårt ovale bord. Ved siden av å spille, så driver han med musikk. Han er rapper i Gatas Parlament, bærer dermed en overdreven dose bling bling og bruker uttrykk som 'schpaaa kæbe' og 'shprell jallah'. Vi skjønner ingenting, men nikker og smiler. Uansett, hyggelig å ha deg med på laget Aslak!



Petter Engelin

Petter er ikke bare ansvarlig for designet i Gamereactor, han er også sjefredaktør i den svenske utgaven av bladet. Han har lang erfaring med å lage magasin, og det merkes. Han har stålkontroll på alt som skjer, og er en solid klippe i Gamereactor. Vanligvis har Petter et temperament som en lemme, men nå om dagen er han en glad laks. Det er nemlig blitt såpass bra vær at han kan finne frem sportsbil sin, og da skal det mye til for at Petter skal miste fatningen. Vi håper veiene er bare ekstra lange i år ...

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Jeg, en dinosaur?

Jeg føler meg litt gammeldags når jeg sitter, kveld etter kveld, og spiller på min trofaste gamle Xbox! Føler liksom at absolutt alle andre har oppgradert til Xbox 360 - er dette normalt? Jeg vil liksom ikke "ofre" mine 114 "gamle" Xbox-spill, ved å investere i den mer moderne 360en, for dermed å slutte spille "oldtids-spillene" mine. Og ja, jeg spiller fremdeles Alpaville fra 1984 på stereo'n. Si meg, doktor, er jeg normal?

/Øyvinn Thon

Det er helt normalt at en gutt i din alder tiltrekkes av nye og sprekere maskiner. Det kan jeg si, selv uten å vite hvor gammel du er. Det er noe du aldri vil vokse av deg. Du må leve med det resten av livet. Synd.

Zelda

Hei. Jeg er ekstreeemt glad i Zelda-serien og skal kjøpe det nye Zelda Twilight Princess så snart det kommer ut. Jeg er ikke så hypp på å kjøpe Wii, men jeg hører sykt mange rykter om at spillet blir gjort om og tilpasset Wii i stedet. Jeg tror jeg spør på veiene av veldig mange nå: Kommer det eller til GC eller Wii?!

/gutt med Zelda-abstinenser

Den siste nyheten sier at spillet blir spillbart på begge format, men at det blir flere features som kun blir tilgjengelige på Wii.

Guild Wars Factions

Hva koster det å spille Guild Wars Factions i måneden?

/Anders Skaaden

Ingenting. Null. Du må bare kjøpe spillet. Utover det koster det ingenting.

Genrenavn

Jeg måtte bare le når jeg leste om spillet Phoenix Wright: Ace Attorney. Det sto at det havnet i kategorien «advokataction», og det var bare best. Dere er så geniale! Det er det samme som å kalle Kameo for alveadventure eller Daxter for gnagerplattform! Dere bare ruler GR! Keep up the good work!

/Martin Sollien

Så du at Trauma Center havnet i kategorien «Legeaction» også?

Få tilbake PCen! - Månedens leserbrev!

Hei, jeg er en gutt på 16 år som spiller en del. Dessverre får jeg ikke spilt så mye jeg vil, fordi de kjipe foreldrene mine vil ikke at jeg skal spille hele tiden. Derfor lurte jeg en stund på "tenk om jeg klarer å lure pappa til å starte å spille. Da vil han jo se hvor gøy det faktisk er". Så jeg kjøpte meg BF2 (som jeg mener er det beste krigsspillet noensinne laget). Jeg pakket

det ut og satte meg ned for å spille det. Så kom pappa ned, "slutt å spille" sa han "du har spilt nok i dag". Jeg svarte at jeg skal slå av straks. Jeg startet opp spillet og begynte å krige litt, når pappa kom ned så ba jeg han om å ta over litt mens jeg gikk på do. Først sa pappa nei, og at jeg skulle skru av, men jeg klarte å overtale han etter litt om og men. Jeg forklarte hvordan han styrte, og pappa begynte å prøve seg fram. Etter hvert ble han helt hekta, og ville ikke forlate dataen i det hele tatt. Når jeg sa at jeg ville ha dataen litt, så skrudde han opp lyden og sa at jeg ødela konsentrasjonen hans. Nå har det gått noen måneder, og pappa er blitt helt opphengt i spillet. Nå har jeg derimot fått et nytt problem, jeg får nesten ikke lov til å spille World of Warcraft lenger, eller noen andre spill som bruker nettet, fordi pappa mener at det tar opp nettlinjen hans når han spiller. Jeg har jo ikke lyst til å spille såne kjipe offline spill, er så lei spillene mine på Xbox 360. Har dere smarte GRfolk noen anelse om hvordan jeg kan lokke pappa til å gjøre noe annet enn å spille? Først ville jeg jo bare la han spille sånn at jeg fikk spille mer, men nå får jeg jo nesten ikke spilt i det hele tatt. Hva skal jeg gjøre? Og forresten, dere andre barn der hjemme, ikke lokk fedrene/mødrene deres til å spille spill. Det ender bare med at dere ikke får spille mer. Til slutt vil jeg takke for et supert blad, og håper på et snarlig svar!

/Aleksander Hoff

HAHAHahahahaAhAhaahAha!!! Du har reddet din egen seng kompis, og nå får du pent ligge i den! Men som trøst sender vi deg et spill i posten!

KOTOR 3

I aprilbladet står det at Microsoft skal ha kjøpt opp rettighetene til KOTOR 3, betyr det at et det er under utvikling? I så fall er det rart at det ikke har kommet en nyhet på det ... eller har det det?

/Stig Degvold

At Microsoft har rettighetene er ikke det samme som et spillet er i utvikling.

E3 nyheter?

Jeg barer lurer på om dere kommer til å rekke å ha med nyheter fra E3 i det neste bladet deres?

/eirik furu

Jepp, alle nyhetene kommer i neste nummer!

Dumt spørsmål!

Hvorfor er det så sinnsykt mange som spør dere om hvilken konsoll som er best? Enda dere har sagt at folk skal slutte og spørre om det? Hvorfor kan ikke folk heller være litt

Brev_Forumsnakk

NINTENDO BYTTER NAVN



Hva tenker dere om navnskiftet fra Revolution til Wii?

/pekey

IDIOTER! Jeg vurderer seriøst og droppe den, hører allerede kommentarene... Jasså, har du kjøpt piss (wee)

/Kengro

Jeg ler hele tiden av navnet. Så stygt kan det ikke være!

/Gal Player

Jeg tror ikke akkurat at konsollen og alle spillene blir dårligere på grunn at de skifta navn. Så det er en elendig unnskyldning til å droppe den egentlig.

/the king

Jeg tenker sånn trålost jeg; WiFi liksom. Så tok de vekk F'en og fikk Wii! Men uansett, who cares? Bare et navn, verden går ikke under av den grunn. Fortsett samme maskin.

/NamcoKing

Det nye navnet er helt forferdelig. Jeg hadde virkelig sett for meg å kjøpe meg Nintendo Revolution helt inntil jeg hørte navnet Wii. Jeg har ikke akkurat lyst til å kjøpe meg maskinen for å bli mobbet på skolen fordi jeg har skaffet meg Nintendo Wii...

/simonalisa

Jeg er helt enig at Wii er helt latterlig i forhold til Revolution, jeg bare synes det er så teit at folk skal droppe den bare på grunn av navnet. De kunne kalt den Nintendo Asscream for all jeg bryr meg.

/the king

Håper de skifter tilbake. Det er jo konsollen som skal revolusjonere spillbransjen!

/Nevlier

Hvorfor ikke kalle den weed mens de er på saken?

/dragonfly97

Grunnlaget for navnet, er at Wii uttales "we" eller "vi", og det passer godt siden Wii satser mye på sosial spilling.

/BlackMageWannabe

Jaja. Always look at the bright side of life; de kalte den ikke Poo i alle fall.

/Love-PlayStation

smartere og kikke litt rundt selv, og lese om de forskjellige konsollene, og hvilke fordeler og ulemper de har? Istede for å plage dere med haugesvis av spørsmål om det akkurat det samme hele tiden? Dessuten har det stått mye om de forskjellige konsollene i bladet deres. Måtte dere aldri få spørsmål om hvilken konsoll som er best igjen.

/Martin Sollien

Word

Oblivion walkthrough

Jeg har leita over hele internett fire-fem ganger, men finner ikke en eneste ordentlig bra walkthrough for Oblivion. Hvorfor er det ingen som har skrive en? Hvis dere ikke veit kan dere i stedet svare meg på hvor jeg finner det aller beste våpenet, helst enhånds og ganske lett.

/Wizkid

Hei Wizkid! Elder Scrolls IV: Oblivion er heldigvis og desverre så stort at det er nesten umulig for vanlige folk å lage komplette guider. Heldigvis finnes det profesjonelle der ute, så hvis du virkelig er interessert blir du nesten nødt til å ta med deg lommeboka ned til en anstendig spill-pusher og kjøpe den offisielle guide-boka. Når det er sagt har ikke jeg lest den, så jeg aner ikke om det står hvor man finner de beste våpna. Men det greieste er kanskje å lage det sjøl? Du finner laboratoriet i Arcane University.

Nintendos nye navn

Hvorfor er alle på internett så sure på at Nintendo skal kalle konsollen sin for Wii? Jeg synes det er et flott navn, som får meg til å tenke på å kjøre berg og dalbane hjemme. Tror dere det blir noen berg-og-dalbanespill for de andre konsollene, kanskje?

/Pølsa

Wee betyr tiss på engelsk. Derfor. Berg og dalbanespill er i alle fall ikke noen god ide, med mindre du har en gigantisk robot som står utenfor tv-stua og rister hele rommet så du får den rette følelsen.

Norsk GRTV

Hei! Hvorfor har dere ikke noe norsk GRTV?

/Alle i hele verden

Hei Alle i hele verden! Det handler om ressurser, og akkurat nå har vi ikke det som skal til for å lage et godt norsk webTV. Men det kommer, før eller siden, jeg kan ikke være mer spesifikk enn det, dessverre.

Og der var det slutt for denne gang! Er det noe du går å grubler over og vil ha svar på, eller går du bare med hodet fullt av tanker? Skriv det ned, og send det til oss!

*Tempofylt action
for ekte mannfolk!*



**KJØP CHAOS OG FÅ ET EKTE ADRENALINRUSH!
PÅ DVD FRA 3.MAI**

Tempo_Liste

KOMMENDE RELEASER

19. mai Fire Department 3 er en oppfølger vi alle vel har lengtet etter i årevis. I tillegg til det kommer Urban Chaos: Riot Response, Wings of Power II - WWII Fighters og det offisielle X-men-spillet. For ikke å snakke om Da Vinci-koden, som sikkert kommer til å skape en del omsetning.

24. mai Det er dagen for bilkjøring. Tourist Trophy: The Real Racing Simulator.

25. mai SIN Episode 1: Emergence.

26. mai Dette er den store dagen. Vi nevner i fleng: Rockstar presents Table Tennis, Hitman: Blood Money, Star Wars: Shadow Strike, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Rise of Nations: Rise of Legends, Rush for Berlin, Tom Clancy's Rainbow Six: Critical Hour, Heroes of Might And Magic V og Super Princess Peach kommer på en og samme dag. Dessuten får vi endelig svar på et spørsmål vi har tenkt utrolig mye på i spillet Ford vs. Chevy, Ty The Tasmanian Tiger dukker også opp i Night of the Quinkan. Også kommer Viewtiful Joe, Tomb Raider og Dragon Ball i PSP-versjoner.

27. mai Back To Gaya kommer for PC.

30. mai Hvis du har for mye penger kommer pokerspillet Stacked with Daniel Negreanu denne dagen. Dessuten kommer Cameltry, City Life og Space Tanks.

1. juni Dette er dagen redaktør Aarum blir vanskelig å finne ute i gatene, for her kommer Half Life 2: Episode One.

2. juni Er du glad i dyr kan du sjekke ut Zoo Tycoon 2: African Adventure.

9. juni Dette blir nok junis største spilldag. Både Flatout 2, Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? og Sensible Soccer kommer på denne finefine dagen. Dessuten kommer F-117A Stealth Fighter, for den som liker å fly. Og ikke minst kommer Grand Theft Auto: Liberty City Stories for PS2. For de stakkarerer som ikke allerede har spilt seg i hjel på PSP, da. Er du fortsatt ikke lei kan du så kjøpe Metroid Prime: Pinball, Outrun 2006 Coast to Coast for PC, Devil May Cry 3: Special Edition eller tilleggspakka Stunts & Effects for The Movies. Ellers kan du poppe popcorn og kjøre i gang Resident Evil 4 for PC.

23. juni Super Monkey Ball adventure, Dynasty Warriors 5 og Army Men: Major Malfunction treffer sjappa.

OBS! Datoer kan endres uten varsel.



I Ninja Gaiden-stil skal du slåss deg gjennom det fjerne østen i dette fyrverkeriet av et actionspill.

Heavenly Sword

Massiv action til Playstation 3

Just Add Monsters er kanskje ikke den mest kjente utvikleren på disse breddegrader, men med det kommende Playstation 3-spillet Heavenly Sword har de gjort seg svært bemerket. I hvert fall har de imponert Sony så mye at den japanske giganten har sikret seg rettighetene til det. Spillet er allerede en sann estetisk perle, som samtidig lover et kampsystem så variert, dybt og vakkert at det overgår tungvektere som Ninja Gaiden og Devil May Cry. Store ord i alle fall!

Utvikleren, som sto bak det ganske underholdende Kung Fu Chaos på Xbox, er derfor satt på en alvorlig manndomsprøve når de under E3 for første gang skal vise fram spilllets sanne kvaliteter. Spillet foregår i det fjerne østen med et mytisk Asia som bakteppe. Det burde være mer enn tilstrekkelig unnskyldning for spilllets svært akrobatiske kampsystem som skal gi en stor grad av frihet. Kampene skal ikke bare være uendelig vakre, men også enormt store, med tonnevis av fiender.

Hovedpersonen er atypisk nok en kvinne, som kun har få dager igjen å leve, og derfor bestemmer hun seg for å få sin etterlengtede hevn mot en konge og hans invaderende hær. Og hvorfor ikke, når man likevel snart skal dø? Med ordene "Goddess of War" i ryggen ser Heavenly Sword ut til å være en av de mest lovende nye titlene til Playstation 3. Vi gleder oss stort til vi får se nærmere på godteriet ...



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

EA jobber med et nytt kapittel!

Fans av strategi-genrens ukronede konge, Command & Conquer, kan bare begynne nedtellingen. Etter mye spekulasjon har Electronic Arts nå endelig avslørt det tredje kapittelet i serien, som får undertittelen Tiberium Wars. Kampen vil nok en gang gå mellom de hensynsløse Brotherhood of NOD og de fredsbevarende styrkene Global Defensive Initiative (GDI). I tillegg vil en tredje og foreløpig ukjent rase kjempe seg inn i konflikten.

Tiberium Wars er satt til året 2047, hvor den mystiske og selvformerende substansen Tiberium fortsetter sin infisering av jorden, og truer med en radioaktiv istid. Spillet vil være delt opp i tre forskjellige områder: rød, gul og grønn sone, avhengig av hvor mye Tiberium det befinner seg i i området. NOD oppsøker de røde, tiberium-fylte sonene, mens GDI holder seg til de grønne og relativt svakt rammede arealene. Selv om GDI generelt kjemper mot spredningen av Tiberium, blir de tvunget til å benytte det effektive brennstoffet i kampen mot NOD, som på sin side ser helt andre potensielle muligheter i mineralets mystiske virkninger.

EA er i skrivende stund ganske sparsomme med detaljene rundt Command & Conquer 3, men ambisjonen er å vende tilbake til røttene. Derfor vil vi få et deilig gjensyn med velkjente enheter som Mammoth-tanker og Orca-helikopteret, men EA vil naturligvis også krydre hele opplevelsen med nye godbiter. Også de kjærbarnne spillefilmsekvivalensene vender tilbake, og vil sørge for den rette retro-følelsen. Grafisk er spillet stadig på et tidlig stadium, men allerede nå er det tydelig at Electronic Arts legger listen høyt, og forhåpentligvis vil det resultere i de mest spektakulære C&C-kampene noensinne.

- Vi kombinerer raskt, smidig og morsomt gameplay med en helt ny måte å fortelle historier på i et strategispill, sier produsent Mike Verdu sier til Gamereactor. - Vi kommer til å kreditere din spillerstil i kampanjen, og gi deg flere ulike valg underveis som vil påvirke spillopplevelsen fundamentalt.

Tiberiumjakten går snart inn i sin tredje fase, og vi gleder oss som små barn! Command & Conquer 3: Tiberium Wars er inntil videre satt til utgivelse en gang i 2007.



C&C3 vil kjøre på en oppgradert versjon av grafikkmotoren vi fant i Kampen om Midgard II. Den grafiske overhalingen vil tillate flere partikler på skjermen, og det vil blant annet gi fetere eksplosjoner, flammer, røyk og vær-effekter.



Tempo_Notiser

Revolution blir Wii

Det skal vel mye til om du ikke har fått det med deg før nå, men vi tar det med for sikkerhets skyld. Etter mye spekulasjoner står det nå klart hva Nintendos femte stasjonære spillkonsoll kommer til å hete. Nintendo Wii blir navnet på konsollen som tidligere har hatt arbeidsnavnet Revolution. Mange trodde sikkert at Nintendo skulle beholde det innarbeidede Revolution-navnet, men sannn blir altså ikke. Navnet er en omskrivning av "we" (engelsk for vi), der de to i ene symboliserer den spesielle håndkontrollen.

Assassin's Creed til PS3

Endelig har Ubisoft fortalt litt mer om det mystiske Project Assassin. Spillet har fått det offisielle navnet Assassin's Creed, og utvikles eksklusivt til Playstation 3 av Ubisoft Montreal (Prince of Persia, Splinter Cell). Det planlegges en serie



som skal gå over flere spill, og det første skal spille seg i år 1191 mens det tredje korstoget herjer i det hellige landet. En hemmelighetsfull og brykket gruppe kalt "Assassins" vil stoppe kampene ved å spre kaos på begge sider. Hovedpersonen Altair befinner seg midt i begivenhetenes sentrum og hans handlinger blir avgjørende for dette historiske øyeblikket. Dette er en av Ubisofts storsatsninger på PS2, og er planlagt i løpet av 2007.

Ingen Oblivion på PS3 eller PSP

26. april hevdet en bruker på Gaming Age' forum at han hadde adgang til en utgivelsesplan på Oblivion, og der sto det angivelig at det er på vei til både Playstation 3 og PSP. Ryktet spredte seg raskt over hele nettet, og en reaksjon fra Bethesda lot ikke vente på seg. I en offisiell pressemelding som ble sendt ut dagen etter sa utvikleren følgende: "Det er for øyeblikket ingen planer om å utvikle Oblivion til andre plattformer enn PC og Xbox 360." Om dette var en feil fra Bethesdas side eller om det rett og slett er en bruker som bare var ute etter å lage litt moro på bekostning av spillverdens mange Oblivion-fans vites ikke.

Mer Jak & Daxter?

Ifølge lister fra det amerikanske patentkontoret har Sony har sikret seg navnet Jak & Daxter: The Lost Frontier. Sony registrerte navnet 21. april, og spillet beskrives som et "real-time online network game". Det sies ikke noe fra navnpatentet om hvor vidt dette spillet er under utvikling til Playstation 2 eller 3, men vi vet at Naughty Dog har lett etter dyktige folk til et uanngitt PS3-prosjekt, så er det vanskelig å tro annet enn at Jak & Daxter kommer tilbake i neste generasjon. Vi holder øye med saken og kommer tilbake så snart vi har mer informasjon.

Games Convention vokser

Arrangørene av Games Convention som holdes i Leipzig hvert år meddeler at årets messe kommer til å bli den største hittil, tatt utgangspunkt i de allerede påmeldte. Den totale gulvpllassen øker også med seks prosent, til 85,000 kvadratmeter. I fjor besøkte over 134 000 messen som er åpen for allmennheten. I år holdes messen 24.-27. august og om du ikke skal til Leipzig selv, så får du alle nyhetene på www.gamereactor.no.

Activision kaper Bond

Litt uventet gir EA opp James Bond-lisensen, som istedet nå går til Activision. Agent 007 har ikke gått spesielt bra for EA den siste tiden, og tross svindrye spill som Everything or Nothing samt From Russia With Love har de helt store suksessene allt ventet på seg. Dette innebærer også at EA legger ned spillet Casino Royale, som var basert på den kommende Bond-filmen. Activision kommer til å ha rettighetene på James Bond til 2014, så det blir altså de som utvikler spillene også til neste, neste generasjons konsoller.

Pornospillet Oblivion

Har du spilt Elder Scrolls IV: Oblivion har du kanskje lagt merke til at damene har på seg BH hvis du tar av dem klærne. Nå har en eller annen smarting funnet ut at det går an å fjerne undertøy ved hjelp av en modifikasjon av PC-versjonen av spillet. ESRB, som setter aldersgrenser på spill der borte, har dermed bestemt at bare voksne får spille Oblivion, i hvertfall inntil Bethesda har laget en puppefri versjon. Det gjelder både Xbox og PC-versjonen.



Fem minutter med ...

Carl Thomas Aarum, sjefredaktør i Gamereactor i Norge.

Din første konsoll var?

