

**GRATIS  
MAGASIN**  
Juni/juli 2006  
Nummer 41

# Game reactor®

Skandinavias største spillmagasin

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



## LOCO ROCO

**SONY BRILJERER!**

Vi har testet sommerens søteste spill



NINTENDO DS™



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

Pakket  
og klart?



Kjøp dine Nintendo DS-spill hos:

**EBGAMES**

**KOMPLETT.no**

**SPACEWORLD**



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

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Per Skoien, Ole Martin Kristiansen, David Skovly, Lars Petter Svendsen, Joachim Gresslien, Kristian Nymoen, Martin Rosmo Hansen, Mette Andersen, Richard Imenes, Arild Nøst Odland, Børge Fjeld

**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

#### ANNONSER

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

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

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

**OPPLAG** 30 000 ex

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

**TRYKK** Colorprint Danmark

**DISTRIBUSJON** Posten Norge

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

**GAMEREACTOR SVERIGE** Petter Engelin, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson, David Fukumachi 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:

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standard som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen er gitt ut fra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillskene som selges i Europa.

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

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

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

06-06

## Takk for meg!

Carl Thomas går tilbake til studiene

Hei igjen alle sammen! Det du sitter med i hendene nå, kjære leser, er vårt siste nummer før sommerferien. Nå tar spillbransjen en liten pause, så da gjør vi det samme.

Dette er litt vemodig for meg, for i skrivende stund sitter jeg og legger siste hånd på mitt siste blad. Jeg har valgt å gå tilbake til studiene, og sende pinnen videre. Det var en tung avgjørelse, fordi jeg liker veldig godt det jeg gjør. Likevel gleder jeg meg til å leve studentlivet igjen. Selv om det blir litt av en omstilling, på mange måter. Jeg gleder meg til å spille mer. For som redaktør rekker man ikke spille så mye som man kanskje skulle tro. Det er masse annet som må gjøres, hele tiden, så man må være litt selektiv i valgene sine. Så nå skal jeg spille alt det jeg ikke har rukket det siste halvannet året. Men det aller kjipeste er vel kanskje at jeg faktisk må begynne å kjøpe spillene mine selv igjen ...

Jeg vil benytte anledningen til å takke for den muligheten jeg har fått. Jeg er beæret og ydmyk. Jeg er også utrolig stolt over det jeg har gjort. Men jeg har ikke gjort det alene. Det hadde aldri gått uten hele det skandinaviske teamet, som hver og en fortjener en egen helligdag. Takk til dere alle sammen. Men jeg skal ikke si «ha det» for alltid. Jeg kommer til å bidra litt i fremtiden også, med noen anmeldelser og småtekster, så jeg blir ikke helt borte helt enda.

Men nok sentimentalt fjas. Det er sommer, det er sol og det er digg! Ferien skal jeg bruke hovedsakelig til to ting; grave et stort hull i bakken, og plante et tre. Det har jeg hatt lyst til lenge. Jeg gleder meg skikkelig. Har aldri gravd et skikkelig stort hull før. Må bare finne et sted det passer seg. Kan jo liksom ikke bare grave et hull hvor som helst heller. Også skal jeg plante et tre. Det er kult. Så kan jeg komme tilbake om 50 år og vise det til barnebarna. Hvis ikke det står et kjøpesenter der da. Ellers blir det noen konserter og festivaler også, som seg hør og bør, selv om få band kan måle seg med lykken av å grave et hull. Jeg merker at jeg er

på vei mot en enklere tilværelse ...

Dette bladet blir primært et E3-blad. Vi strippet hele bladet ned så mye vi kunne, for å fylle opp resten med E3-ting. Og det har resultert i vår største artikkel noensinne; 17 sider. Ellers har vi selvsagt et knippe anmeldelser også, og musikk- og DVD-omtaler, som vanlig.

Vårt neste nummer kommer i midten av august. Oi, det er lenge til. I mellomtiden kan du stikke innom nettsidene våre. Der kommer vi til å ha jevnlig oppdateringer hele sommeren.

Takk for meg, og god lesing!