- Jeg har tre eldre brødre, og selv om det var en forbannelse på mange måter i barndommen, så var det en velsignelse når det gjelder TV-spill. De hadde nemlig alt som kom, til enhver tid. Så jeg har fått med meg mange av de tidlige maskinene, men den første maskinen jeg kjøpte for mine egne penger var faktisk Super Nintendo.

Hvilken er din favorittkonsoll?

- Gjennom tidene er det Super Nintendo, men av de som er aktuelle nå, så må jeg si Gamecube eller DS. Som du skjønner så er jeg Nintendo fanboy. Jeg har vokst opp med Nintendo, og alle de kjente og kjære karakterene, så det er masse affeksjon og nostalgi i Nintendo sine serier for min del. Dessuten syns jeg gjennomsnittskvaliteten på spillene er mye høyere på GC enn for eksempel PS2.

Hvilket er ditt absolutte favorittspill?

- Vanskelig å plukke ut ett, det er så mange som jeg liker så godt. Begge Half Life-spillene kommer dog høyt på listen, sammen med Max Payne. Også elsker jeg Grim Fandango. Til SNES er det Chrono Trigger. Et helt magisk og feiende flott spill.

Hva var det siste spillet du kjøpte?

- Jeg får jo en del spill i jobben, så jeg er ganske bortskjemt sånn sett. Tror det siste jeg kjøpte selv var noen import-spill til DS.

Hva spiller du mest akkurat nå?

- Har begynt på Oblivion, og det er helt klart ett av de beste spillene jeg noensinne har begitt meg ut på. Feiende flott er det. Spiller også en del Metroid Prime Hunters. Er ferdig

med enspillerdelen, og herjer online! Ellers sitter jeg og en kompis å spiller Shadow of the Colossus, og vi har to kjemper igjen. De lever på lånt tid ...

Hvilket spill ser du mest frem til?

- Uten tvil Half Life: Episode One. Jeg har gleda meg altfor lenge. Og altfor mye. Men jeg har klokkeetro på at jeg ikke blir skuffa.

Hvilke hobbyer har du utenom spill?

- Jeg er glad i en god film eller en bra TV-serie. Ellers liker jeg veldig godt å spille fotball med gode kompis, og nå som været snart tillater det, så blir det mye sandvolleyball også. Ellers har jeg jo en samboer, og selv om det knapt kan kalles en «hobby», så bruker jeg i alle fall mye tid sammen med henne.

Favorittfilm og TV-serie?

- Jeg er veldig glad i Zach Braff, og Garden State er en av mange høydepunkt i DVD-hyllen. Og på TV-serie må jeg svare Scrubs. Jeg elsker det, selv om Band of Brothers også kommer veldig høyt. Liker også hjernedød popcorn-action etter en stressende deadline, og da er det jo selvsagt The Rock som er favoritten.

Verdens mest oppskrytte spill?

- Jeg har aldri falt så innmari for MGS-spillene. Ellers syns jeg Halo 2 er skrytt helt ut av proporsjoner. Og omtrent alle Mario Party-spillene syns jeg er dritkjedelige.

Verdens mest undervurderte spill?

- Det er kanskje ikke verdens mest undervurderte, men Greg Hastings Tournament Paintball MAX'D fikk 4/10 i både svenske og danske Gamereactor forrige måned. Jeg gav det selv 8/10. Jeg elsker det!

MÅNEDENS MINUS

Konverteringer

Kan ikke utviklerne begynne å lage enkle 360-konverteringer av spill som slippes for den gamle Xburken? Alle vil spille Drømmefall, men har du HD, så har du jo HD ...

Advent

Spillbransjen er som en endeløs oppsetning av "Mens vi venter på Godot". Og når det endelig kommer nye spennende spill går vi over til å vente på neste.

For få timer i døgnet

At døgnet ikke har flere timer er et definitivt minus. Hvis vi utvider hver dag med for eksempel seks timer kan flere spill rundes på færre dager. Det hadde vært storveis det!

Pollensesong

Pollen er noe av det teiteste som finnes. Det er som en kjepekonspirasjon for å koddde med en ellers fin vår.



Nasjonaldag

Is, brus, russ, unger som har mista mamma og korpsmusikk fra 7 til 19. 17. mai er på vei, og det er på tide å finne frem dressen

Raske penger?

Regjeringen kjøper domener i dyre dommer om dagen. Har du et kult domenenavn som regjeringen kan ha, er dette en plussmåned for deg!

E3

E3 er over, og vi har fått en rekke nye ting å glede oss til. Les alt på Gamereactor.no

Test Drive Unlimited

Det begynner å bli en stund siden det har skjedd interessante ting med bilspill (da tenker jeg ikke på at man kan sminke bilene sine). MMOCPG høres morsomt ut.

Sommeren kommer

Det er i alle fall vår i lufta, og vi finner frem alle utelekene igjen. Fotball, volleyball og frisbee. I tillegg er det duket for reker- og grillsesong, men er sommerformen på plass? Tja uteplis-formen er fin!

Nintendo Wii

Vi går rundt hver eneste dag og tenker ut lure ting vi håper Nintendo vil gjøre med kontrolleren til Revvo... nei; Wii.

Ålreit salg

Ifølge Eurogamer har Grand Theft Auto-spillene første, andre og tredje plass på lista over solgte PS2-spill i England noensinne. Godt gjort.

Oblivion

Rocker fortsatt hardt!

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskronekk

KAN MAN LÆRE NOE AV SPILL?

- Dataspill skaper ikke satanistiske sex-monstre, sier Aslak Borgersrud



Barnevakten er en organisasjon som med rette er lettere uglesett i dataspillkretser. Tidligere har det virket som om de har brukt mesteparten av tida på å lage problemer for dataspill, men nå virker det som om de har endra strategi. For noen uker sida foreslo de sågar en storsatsning på spill i skolen. - Dataspill vil motivere elever til større innsats, sier Barnevakt Odd Arild Olsen. Det er slett ikke dumt.

Nå er de konkrete forslaga ikke særlig spennende eller revolusjonerende, Olsen foreslår å bruke "Backpacker" i geografitimen og "Buzz" i musikktimen. Det høres for meg ut som bare å flytte helt vanlige læringsmetoder over på et nytt medium, men dataspill kan tilby mye mer enn det.

For min egen navles del kan det nevnes at særlig språkevner kan takkes dataspill i ganske stor grad. Alt hva Larry Laffer har lært meg om det avanserte språket de kaller engelsk kan knapt måles. Men også konsentrasjon, problemløsning, geografi og en masse annet kan være utmerka områder dataspill kan hjelpe elevene med. Hvis noen gidder å bruke litt krefter på det, sjølsagt.

Barn og høyteknologi er fortsatt et tabu, der ligger mye av problemet. Forsatt er det opplest og vedtatt at det er skadelig for barn å ha mobiltelefon. Og hvis foreldre snakker om dataspill eller tv er det stort sett i forbindelse med hvordan man kan holde barna unna det.

Jeg har en unge på halvannet år. Han får bruke et dansk websted som heter Pegebogen.dk. Når vi åpner siden kommer det opp et bilde, enten av et dyr, et kjøretøy eller noe sånt. Hvis man så trykker på mellomromstasten spilles en lyd. Trykker du på en av pilene kommer et nytt bilde. Det er genialt. Han lærer masse ord, mange lyder og motorikk.

I min lille verden er det lite sannsynlig at bare folk under to år har noe å lære av dataspill og lignende. Tvert i mot er dataspill potensielt en plattform som kan brukes til å lære nesten hva som helst. Det krever først at vi slutter å tro at dataspill er noe farlig og skummelt som forprester barna og får de til å bli satanistiske sex-monstre. Deretter krever det at noen satser på det.

Så får spillutviklerne lage lærerike greier som er såpass morsomme at unga gidder å holde på ikke det, mens foreldre får følge med på at unga ikke lager "hot coffee"-mods til Mons og Marte i Regneskogen.

_Aslak Borgersrud



PERFECTLY EXECUTED

HITMAN™

BLOOD  MONEY



Kommer 26. mai

18+
www.pegi.info

XBOX 360

xeox

PlayStation 2

PC DVD ROM

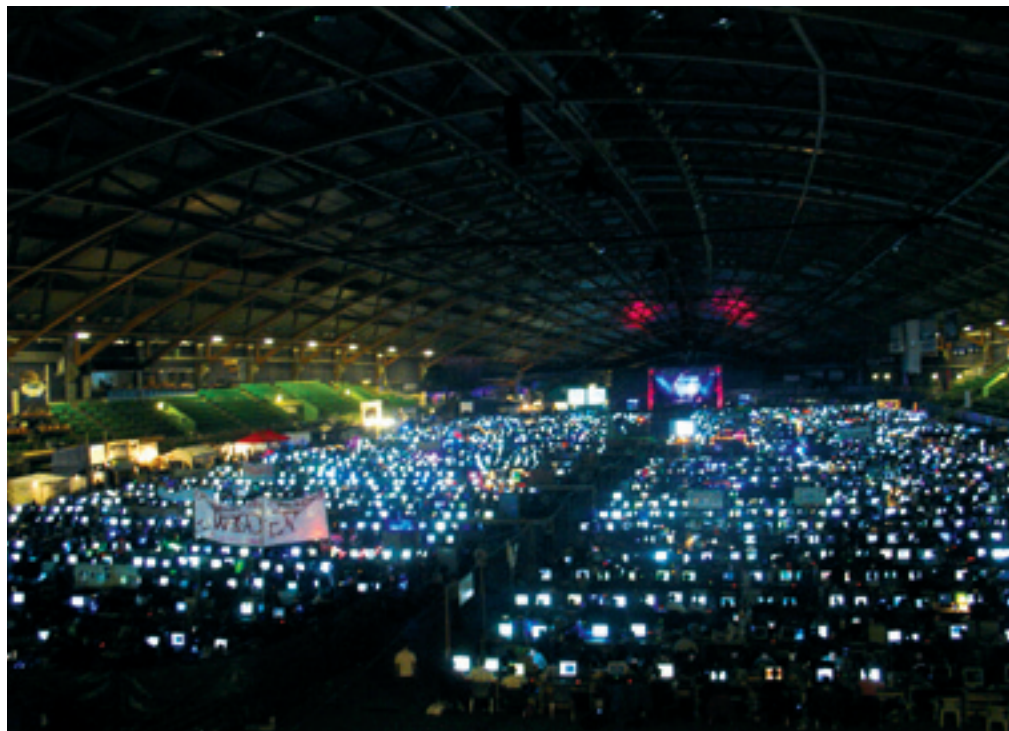
io-Interactive

eidos

THE GATHERING 2006

I påsken pakket Carl Thomas laptopen sin, og satte kursen mot Hamar. Han har fortsatt ikke kommet seg etter fem dager i Vikingskipet, for TG06 var som alle andre LAN-partys preget av lite søvn, dårlig mat og et jevnt støynivå på minst 90 desibel. De mest karakteristiske kjennetegnene på et fullgodt dataparty, foruten de vanlige tingene som at alle sitter å spille Couter Strike og World of Warcraft, er: PCer står alene og spiller av hardporno i fullscreen, folk skriker "Arne" helt uten grunn, og sist men ikke minst, enorme høytalere hvis eneste funksjon er å spille verdens kjipeste sanger på et urealistisk lydnivå. Alle disse var på plass i Vikingskipet, fem dager til ende.

The Gathering ble avholdt for første gang i Skedsmohallen i Lillestrøm i 1992. Den gang var det 1100 besøkende, men hvert år siden har det bare vokst seg større og større. Årets party trakk rundt 5200 deltakere fra alle verdens kontinent, og med det er TG en av verdens aller største datafestivlaer. Og det holdes altså i lille Norge. Stilig!



Cola i høyden

På bildet til venstre ser vi noen gutter som vet å ordne seg, for plass er luksus på The Gathering. De har snekra seg hyller, og stabler alle colaflassene i høyden i stedet. Gutta på bildet til høyre var ikke på TG for å spille skumle skytespill eller delta i alle de ulike turneringen og compo'ene, men for å spille seg gjennom Super Mario Bros 3. Colaen er selvsagt innenfor rekkevidde her også.



Un-pimp my PC

Flesteparten av de som reiser til TG bryr seg mer om hvordan PCen deres ser ut, enn hvordan de lukter selv. Det var kjempemange utrolig stilige PCer å finne, men vi valgte å gå andre veien, og finne LANets kjipeste maskin. Først ut er hytte-PCen som er bygd inn i et fuglehus. Sorry kompis, det er ikke pent. Neste deltakers PC er jo bare trist. Hjemmelaga klistremerker og fargesterke kosebamser er ikke helt på moten lenger.



Sceneshow

Under hele partyet var det masse som skjedde på scenen. Det var flere konserter og konkurranser, blant annet en World of Warcraft dansekonkurranse. Her skulle drøye ti deltakere danse dansen til en character i WoW, også kunne publikum stemme via mobiltelefon. Resultatene kom umiddelbart opp på storskjerm. Alle sceneopptredener hadde mellom 400 og 500 publikummere, men til dansekonkurransen samlet det seg flere tusen svette nerder.

SO DARK THE CON of MAN

Unlock the **Code.**

THE DAVINCI CODE

Solve mysteries and puzzles that go beyond anything you have seen or read. You must stay one step ahead of an enemy formed by an ominous, covert society that will stop at nothing to protect their 2,000 year old secret.



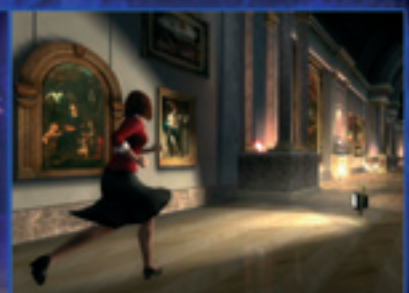
Experience new adventures and solve new puzzles that you won't find in the book or film.



Follow a trail of clues hidden in Da Vinci's paintings that will ultimately lead to the final resting place of the Holy Grail.



Explore world famous locations such as The Louvre, Westminster Abbey, and Saint-Sulpice.



A unique blend of stealth, combat, exploration and puzzle solving.

An all new videogame adventure. In stores May 19th.
See the Movie in Theatres May 19th.



PlayStation 2



COLUMBIA PICTURES



The Da Vinci Code: TM & © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by The Collective. Underlying Game Code: © 2006 The Collective, Inc. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners.

Dingsofile, vi?

I et brev denne måneden sier en leser at vi er helt dingsofile. Dette er alvorlige anklagelser!

Men joda, det stemmer nok godt det. Vi er skyldige. Dingser er moro! Vi elsker det. Derfor er det så trivelig at dere lesere har tatt imot denne siden såpass godt. Vi har fått masse brev og mail med lovord om den nye siden, og det setter vi stor pris på! Her er månedens kuleste dingser!



Apple Mac Mini

Pris fra ca. 5.000,-

Her i Gamereactor-redaksjonen har vi vanskelig for å uttrykke hvor glade vi er i Apples datamaskiner. Derfor er det desto vanskeligere å beskrive hvor glade vi ble da Apple presenterte sin lille, nye maskin med Intel Duo Core. Vi har jo faktisk et par maskiner som er ganske like denne, men flere krefter i mindre design er jo alltid å foretrekke. Og så fungerer den perfekt. Apple er helt suverene når det kommer til industrielt design. Ingen over, ingen ved siden av. Bra jobba, Apple!

Dell XPS M1710

Pris fra ca. 15.500,-

Endelig en verdig bærbar pc for gamere! Dells XPS M1710 er et rent monster når det kommer til funksjoner og utseende. Dypt inne i udyret ligger Intels Duo Core og jobber, så den 17 tommer store skjermen kan gi deg fabelaktige spillopplevelser. Monsteret har et skjold av futuristisk design som skaffer deg masse oppmerksomhet når du sitter på stamkafeen og spiller hva enn du måtte foretrekke. Vi har i hvertfall allerede fått vår dose misunnelige blikk. Og et par løfter om juling, men det er en annen sak.



Sony VPL-VW100

Pris fra ca. 95.000,-

Sony kan kunsten å lage produkter som de andre produsentene skulle ønske de hadde laget. Deres nyeste skudd på projektor-stammen er VPL-VW100, som er et rovdyr av rang, og ikke akkurat billig. Du må nemlig ut med nesten 100.000 norske kroner for å ta med deg denne hjem. Men i forhold til hva den kan er det ingenting å klage på. Den har et imponerende kontrastforhold på hele 15.000:1, noe som gir en utrolig dybde. HD-formatet 1080p er også selvfølgelig støttet. VPL-W100 blir nok den perfekte lekekameraten til Playstation 3, så det er bare å spare.



Nokia 3250 WESC Ltd. Edt.

Pris fra ca. 3.100,-

Et annerledes ekteskap kan det vel kalles, samarbeidet mellom Nokia og streetwear-merket WESC. Første resultat av forholdet er den lekre skater-mobilen Nokia 3250, som har fått plass til en virtuell reiseguide. Mobilen kan virke litt klossete, men innholdsmessig fungerer den hele veien til rampen. Mobilen kommer i et reise-kit med passholder, ekstra hjul til skateboardet og Sennheiser-høretelefoner, bare for å nevne noe. Stilig som tusan!



Schwinn StingRay Electric

Pris fra ca. 5.500,-

Har du en drøm om en sinnsvak chopper, men ikke har finansene helt i orden? Schwinn kommer med en raskeekte chopper-sykkel direkte fra USAs tunge motorsykkelkultur. Nå blir turen opp og ned stripa en sann fryd! StingRay Electric har en el-motor som virkelig kan dra deg avgårde. Leveres med kromma "eksospotter", terninger på ventilene og et nesten fem cm tykt bakhjul. Brom brom!



MASTER THE POWER OF THE X-MEN™



THE OFFICIAL GAME

IN STORES MAY 19



PC
DVD
ROM



GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS



ACTIVISION

activision.com



PlayStation 2

MARVEL, X-MEN and all related character names and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2004 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. X-Men: The Last Stand Motion Picture and Images from Motion Picture © 2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2004 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE and NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Gothic 3, Stranglehold og
Scarface: The World is Yours.
Les flere beta-tester på
www.gamereactor.no



La det bli lys

Inspirasjonen fra The Elder Scrolls IV: Oblivion er veldig tydelig i Gothic 3, men spillet anvender en mer realistisk lyssetting med skarpere kontraster, så det får en litt annen visuell overflate.

Format PC | Utvikler **PIRANHA BYTES** | Utgiver **JOWOOD** | Genre **ROLLESPILL** | Utgis **OKTOBER**

Gothic 3

Tyske Piranha Bytes utfordrer selveste Elder Scrolls IV: Oblivion med et mastodont-rollespill der du kan gjøre nøyaktig hva du vil. Gamereactor har fått en sniktitt ...

Hva er det egentlig med orker? Først fikk vi vite at de var ondskapsfulle monstre i Ringenes Herre. De var lømler som kidnapper hobbitter og myldrer på slagmarkene. Så kom Dungeons & Dragons-mytologien og etablerte orkene som skadedyr (begrepet "ork" kunne stjeles ordrett, fordi Tolkien selv har hentet det fra gamle engelske fortellinger. Ordet har sin opprinnelse fra latinsk Orcus). Deretter ble verdensbildet forvirret da Elder Scrolls og Warcraft kompliserte det gjennom å fremstille orkene som brutale, men hederlige krigere som fortjente en plass i fellesskapet. Orkene var visst egentlig gode, var inntrykket. Men i Gothic viser det seg igjen at orker tross alt er en gjeng herjende, erobrende og siklende bøller. På tide å vise dem hvem som bestemmer.

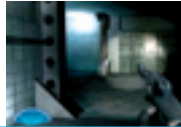
Gothic 3 begynner der Gothic 2 sluttet. Som en ordentlig helt har du klart å befri øya di fra orkenes angrep, men reisen til fastlandet avslørte bare at invasjonen akkurat har begynt. Menneskeheten lever isolert i små motstandslommer, beleirede byer og fangeleire. Det blir din oppgave å rydde opp. Men du må ikke nødvendigvis redde menneskeheten. Du kan like gjerne selge dine tjenester til orkestyret og tjene penger som gress, eller bare ignorere hele situasjonen og gjøre det som passer deg.

Gothic 3 er nemlig et fritt rollespill med klare innslag av The Elder Scrolls IV: Oblivion. Gjennom hele serien har Gothic vært inspirert av Elder Scrolls, men aldri kommet helt opp på samme nivå. Denne gangen kan de ha lyktes – fremfor alt gjennom å bruke en vanvittig lekker grafikkmotor. Frem til nå har vi bare sett bilder av omgivelsene, men hvilke omgivelser! Utviklerne skryter av at spillet skal romme hele 75 kvadratkilometer magisk spillverden, nesten dobbelt så mye som The Elder Scrolls IV: Oblivion. Her finnes det



ANNONSERT - Destroy All Humans 2

Vi var ikke overbevist om at originalen var fantastisk, men det må tilsynelatende ha klart seg godt rent salgsmessig, for nå kommer oppfølgeren. Toeren foregår i 60-årene med alt det innebærer, og skal komme til PS2 og Xbox til jul.



ANNONSERT - Paraglyph 78

1C avslørte nylig detaljer rundt Paraglyph 78, et FPS-spill basert på den russiske filmen med samme navn. Du er en del av en spesialstyrke med oppdrag på en hemmelig missilbase. Spillet lanseres eksklusivt til PC i løpet av året.



Tredjeperson

Gothic 3 utspiller seg helt og holdent i tredjepersonsperspektiv. For å klare avstandsangrep sikter karakteren automatisk på nærmeste motstander i den retningen du vender han.