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)



## Medarbeidere



### Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser. Han er et arbeidsjernet 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 guttedrøm om å havne i startoppstillingen til Viking. Foreløpig spiller han på et syvendedivisionsslag 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 biling bling og bruker uttrykk som 'schpaa kæbe' og 'shprell jallah'. Vi skjønner ingenting, men nikker og smiler. Unsatt, hyggelig å ha deg med på laget Aslak!



### Bernt Erik Sandnes

Bernt Erik er gal. Han må være det. Ingen kan være så blide og glade og positive hele tiden. Så konklusjonen er enkel. Send han på isolat. Bernt er også den mest ambisiøse og visjonære på denne siden av ekvator. Tenker stort, og ser potensiale og muligheter overalt. Det er en veldig god egenskap, selv om han noen ganger går inn i urealistiske dimensjoner, og da gjelder det å få han ned på jorda igjen. Det har vært gøy å jobbe med deg Bernt, vi holder kontakten selv om jeg slutter som redaktør!



YOU YOU DIE IN THE GAME-YOU DIE FOR REAL.



# STAY ALIVE

På kino fra 21. juli



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



# Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

## God of War til PS3 også?

Kommer GoW2 bare til PS2, eller kommer det til PS3 også? Det kommer jo etter PS3 har kommet?

/Tommy Larsen

**Er bare annonsert til PS2, men kanskje Sony planlegger noe a la Zelda: Twilight Princess? Altså kanskje man kan spille det på begge maskinene? Men det er ikke annonsert da.**

## Wii konspirasjonsteori

Mange ble forferdet da Nintendo skiftet konseptnavnet Revolution for sin kommende konsoll. IGN forkastet dette navnet, og mange andre store spillsider ytret det; "Sorry guy's, it ain't gonna' change..." Jeg snakker selvfølgelig om Wii. De som kritiserer dette navnet, trekker paralleller mot "wee" som betyr det menneskelige avfallsstoffet vi alle kjenner så godt. Og mange synes det høres ut som noen som kaster seg utfor et stup. Men det er også noen som liker navnet, som med alle andre ting. Men for å komme med mitt poeng, må jeg utdype litt; Sony og Microsoft er VELDIG gode til å markedsføre (les: skryte). Det er på en måte uetisk for Nintendo. Men jeg tror de valgte en annen vei. Det handler om oppmerksomhet. Å få flest mennesker til å vite om din konsoll. Nintendo gjorde dette mesterlig! De bestemte seg for navnet; Wii. Og jeg mener de gjorde dette kun for å oppnå oppmerksomhet. De visste sikkert at noen ville reagere, eller til og med boikotte konsollen, men sammenlagt så er det flere som fikk vite om den! Jo flere jo bedre! Nintendo er noen luringer de også ... Og jeg mener at de ligger nå best an til å vinne konsoll-kappløpet vi står overfor. Wii er en sterk kandidat! Jeg tvilte før på Nintendo's konsept, men nå lovpriser jeg det. Og dette viser hvor god deres taktikk har vært! For uansett hvor rart navnet er, var det kun for penger. De vil ha frem sin nyvinning!

/Peter Kongsvik

**Ja, for alle vet jo at Nintendo ikke tenker på å tjene penger. Bare lage gode spill ... De markedsfører jo sine produkter de også, men ikke i like stor skala som konkurrentene. Det er ingen tvil om at navneskiftet har gitt maskinen masse ekstra oppmerksomhet, og all PR er god PR som man sier.**

## Rogue trooper

Jeg synes dere var litt slemme mot Rogue Trooper da dere ga det 3/10. I hvert fall ut ifra f.eks Gamespot sin anmeldelse, 6/10. Hvis man da ser bort fra de ekstremt teite navnene (eks; Bagman og Gunnar) er det ikke et dårlig spill, men et gjennomsnittlig spill ...

/Guy Incognito

**Hahahahahaha! Ja, Rogue Trooper er konge!**

## Avhengig av Gamereactor...

Nåja. Kanskje ikke avhengig, men godt på vei. Jeg lurte bare på hvordan dere klarer å lure meg til å sitte å lese nyheter og anmeldelser jeg har lest før i tre timer midt på svarte natta? Dere må ha en måte å hekte folk på.