Orkene som styrer landet er ikke til å spøke med. Vi prøvde å slåss mot en av vaktene, men det gikk ikke særlig bra. Han kom løpende etter oss, og satt oss brutalt på plass.

masse rom for ulike klimaer, blant annet en enorm ørken, komplett med kilometervis med sand. Her er det kupert landskap og kreative byer, som minner mye om virkeligheten. Tyske Piranha Bytes har nok en klar fordel mot amerikanske Bethesda – hvis de trenger inspirasjon til middelalderarkitektur er det bare å stikke hodet ut av

innovativ funksjon er at en fiende ikke dør når du beseirer den. Den faller bare om, og du får deretter bestemme om du vil dele ut det dødelige hugget eller ikke. Det skal bli interessant å se hvordan det fungerer sammen med spillkarakterenes intelligens; kanskje vil de hevne seg senere, eller stå i takknemlighetsgjeld til deg? For øvrig følger

”Utviklerne skryter av at spillet skal romme hele 75 kvadratkilometer magisk spillverden, nesten dobbelt så mye som The Elder Scrolls IV: Oblivion”

vinduet. Det er verre å finne slott fra den tidsperioden i nærheten av Maryland på USAs østkyst.

Faunaen i Gothic-verdenen er derimot mindre realistisk. Ute i villmarken vandrer det tyrannosaurer, enorme krokodiller og andre urtidsdyr omkring. I tillegg kommer jo orkene, som minner mer om Tolkiens forvridde beist enn de sjarmere, irrgroenne vesenene fra Warcraft. Det er vel der det ligger: Brune orker er onde, mens de grønne er gode? Verdt å tenke på.

Spillmessig byr Gothic på varierte kamper. Det finnes en mengde ulike angrep man kan bruke, samtlige i sanntid i tredjepersonsperspektiv. Hvert våpen har sin egen animasjon, noe som føles generøst, Oblivion har bare en håndfull ulike bevegelser. I tidligere spill var det først og fremst tastaturet som ble brukt, men nå er det litt smidigere. Det trengs, ettersom kampene nå kan inneholde masser av folk samtidig. En

spillet nesten samme mønster som Elder Scrolls, der du ikke velger et fast yrke, men utvikler din karakter først og fremst gjennom å bruke ulike ferdigheter.

Det gjenstår å se om Gothic 3 kan skinne sterkere enn Bethesdas mesterverk. Grafikken er enestående, men spørsmålet er hva slags supermaskin som trengs for å kjøre den. Det ser rett og slett ut som om Piranha Bytes satser steinhardt på å gjøre alt det Oblivion gjør, bare bedre. Spillet skal vises frem på E3, og vi kommer selvfølgelig tilbake med mer informasjon da. I september skal spillet slippes i Tyskland, med en engelsk versjon planlagt for oktober.

Mikael Sundberg

Gamereactor sier: Det er superambisiøst å utfordre Oblivion, spillet som vi utnevnte til verdens beste rollespill i mars. Likevel, Gothic 3 er et lovende prosjekt vi vil se mer av.



ANNONSERT - Guitar Hero II

Vi spiller stadig Guitar Hero daglig her på redaksjonen, så nyheten om at Harmonix og engelske RedOctane allerede er i gang med en oppfølger er helt fantastisk. Oppfølgeren skal by på 55 låter, og åpner for coop - en på rytmegitar, og en på leadgitar!

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Skyt i stykker alt
Spilletts miljøer er varierte og kler å bli skutt i filler. Hva med en luksurrestaurant ombord på en båt, en penthouse-suite i sentrale Chicago, eller et museum? Bare slå deg løs!

Format PC/PS3/XBOX 360 Utvikler MIDWAY Utgiver MIDWAY Genre ACTION Utgis NOVEMBER

Stranglehold

John Woo vender tilbake til opprinnelsen

Betjent Tequila slår seg ned ved bardisken med en innbitt mine. Han er purken som kaster seg gjennom et kuleregn eller ber sjefen dra til helvete uten å tenke seg om to ganger. Han er Hong Kongs svar på Dirty Harry, en hardkokt politimann som har sett og opplevd det meste. En konvolutt med penger bytter eier litt lenger nede i baren, og snart er infernoet i full gang. Tequila kaster seg bakover og glir over et bord uten å slippe avtrekkeren et øyeblikk. Sementsøylene inne i baren etes langsomt opp av sultne blykuler. Flere av Tequilas fiender ligger allerede gjennomhullet på gulvet. Scenen fra Stranglehold er ikke ulik åpningsscenen i tehuset fra John Woos *Hard Boiled*, filmen som nå får en oppfølger i spillform. Hong Kong-action har blitt en trend, ikke bare for actionscenene i Hollywood-filmer, men også for mange spill. Så hva er ikke da mer logisk enn at John Woo nå tar en av sine mest kritikerroste filmer og lager spill av herligheten?

Gjennom årene har vi blitt litt herdet av samarbeidet mellom film- og spillbransjen. Det har nesten uten unntak vært en sikker oppskrift på total katastrofe. Hvem trodde at Wachowski-brødrenes innsats og Shins mangeårige arbeid skulle resultere i noe mer appetittlig enn *Enter the Matrix* og *Path of Neo*? Og vi trenger vel ikke nevne de hundretalls mindre ambisiøse spillprosjektene med *Robocop*, *Superman*-spillene, *Catwoman* og den lille kyllingen i spissen? Og det er her *Stranglehold* forhåpentligvis går mot strømmen. Det snakkes ikke spesielt mye om spillet, men uten Hollywood-koblingen hadde kanskje flere allerede fått opp øynene for dets åpenbare kvaliteter. I sann John Woo-ånd handler det om overdreven action i slow motion der man kaster seg til alle kanter og bruker innredningen som beskyttelse eller for å henrette noen med stil. For stilen er like viktig i *Stranglehold* som i en velkoreografert Hong Kong-rull. Du



John Woo er ingen spillfanatiker og har derfor ikke vært med på alle aspekt i spillet - som kontrollen. Han har derimot vært med på å styre tempoet, kameravinklene og hvordan actionsekvensene skal fungere.

belønnes for de stuntene du utfører, og desto flere kombinasjoner du knytter sammen, jo flere poeng tjener du. Poeng som i sin tur kan forvandles til nye oppgraderinger og våpen, men fremfor alt låser du opp heftige spesialangrep.

Chow Yun-Fat inntar rollen som politibetjent Tequila. Denne gangen jager han en russisk gangsterboss fra Hong Kong til Chicago, der deler av *Stranglehold* utspiller seg. I forkant av dette har Tequila blitt kidnappet, og for å bruke en sliten klisje - denne gangen er det personlig. Ikke verdens mest uventede eller nytenkende handling, men det er ikke handlingen som får oss til å lengte etter *Stranglehold*. Det sanseløse kuleregnet og den kompromissløse Tequila holder i lange baner for å få oss i stemning. Den største grunnen til optimisme er dog at spillet utvikles av Midways dyktige Chicago-studio, som sist leverte det litt bortglemte og undervurderte *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* til Playstation 2 og Xbox.

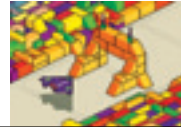
- Mens vi jobbet med *Psi-Ops 2* - eller hva man nå vil kalle det - så dukket muligheten til dette samarbeidet opp. John Woo hadde selv vært på E3-messen året før, og sett at en hel rekke spill kopierte hans bildespråk med actionsekvenser i slow motion. Allerede da tenkte han at han burde prøve seg i spillbransjen, forteller Brian Eddy, spillets regissør og teamets kreative leder.

Psi-Ops var et av de første actionspillene som for alvor innførte fysikken som en



ANNONSERT - The Settlers II

The Settlers II: The Next Generation har nå offisielt blitt annonsert, og som vanlig er det Blue Byte som står bak. Det som er spesielt denne gangen er at det er en remake av gamle The Settlers II som var i 2D, men denne gangen blir det altså 3D.



ANNONSERT - HOT Pxl

Atari annonserte nylig Hot Pxl (heit pixel) til Playstation Portable. Spillet består av 200 microspill og utvikles av franske zSlide. Hot Pxl skal slippes rundt julehandelen i år.



Stranglehold slippes til PC, Playstation 3 og Xbox 360 i fjerde kvartal i år. Vi gleder oss allerede!

sentral del av spillmekanikken da det kom noen måneder før Half-Life 2 høsten 2004. Akkurat som Half-Life 2 benyttet Psi-Ops seg av den berømte Havok-motoren, og Stranglehold kommer til å bruke samme fysikksystem for å simulere hvordan objekter og omgivelser reagerer på hverandre, og på de enorme mengder bly som Tequila og hans skyteskiver deler ut. Å interagere med omgivelsene i spillet er også sentralt for hvordan skyteduellene utarter seg. En annen spillmessig detalj er de såkalte meksikanske duellene som oppstår når du møter fiender som ikke har trukket våpen

”Det sanseløse kuleregnet og den kompromissløse Tequila holder i lange baner for å få oss i stemning”

enda. Spillkameraet flytter seg utover og inntar et mer John Woo-aktig perspektiv. Så får du noen sekunder på deg til å påvirke handlingens gang. Noen sekunder strategisk tenkning som kan være helt avgjørende for utfallet.

- Noen baner kommer til å være spesielt designet for kjøretøy, mens andre har et friere system. Vi har for eksempel en bane med en stor båtjakt, og langs vannet er det vaktposter som du må sette ut av spill. Men du kan velge hvordan du vil løse dette. Vil du sette deg i en bil og kjøre rundt hele vannet, eller ta deg dit til fots? Det er opp til spilleren. «Vi vil gjerne se banene som små sandkasser, men ikke i samme skala som Grand Theft Auto så klart», sier Brian Eddy.

Visuelt sett ser Stranglehold ut til å levere en opplevelse av ypperste klasse. Faktisk ser spillet bedre ut nå enn på fjorårets E3-messe da vi fikk se en preredret trailer. En grunn er uten tvil at spillet benytter seg av Epics anerkjente Unreal 3-teknologi (Gears of War, Unreal Tournament 2007). Spillet kommer til å få en onlinemodus med tradisjonelle spillmoduser som blant annet deathmatcher, og teamet håper også på å inkludere en samarbeidsmodus for to spillere. Det sistnevnte høstes dog veldig usikkert ut når vi traff teamet i Los Angeles, men vi holder på tomlene og krysser fingrene.

Bengt Lemne

Gamereactor sier: Å lage en oppfølger til Hard Boiled i spillform er en strålende idé, og av det vi har sett hittil virker det som om Midway er på rett spor.

Scarface: The World is Yours

Tony Montana gjenoppstår i spillform

Format PC, PS2, XBOX □ Utvikler **RADICAL** □ Utgiver **VIVENDI** □ Genre **ACTION** □ Utgis **SEPTEMBER**

I Brian De Palmas kultklassiske gangsterepos Scarface fulgte vi den unge kubaneren Tony Montana da han jobbet seg oppover i Miamis underverden, før han til slutt ble narkokonge i stor skala. Det var den kriminelle varianten av den amerikanske drømmen, der en fersking jobber seg oppover i karrieren, strør om seg med lik, og ler hele veien til banken. Tony havnet på kant med sin største leverandør, noe som resulterte i en klassisk sluttscene der en overdramatisk Al Pacino leker cowboy med sin lille venn, et automatgevær med granatkaster. Som vi alle vet får Tony Montana en real hagesalve i ryggen og filmen slutter med at han ligger i en fontenen med ansiktet ned. Død som en sild.

Men i alle disse årene har vi levd på en løgn. Tony Montana døde ikke. Han ble bare forferdelig hardt skadd. Radical Entertainment og Vivendi Universal har vekket til live mister Montana og gitt ham en ny sjanse. Etter å ha lurt døden med noen kilo bly i kroppen har han brukt tiden på å hente seg inn igjen, og nå er han klar for gangsterlivet igjen. Spillet har fått undertittelen The World is Yours, og det kler det godt. Spilleren plasseres i en åpen og fri verden der det gjelder å bygge opp Tonys narkoimperium fra grunnen igjen. Han må selvsagt også få blodig hevn over de som prøvde å myrde ham. Radical Entertainments versjon av Tony Montanas Miami er ikke helt ulikt Rockstars Vice City. Scarface var en av de viktigste inspirasjonskildene når Rockstar lagde sitt spill, og Radical har åpenbart latt seg inspirere av Vice City.

Joda, det er lite kulturmord å gjenopplive en tilsynelatende steindød filmkarakter og plassere han i et spill 23 år senere. Jeg var selvsagt også skeptisk til at Electronic Arts skulle lage spill av Gudfaren, og i ærlighetens navn er det minst like ubehagelig å se en av mine favorittkarakterer komme til livet igjen, bare for å plasseres i et spill som i beste fall kan bli en bra GTA-kopi. Det ser dog ut til at Radical Entertainment vet hva de driver med, og det er haugevis av potensiale i spillet, bare de forvalter det rett. Utviklingsteamet har flere års erfaring når det gjelder å skape åpne spillverdener med masse å gjøre, men når de gir seg ut på å lage en spilloppfølger til en av 80-tallets største kultfilmer, beveger de seg på svært dypt vann. Heldigvis elsker Tony Montana en god utfordring.

_Jesper Karlsson

Gamereactor sier: Gudfaren ble et helt okay spill som ikke nådde opp på samme nivå som GTA-spillene. Scarface kommer heller ikke til gjøre det...



James Woods, Cheech Marin og Michael Rapaport er bare tre av skuespillerne som låner ut stemmene sine til Scarface. Al Pacino takket dog nei, akkurat som han gjorde da EA spurte om han ville legge stemmen sin til spillversjonen av Gudfaren.



Format: PC
Utvikler: CRYTEK
Utgiver: ELECTRONIC ARTS
Genre: ACTION
Utgis: 1. KVARTAL 2007

CRYSIS

De tyske tryllekunstnerne er snart klare til å trekke enda en kanin ut av jungelen. Vi har sett nærmere på Crysis ...

“**H**va i helvete er det der?”, skriker en panikkslagen soldat mens de overlevende ombord på det enorme hangarskipet løper ut på dekk. Ut av eksplosjonenes røykteppe trår et gigantisk, metallisk monster, som med sine lange, edderkopplignende bein er som hentet rett ut fra War of the Worlds. Uten videre betenkningstid åpnes ild mot den ti meter høye skapningen, som ikke ser ut til å ense skytingen. I stedet setter den i gang en slags energi-opplading ved munnen, og det går ikke mange sekunder før jeg innser hva som er i ferd med å skje. “Dekning!”. Det skrises nytteløst. De uheldige ofrene forvandles til frose ispinner som knuses i tusenvis av biter etter hvert som det enorme monsteret trækker seg frem.

De gjenlevende soldatene – som nå ikke har noen annen utvei – kommer kjøpt til sans og samling, og åpner ild mot gigantroboten med alt sitt tyngste skyts. Et par minutter senere ligger metalledderkoppen livløs på det sønderrevne hangarskipet, mens de overlevende samles opp av en forsinket redningspatrolje. Kampen har vært et imponerende skue, tross de mange ofrene på vår side. Jeg har strengt tatt bare iaktatt det hele fra sofaen mens Bernd Diemer, spillets

designer, fiksa biffen. “Det du så her var bare en av spillets mange bosskamper. Crysis har en hel haug store, episke slag.” Jeg befinner meg på visning hos de tyske spillutviklerne Crytec. Deres neste spill Crysis er på skjermen, og jeg er bergtatt.

Jeg kan bare nikke gjenkjennende. Synet var imponerende, og overgikk selv skuffelsen over at dette var det siste vi fikk se fra Crysis denne gangen. Jeg følte meg nærmest kastet inn i Spielbergs fortolkning av klassikeren War of the Worlds. Og stoler man på ordene til Cevat Yerlis, Cryteks toppsjef, vil Crysis tilby mer enn bare store robot-edderkopper og en brå avslutning. “Vi så i utgangspunktet på det vi gjorde galt i Far Cry, der for eksempel historien ikke helt holdt vann”, sier Yerli. Han er ikke spesielt engstelig for å innrømme gjennombruddsspillet mangler. “Derfor har vi nå prøvd å tette hullene og levere en bedre opplevelse samlet sett.” Det høres nesten for godt ut til å være sant. Far Cry fra 2002 tok meg med storm, og jeg så meg aldri tilbake. Spillet hadde selvfølgelig sine feil og mangler, men det tyske jungeluniverset trollbandt meg fra første bølgeskulp til siste palmesvai.

Oppgjør med Far Cry eller ei, Crytec har definitivt ikke sluttet å lage



Naturens hevn

Jungelen i Crysis ser ut som et ferieparadis på overflaten, med frodig skog og idylliske strender, men Cryteks imponerende buskas er en dødelig felle. Du går inn på eget ansvar...



Det War of the Worlds-lignende metallmonsteret utgjør en av spillets mange boss-kamper, og er med på å gi Crysis en mer episk følelse.

paradisliknende landskap. Spilletts historie er basert på fire klart adskilte episoder, i fire forskjellige omgivelser. Et mystisk fartøy har styrtet ned på en øy i Stillehavet, og de to erkefiendene USA og Nord-Korea er begge svært interesserte i styrten. Crysis' første del er dermed en taktisk geriljakrig mot koreanske soldater i tette jungelomgivelser. Mye endrer seg når det mystiske romskipet plutselig åpner seg og sender ut en bølge som fryser hele øya til is. Plutselig kryr øya av utenomjordiske roboter som definitivt ikke er vennligsinnede, og de to tidligere erkefiendene må stå sammen for å overleve i den bitende kulda.

I siste del får de overlevende kjempet seg inn på det mystiske romskipet, men Cevat Yerli vil ikke ut med hva som

skjer her. Det eneste han vil fortelle er at spillet er kraftig inspirert av James Camerons film Aliens, noe en kort konseptvideo fra romskipet tydelig viste. Men det mest interessante av alt er det faktum at kampene i romskipet utkjempes i vektløs tilstand – her er det nemlig ingen tyngdekraft - og det kan by på en del spennende gameplagemessige endringer.

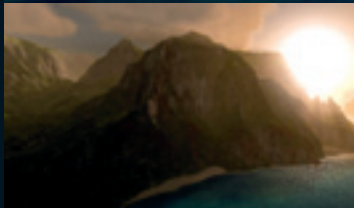
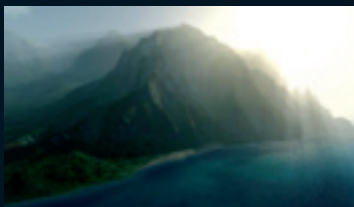
Crysis er et skrekkspill med romvesener, eller "alien terror", som Yerli uttrykker det. Og teamet har prøvd å unngå tankeløse skytescenerier som de hjernedøde mutantene fra Far Cry la opp til. I stedet vil både spillets mennesker og romvesener være intelligente, og dermed blir kampene som oftest taktiske. De som kjenner Far Cry vet godt at selv om det vanligvis var best å eliminere motstanderne stille og på avstand, var det slett ikke den eneste veien å gå. Med Crysis prøver Crytek å gjøre spillet enda mer ikke-lineært og underholdende for alle. Gjennom en såkalt Ambient AI har det blitt vesentlig lettere å kjempe mot flere fiender samtidig. Er du typen som ikke gidder å ligge i søla og bli beskyttet mens du sikter, men enkelt og greit trekker våpenet og løper skrikende mot fienden, så finnes det fortsatt håp.

Crytek har samtidig prøvd å gjøre spillet mer åpent og variert ved å tilby en rekke dynamiske tilpasningsmuligheter. For eksempel kan helten bruke sin fremtidsutrustning til å oppnå ekstra fart, styrke eller forsvar, noe som åpner opp for en rekke overnaturlige, og ifølge Crytek helt uplanlagte begivenheter. Vil du sparke opp dører, kaste palmetrær og rive i stykker en tank som Hulken, kan du skaffe deg styrkeboost og sette i gang. Ekstra fart kan gi Matrix-lignende egenskaper, der du kan unngå kuler.

Våpnene vil også kunne justeres med en lang rekke oppgraderinger, både av typen du kjenner igjen fra andre skytespill og helt unike for dette spillet. Med den såkalte taktiske ammunisjonen kan du selv bestemme hvordan og når kulene skal aktiveres. Velger du å skyte en vakt, kan du vente til han er borte fra andres åsyn og deretter aktivere kulen, som



Selv om de fleste neppe vil kjempe seg gjennom mer en brokdel av det kjempemessige hangarskipet, så valgte Crytek å bygge opp hele skuta i full størrelse. Dermed kan de mer eventyrlyste dra på oppdagelsesferd overalt på et av amerikanernes aller viktigste våpen i moderne krigføring.



Paradis på jord?

Den kjempemessige stillehavsøya som danner grunnlaget for historien i Crysis, er et syn for guder. De tyske tryllekunstnerne har virkelig lagt ned masse ressurser i utseendet, og leverer en grafisk lekkerbiskn som kraftigste kaliber. Crytek benytter seg av sin egen flunkende nye grafikkmotor, CryEngine 2.0, som er en oppgradering av motoren de brukte i for eksempel Far Cry. Crysis blir også et av de første spillene som drar nytte av det kommende DirectX 10 – eller Windows Graphics Foundation 2.0 som det blir hetende fremover – og den tyske utvikleren venter ivrig på å kunne jobbe med den nye teknologien. Ja, du hørte riktig; alt du har sett fra Crysis hittil er utelukkende basert på DirectX 9, og tanken på at dette skal bli enda flottere er bare helt vanvittig. Lykken er fullkommen!



kan drepe eller bedøve ham. Kula kan også brukes som en slags radar, slik at du alltid vet hvor vakten befinner seg. Du kan også bruke dem til å hjernevaske fiendene dine over til din side.