Jeg, som sitter her og leser, har lyst til å legge meg og har behov for å legge meg, men likevel så sitter jeg her. Hvorfor? Fordi noe i meg sier at jeg ikke må legge meg. Igjen hvorfor? Jeg vil bare si at dere er noen utpekulerte jæ\*\*\*\* som kommer til å få sin straff i etter døden, sånn som dere holder på. Stjeler nattesøvnen til anstendige mennesker. Lykke til i skjærsilden sier bare jeg.

/Mikal Aka n00bsTicK

**Har hørt rykter om at regjeringen er i gang med et tiltak for å hindre Gamereactor-avhengighet. Giske prøver å få en oversikt over situasjonen, og vi forventer en rekke preventive grep innen utgangen av året. I mellomtiden skal det opprettes en støttegruppe. Anti Gamereactorere.**

## Hvorfor?

Hvorfor skynder ofte spillutgivere seg med å gi ut spillene sine? Jo, får å tjene penger, men hvis de venter å lager et VIRKELIG godt spill, da tjener de mer?

/Moons den store

**Ikke nødvendigvis. Venting og videre utvikling koster penger. Mennesker til å jobbe med spillene koster penger. Det å få ut et spill som er sånn passe bra, men samtidig bra nok til at mange kommer til å kjøpe det, er egentlig en ganske lukrativ måte å se på spillindustri på. Selv om det er en ganske kjøp måte å selge spill på.**

## Usansynlig dyr PS3?

"599 dollar for fullversjonen kan raskt oversettes til rundt 6000 norske kroner, skatter og avgifter inkludert." Dette er hentet fra spillmagasinet. Det virker litt usansynlig med 2000 kr i avgifter og sånn... Er dette virkelig mulig?

/Martin Stene

Du må huske at i Europa settes prisen i Euro, og dersom man kikker på kursen blir 599 Euro = 4666,21 NOK. Det dukker sikkert opp ekstra avgifter i tillegg til moms, men om man kun skal regne med moms (som ligger på 25%) får man 4666,21 NOK x 1,25 = 5832,76 NOK. Det er ganske nærmere 6000 kroner. 2000kr i avgifter er absolutt på ingen måte usansynlig, så lenge man bor i Norge.

## Oppfølger til Dark Cloud?

Jeg har ventet i år og dag på det men blir det noen oppfølger til dette fantastiske spillet. Jeg

## Brev\_Forumsnakk

## KAN DU DEFINERE EN NERD?



Kviser, briller, liker å le manisk av ting som har med data å gjøre. Armene henger ned, skuldrene er hevet til over ørene. -Wikipedia :) /pekey

En nerd er en person med et snevert interesseområde, men som har uvanlig god kunnskap og forståelse på dette området. Det finnes ingen eksakt definisjon på begrepet nerd, og betydningen har nok variert med tiden. Fordi ordet kan være negativt belastet, er tittelen nerd for det meste selvpålagt nå til dags. Ordet ble brukt første gang i 1950 i Dr Seuss bok If I ran the Zoo. Det finns ulike teorier om ordets opprinnelse. - Det er fra Wikipedia /Game-gamer

En nerd er en dame som har skikkelig peiling på parfyme og sminke /GameReactorX

Nerd er ifølge morra mi en som ikke har venner, men ifølge meg, så er en nerd en kis med IQ på over 110, ofte briller, regulering, hudproblemer, ofte interessert i uinteressante ting, kan godt være ufo-frelst og er kanskje PC-geek. /sverdfisken

Folk blir kalt nerd på grunn av at de har andre interesser. Det er bare dumt og kalle folk nerder. /j-boy

Nerd er en som er asosial og er dypt interessert i noe nerdete, som matte, naturfag, MMORPG, kalkulatorer, har briller, kan mange vanskelige ord osv. Eller så kan en nerd være en dum blondine som ikke har peiling på noe som helst enn sminke, klær, farger (interior), uteliv, sier; "Dat's liek hot, you know" flere ganger i en setning osv. Sminke-nerder er bare en populær nerdeform, mens såkalte data-nerder ikke er det. /NamcoKing

Litt merkelig at sminkenerder er mer populære en data-nerder. Data-nerder er jo nyttige. /Sleepy