Alt dette høres naturligvis lovende ut, men inntil videre er dette kun store ord fra Crytek, og ikke noe mer. Selv om vi fikk se enkelte elementer i den overraskende korte presentasjonen, har den tyske utvikleren fortsatt til gode å bevise på mange av punktene sine. Det som derimot er udiskutabelt er det grafiske nivået i Crysis. Spillet er det første som benytter CryEngine 2.0, som sammen med forgjengeren gjør et fantastisk arbeid både med store utendørsarealer og mindre, lukkede rom. Men det er fortsatt jungelen som imponerer mest. Her er det presise skygger, en lang rekke effekter som motion blur og depth of field, samt fyldig vegetasjon som kan brykkes på måfå. Resultatet gjør at det blir heseblesende flott å kjempe seg gjennom jungelen. Alt dette er ikke kun sukkertøy for synssansen, den sårbare naturen kan også brukes til å nedkjempe fienden. En palme i ryggen er minst like effektivt som en kule mellom øynene.

Med et sterkere fokus på historien er Crysis' enspillerdel hovedsakelig i fokus for øyeblikket, men Crytek er naturligvis ikke blind for flerspillerpotensialet de enorme og detaljrike omgivelsene tilbyr. Det inviteres til massive kamper på nettet, med både tanks og fly. Og selv om alle de vanlige spillmulighetene som Capture the Flag og Deathmatch er på plass, satses det voldsomt på den nye Power Struggle. Her følger man en ny trend, der det blir plass til både økonomiske ressurser og erfaringspoeng, slik at onlineopplevelsen blir langt mer progressiv og dynamisk enn i Far Cry. Flere detaljer rundt flerspillerdelen ble det ikke plass til, mest av alt fordi Crytek fortsatt arbeider intenst med å finne den rette balansen.

Det er ingen tvil om at Crytek er en ambisiøs utvikler. De har riktignok bare ett enkelt storspill i bagasjen, men når dette heter Far Cry vet man at det ikke er nybegynnere man har

med å gjøre. Selv var jeg vitne til en altfor kort presentasjon som kunne få frem skepsisen i selv den mest godtroende spilljournalist. Likevel er det vanskelig å ikke gi de tyske guttene en god del tillit. Crytek er en målbevisst utvikler som kjenner sine styrker og svakheter, og vet hvor de vil. Akkurat nå trekker alle kreftene mot å lage et storslått pc-spill, som skal tilby en heseblesende, varierende og ikke minst skremmende opplevelse – alt på én gang. Crytek lover gull og grønne jungler, og det kan vi ikke være sikre på å få oppleve. Men leverer de tyske håndverkerne bare en brøkdel av det de lover, blir Crysis uansett et spill av ypperste klasse.

_Jesper Nielsen

Gamereactor sier: Et fantastisk pent og ambisiøst spill, som med det rette fokuset kan bli en ny klassiker.



Må kjempe sammen

Innledningsvis kjemper de amerikanske og koreanske troppene mot hverandre, men når de mystiske romvesenene begynner å lage trøbbel, så betyr det at erkerivalene må stå sammen for å overleve.



God of War 2

Krigsguden er død, Kratos' oppgave er utført. Likevel fortsetter Sonys actionfest

Format **Playstation 2**
Utvikler **Sony Santa Monica**
Utgis **Februar 2007**

Sumpen er dyster, illeluktende og fryktinngytende. Kratos, den greske krigsguden, vandrer selvsikkert over pytter med møkkete sumpvann mens ekko fra skrik i det fjerne runger i det døde landskapet. Plutselig dumper to rustningbekleddede udøde ned fra himmelen. Kratos smiler litt mens han svinger våpnene sine; de to flammende sverdene han har festet til armene. De udøde beveger seg langsomt mot Kratos, som nonchalant avventer deres bevegelser. Rask som en klapperslange kaster han seg mot den nærmeste i et rasende angrep. Sverdene suser gjennom luften, Kratos snurrer rundt som en ballerina med hundegalskap og de to fiendene blir med skremmende effektivitet forvandlet til skrotmetall og hakkemat.

Lenger inne i sumpen støter Kratos på noe han aldri har sett før: Fem hjelmkledde skjeletter med sverd der armene skulle vært. "Det er en direkte referanse til Ray

Harryhausens skjeletter", sier Tim Ross, sjefsprogrammerer på God of War II. For de uinnvidde var Ray Harryhausen en av de ypperste effektmakerne innenfor faget stop-motion. Han laget sekvensen i filmen "Jason og Argonautene" der Jason kjemper mot en hær av skjeletter. Det er vanskelig å ikke smile av denne digitale hyllesten til Harryhausen, særlig siden The Bog - banen som Tim Ross viser frem - nettopp handler om å finne Jasons gylne skinn. Underveis støter Kratos på menneskelige soldater som kjempet sammen med Jason. Det passer inn i det opprinnelige God of War-universet, og jeg er ikke i tvil om at alle journalistene i rommet tenker det samme: "La meg prøve!"

For God of War II får det til å krible i fingrene. Greit nok, spillet ligner på forgjengeren, men når den imponerte med både høy teknisk standard, velfungerende gameplay og gjennomarbeidet lyd og

bilde, kan det neppe sies å være noen ulempe. Men hva er grunnen til at Kratos nok en gang må i ilden? I God of War drepte Kratos den opprinnelige krigsguden Ares, etter at han hadde lurt Kratos til å drepe sin egen familie. Svaret skal finnes i intrigene som hele tiden dukker opp i den greske mytologien. For mens det bare var Ares som narret Kratos i God of War, er det nå selveste Zevs, gudenes overhode, som har sett seg lei på ham. Kratos er en langt mer hensynsløs og brutal gud enn Ares, og selv Zevs føler sin posisjon truet. Derfor fjerner Zevs alle kreftene og våpnene Kratos fant i God of War. Det er i seg selv en god historie, men samtidig en fremragende unnskyldning for å la deg starte på bar bakke. Det som skjer etterpå tar Kratos ut i en ny reise gjennom mytologien. Denne gangen må han til verdens ende for å finne Skjebnesostrene i et forsøk på å endre sin skjebne.



”Rask som en klapperslange kaster han seg mot den nærmeste i et rasende angrep. Sverdene suser gjennom luften”

Magiske gjenstander

I God of War 2 vil de tingene Kratos finner rundt omkring ha direkte innflytelse på gameplayet. Jasons gyldne skinn vil for eksempel skåne Kratos fra Medusaens forsteinende blikk. Mytologiens ulike magiske objekter gir Kratos helt andre forutsetninger for å klare seg etter hvert som han plukker med seg alle tingene.

- Kan vi forvente oss mer?, spør vi.

- Kan vi ikke bare si at vi gjerne vil ha noen

hemmeligheter? Det burde være svar nok.

Men hva betyr dette? Er God of War II bare en kosmetisk forbedret utgave av God of War? Langt i fra. - Det er alltid plass til forbedringer, sier Tim Ross, mens han slakter en kyklop. God of War II byr nemlig på både en finpussing av de gamle elementene, og en masse helt nye. La oss ta det fra begynnelsen. Ingen av de gamle formlene og våpnene vil være tilgjengelige, for Kratos får stilt et helt nytt sett til disposisjon. Tim Ross demonstrerte en magisk formel som sender piler etter fiendene. De var langt hurtigere enn Zevs' tordenkiler og tilsynelatende langt mer effektive. En magisk is-hagle ble også demonstrert. To brede trykkbølger av is sto ut fra Kratos' armer og viste seg effektive når fiendene skal elimineres kjapt. Naturligvis vil magiske formler og våpen kunne oppgraderes ved hjelp av de røde sjelene fiendene kvitter seg med når de dør.

Men det finnes andre ting enn nye våpen; Kratos har flere ess i ermet. Blant annet kan han bruke de

flammende sverdene til å svinge seg fra forhåndsbestemte punkter. Dette er en ganske åpenlys nyvinning for alle som har brukt fem minutter på å se for seg hva Kratos egentlig kunne være i stand til. Det de fleste derimot neppe hadde forestilt seg, er all vitenskapen som legges i en såpass enkel handling. Mannen bak God of War, David Jaffe, sa en gang at God of War mest av alt handlet om sinne og intensitet. Og det er tydelig allerede på dette stadiet i utviklingen av God of War II. Kratos svinger seg gjennom luften på en måte som får Tarzan til å ligne en giktplaget gammel mann.

Intensiteten finnes også i et annet nytt element. Nå kan Kratos nemlig til en viss grad bruke miljøene til sin fordel. Ved hjelp av sin overmenneskelige styrke klarer han å velte søyler slik at fiendene faller i bakken. Også kampene har fått en god dose mer intensitet, noe som er utrolig når man tenker på den formen for ukontrollert

villhet og raseri som eneren var fylt til randen med. I God of War danset Kratos rundt kyklopen, for så å levere en kniv i øyet på den som et siste dødsstøt. I God of War II avslutter Kratos kampen med å rive ut øyet på kyklopen, en handling så brutal at samtlige tilstedeværende ynket "Åååhh" mens ansikter ble skåret opp.

- Det er en måte å gjøre innsamling av øyne morsomt på, sier Tim Ross. Kyklopøyne fungerer åpenbart som enten føniksfjær eller gorgonøyne gjorde i God of War. Samtidig var det et herlig gjensyn med de beatmania-inspirerte kampene som gjorde slåssingen til mer enn bare tilfeldige knappetrykk.

Tim Ross lovet også at God of War II ville introdusere spilleren for Ikaros-vingene som ble droppet i det første God of War, selv om mekanikken mer eller mindre var på plass. Ikaros-vingene så vi likevel ingenting til på presentasjonen. Derimot så vi Kratos ridende på en griff laget av magma. Denne sekvensen minnet veldig om



Ikke sku hunden på hårene

Man kan ikke stole på fiendenes utseende i God of War 2. De minste fiendene kan også være de farligste. De små skurkene med øksene som rir på lykloper er for eksempel skikkelig seigglvede, mens en enorm lavaminotaur viser seg å ikke være den utfordringen han ser ut til. Det har selvsagt kommet til en rekke nye fiender, men det blir også noen gjensyn med velkjente motstandere fra originalen. Disse har dog blitt pusset opp med helt nye angrep og bevegelsesmonster, så det blir nok noe å bryne seg på likevel.



Kompromissløse Kratos

Brutale spill til store gutter. Det er det God of War handler om. Kratos er en iskald drapsmaskin, og med sine to bestekompir Blades of Chaos blir det mye blod og mye vold. David Jaffe, mannen bak God of War, holder et øye med utviklingen av oppfølgeren. "I spillverdenen er det sjeldent at en oppfølger er like bra som eller bedre enn originalen, men jeg tror at dette blir unntaket med hensyn til kvalitet, gameplay og historie. Jeg har alltid sagt at God of War var mitt drømmespill. Sånn er det ikke lenger. God of War 2 er virkelig spillet jeg alltid har ønsket å spille." Vi håper selvsagt dette blir spillet vi også alltid har hatt lyst til å spille, og gleder oss stort til release i begynnelsen av 2007, og et gjensyn med vår gode venn Kratos.



”God of War II ser ut til å bli spillet som banker spikeren i Playstation 2-kista med et øredøvende hammerslag.”

med et øredøvende hammerslag.”

Atletisk krigsgud

Kratos er en kraftkar, og etter at han ble utnevnt til krigsgud har han ikke blitt noe mindre. Han er tvert imot sterkere enn noensinne og har lært seg et par nye triks siden sist. Nå kan han for eksempel klatre opp loddrette vegger ved hjelp av Blades of Chaos, og det burde legge opp til enda større variasjon i både kamper og gameplay.

Et lite tilbakeblikk

Den oppmerksomme spilleren vil sikkert nikke gjenkjennende til Kratos' konflikt med Zeus. I Pandoras Tempel i originalen var det en mosaikk som viste en dødelig fa opp kampen mot gudenes konge.



Segas klassiske Panzer Dragoon og viste Kratos i luftkamp med en fiende. Mesteparten av tiden ble det bare skutt mellom de to duellantene, men Kratos la ikke bånd på råskapen. Til slutt kastet han seg opp på ryggen til den fiendtlige griffen, drepte rytteren ved hjelp av nok en beatmania-sekvens for så avslutningsvis å rive den ene vingen av griffen. Latter og ”Woo!”-rop akkompagnerte Kratos da han hoppet ned fra den vingeklippede griffen og suste mot bakken.

- Kan vi forvente oss mer?, spør vi. Tim Ross smiler. - Kan vi ikke bare si at vi gjerne vil ha noen hemmeligheter? Det burde nesten være svar nok.

Men det slutter ikke der. Vi blir lovet et større spill.

God of War vil være større enn forgjengeren på alle områder. Kampsystemet har enda mer finesse og dybde, noe som virker fantastisk når man tidligere har vært vitne til et sant festfyerverkeri av flammer, gnister og blod. Det vil også finnes flere skjulte våpen. Det eneste gjemte våpenet i God of War var Blades of Artemis, en stor, blå klinge som var uvanlig fin å bruke til å fjerne motstandernes lemmer. Tim Ross lovet også flere boss-er – det burde ha vært flere allerede i eneren – og jeg håper inderlig vi får se flere av kjempene.

Denne gangen vil det også være mer å gjøre for de små grå. Et av de ypperste eksemplene i God of War må være da Kratos skal samle et steinpuslespill der brikkene ligner forvokste Tetrisklosser. Banen som Tim viste frem hadde også en smart gåte. Et tempel står helt ute på kanten av et platå – det er rett før det vipper over kanten. Her handler det først og fremst om å gjøre tempelet tungt på den ene siden, slik at det kan tippes. Store vekter, som selvfølgelig må finnes først, dyttes inn i tempelet. Deretter handler det enkelt nok om å få Kratos til å gi tempelet den siste dytten, litt sånn som bankingen på sirkelknappen i God of War. Deretter er det en enkel

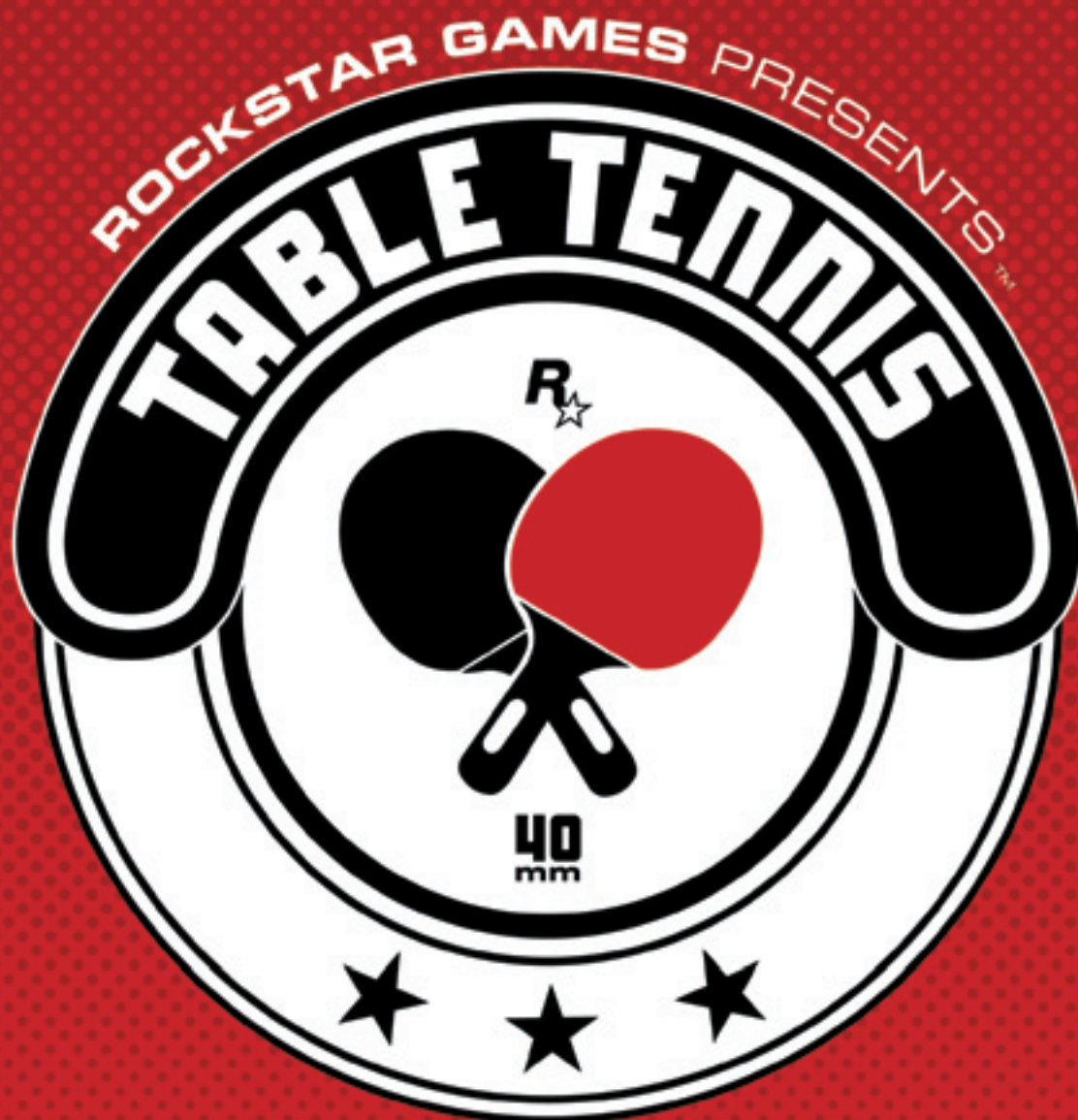
oppgave å skaffe seg det gyldne skinn.

Nye fiender, eller gamle med nye bevegelsesmønstre, er allerede nevnt. Men God of War II vil også by på samarbeid mellom fiendene. Små fiender med økser kan nemlig ri på kykloperne, og dette gjør dem dobbelt så farlige. Denne utviklingen gjør det nødvendig å eliminere de små karene først og så kjapt som mulig, før man går i gang med kykloperne. Tim Ross var full av selvtillit, selv om den koden han viste frem og spilte med ikke var helt stabil. Han hadde god grunn til å være stolt. God of War II ser ut til å bli ”mer av det samme”, bare enda bedre enn før. Personlig var han ikke i tvil om hva God of War II presterer:

- God of War er din PS2 satt i overdrive. Det er et av de siste store spillene til maskinen.

Det er vanskelig å tvile. Ross sin kommentar styrkes av firmaets bakgrunn og tidligere utgitte spill. God of War II ser ut til å bli spillet som banker spikeren i PS2-kista med et øredøvende hammerslag. Det er bare synd jeg ikke får se det vidunderlige Hellas igjen for begynnelsen av 2007.

_Asmus Neergaard



IN STORES MAY 26
ON XBOX 360™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS



Anmeldelser



Den nedre skjermen er ikke bare for å se seg rundt. Med de fire knappene på toppen velger du våpen, i midten nede har vi scan-visiret og trykker du på knappen nede til høyre inntar du alternativ form.

Metroid Prime: Hunters

Nintendos førstedame Samus Aran gjør en bunnsolid debut på DS

Informasjon

Plattform Nintendo DS

Utvikler Nintendo

Utgiver Nintendo

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1-4

Anb. alder 12 år

Testet versjon Amerikansk

Pluss Helstøpt og presis kontroll, flott grafikk, omfattende onlinedel, solid enspillerdel.

Minus Av og til litt repetitivt.

DSen har hatt en utrolig vår. Eller, ikke bare vår. DSen har hatt en jevn strøm av kvalitetsspill nesten helt siden starten, og nå har utvalget blitt helt enestående. Like før jul sjosatte Nintendo maskinens onlinemuligheter sammen med releasen av Mario Kart. Noen barnesykdommer var det, det er ikke til å stikke under en stol, men det var moro som pokker. Og nå kommer Nintendos neste store gallionsfigur seilende. Samus Aran. Og vi kobler oss opp igjen, og spiller videre. For Metroid Prime Hunters er et hett online FPS med en fet enspillerdel. Ikke motsatt.

Men for å begynne i den ene enden. Enspillerdelen. Du er dusørjegeren

Samus Aran, og er på enda et oppdrag for Føderasjonen. Denne gangen har de snublet over et signal fra en gammel utdødd rase; «Hemmeligeten til ultimatakt ligger i den Alimbiske planetklyngen.» Denne meldingen gjentas på en åpen radiofrekvens. Hvemsomhelst kan ha fått den. Og hvis ultimatakt havner i gale hender, så bla bla bla. Du kan lekse. Med andre ord, du er ikke den eneste dusørjegeren som er ute på tokt.

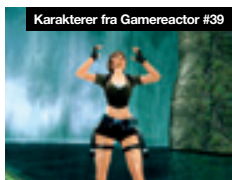
Online minner Hunters litt om Quake 3 eller Unreal. Det er rask, eksplosiv action, masse tempo og masse krutt hele veien. Alle de andre dusørjegerne tilhører andre raser, med sine unike

våpen og alternative former (Samus har for eksempel Morph Ball). Du har syv ulike jegere å velge mellom, og jeg for min del har falt for Trace. Han liker turer i skogen og hjemmekos foran peisen. Ja, også er han en hissig krigsmaskin med en forkjærlighet for sniper, og en alternativ form som er så rask og rasende at selv ikke Mario hadde klart å holdt følge i sin blodrøde gokart.

Hunters har et nærmest perfekt gamedesign. Det er utrolig velbalansert, og de ulike planetene er smart konstruert. Enspillerdelen er på sett og vis tilrettelagt for å forberede deg på en verden online. Det er ikke mange små ufarlige fiender, men noen store sinte

Petter mener:

For et drøyt år siden, da jeg testet en demoversjon av Metroid Prime Hunters for første gang, var jeg bombesikker på at Samus kom til å skuffe stort. Jeg tok feil. Dette er et utrolig vellaget, velbalansert og veldesignet actionspill med mengder av gode kvaliteter. **9/10**
 _Petter Engelin



Karakterer fra Gamereactor #39

Tomb Raider Legend 8/10
PS2, PC, Xbox, X360 / Eidos

Guitar Hero 8/10
PS2 / Harmonix

Singstar Rocks 7/10
PS2 / Sony

Animal Crossing Wild World 8/10
Nintendo DS / Nintendo

Resident Evil: Deadly Silence 9/10
Nintendo DS / Capcom



Dragon Quest VIII 8/10
PS2 / Level 5

Phoenix Wright: Ace Attorney 8/10
Nintendo DS / Capcom

Outrun 2006: Coast 2 Coast 6/10
Xbox, PS2 / Sega

Battlefield: Modern Combat 7/10
Xbox 360 / EA

Rogue Trooper 3/10
PS2, Xbox, PC / Eidos



Daxter 9/10
PSP / Ready at Dawn

Blazing Angels 7/10
Xbox, Xbox 360 / Ubisoft

Commandos Strike Force 5/10
PS2, Xbox, PC / Pyro Studios

Final Fight: Streetwise 3/10
PS2, Xbox / Capcom

Ape Escape 3 6/10
PS2 / Sony



Det er mange ulike våpen å velge mellom, blant annet en iskanon som riksjetterer fra veggene, et helt nydelig snikskyttervåpen og en elektrisk puls som skaper forstyrrelser på skjermen til den spilleren som blir truffet.



Kanden, Spire, Weavel, Sylux, Noxus og Trace heter Samus dusørjegerkollegaer. De har alle ulike kampstiler, våpen og bakgrunnshistorier. Vi regner med at vi får se mer av dem fremover, for eksempel i Wii-oppfølgeren til Smash Bros Melee.

dusørjegere som er ute etter å henge din hjelm over peisen på hytta.

Styrekruset fungerer som WASD gjør på PC, og stylusen blir som musen. Det føles faktisk relativt intuitivt selv om selve grepet blir litt rart. Problemet er at jeg ikke orker å spille så lenge av gangen, fordi jeg får så vondt i venstre tommel, noe som raskt utvikler seg til seriekramper i begge henda, inntil jeg ligger på gulvet og vrir meg i intense smerter. Jeg må bare ta meg noen pauser i de mest hektiske matchene. Bosskampene og onlinedystene er verst. Og det er selv om jeg har kjøpt meg en ekstra stor nerde-stylus på størrelse med en vanlig penn. Med den lille blir det enda verre.

Frøken Aran er et nummer eller to for stor for sine egne sko. Hun sikter litt høyere enn maskinen tillater. Selv om filmsnuttene er så skinnende at du må se dem med solbriller, så varer de aldri lenger enn fire-fem sekunder. Og selv om du sloss mot åtte boss for den store stygge ulven, så er det i praksis bare to bossmodeller med små endringer fra gang til gang. I tillegg går du gjennom en del av spillet flere ganger, men det er jo vanlig i Metroid-serien.

Grafikk og lyd er i særklasse. Spillet

glir helt utrolig jevnt, aldri trøbbel med slowdowns, ikke engang når du spiller over nettet. Opptil fire stykker kan kjempe online, og finner du noen du liker, kan du enkelt legge dem til i din venneliste, en funksjon som savnes i Mario Kart. Du kan også snakke med alle i vennelisten din via mikrofon. Fabelaktig. Har du lyst til å trene litt før du går online kan du også spille raske kamper mot bots. Og det er ikke dum kanonføde det er snakk om. Alle botene har tre ferdighetsnivåer, fra litt utfordrende til inni granskauen vanskelig.

Jeg har lagt ned mange timer i Metroid Prime Hunters. Online og offline. Enspillerdelen byr på drøye ti timer romeventyr, og kobler du deg opp på verdens vide vev, så er det mange, mange flere i vente. Og etter en del sene kvelder i verdensrommet, har jeg hender som Jahn Teigen, og går med begge armene i fatle. Og jeg har jeg dedikert en hel vegg på hytta, for jeg har fått en hel haug med hjelmer.

Carl Thomas Aarum

9/10

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9 Bærbart action i toppklasse!

2006 FIFA World Cup Germany

Same shit, same wrapping

Plattform PS2, PC, GC, Xbox, Xbox 360 Utvikler EA Sports Utgiver EA Genre Sport
Utgis Ute nå Antal spillere 1-4 Testet versjon PS2 PAL, Xbox 360 PAL Anb. alder 3 år

VM i Tyskland står på trappene og tradisjonen tro får sluttspillet sitt eget spill til samtlige plattformer. Stilen er den samme som i FIFA 2006, men utformingen har fått noen runder i sminken. Og da satt vi der igjen, med et fotballspill fra EA i nevene. Det er ikke lenge siden sist vi testet Road To World Cup til Xbox 360 - metningsgrensen nærmer seg med stormskritt.

Det hele starter som en positiv opplevelse, det lukter nyvinning av den grafiske utformingen på menyene. Men der slutter også hvetebrødsdagene. Gameplay og grafikk under matchene er som det pleier. En ny straffe- og cornervariant, samt et "publikumskamera" rettferdiggjør ikke et helt nytt spill. Dette er på ingen måte dårlig i den forstand at en river seg i håret og spytter på coveret. Kampene er som alltid spennende og kontrollen er god, men jeg får ikke noe jeg ikke allerede kan få i FIFA 06 på PS2 og ikke minst Road To World Cup på 360en. Dog blir det et deilig gjenhør med nasjonalsangen etter å ha banket Sverige i VM-finalen. Söta bror står forsmådd igjen på gresseteppet og lurar på hva som akkurat kjørte over dem.

Spikeren i kista, det som virkelig skrinlegger planene om å anbefale dette spillet til de som allerede har 06-versjonen, er mangelen på spilleridentiteter. Jeg klarer ikke helt å glede meg over Norges og min vei til sluttspillet når Kristoffer Hæstad er like høy som John Carew. Når ble Christer Basma "Mr. Poster-Boy" med Brad Pitt utseende? No offence, han er en god spiller, men ikke akkurat det vakreste

frimerket i samlingen. Den eneste spilleren i Norges startoppstilling jeg med hånden på hjertet kan si er gjenkjennelig er John Arne Riise. Han likner i tillegg skikkelig på seg selv. På godt og vondt. Foruten Norges tapre menn så er det 124 andre landslag å ta kontroll over. Og man kan selvsagt spille på alle de 12 offisielle kamparenaene i Tyskland.

Men som kjent så er det ikke grafikken eller utseendet på spillerne som skiller et godt fotballspill fra et middelmådig. Det er følelsen og gameplayet. Følelsen av ballkontroll og laginnsats. At dine ellevte utvalgte jobber sammen mot et mål de selv ikke har AI til å favne om. De er kun brikker i ditt system, men i ny og ne bryter en av de ut av samspillet og utfører et lite stykke fotballkunst. Det er fotballspill på sitt beste. 2006 FIFA World Cup Germany har litt av dette i seg, men vi har sett det så altfor mange ganger før. EA - lag et nytt fotballspill når dere har noen nye ideer. Dette har vi sett før.

David Skovly

6/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhet 5 Ingen store nyheter...





Godt stemmeskuespill

Funcom har jobbet hardt med spillets mange og lange dialoger, og det merkes. Kvaliteten på stemmeskuespillet er av ypperste klasse, og det er med på å gjøre dette mer troverdig.

Drømmefall: Den Lengste Reisen

Seks år senere forteller Funcom videre, og vi lytter ...

Informasjon

Plattform PC, Xbox

Utvikler Funcom

Utgiver KE Media

Genre Eventyr

Utgis Ute nå

Antall spillere 1

Anb. alder 16 år

Testet versjon PAL

Pluss Fantastisk grafikk, enestående historie og fremragende skuespillere.

Minus Noe enkelt gameplay, og det sluttet så plutselig?

Jordens maktbalanse er endret. Europa ligger i ruiner, USA styres av et gigantisk selskap, og Afrika har blitt den nye stormakten. Zoë Castillo er en 20 år gammel bioingeniørstudent som befinner seg i Casablanca. Året er 2219. Zoë har droppet ut av skolen og mangler en mening med livet. Heldigvis skal hun snart finne en.

Drømmefall er oppfølgeren til Den Lengste Reisen, der vi for første gang ble presentert for en framtid med verden splittet i to deler; en for vitenskap og en for magi. Hovedpersonen April Ryan var en skifter, hvis oppgave var å opprettholde balansen mellom verdenene. Den Lengste Reisens utrolige gameplay og historie førte til utallige utmerkelse og priser, og det ble kåret til "Game Of The Year" i flere medier. Spørsmålet er om oppfølgeren kan leve opp til forventningene.

Overalt hvor Zoë snur seg ser hun skjermer. På dem viser det seg en liten jente som hvisker "Finn henne. Redd

henne". I begynnelsen tror Zoë dette skyldes en økende forekomst av støy på verdensnettet som har forstyrret all digital kommunikasjon den siste tiden, men da det skjer flere mystiske hendelser blir hun kastet ut på en reise som tar henne med mellom verdener.

Drømmefall finner sted ti år etter Den Lengste Reisen. Ragnar Tørnquist og resten av Funcom har levert en av de beste historiene som noen gang har blitt fortalt innenfor rammene av et spill. Hovedkarakterene Zoë, April, og Kian skildres med en troverdighet som bør være et forbilde for andre spillprodusenter som vil redde eventyrsgangeren fra å dø ut. Dialogen er av ypperste klasse og skuespillerne i den engelske versjonen, som undertegnede testet, fortjener lønna si ned til minste krone. Resten av persongalleriet, bestående av de mange skapningene man møter underveis, er også svært godt skildret. Funcom har laget et voksent spill med et

hendelsesforløp som krever innsikt og forståelse i både kultur, religion, vitenskap og historie for ikke å gå glipp av deler av handlingen. Menneskene i spillet handler ut i fra motivasjon som ikke nødvendigvis blir forklart så tydelig. Det være seg stolthet, frykt, ære, eller usikkerhet. Man får følelsen av å møte ekte mennesker med egne historier og egne liv som er med på å øke troverdigheten til Drømmefall enda et par hakk.

Grafikkmessig stråler også spillet, det vil garantert gi deg inntrykk som får nakkehårene til å reise seg både av skrekk og fryd samtidig. I byer vises reklamesnutter på skjermer i bakgrunnen, i naturomgivelser er årer i trær og refleksjoner på vannet gjengitt perfekt. Lyddesignet er også av høy kvalitet med lydsekvenser som understreker og støtter opp om stemningen.

Derfor er det med et tungt hjerte jeg må si at Drømmefall skuffer. De av oss

Petter mener:

Den Lengste Reisen er sammen med Grim Fandango det beste eventyrspillet jeg har hatt gleden av å teste. Forventningene til Drømmefall har derfor vært skyhøye, og Funcoms oppfølger svarer med å levere en utrolig story, levende karakterer, herlig grafikk, supre stemmer og smarte gåter. **9/10**
_Petter Englin



I det ene øyeblikket er Zoë i en skitten amerikansk storby, og i neste befinner hun seg i en middelalderstenkjeller. Så det er jo egentlig ikke så rart at hovedpersonen i Drømmefall, Zoë Castillo, er litt forvirret i store deler av spillet.



som har opplevd det geniale Den Lengste Reisen vet at Funcom er i stand til å skape virkelig spillmagi, mens Drømmefall ender opp som en slags hybrid mellom spill og film. Historien er så tydelig i fokus at det blir lite plass for gameplay og følelsen av å utforske den fantastiske verdenen Drømmefalls grafikere har malt opp.

De definerende øyeblikkene i Den Lengste Reisen, som oppfordret til nysgjerrighet og engasjement er erstattet av en overfladisk presentasjon som setter spilleren til side. Drømmefall vil rett og slett for mye, og ender mest opp som film, ikke spill.

Gameplayet er ikke helt tilfredsstillende heller. Selv om Funcom skal ha et stort pluss i marginen for å prøve å gjøre noe nytt ved å innføre et kamplement i eventyrspill er ikke dette særlig gjennomført. Kampene blir mest irriterende. Kunne ikke Funcom heller videreutviklet sjangerens egentlige kjennetegn; oppgaveløsningen? Drømmefall er heller ikke på langt nær det vanskeligste spillet du kommer til å spille i år.

Slutten er kanskje det verste med hele spillet. Når Drømmefall virkelig

begynner å bli spennende og man sitter og biter negler og venter på hvordan alle de løse trådene skal nøstes opp: Ja, da bestemmer Funcom seg rett og slett for at det hele er over. Spillet slutter, og det som skulle vært et crescendo, blir et knallhardt antiklimaks. Et tredje kapittel er planlagt, men i følge Ragnar Tørnquists personlige weblogg er det ikke garantert at det kommer et nytt avsnitt. Det er flere avgjørende faktorer som spiller inn, blant annet salget av Drømmefall.

Dette vil uansett gi deg flere gode opplevelser, og det er nesten verd å investere i et norsk spill bare for å støtte utviklingen videre. Om Drømmefall får den samme suksessen som Den Lengste Reisen, gjenstår å se, og det er ingen tvil om at spillet fortjener all oppmerksomheten. Rundt 15 til 20 timers god underholdning får du uansett. Det er bare det at vi vet at Funcom kan så mye, mye bedre.

Martin Rosmo Hansen

7/10

Grafikk 10 Gameplay 7 Lyd 10 Holdbarhet 7 **Flott historie, men litt lite faktisk gameplay**

Rampage: Total Destruction

En gammel kjempe faller

Plattform Gamecube, PS2 Utvikler Pipeworks Software Utgiver Midway Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 12 år

Hei! Mr. Rampage! Herre, den karen er det lenge siden jeg har sett. Hvor lenge er det blitt? Det må jo være minst 15 år? Hva jeg har gjort alle disse årene? Tja, kan jo ta highlights; jeg har gjort ferdig en hel del skole, funnet min hylle her i livet, runda Half-life, gått på universitetet, jobbet noen år som freelancer i Gamereactor, før jeg ble tilbudt rollen som redaktør for snart ett og et halvt år siden. I tillegg har jeg funnet meg verdens flotteste jente, og vi er sammen på sjuette året. Ja, også har jeg runda Half-life 2. Hva med deg? Ingen verdens ting sier du? Absolutt ingenting? Null? Hehe, du har jo i alle fall den gode gamle sjarmen din! Hva, ikke den heller? Hm. Hva kan jeg si? Synd.

Omtrent sånn ville en samtale gått om jeg hadde møtt George, Lizzie eller Ralph på gaten i Oslo. David og jeg satt oss ned med åpne sinn, og ville se en gammel arkadekjempe gjenoppstå i skinnen av fordums storhet. Hah! Snakk om duster...

Spillet er kjedelig allerede på første brett. Som i gamledager skal du rive ned så mange bygninger du orker. Vi har dog fått en ekstra dimensjon siden sist disse monstrene herjet storbyene verden over. Den er selvsagt med, men den gjør forferdelig lite utslag på gameplayet. Hadde vi hatt en by på litt størrelse, hvor man kunne løpt rundt å knust hva man ville, så hadde det vært en start. Her får du stadig én gate å slå

deg løs på. Så den egentlige nyheten er at bygningene kan stå bak hverandre. Det er alt som har skjedd på alle disse årene. Imponerende, hva?

Kontrollen er hårreisende dårlig. Den reagerer ikke riktig og den er tung å komme inn i. Grafikken er langt under pari, i beste fall forrige generasjons standard og animasjonene er ikke noe å skrive til noen om. Og det virker som Midway bare har laget to-tre ulike baner som rullerer. For alt er helt likt. Og det er bare ikke noe moro. Aldri.

Er det noen som kan historien i Rampage? Jeg kunne den ikke før nå. Vel, de monstrene er ikke bare monstre, de er egentlig vanlige mennesker som skulle teste ut en ny type brus. Brusen er i og for seg ganske god, men en av bi-effektene er at du blir et enormt monster som knuser verdensmetropoler. Synd.

Har du av en eller annen grunn en syk trang til å ødelegge store byer, så vil jeg heller anbefale The Incredible Hulk: Ultimate Destruction som kom i fjor høst. Det er i og for seg ikke et suverent spill det heller, men det er minst 700 ganger bedre enn dette.

Så selv om Rampage og jeg var gode venner for mange herrens år siden, så er ikke dette et hyggelig gjensyn. Total Destruction burde aldri vært laget i 2006. Det burde ikke vært laget i 1996 heller. Eneste grunnen til at det redder en toer er at jeg kan spille de to andre spillene i serien. Likevel, helt klart et av årets dårligste. Jeg håper apen George klatrer opp redaksjonsbygget og knuser vår PlayStation. Nå. Jeg orker ikke mer.

Carl Thomas Aarum

2/10

Grafikk 5 Gameplay 2 Lyd 4 Holdbarhet 2 **Skammelig dårlig**



Jeg brukte mange timer på gamle Rampage da jeg hadde det på en 5 1/4" diskett til PC i gamle dager. Men det har skjedd altfor mye med spillbransjen, og altfor lite med Rampage siden den gang.



Utvidelser

Utvidelser kan stort sett deles i to båser. Enten lages det for store endringer i gameplayet, eller så blir det for lite nytt. Til tross for at denne ekspansjonspakken inneholder en del nye ting, så havner den stadig i den siste kategorien.

Black & White 2: Battle of the Gods

Lionhead utvider sin mytologi med nye guder, flere øyer og flere oppdrag

Informasjon

Plattform PC
Utvikler Lionhead Studios
Utgiver EA
Genre Strategi
Utgis Ute nå
Antall spillere 1
Anb. alder 12 år
Testet versjon Retail

Pluss Flott visuell side, god kontroll, velfungerende kunstig intelligens

Minus Ikke nok nytt innhold, noen av nyhetene er nesten bare små minispill.

Jeg må tilstå at jeg ikke rakk å spille Black & White 2 helt til siste slutt. Det var for mange andre spill som presset på. Men heldigvis kan jeg helt smertefritt kaste meg ut i utvidelsen likevel. Som tidligere må du bestemme deg for om du vil være den gode og barmhjertige guden som blir akttet blant sine tilbedere for sine gode gjerninger, eller om du vil være den hensynsløse tyrannen som alle frykter. Foruten dine små menneskelige tilbedere, så har du jo også spillets store varemerke, nemlig ditt store kjæledyr. Det fungerer som en slags medhjelper og din høyre hånd. Og man må selv sørge for oppdragelsen. Den gode gud vil kose og kjæle med sitt dyr som belønning for moralsk god oppførsel. På den andre siden kan du velge å slå og kjefte, og få en sint og aggressiv stedfortreder på jord.

Nye ting denne runden er selvsagt

flere bygninger, gudekrefter og øyer. Alt dette er vel og bra, men den mest bemerkelsesverdige nyvinningen er et nytt kjæledyr. Som gammel Turtles-fan fryder det hele mitt hjerte at Lionhead har gitt meg muligheten til å oppdra en skilpadde. Det tok ikke lang tid før jeg hadde en fullvoksen skilpadde ved navn Michelangelo. I tillegg har det kommet en rekke mer eller mindre eksentriske oppgaver. Hva sier du til en runde curling for eksempel? Eller hva med å skyte på blink med lyn som ville gjort selveste Zevs grønn av misunnelse. Det er riktig nok ganske artig, men om det egentlig tilfører spillet noe særlig, kan diskuteres. Lionhead-gutta burde hatt litt ekstra features å skrive bak på coveret. Det er i og for seg ikke noe som trekker ned, overhodet ikke, det er bare ikke her drivkraften til Black & White 2 ligger.

Personlig sliter jeg litt med å være en

ond gud, men jeg vet at flere her på redaksjonen ikke lar seg be to ganger for å dele ut litt dask. Og nettopp det er en av B&Ws styrker. Du må ikke gå i noen opptråkket sti, du kan trække din egen.

Battle of the Gods finner ikke akkurat opp kruttet og hjulet samtidig, men flere timer i selskap med det velkjente gameplayet er absolutt ikke til å kimse av. Dette, sammen med en aldeles lekker grafisk side, gjør det til en fornøyelse å se mer til min lojale menighet, mitt trofaste kjæledyr og de guddommelige utskeielsene jeg kan rote meg bort i. Utvidelsen er tiltalende, men ikke absolutt nødvendig.

Steen Marquard

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8
Bra, men ikke et must

Aarum mener:

Det er alltid hyggelig å være gud. Herske over en gruppe mennesker, la sin vilje skje, la sitt rike komme. Faktisk ikke så ulikt den jobben jeg gjør til daglig i Gamereactor. Uansett, Battle of the Gods er en utvidelse uten noen virkelige utvidelser, og kunne i en perfekt verden vært en stor patch i stedet. Men for all del, det er jo morsomt likevel.