Sminkenerder er penere.. /Love-PlayStation

SELV OM EN BRUKER BRILLER SÅ ER MAN IKKE EN NERD FOR DET!!!!!!!!!!!!!! /eppi

bare elsket det. Får jeg et nytt eventyr? /nipa

**Dark Cloud har fått en oppfølger. Det heter Dark Cloud 2 ... Men det er i Amerika. Her til lands heter det Dark Chronicle, og det er heeeelt fabelaktig og utrolig omfangsrikt. Maaaange timer spilling.**

## Nintendo er best

DS er best til nå ifølge meg, men burde jeg kjøpe DS Lite eller vente til fredag 1. september 2006 med å kjøpe Nintendo Wii. Gamereactor er verdens beste blad, klarer meg ikke uten! /Dark Yoshi

**Det er jo ganske stor forskjell på DS og Wii da. Spør jo litt på hva du er ute etter? Og det er vel strengt tatt en vurdering du må gjøre på egenhånd. Vi kjøper oss begge!**

## Sommerferien?

Hei! Dette er egentlig ikke noe ordentlig brev, jeg bare lurte på hva dere skal i sommer? /Ruggen

**Oi. Det har vi ikke rukket å tenkt på helt enda. Noen skal på solferie, Bernt skal til Sverige med kona og de åtte ungene, og Carl Thomas står overfor en konsert- og festivalsommer (les: olsommer). Ellers så blir det vel som vanlig late dager i sola, rekefester, båtturer, hilse på gamle kjente, spille volleyball og så videre. Slappe av litt. Og vi gleder oss!**

## Kritisk far

Jeg har en veldig kritisk far, la oss kalle han Lars, som synes jeg bruker alt for mye tid på spill og mener at alt jeg spiller er brutalt. Det gjelder alle spill fortiden, selv om det går i WOW og diverse fotball spill (formen må være på plass før VM sparkes igang). Så jeg lurte på om dere hadde noen tips til et slags far-sønn spill. Han er ikke veldig interessert i fotball. /Sondre

**Hmm. Ikke fotballspill altså. Hva med Tiger Woods? Det er ganske fint å spille sammen med noen, for det har et lavt tempo, så man kan fint snakke sammen mens man spiller. Og golf er kanskje noe pappan din også kan like? Eller hva med et bilspill? De er det jo mange av. Og det er jo ikke veldig brutalt.**

## Spill med politikere?

Finnes det noe spill med mange politikere? Gerne skytespill. Trenger ikke å være norske eller veldig kjente folk, så lenge de er politikere! /Softis

**Hahahahahaha! Burde vi ringe politiet om dette? Høres litt suspekt ut ...**



The prophecy is clear.  
The signs are unmistakable.

On the 6th day  
of the 6th month  
in the year 2006  
his day will come.



# THE OMEN

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS A JOHN MOORE FILM  
LIEV SCHREIBER MIA FARROW DAVID THEWLIS

MICHAEL GAMBON AND INTRODUCES SEAMUS DAVEY-FITZPATRICK

EXECUTIVE PRODUCERS DAN ZIMMERMAN PRODUCED BY PATRICK LUMB DIRECTED BY JONATHAN SELA

PRODUCED BY GLENN WILLIAMSON JOHN MOORE

"THE OMEN" JULIA STILES  
PETE POSTLETHWAITE

MUSIC BY MARCO BELTRAMI

EXECUTIVE PRODUCERS JEFFREY STOTT

WRITTEN BY DAVID SELTZER

DIRECTED BY JOHN MOORE



www.foxfilm.no wap.foxfilm.no

PG-13 PARENTS STRONGLY CAUTIONED HIS DAY WILL COME WWW.THEDOMEN.COM

646406





#### Tre ulike gjenger

I Need for Speed: Carbon er de ulike gjengene i byen delt opp i tre grupper. Trimmede, japanske biler, amerikanske muskelbiler og eksotiske supersportbiler.



I Need for Speed: Carbon kommer det til å inngå en massiv onlinemodus der du kan utfordre andre gjenger, og vinneren stikker av men taperens biler, penger og respekt.



## Første bildene fra nye Need for Speed

EA viser frem Need for Speed: Carbon, og vi har de første bildene!

Etter to Underground-spill og det siste Need for Speed: Most Wanted vender EA nå tilbake til de nattesvarte bygatene for mer høyoktan racingaction.

Neste del i serien heter Need for Speed: Carbon, og kommer til å handle om det som kalles Canyon Racing, en populær og ekstremt farlig racingform som har sitt opphav i utkanten av Tokyo og som nå adopteres for fullt av sinnssyke amerikanere som mer enn gjerne risikerer livet for å vinne respekt.

Racingformen er i bunn og grunn den samme som tradisjonell streetracing nattetid, men den store forskjellen ligger i at konkurransene foregår på svingete fjellstier der kilometerdype raviner lurer rundt hjørnet, og der et bittelite feilgrep som oftest innebærer en sikker død.

I Need for Speed: Carbon har EA også smugkikkert på THQs fantastiske Juiced; poeng- og pengesystemet dreier seg denne gangen kun om respekt. I byen finnes et knippe ulike (og kriminelle) racingteam. Du

starter i ett av dem, og fart, mot og våghalsmanøvre kreves for å skaffe seg respekt i gjengen. Lengre ute i spillet innebærer dette at du og gjengen din kommer til å kontrollere en større del av byen som Need for Speed: Carbon utspiller seg i. Målet er å regjere i gatene, og vinne maksimal respekt både for kjøreegenskapene og bilen din.

**Need for Speed: Carbon slippes til Xbox 360 og Playstation 3 i vinter.**

### Tempo\_Liste

## KOMMENDE RELEASER

### De viktigste datoene

**16. juni** Rise And Fall - Civilizations at War kommer denne dagen. I tillegg kommer Monster Trucks til Nintendo DS og tilleggspakka Stunts & Effects til strategispillet The Movies.

**21. juni** Forbidden Siren 2 til PS2 kommer, i tillegg til denne månedens forsidegutt, det fantastiske Loco Roco til PSP. Hvis du stoler på Gamereactor bør du vurdere å skaffe deg en PSP bare for denne littelen. I det minste burde du stikke til en sjappe og ta en kikk. Det er det verdt.

**23. juni** Når det så begynner å nærme seg sommeren er det ikke de helt store titlene som fyller opp butikkene i varmen, men noe kommer jo. Denne dagen kommer blant mye annet Wildlife Park 2 og Outrun 2006: Coast to Coast for PC, Infected og PO: Practical Intelligence Quotient for PSP, Swords of Destiny og GTA: Liberty City Stories for PS2, pluss Full Spectrum Warriors: Ten Hammers og Over The Hedge for litt flere plattformer.

**28. juni** Fin dag for PSP. Både World Tour Soccer 2 og Syphon Filter: Dark Mirror kommer.

**30. juni** Endelig returnerer plattformenes konger! New Super Mario Bros er på gata for DS. I tillegg kommer D. I. R. T. for PS2, Drømmefall for Xbox, Juiced: Eliminator for PSP, pluss Super Monkey Ball Adventures og MicroMachines 4. Og sist, muligens minst, men ikke uunnseelig for det: The Bible Game. Vi sitrer i gudfryktig spenning.

**7. juli** Mens vi strever med å holde båten rein for alger belemrer Nintendo oss med Electroplankton for DS. Dessuten kommer det bærbare Star Wars-spillet Shadow Strike. Og America's Army: Rise of a soldier, som George Bush og kompani vil ha oss til å spille.