7/10

Carl Thomas

Splinter Cell Essentials

Sam Fisher sniker til seg et middelmådig spill

Plattform PSP Utvikler Ubisoft Utgiver Ubisoft Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 (2 online) Testet versjon Retail Anb. alder 16 år

Splinter Cell er kjent for å presse konsollene til bristepunktet med tanke på ytelse, og hoster alltid opp en historie mettet med politiske intriger og snikete action fra ende til annen. Nå sniker spillet seg inn på bærbart beite, og gir alle oss som liker å spille mens vi er mobile en mulighet til å snike oss rundt med nattsyn-briller og lydtempet skytevåpen.

Sam Fisher er i trøbbel. Han blir mistenkt for terrorisme på høyt nivå, og det blir din oppgave å renske ham. Dermed er det duket for gjentakelse av gamle oppdrag, mens man samtidig blander litt nytt inn i miksen. Resultatet er en underholdende opplevelse med en ekkel snikende følelse av at noe ikke er som det skal.

Muligheten til splitthopp i smale korridorer er inkludert i denne håndholdte utgaven, og man kan forstøtt overrumple uvitende motstandere ved å hoppe ned på dem. Man har også muligheten til å bruke dem som skjold og avhøre dem i samme slengen. Men selv om spillet byr på mange kule triks og spillvariasjoner, er det ikke nok til å redde spillet fra sine alt for mange tullefeil.

Spillkontrollene har blitt redesignet, og man trenger ikke spille lenge før man oppdager at spillet bokstavelig talt skriker etter litt fler knapper og en analog stikke til. Det tar svært lang tid å venne seg til kontrolloppsettet, men som mye annet går det jo greit til slutt. For å endre synsvinkel må du holde inne sirkel og bruke analogstikken til å flytte kameraet. Tungvint, men greit nok.

Når man hever våpen vil man også legge merke til at kontrollene endrer seg. Man bruker piltastene til å zoomme inn og ut, evt ta vekk våpen igjen, og man bruker handlings-knappene (O, X, etc) til å bevege seg med. Dette fungerer overraskende bra, men savnet etter en analog spak til er fortsatt meget tilstedeværende.

Nivåene er store, noe som betyr at man underveis blir sittende å vente på at neste del skal lastes inn. Teksturene spillet byr på er slurvete, og det er svært vanskelig å se hvilke deler av veggene som er mulig å klatre i. I tillegg har Ubisoft valgt å ta vekk all naturlig belysning, noe som fører til at man konstant må bruke nattsynsbrillene. Å spille gjennom et helt spill iført disse brillene er mildt sagt kjipt, siden alt ser sort/hvitt ut.

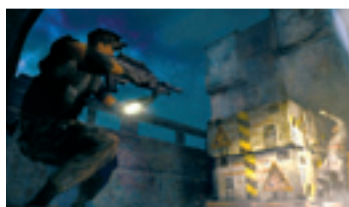
Om ikke spillets småfeil irriterer deg, så vil antagelig kameraets krumspring være den siste dråpen som får det til å renne over. Objekter forsvinner når de kommer for nærme kameraet, så om du setter synsvinkelen nær bakhodet til Sam Fisher får du se hva mannen har i hodet. Det er vel en bonusfunksjon i tillegg til nattsyn- og varme-brillene?

Splinter Cell Essentials gir følelsen av å være et halvferdig hastverksarbeid, og gjenspeiler på ingen måte den kvaliteten vi er vant med fra de tidligere spillene i serien.

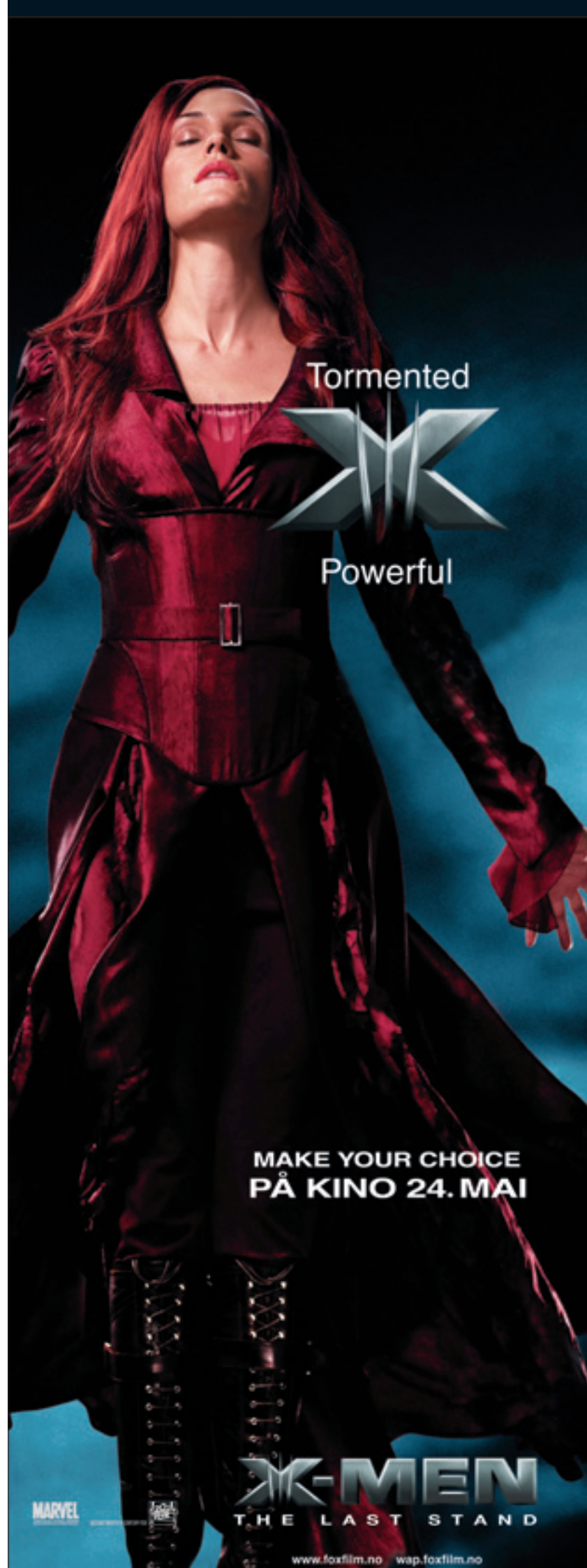
Richard Imenes

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 7
Burde vært pusset på litt mer



Splinter Cell Essentials føles ikke helt ferdig. Kameraet og kontrollene er de største problemene, men den kunstige intelligensen burde også strammes opp litt. Flerspillerdelen er også ganske ubrukkelig.



MARVEL

X-MEN
THE LAST STAND

www.foxfilm.no wap.foxfilm.no



Mange nye triks

Agent 47 har i Blood Money lært seg en del nye, lekre ferdigheter. Nå kan han blant annet raskt gjemme våpenet bak ryggen om noen uventede skulle passere mens han lader sin gigantiske snikskytterifle. Han kan også ta fiender som gisler og bruke dem som skjold mot fiendtlig ild, og desammere fiendene med bare hendene. Ganske snedig, og utrolig gunstig når situasjonen er der.

Hitman Blood Money

Den danske leiemorderen fortsetter i kjent stil

Informasjon

Plattform PC/PS2/Xbox
Xbox 360

Utvikler IO Interactive

Utgiver Eidos

Genre Action

Utgis 26. mai

Antall spillere 1

Anb. alder 18 år

Testet versjon PC,

Gold/Xbox 360, PAL

Pluss Utfordrende
varierende og teknisk
sett vakkert.

Minus Fumle kontroll
og få nyheter.

Danske leiemorderspill har alltid hatt en spesiell plass i spillsamlingen min. Kjærligheten til skallede og klonede drapsmaskiner fra andre siden av Skagerrak begynte for min del i 2000, da IO Entertainment slapp Hitman: Codename 47. Deretter har det gått både opp og ned for vår dresskledde kompis 47, og derfor var det naturligvis spennende å begynne på årets utgave.

Som spillets tittel Blood Money antyder, har penger fått en viktigere rolle denne gangen. Vår venn 47 får betalt for jobbene han utfører – og i denne sammenhengen vet dere sikkert hva slags jobber det er snakk om. Skjøtter man sin oppgave pent og smidig uten å legge igjen haugevis med døde sivilister, får man bedre betalt. Oppdragsgiverne dine vil gjerne unngå å rette nødvendig oppmerksomhet mot seg selv, og det er få ting som er mer irriterende for en hemmelig organisasjon enn en CNN-reportasje rett etter en blodig massakre

på et turisthotell.

Pengene man tjener etter hvert oppdrag kan man bruke til å bestikke vitner og politi slik at de holder kjeft, og risikoen for at du blir gjenkjent i fremtiden blir dermed mindre. Pengene kan også brukes til bedre informasjon om det kommende oppdraget, slik at du får forberedt deg bedre. Har du opptrådt profesjonelt og fått enda mer penger til overs, kan du også oppgradere våpnene dine. Spillet inneholder omtrent 50 ulike skytevåpen, og man kan oppgradere noen av dem. Det merkes at Hitman i enda større grad har blitt en simulator – man kan bruke alt man finner for å kverke ofrene sine. Man kan til og med rigge ulykker, slik at ingen i det hele tatt vil tenke at en skallet fyr var i nærheten da hjertet sluttet å slå.

Fiendenes intelligens ble forbedret i utviklingen av det forrige spillet, Contracts. Tidligere var det enten eller: Enten unngikk man å bli oppdaget, ellers

måtte man løpe. Nå kan vakter og fiender bli mistenksomme uten å umiddelbart løpe etter deg som en bikkje i elgjakta. Her spiller tidligere oppdrag inn, og hvis ingen har lagt merke til deg tidligere, har du bedre mulighet for ikke å bli gjenkjent. Det har blitt veldig mye enklere enn før å spille på ulike måter, og bruke forskjellige strategier. I tidligere spill har det nesten ikke gått an å gjøre annet enn å spille defensivt, smygge og bruke list. Prøvde man på noe annet endte det som oftest med fornedrelse. I Blood Money kan man storme frem, men selv om det er fristende å skyte seg gjennom vakter og nysgjerrige sivile, er det på ingen måte lettere enn å liste seg. Aggressivitet får flere politimenn, vakter og lignende til å angripe, og i Hitman har man aldri et stort lager med våpen og ammunisjon tilgjengelig. Man får også som sagt dårligere betalt for mer klissete arbeid. Alt dette gjør at man virkelig tenker seg

Jesper mener:

Hitman 2: Silent Assassin var et riktig bra spill. Siden den gang har dog danske IO Interactive blitt plagsomt late og fylt de to siste spillene i serien med ulike elementer fra de to første Hitman-titlene. Blood Money føles utdatert, låst og veldig, veldig ujevnt. Dessverre. 5/10
_Jesper Karlsson



47 kan ta på seg klærne til alle sine ofre. I Blood Money har garderoben blitt enda større enn før, og inneholder blant annet en mørkerosa fugledrakt hentet fra klassiske Sesame Street. Kanskje ikke så skremmende, men ganske morsomt.

om før man avskirer våpenet sitt.

Selv om grafikken i Hitman: Blood Money ikke er revolusjonerende eller proppet med hypermoderne effekter, inneholder spillet likevel en del tekniske godsaker. Ikke minst det faktum at banene nå er flere ganger større enn i det forrige spillet, og at grafikkteknologien Glacier gjør det mulig å ha flere hundre detaljerte karakterer på skjermen samtidig. En av banene utspiller seg under Mardi Gras-festlighetene i Louisiana. Følelsen av å forfølge byttet sitt på gater som formelig er stappet fulle av festende mennesker er fantastisk.

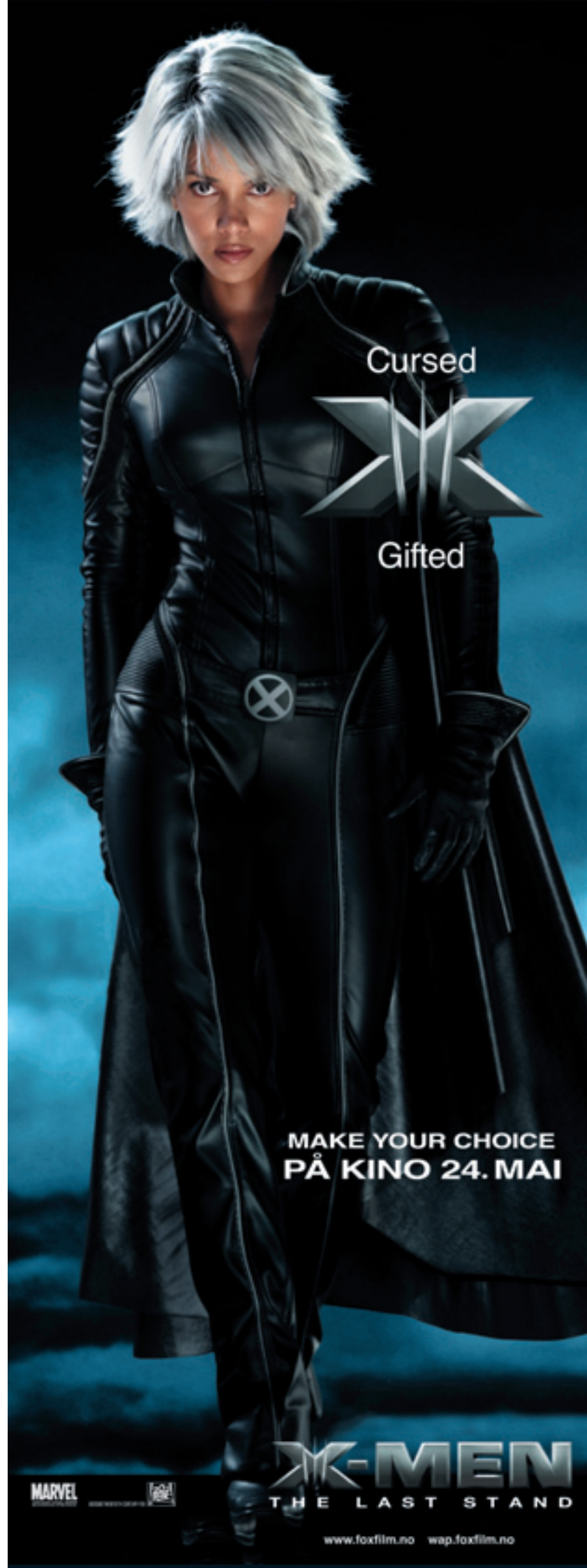
Dessverre lider likevel Blood Money av en del svakheter. Den største er den uforandrede spillkontrollen og det tidvis litt forvirrende banedesignet. Det har ikke skjedd spesielt mye på denne fronten siden det første spillet kom for seks år siden. Spillkontrollen har vært en svakhet i Hitman-spillene siden starten, og selv om den er marginalt bedre i Blood Money, når den ikke opp til det nivået som vi for eksempel finner i Splinter Cell-spillene - der selve smygingen er omtrent 850 ganger smidigere. Ekstra frustrerende er det

når man virkelig har lagt opp en vannrett plan, plassert våpenvesker på strategiske steder – og så går hele greia i dass fordi man mislykkes med en enkel kvelning på grunn av den bristende kontrollen. Selv om fiendeintelligensen er bedre, synes jeg at Blood Money av og til faller tilbake i gamle spor og blir dritt vanskelig. Det føles i blant som om fiendene kan lukte seg til hvor man har gjemt seg. Nå vet jeg ingenting om 47 har alvorlige problemer med sin personlige hygiene, men jeg går ut i fra at de som klonet ham frem i hvert fall tok høyde for det. IO Entertainment har fornyet Agent 47 på en ytterst forsiktig måte, noe som vil si at den innbitte Hitman-fansen trolig vil elske dette spillet. For til tross for svakheter er Blood Money fortsatt såpass unikt, utfordrende og rikt på atmosfære at jeg kommer til å fortsette å kvele uvitende skurker med pianostrengen min.

._Martin Forsslund

7/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 8
Stodig kveletak



MARVEL

FOX

X-MEN
THE LAST STAND

www.foxfilm.no wap.foxfilm.no

Buzz: The Big Quiz

Påfylling til Buzz

Plattform PS2 **Utvikler** Relentless Software **Utgiver** Sony **Genre** Party **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-8 **Testet versjon** PAL **Anb. alder** 3 år

Lørdagskveld. Tre hyggelige sunnmøringer i sofaen, god drikke i den ene hånda og en buzzer i den andre. Den siste versjonen av Buzz er på skjermen. Kvelden er fullkommen.

Pubquizer er stappfulle landet over. Quiz er in. Quiz er hot. Alle vil på quiz. Sportsquiz, vinquiz, filmquiz – de kommer i alle former og fasonger. Og vi elsker det. Så det er jo rett og slett genialt å lage et spill som vi allerede vet at vi elsker. Hvorfor gjør ikke alle det?

Det som er så flott med Buzz, er hvor bredt det favner. Jeg fikk besøk av svigers en gang før jul i fjor, og vi satt oss ned med en runde Music Quiz. Det hele endte med at de tok med seg en

av mine PS2er, og har gått til anskaffelse av farsotten. To voksne mennesker i 50-åra som overhodet ikke følger med i spillverden.

Spørsmålene i The Big Quiz er lett blanding. Litt geografi, litt historie, litt sport, litt kultur, litt kjendiser, litt hummer, litt kanari – litt av hvert. Det er gjort noen små justeringer her og der. Presentasjonen er litt pusset på, noen moduser er endret, noen er luket bort og det har kommet noen helt nye. I tillegg kan man spille åtte stykker samtidig. Genialt.

Lørdagskvelden ble fullstendig vellykket. Sunnmøringer er skarpe som tusan, og jeg hadde uflaks (les: jumboplass), men ikke engang det var nok til å ødelegge en lærerik kveld for mitt vedkomne. Buzz er helt klart et av de beste partyspill-konseptene du får tak i, og The Big Quiz er en kjempebra utvidelse. Sikkert kjøp.

_Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8
 Flere spørsmål, mer moro



Denne gangen kan man spille åtte stykker samtidig, forutsatt at du har nok buzzere.

Tetris DS

Klossene faller inn på DS

Plattform Nintendo DS **Utvikler** Nintendo **Utgiver** Nintendo **Genre** Puzzle **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-10 **Testet versjon** Amerikansk **Anb. alder** 3 år

Det er ikke så mye å si om Tetris. Alle har spilt det. Alle vet hvordan det er. Og det er seg selv likt. Joda, det har kommet en laaang rekke nye moduser og nye funksjoner, og de aller fleste er faktisk ganske morsomme og underholdende, selv ingen kan måle seg med originalmodusen. Men uansett hvilken variant du vil prøve, så handler Tetris alltid om det samme; sette sammen alle de geometriske figurene til hele linjer, så de får evig liv i tetrishimmelen. Ting er som før med andre ord.

En annen ting som også er som før,

er hvor vanvittig hekta du blir. Og ettersom tempoet stiger i takt med at linjene forsvinner, så blir man bare helt utrolig hypnotisert. Minst like mye i dag som for drøye 20 år siden. Det er Trisereffekten.

Den visuelle siden er i og for seg ikke så veldig spennende når det kommer til Tetris, men her har Nintendo krydret opplevelsen med masse nostalgi. Det blir gjensyn med blant andre Mario, Link, Donkey Kong og Samus kledd i 8 bits-dress, akkompagnert av lystige slagere fra Nintendos innholdsrike arkiv.

Tetris har i løpet av disse 20 årene vært ute i en eller annen variant på omtrent alle dingser og gadgets med et grafisk brukergrensesnitt.

Mobiltelefoner, PDAer, og så å si alt som kan krype og gå av spillemaskiner. Alle elsker Tetris. Det er alltid en sikker vinner. Til DS også.

_Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 6 Gameplay 10 Lyd 6 Holdbarhet 10
 Tetris er alltid moro



På modusen på bildet får du en haug med klosser du må organisere med stylusen. Fungerer bra.

Socom: Fireteam Bravo

Stabil bærbar debut for Sonys Socom-serie

Plattform PSP **Utvikler** Zipper Interactive **Utgiver** Sony **Genre** Action **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-16 **Testet versjon** Retail **Anb. alder** 16 år



Det har også kommet et superlekkert headset som legger til rette for stemmekommunikasjon.

Socom-seriens bærbare premiere skuffer ingen. Utviklerne Zipper Interactive har med stort hell tilpasset seriens kontroller til færre spaker, uten at vi mister noe som helst. Dessuten tilbys vi massiv online-støtte, komplett med stemmekommunikasjon.

Du ikler deg rollen som Sandman og hans underordnede Lonestar. Totalt er det 14 kapitler som tar Sandman fra Chile til sydstasia og Polen. Du som har spilt Socom tidligere vil raskt kjenne igjen elementer som bombe-desarmering og spionfotografering.

Vanskelighetsgraden er overraskende lav, hvilket kommer av at den kunstige intelligensen ikke er særlig bra. Online vokser spillet ytterligere og opp til 16 personer kan gjøre opp samtidig.

Fire Team Bravo er en verdig bærbar debut for Socom-serien. Den underholder både av og på nettet.

_Jonas Mäki

7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 8
 Steinhard militæraktion

Ghost Recon: Advanced Warfighter

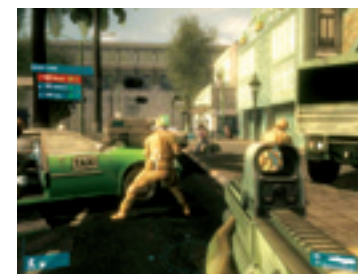
Spøkelsene inntar PCen

Plattform PC **Utvikler** Grin **Utgiver** Ubisoft **Genre** Action **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-32 **Testet versjon** Retail **Anb. alder** 12 år

Det kommer da utrolig mange krigsspill for tiden? Mange er også veldig bra, så det skal mye til for å skille seg ut i mengden. Advanced Warfighter er nettopp et av spillene man legger merke til.

Jeg er kaptein Scott Mitchell. Mitt oppdrag er å beskytte et toppmøte i Mexico City. Det går selvsagt ikke som smurt, og når terroristene angriper bryter helvete løs. Så der står jeg og alle mine soldater mens toppmøtet er et par presidenter fattigere.

Å kalle spillet realistisk er å trekke sannheten en smule, men ikke desto mindre er man litt mer bundet av menneskets begrensninger her enn i mange andre skytespill. Det visuelle er imponerende, og alt fra videosekvenser til selve spilleopplevelsen er super. Et utrolig stilig grafisk element er den hyppige bruken av levende bilder inne i bildet. Det er naturligvis også gode muligheter for å drepe venner på nettet.



Advanced Warfighter er fylt opp med forsiktig action. Det vil si at du ikke skal buse fram inn i et gigantisk blodbad, men hele tiden holde øye med og kontrollere hva som skjuler seg bak hvert hjørne. Ingenting for Rambo med andre ord ...

_Steen Marquard

9/10

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 8
 PC-utgaven er like bra som 360-versjonen

Super Princess Peach

Nå er det opp til prinsessen

Plattform Nintendo DS **Utvikler** Nintendo **Utgiver** Nintendo **Genre** Plattform **Utgis** 26. mai
Antall spillere 1 **Testet versjon** Amerikansk **Anb. alder** 3 år

Det er synd å si det, men prinsessen er ikke i dette slottet. Og ikke i neste heller. Derimot er Mario-brødrene og et stort antall Toad-sopper borte.

Kidnappet! Og som Marios erstatning har vi sopprickets prinsesse i egen høye person. Pluss en paraply selvsagt, den må vi ikke glemme.

Superskurken Bowser har stjålet en tryllestav som kan fikle med folks følelser. For at ingen skal stoppe hans ondskapsfulle plan har han kidnappet omtrent hele soppricket, men ikke prinsessen. Med litt hjelp fra en uvanlig sulten paraply, og humørsvingninger langt over PMS-standard, er det opp til vår kjære prinsesse å fikse biffen denne gangen.

For ute på Vibe-Island kan den magiske Vibe-tryllestaven lage store problemer for alt som minner om østrogen (Nintendo gjør en utmerket jobb med å blåse halvparten av verdens befolkning med samme hårføner). Prinsessen gråter, ler seg ihjel, mediterer og får raserianfall om hverandre. Problemløsningen går som en lek. Tårer gir næring til små bønnespirer, og heftig sinne kan brenne broer. Ahh, for en vakker symbolikk.

Super Princess Peach stormer inn på min rosa Nintendo DS med fargestiftene klare, og utlover dusør på alle gråtoner. Her er det knallblå himmel, grønt gress, rosa aftenkjole og patruljerende Koopa-skilpadder som blir hjemløse når jeg golfer vekk skallene deres. Men selv om prinsessepeikslene påstår noe annet, vet jeg at Princess Peach egentlig er Mario, bare med eggstokker. Og det hele er utrolig tradisjonelt.

Den firkanta skjermen som ligger og lur i den nederste delen av maskineriet er i Super Princess Peachs tilfelle uvanlig morsom. Jeg fetter til

hele skjermen med tommelen når jeg skal få prinsessen til å gråte eller hisse seg opp. Etter noen spilleminutter på Vibe-øya har jeg låst opp det første minispillet: et femminutters pekespill som bare handler om å plukke på skjermen til man forstår hvorfor det ikke er med i hovedspillet.

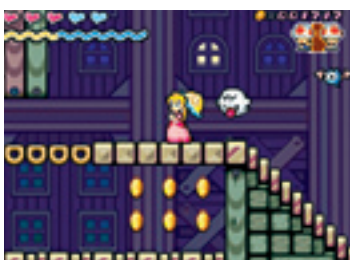
Uansett hvor mange ganger jeg nærleser innholdsfortegnelsen finner jeg ingen "Super Mario". Alt jeg finner er (i små bokstaver) "kan inneholde spor av Nintendos plattformtradisjon" og "skal ikke benyttes ved bruk av tungt maskineri", hva nå det skal bety. Dessverre får jeg inntrykk av at Nintendo ikke har anstrengt seg særlig mye. Selv om det kanskje ikke umiddelbart ser sånn ut, så er det ikke så veldig mye mer enn en Mario-klone. Det eneste jeg virkelig kan klage på er dog vanskelighetsgraden, som er et par hakk over ga-ga-go-go.

Gir du blanke i manglende tyggemotstand og spilletid, er Super Princess Peach klassisk Nintendo-sukker som byr på søte og salte karameller, håndplukket fra selskapets evige suksesser.

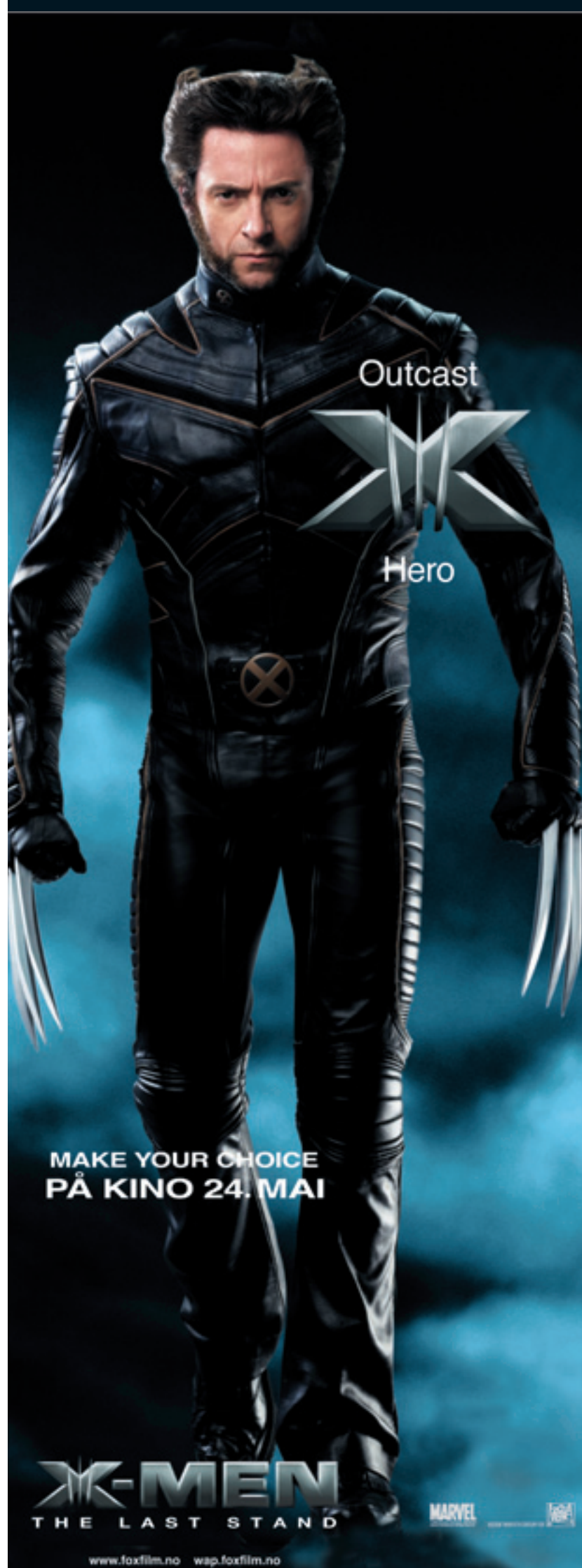
Jimmy Håkansson

6/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 6
Tro mot Nintendos plattformtradisjon



Bowser har endelig fattet poenget. I stedet for å kidnappe Prinsessen, så har han tatt Mario denne gangen. For om det er noe skurken har lært seg, så er det at Mario er det store problemet.





Heroes of Might & Magic V

Etter en skuffende firer gjør Heroes of Might & Magic et flott comeback

Informasjon

Plattform PC
Utvikler Nival Interactive
Utgiver Ubisoft
Genre Strategi
Utgis 26. mai
Antall spillere 1-x
Anb. alder 12 år
Testet versjon Gold

Pluss Et feiende flott eventyr, god stemning, lekker grafikk og vel-produsert musikk.

Minus Mellomsekvensene er dårlige, stemmene er litt lave.

Kald Grandiosa og lunken Cola er det første som faller meg inn når jeg tenker på det. En killer combo for enhver gamer. Men det er flere minner enn mitt tidvis usunne kosthold som strømmer på når jeg hører snakk om Heroes of Might and Magic (HoMM). Jeg har et lite rituale som jeg må utføre med jevne mellomrom. Noen dager må jeg bare sitte i pyjamasen hele dagen, pakke meg godt inn i dyna, og fordype meg i ett av HoMM-spillene. Helst treeren. Nå er spill nummer fem rett rundt hjørnet, og jeg har fått æren av å få prøve det allerede i god tid før det skal slenges i butikkyllene. Egentlig har jeg ikke tid til å skrive denne anmeldelsen, for jeg vil bare spille hele tiden. Det er jo et avhengighetsskapende eventyr av dimensjoner. Men jeg har omsider greid å rive meg løs fra skjermen et lite øyeblikk; Velkommen inn til en magisk

verden!

For deg som ikke har spilt HoMM før, er det rundebasert strategi. Du styrer helter som igjen leder hærer som utkjemper strategiske slag. Spillet starter med en god og omfattende opplæringsdel, som deretter følges opp av de skikkelige brettene. For å komme igjennom et brett må du klare en rekke ulike hovedoppgaver, samtidig som du holder helten i live. Helten er spillets viktigste karakter, han eller hun leder jo tross alt hele hæren din, så han eller hun må hele tiden oppgraderes og bli bedre.

Helten vil tjene erfaringspoeng etter hvert som du deltar i og vinner kamper, eller finner spesielle skattekister. Disse poengene gjør at helten din går opp i nivå, og får nye evner. Evnene kan du velge selv, og det varierer alt etter hvilken rase du har valgt å være. På større kart kan det lønne seg å ha flere

helter i aksjon samtidig, så du så effektivt som mulig rasker til deg det som er av ressurser på kartet før fienden din gjør det. Heltene dine kan gå opp noen nivåer per brett, og det er her du legger grunnlaget for hvordan du skal kjempe i HoMM. Noen helter kan du ta med videre til neste nivå, mens selvlagde "bihelter" forsvinner sammen med brettet.

I byene legger du grunnlaget for din hærs stolte seire. Som med karakteren din, kan du også oppgradere byene dine. Dette gjør du ved å bygge ut bymurene, eller sette opp bygninger, som i sin tur kan skaffe deg penger, soldater eller ressurser som ethvert imperie er avhengig av.

Men det er ikke bare i byer du kan bygge opp en arme og tjene ressurser. Rundt omkring på spillkartet er det også mange steder som kan skaffe deg

Aarum mener:

Heroes of Might & Magic er en serie jeg egentlig ikke har fulgt så veldig godt med på. Joda, jeg har jo tatt noen runder, men jeg har aldri riktig satt meg ned med det for alvor. Det har jeg dog gjort med denne femmeren, og det kommer jeg absolutt til å fortsette med. Dette er kos.

8/10

— Carl Thomas

Me and My Katamari

Prinsen ruller katamarien inn på PSP

Plattform PSP Utvikler Namco Utgiver Namco Genre Puzzle Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Nana-nananana-nanana-na-na-nana-naaaaa. Dere som har spilt Katamari Damacy eller We Love Katamari veit godt hva jeg nynner på. Det er en stund siden jeg har rullet katamari med prinsen sist, men jeg begynner umiddelbart å nynne på alle de herlige melodiene igjen når jeg setter meg ned med PSP-spillet. Jeg kjøpte det første spillet til Playstation 2, Katamari Damacy, på en USA-tur for et drøyt år siden og ble fascinert av den rare og nynnbare musikken, det vakre designet og selvfølgelig av Kongen av kosmos og hans snodige familie.

Historien til Me & My Katamari er like absurd som den er politisk ukorrekt. Kongen av kosmos gikk på fylla, datt i sjøen, og med sin enorme kropp satte han i gang en tsunami som skylte bort en hel øygruppe. Det er opp til den lille prinsen å rette opp farens tabbe. Ved å rulle den klistrete katamarien (som ser ut som en biteleke for hunder) over ting og tang fra japanske hus, byer og dyreparker skal prinsen lage nye øyer til en stor gruppe dyr som er blitt hjemløse etter kongens mageplask. Det kan handle om å lage en øy av spiselige delikatesser til en irritert krabbe, eller å rulle sammen en bråkete øy til gresshoppa som vil synge uten å forstyrre noen andre. Ruller du bra nok låser du opp nye spillmoduser og dekorative hatter og klær til den lille grønnkledde prinsen.

Det store spørsmålet før jeg begynte å teste Me & My Katamari var hvorvidt de geniale kontrollene, som er bygd på Dual Shock 2 sine doble analoge spaker, ville fungere i et PSP-spill, siden

Sonys bærbare maskin bare har en analog stikke. Til å begynne med føltes det ikke like smidig å måtte holde inne en annen knapp for å styre retningen, men etter hvert sitter både hurtigvendingene og de andre avanserte bevegelsene som de skal. Men det er et stort problem med at spillet baserer seg så mye på den analoge styrespaken. Etter en drøy times spilling begynner tommelen å dovre lett, og lange spill-sesjoner resulterer i intens revmatisme. Dette er riktignok ikke Namcos feil, plasseringen av den analoge spaken på PSPen får Sony ta skylda for. Me & My Katamari er et sånt spill som lokker deg til å prøve bare eeeen gang til, å spille en eneste bane til eller bare ett eneste forsøk til på å knuse en gammel rekord. Dette er alt for morsomt til å unnvære på grunn av en maskin med dårlige ergonomiske løsninger.

Desverre er det ganske få ulike miljøer som man ruller rundt i sammenlignet med PS2-spillene. Det trekker litt ned, selv om omgivelsene stadig blir utnyttet på morsomme måter med varierende tematikk.

Det er vanskelig å ikke spille Me & My Katamari med et smil om munnen samtidig som man nynner på den herlige musikken. Resultatet er et vellaget PSP-spill, som dessverre ikke når helt opp til sine storebrødre for Playstation 2.

Bengt Lemne

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhet 7
En kongelig prins



Etter at Nival Interactive slapp demoen tidligere i år fikk de en storm av negativ kritikk. Folk likte ikke det de så. Dermed utsatte de spillet på ubestemt tid, og trakk seg tilbake. De har helt tydelig jobbet masse siden den gang, og leverer en solid spillopplevelse i femmeren.



fordeler. Enkelte bygg gir tilgang til flere menn, og du kan finne for eksempel gruver som kan skaffe deg jevnlig leveringer av ressurser. Du kan også snuble over en rekke objekter som er fordelaktige for helten din, blant annet våpen og diverse rustninger som du drar stor nytte av i spillets mange kamper.

Og nettopp kampene er helt sentrale i HoMM V. Som i de tidligere spillene, og akkurat som vi er vant til, er kampene turbaserte. Taktikk og logikk er nøkkelordene om du vil seire. Hvert eneste skritt må planlegges nøye, hvis ikke tar det ikke lang tid før du kan vinke farvel til heltelivet. Heltene kan for øvrig også delta i kamp, men de er ikke bundet til de nevnte rutene eller andre hindringer. Dermed er bevegelsesfriheten total, men det tar sin tid før helten din har blitt god nok til å gjøre mye skade.

HoMM V er nydelig. Rett og slett fantastisk å se på. Oversiktskartene er spennende og varierte, og animasjonene er gode. Det visuelle skaper umiddelbart en fortyllende stemning og atmosfære som drar deg inn i spillets magiske verden, og den gir ikke slipp med det første. Det er lett å se at utviklerne har brukt mye tid og omtanke på hver minste detalj. Kameraet i 3d-verdenen er også veldig bra, og gir deg nesten ubegrensede kameravinkler. Det eneste jeg kan sette fingeren på er mellomsekvensene. Kvaliteten på disse er, om jeg får si det

selv, dårlig, og spillet er slettes ikke tjent med dem. Når vi kommer til lydsporet i HoMM er det som med det visuelle. Nesten perfekt og utrolig fengende. Kanskje til og med på høyde med det beste du finner av spillmusikk der ute. Men så skranter også lyden litt i mellomsekvensene. Stemmene er hakket for lave. Synd, for det er disse som skal formidle selve historien.

Mai blir en knallbra måned. Ikke bare på grunn av 17. mai, softis, og iskalde bad i den lokale innsjøen. Neida! For mai er også måneden Heroes of Might and Magic-serien starter på nytt, etter et heller middelmådig fjerde kapittel. Spill nummer tre i serien blir av mange regnet for å være det beste, og det ser ut til at Nival Interactive sender spillserien tilbake til røttene. Likheter er nemlig slående, og det kan bare bety en ting. At alle de som en gang hyllet spill nummer tre garantert vil like det de får servert ved denne bordsettingen. Det er ikke mye vondt å si om Nival Interactive's nyeste produksjon. Det er et spill som bare kan anbefales på det varmeste. Og nå blir jeg nødt til å sette mitt siste punktum, for jeg lengter tilbake til kald Grandiosa, lunken Cola og mer eventyr i Heroes of Might and Magic's mektige, magiske verden.

Mette Andersen

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 9
Som i gamle dager!



For de av dere som aldri har truffet prinsen og hans familie tidligere anbefaler vi PS2-spillene i første omgang, selv om Namco har lykkes å overføre konseptet relativt bra til det bærbare formatet.

THE GAMER

NORGES FETESTE SPILLNETTSIDE

MASSE NYHETER HVER DAG

NORGES STORSTE
SPILLNETTSIDE

8000 UNIKE BRUKERE HVER
DAG KAN IKKE TA FEIL:
WWW.GAMEREACTOR.NO



DRØMMEFALL™

DEN LENGSTE REISEN



“FINN HENNE.
REDD HENNE.”

Zoe Castillo hjemsokes 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 · WWW.KEMEDIA.COM

16+

www.pegi.info



www.kemedia.com

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



Topplister

Hva syns du er best akkurat nå? www.gamereactor.no/forum

Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

| Plass | Spilltittel | Format | Utgiver |
|--|--------------------------------------|-------------------|---------|
| 01 | The Elder Scrolls: Oblivion | X360 / Bethesda | |
| Et av årets mest etterlengtede spill har endelig falt i våre hender, og det overgår enhver forventning. Oblivion er virkelig den neste generasjonen vi har ventet på, og er det spillet vi har spilt mest denne måneden også. | | | |
| 02 | Metroid Prime Hunters | DS / Nintendo | |
| Carl Thomas gir ikke slipp på stylumen. Det har blitt forferdelig mange timer i selskap med Samus og resten av verden i lange og utmattende onlinedyster, og etter alle Ooo-lydene går vi ut fra at han liker det veldig godt. | | | |
| 03 | Drømmefall | PC, Xbox / Funcom | |
| Funcoms saga fortsetter i Drømmefall, og det er intet annet enn et fremragende eventyr. Selv om det ikke lever helt opp til de enorme forventningene, så er dette god knall! Burde prøves. | | | |
| 04 | Guitar Hero | PS2 / Harmonix | |
| Helt klart et av de aller beste partyspillene ute til samtlige konsoller i dag. Det går ikke en dag uten at vi må ta noen låter, og så blir vi sittende til lyset slukkes. Nå er vi i gang på Expert! | | | |
| 05 | Heroes of Might & Magic V | PC / Ubisoft | |
| Comebacket er et faktum, og det er også den nydelige grafikken, fengende musikken og det vanedannende gameplayet. Det femte kapittelet i Heroes of Might & Magic er feiende flott! | | | |

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

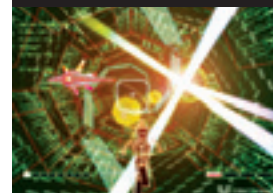
Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens fremste spillønsker

| Plass | Spilltittel | Format | Utgiver |
|---|---------------------------------|-----------------------------|---------|
| 01 | Half Life 2: Episode One | PC / Valve | |
| En hel spillverden holder pusten mens vi venter på fortssettelsen av Gordons utrolige opprørskamp mot The Combine. Snart er tiden inne for nok en hardbarka actionopplevelse fra Valve. Fottekatta... | | | |
| 02 | Metal Gear Solid 4 | PS3 / Konami | |
| Om dere har sett noen av Hideo Kojima tidligere spill, så vet du hva denne mannen er kapabel til. Banebrytende grafikk og lyd, engasjerende story og nyskapende gameplay er bare noe vi kan vente oss i MGS4. | | | |
| 03 | Test Drive Unlimited | PC, X360, PSP / Atari | |
| Tenk deg å cruise rundt med en Ford Mustang i tropiske miljøer på Hawaii. Uendelig mange utfordringer, fet grafikk og stor variasjon. Vi gleder oss stort til sommeren kommer til PCen vårt! | | | |
| 04 | Halo 3 | Xbox 360 / Microsoft | |
| Takket være god AI og store episke slag har vi med flere co-op venner skutt i hjel masser av kvalitetstid i Halo 1 og 2. Med neste generasjonsressurser vil vi oppleve nok et episk eventyr med Halo 3. | | | |
| 05 | Stuntman 2 | X360, PS3, PS2, PSP / Atari | |
| Super-perfeksjonistisk bilkjøring hvor hvert eneste løp er en opplevelse i nestendødelige nestenulykker, enorme eksplosjoner og masse moro. Kommer forhåpentligvis til neste generasjon mot slutten av året. | | | |

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



REZ
UGA / 2002

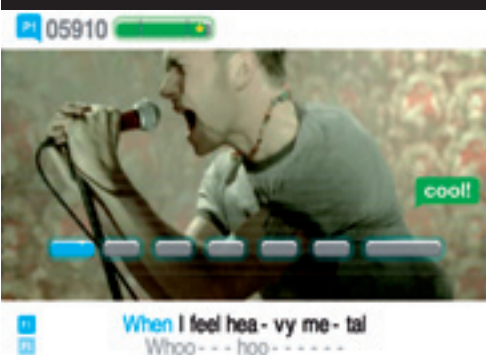
Nesten ingen hørte om det, og enda færre igjen spilte det. Musikk-skytespillet Rez ble en umiddelbar kultklassiker, og sjelden har noen laget et så rart spill. Ikke kan det forklare på noe fornuftig måte, og ikke er det så enkelt å skjønne det når du først spiller det heller. Men du er i hvert fall en slags svevende person som skal skyte noen geometriske figurer som flyr rundt i luften. Når du skyter lager du også musikk, på en måte som ikke gir deg poeng, men glede. For det viktigste er ikke historien. Rez har nemlig en unik stemning som gjør at du knapt føler du spiller et spill, men heller mediterer eller danser tvisomme danser til tvisomme låter på ditto tvisomme dansegulv. Det er bare å spille i vei, uten tanke på poeng eller noe som helst annet. Spillet fikk forøvrig en etterlengtet hype noen år etter utgivelse, da en kvinnelig blogger endelig skjente hva vibratoren i luksus-utgaven av spillet skulle brukes til. Men noen enorm suksess ble det ikke, tross de seksuelle undertonene. Pussig.

Salgslister

Se flere hitlister hver uke på www.gamereactor.no

Salgstoppen Norge

| Plass | Spilltittel | Format | Utgiver |
|-------|------------------------------------|---------------------------------|---------|
| 01 | Singstar Rocks | PS2 / Sony | |
| 02 | Gudfaren | Multi / EA | |
| 03 | The Sims 2: Forretningsliv | PC / EA | |
| 04 | Tomb Raider Legend | PS2, PC, Xbox, Xbox 360 / Eidos | |
| 05 | Buzz: The Music Quiz | PS2 / SCE | |
| 06 | Ice Age 2: The Meltdown | PS2, PC, GC, Xbox / Vivendi | |
| 07 | World of Warcraft | PC / Vivendi | |
| 08 | The Elder Scrolls: Oblivion | PC, Xbox 360 / Take 2 | |
| 09 | Singstar Norske Hits | PS2 / Sony | |
| 10 | Kampen om Midgard II | PC / EA | |



Salgstoppen England

| Plass | Spilltittel | Format | Utgiver |
|-------|--------------------------------------|---------------------------------|---------|
| 01 | Tomb Raider Legend | PS2, PC, Xbox, Xbox 360 / Eidos | |
| 02 | Ice Age 2: The Meltdown | PS2, PC, GC, Xbox / Vivendi | |
| 03 | Animal Crossing: Wild World | DS / Nintendo | |
| 04 | Fifa Street 2 | PS2, Xbox / EA | |
| 05 | Gudfaren | Multi / EA | |
| 06 | Fight Night Round 3 | Multi / EA | |
| 07 | Ghost Recon: AW | PC, Xbox 360 / Ubisoft | |
| 08 | Buzz: The Big Quiz | PS2 / SCE | |
| 09 | The Elder Scrolls: Oblivion | PC, Xbox 360 / Take 2 | |
| 10 | The Sims 2: Open for business | PC / EA | |



Salgstoppen Japan

| Plass | Spilltittel | Format | Utgiver |
|-------|------------------------------------|--------------------|---------|
| 01 | Mother 3 | GBA / Nintendo | |
| 02 | Dragon Quest Shonen Yangus | PS2 / Square Enix | |
| 03 | Final Fantasy XI | PS2 / Square Enix | |
| 04 | Brain Training 2 | DS / Nintendo | |
| 05 | Dragon Ball Z Shin Budokai | PSP / Bandai Namco | |
| 06 | Okami | PS2 / Capcom | |
| 07 | Brain Training | DS / Nintendo | |
| 08 | Animal Crossing: Wild World | DS / Nintendo | |
| 09 | English Brain Training | DS / Nintendo | |
| 10 | Pokemon Ranger | DS / Konami | |





© 2005-2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS lite



Tamt fra Chili

Red Hot Chili Peppers sitter fast i fortiden

Red Hot Chili Peppers Stadium Arcadium

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

I følge frontmannen Anthony Kiedis er det "smertelig funk" som gjelder, og ifølge bassisten Flea så liker man ikke Red Hot Chili Peppers om man ikke digger Stadium Arcadium.

Jeg blir ytterst skeptisk. Singelen "Dani California", som var en appetittvekker, avslørte at gutta fortsatt befinner seg i det samme musikalske landskapet som ble temmelig ensformig på slutten av 90-tallet. Stadium Arcadium som helhet pendler mellom stovete funk og middelmådig radiopop. Smertelig funk? Ja, men ikke på en bra måte. Låter som "Animal Bar" og "Storm in a Teacup" høres ut som de er skrevet på en hasjtungt nachspiel, og "Desecration

Smile" kunne kommet fra en B-side av Frusciantes tidlige soloprojekt.

Men det er jo faktisk Chili Peppers. Frusciantes svinger håret og håndterer gitaren med presisjon, Flea slår bassen så hardt at man faktisk utvikler blemmer på fingrene om man hører på dette for høyt. Den stadig halvnakne Kiedis artikulerer tekstene like overdrevet som for 20 år siden. Ja, 20 år siden.

Og det er akkurat dette som trekker ned Stadium Arcadium. For selv om de etablerte melodiene og det musikalske talentet er der, så består bandet fortsatt av disse eldre mennene og som stadig kjører på i samme takt som de gjorde på 80-tallet - bare litt tammere, litt snillere og litt mer radiovenlig. Chili Peppers prøver i tillegg å mikse inn litt eksperimentelle innovasjoner som strekker seg over de 28

varierende sporene, fordelt på to skiver, men det føles som et ganske bortkastet forsøk. Den smertelige funken blir virkelig smertelig. Og ikke spesielt nyskapende. Takk og lov for at vi slipper penisstrømpene.

Red Hot Chili Peppers har to plater inne på det toneangivende musikkbladet Rolling Stones liste over de 200 beste beste platene noensinne. Blood Sugar Sex Magik fra 1991 og Californication fra 1999. To plater som har vært med på å definere denne sjangeren. Stadium Arcadium er ikke engang i nærheten av disse to, og det er klart det er utrolig skuffende.

Slutten er masete og slitsom, og jeg syns ikke særlig mye om det. De mest radiovenlige låtene er de eneste som holder meg tilbake fra å dra frem øksen og totalslakte hele Stadium Arcadium. **5/10**



Goo Goo Dolls Let Love In

Genre **Rock**
Utgis Ute nå
Tekst Petter Engelin

Forutsigbar plankekjøring preger hele den sjangeren som Goo Goo Dolls' musikk tilhører; den amerikanske radiorocken. Dermed er det egentlig meningsløst å kritisere gruppens åttende album for å være nettopp det, plankekjøring. Likevel er det vanskelig, veldig vanskelig, å holde seg våken når Rzeznick med komp tvinger ut det ene nødrimet mer preget av kjærlighetssorg enn det andre - til akkurat samme kjønnsløse 4-akkords melodier som kjennetegner gruppens dårligste låter. For Let Love In er det dårligste Goo Goo Dolls har gjort på fem år, og et identitetsløst spøkelse sammenlignet med den forrige platen Gutterflower - som uten tvil fremstår som gruppens absolutt beste. Sammenlignet med for eksempel Lifehouse, Switchfoot, John Mayer eller Pat McGee Bands siste utgivelser føles Let Love In upersonlig, ensformig og ujevn, ironisk nok akkurat det motsatte av det gruppen selv beskriver den som. Pussig det der ... **4/10**



Ben Harper Both Sides of the Gun

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

Dette er det sjuende albumet til den flittige gitaristen Ben Harper. Amerikaneren har denne gangen vært ambisios nok til å satse på et dobbeltalbum. En deling som spenner over flere musikkgenrer han behersker overraskende godt. Derav navnet "Both sides of the Gun". I alt 18 låter med forskjellig sound og budskap. Side 1 preges av laidback gitarsoloer og melankolske tekster, mens side 2 inneholder flere eksperimentelle låter med inspirasjonskilder i funk, soul og rock'n'roll ispedd litt r'n'b. Ben Harper viser også allsidighet i stemmebruken, og variasjonen mellom det lavmælte og det rocka sitter som pølse i brød. Harper styrer unna den klassiske samleplatefellen der låtene vikler seg inn i hverandre. Dette er en musikalsk smeltedigel. Parallellene kan trekkes til både Lenny Kravitz og Prince, men Harper leverer det hele med sitt særpreg. "Both Sides Of The Gun" er et spennende bidrag fra en allsidig artist. **7/10**



Tool 10 000 Days

Genre **Metal**
Utgis Ute nå
Tekst Petter Engelin

Allerede når Maynard James Keenen synger "I need to watch things die... from a distance" på skivens første spor Vicarious, er jeg hypnotisert. Fortapt i plagsomme forsøk på å forstå alt dette sinne som han formidler så perfekt, ikke bare gjennom hans geniale lyrikk, men også gjennom gruppens velkjente rytmer.

For Tool er tilbake med sitt femte album etter fem års stillhet. Akkurat som på de foregående platene Undertow, Aenima og Lateralus, briljerer Danny Carey, Justin Chancellor og gitaristen Adam Jones med fantastisk rytmisk og veldig avhengighetskapende, aggressive melodier. Maynards sang er mer eksperimentell enn tidligere, låtene er litt mer varierte og helheten er helt fabelaktig. 10 000 Days er en plate som leverer absolutt alt. Dette er det bare Tool som kan. **10/10**



Monomen Monomen EP

Genre **Elektronica/rock**
Utgis Ute nå
Tekst Carl Thomas Aarum

Jeg oppdaget Monomen på årets The Gathering. De spilte noen låter på åpningsshowet, og jeg falt umiddelbart for trommemaskinen, synthen og den unike vokalen. Det var først etter at jeg hadde danset fra meg at jeg fant ut hvem disse gutta var. De er fire 17 år gamle kompisar fra Sorumsand. 17 år! Likevel er de såpass musikalsk modne, og det gjør dem ekstra interessante. Monomen er helt tydelig inspirert av britisk postpunk fra 70- og 80-tallet, men de har klart å holde på sin egen sound likevel. Selv om de helt tydelig ikke har all verdens sceneerfaring, så låter det bare vanvittig bra. De er tichte som tusan med en vokal fra en annen verden. Plata er på vei, og når den kommer, så blir det bare nye låter. Det er et godt argument for å skaffe seg denne skiva, for dette er fire svært dansbare låter. **8/10**



CITY LIFE

PC CD-ROM

CITY LIFE

7+
www.pggi.info

MONTE CRISTO

RED ORCHESTRA

A WWII Game of War Strategy and Tactics OSTFRONT 41-45



RED ORCHESTRA

A WWII Game of War Strategy and Tactics OSTFRONT 41-45

"...AN EXTREMELY INTENSE EXPERIENCE"
PC Gamer

RED ORCHESTRA

A WWII Game of War Strategy and Tactics OSTFRONT 41-45

PC CD-ROM SOFTWARE

BOLD GAMES

UTE 19. MAI

FunSOFT

Selges hos alle ledende forhandlere i Skandinavien
TEL. 23 89 73 80



Ut av skapet

C.S. Lewis' klassiske eventyr i ny innpakning

Legenden om Narnia

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

Løven, Heksa og Klesskapet. Etter tittelen å dømme kunne dette vært et godnatteeventyr for de aller minste, men som en klok mann en gang sa: "Døm ikke filmen på tittelen".

C.S. Lewis sitt fantasirike er blitt en helafrens spillefilm. Dette er ikke første gang vi ser klassikeren på skjermen, men denne gangen er det en langfilm det er snakk om. Den versjonen de fleste av oss kjenner er tv-serien som så beleilig gikk tidlig om morgenen i høytidene – til alle foreldres store glede.

Handlingen kretser rundt søskenflokket Pevensie som vokser opp i Storbritannia under 2. verdenskrig. Deres far kjemper for moderlandet, mens en bekymret mor sender resten av familien til tilsynelatende trygge

omgivelser på bondelandet. Det som ser ut til å bli et opphold preget av regler og rutiner utvikler seg fort til å bli mer enn de noen gang kunne drømt om.

De fire hovedpersonene er vel som søsken flest; familie i blodet, men forskjellige som snøkrystaller. Vi har den unge og nysgjerrige Lucy, den dumdristige og tidvis irriterende Edmund. Videre følger de to eldste, den vesle voksne Susan og ansvarsfulle Peter. Lite aner de om at de snart skal stifte bekjentskap med snakkende bevæ, fauner og den majestetiske løven Aslan. Gjennom et klesskap bærer det inn eventyrlandet Narnia. Her regjerer en skremmende isdronning, og ved bruk av trolldom har hun kastet en forbannelse over det vakre landskapet. Snø og is har ligget som et kjølig teppe over landet i 100 år. Men ifølge profetien skal to sønner

av Adam og to døtre av Eva kan redde Narnia fra den iskalde forbannelsen.

Dette er det klassiske eventyret der det onde kjemper mot det gode. Vinter versus sommer og ikke minst de pene mot de stygge. Til tross for tradisjonell tematikk er det også splitter nye elementer å finne, data-animasjonen og effektene er omfattende og imponerende. Selv om denne type film ble perfektionert med Ringenes Herre-trilogien, ønsker vi velkommen bidrag av dette kaliberet. Legenden om Narnia har en noe yngre målgruppe, med 11 års aldersgrense åpner det for gode filmopplevelser for hele familien.

Isdekket landskap, snakkende dyr og fire helter – disse gode ingrediensene blandet sammen med velproduserte spesialeffekter gjør Narnia til et land det er verdt å besøke. **7/10**



Zozo

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

I Beirut raser det en hensynsløs borgerkrig der de sivile tilsynelatende kun er brikker i et brutalt spill. Den unge gutten Zozo og hans kamerater gjør det de kan for å opprettholde en noenlunde normal hverdag, men bomber og maskerte soldater er ikke noe de kan lukke øynene for. Men der det er liv er det håp. I Sverige bor hans besteforeldre i fredelige omgivelser og familien forbereder seg på å flytte. Dessverre blir reisen alt annet en fredfull og ved ankomst Sverige er Zozos liv et helt annet enn det han forlot i Libanon. Zozo er en svært personlig og emosjonell film fra Josef Fares. Regissøren kjent fra langt lystigere filmer som "Kopps" og "Jalla Jalla" overfører egne erfaringer og tanker til lerretet. Til tross for dramatiske bilder og triste skjebner skildrer filmen også håpet. En film til ettertanke og refleksjon i en tid der mange dessverre trekker raske slutninger basert på forsteintrykk og utseende. Zozo er en tankevekker med glimt i øyet. Gi den en sjanse. **8/10**



Scrubs Sesong 2

Genre **TV-serie**
Utgis Ute nå
Tekst Carl Thomas Aarum

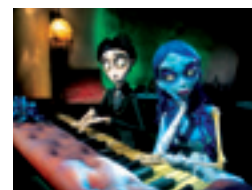
Det er ikke lenge siden jeg skrev en lang klagesang om hvor trist og leit det er at så få faktisk kjenner til Scrubs. Eller Helt Sykt, som serien heter på norsk. Jeg skal ikke klage like mye denne gangen. Jeg lover. I andre sesong av Scrubs har våre tre favoritt-turnuskandidater JD, Turk og Elliot avansert et lite skritt på sykehuset, og modnes litt i samme slengen. Og det er i og for seg en ganske naturlig utvikling. Skuespillerne har hatt en sesong til å bli tryggere på karakterene, og forfatterne har hatt en sesong på å finne seriens nerve. Og på grunn av sin store suksess har Bill Lawrence og gutta har fått enda friere toylor hos NBC, og mer penger og ressurser å leke med. Og alt sitter fortsatt akkurat som det skal. Scrubs byr på noe av det beste, uansett hva du liker. Humoren er hylende morsom, dramatikken er gripende presis og romantikken er håpløst vakker. Vi blir kjent med menneskene på Sacred Heart Hospital, ikke karakterene. Det kan ikke bli annet enn full pott. **10/10**



Tjenare, Kungen

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

1984. Ringer det noen bjeller? Husker du den "fete" musikken, klærne og la oss for all del ikke glemme frisyrerne? Ponkerjenta Abra satser på en karriere som musiker, men i hjembyen mottar hun alt annet enn stående applaus. Hennes hanekam og naglebelte er mildt sagt malplassert. Her er det hockeysveis med stor H, bolebukser og pastellfarger som er trendy. Dermed blir storbyen Göteborg neste stopp, her renner det over av groupies og morsomme karakterer i form av forskjellige musikere. Som vanlig i svensk komedie får vi også vår dose med korv, bajs og sex. Filmen er underholdende, men mister noe av sjarmen når storiene beveger seg mot sluttpoenget. "Tjenare, Kungen" er nok et komisk bidrag fra våre naboer, og et nytt eksempel på at norsk film har et stykke igjen før vi kan sidestille oss med våre blågule venner. **6/10**



Corpse Bride

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

Styggvakker, tristglad og optimistisk melankoli. Corpse Bride pendler mellom det dramatiske og det absurde morsomme. Kanskje ikke så rart med tanke på at filmen handler om liv og død. Allikevel i en helt annen forstand enn det vi er vant med fra andre liknende filmer. For hva om dødens rike er fylt til randen av liv, mens livet i landsbyen er død? De levende dukkene setter opp et show selv Askeladdens sju hjelpere ville hatt vanskelig med å følge opp. Teknisk sett briljerer produsentene i en sjanger som kan ha fått sin renessanse. Corpse Bride varer kun i 73 minutter, et pluss vil noen hevde, men jeg skulle gjerne sett mer. Mye mer. I hovedrollene overbeviser Jonny Depp, Helena B. Carter og Emily Watson som kjærlighetsyke individer fanget i egne liv og opplevelser. Deres eneste utvei er hverandre. Det blir en kamp på liv og død. Bokstavelig talt. **7/10**



Fifa 06
Kun 199,-



**Need for Speed
Most Wanted**
Kun 199,-



Getting Up
Kun 199,-



Burnout Revenge
Kun 199,-



**Commando
Strike Force**
Kun 119,-



King Kong
Kun 149,-



The Warriors
Kun 156,-



Tekken 5
Kun 159,-



God of War
Kun 159,-

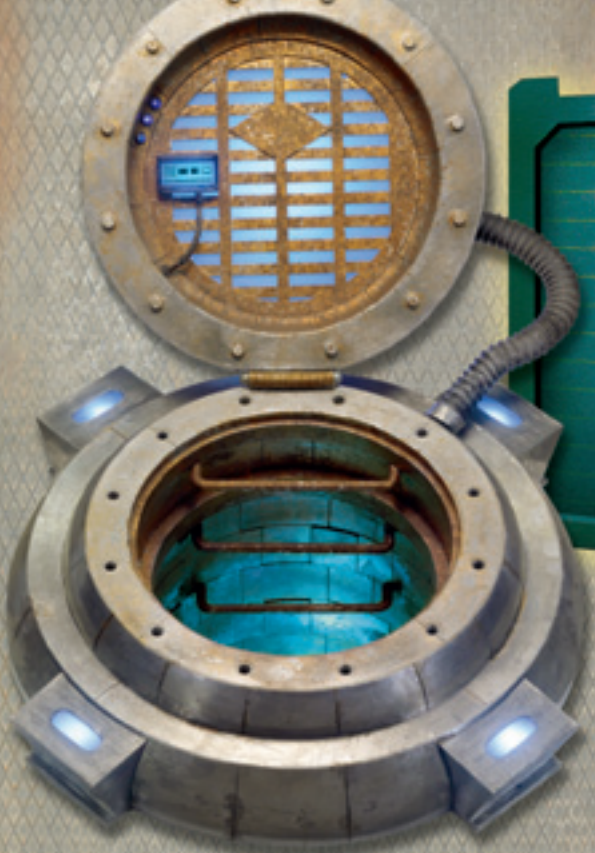


**From Russia
With Love**
Kun 199,-

12+

www.nintendo.com

© 2004, 2006, 2008 Nintendo. All Rights Reserved. Nintendo Game Boy Advance is a registered trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.



JUST OPEN TO CHALLENGE THE UNDERWORLD

JUST OPEN TO CHALLENGE THE WHOLE WORLD



METROID
PRIME
HUNTERS



JUST OPEN. JUST PLAY.
NINTENDO DS.

GET READY FOR THE ULTIMATE SCI-FIGHT! BATTLE UP TO THREE REAL OPPONENTS FROM ALL OVER THE WORLD THROUGH NINTENDO WI-FI CONNECTION. ONLY ONE CAN SURVIVE THE DEADLY HUNT THROUGH A MYSTERIOUS 3D SCI-FI UNIVERSE. METROID PRIME - EXCLUSIVELY ON NINTENDO DS.
WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