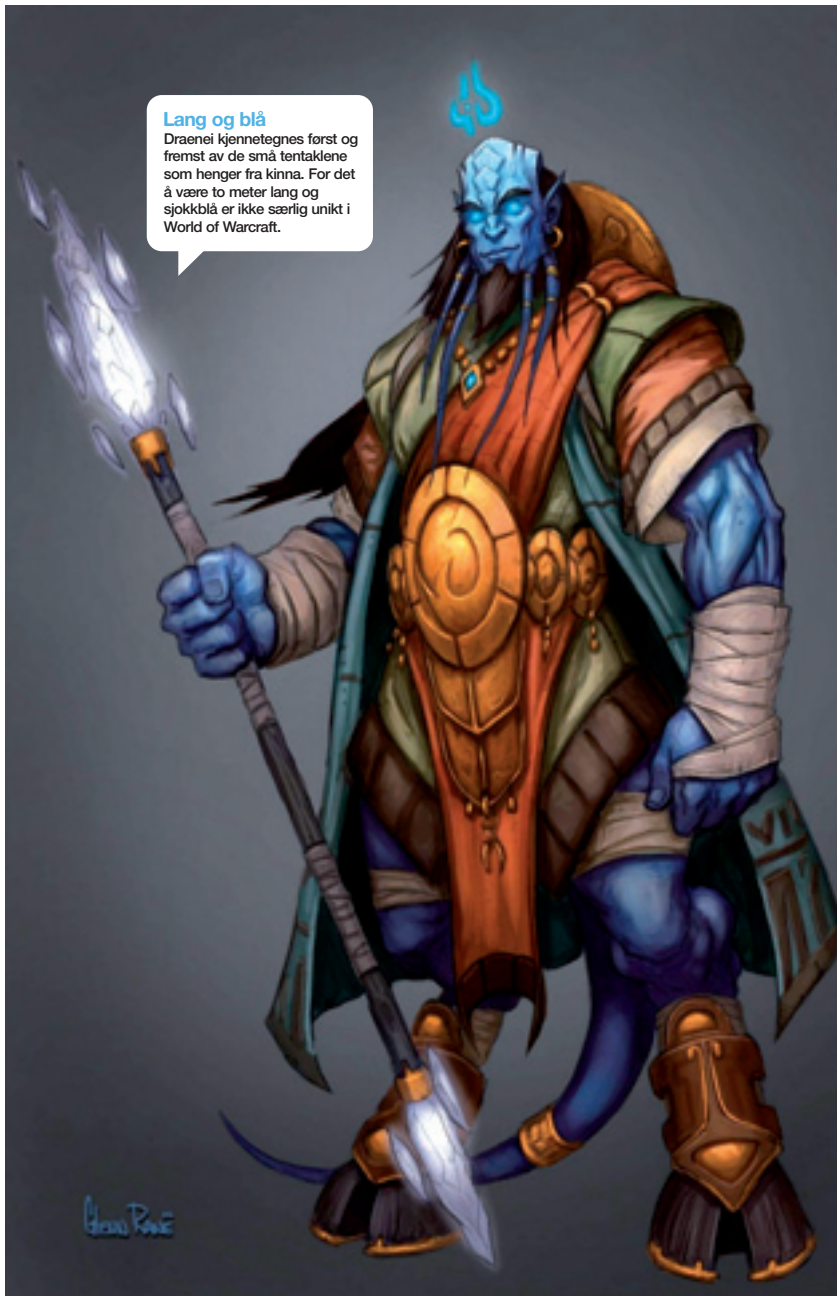
**14. juli** I dag kommer Prey for PC og 360, og det er samtidig som Cars kommer for det meste som kan krype og gå av spillbare maskiner.

**21. juli** Mot slutten av fellestieren kommer film-spillene på løpende bånd. Denne dagen kommer Jaws Unleashed, Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow og ikke minst Miami Vice: The Game.

**28. juli** Sommerferien går mot slutten, så da kommer Snow. Og Civilization IV: Warlords. Og CivCity: Rome. God sommer.

**2. august** Mer karaoke i SingStar Anthems.





#### Lang og blå

Draenei kjennetegnes først og fremst av de små tentaklene som henger fra kinna. For det å være to meter lang og sjokkblå er ikke særlig unikt i World of Warcraft.

## Den nye rasen i World of Warcraft

### Blizzard viser frem den nye rasen i The Burning Crusade

Det viste seg at ryktet stemte: den nye rasen i Alliansen i World of Warcraft blir draenei, men ikke de forvridde vesenene vi har møtt på i Blasted Lands – dette er høyreiste kjemper med blå hud. Draenei tilhørte eredarfolket som ble forledet av Sargeras (den "store, slemme karen", i følge storyguru Chris Metzen) og forvandlet til demoner, men draenei lyktes i å flykte før de møtte samme skjebne. De slo seg i en ny verden, Draenor, der de levde i fred sammen med orkene. Ved hjelp av naaru, en magisk slekt med stor kraft, utviklet de et godt samhold. Men demonene kom i kontakt med sine gamle slektninger, og ved hjelp av orkene klarte de nesten å utrydde draenei, som nå har bestemt seg for

å bli med i Alliansen for å sikre sin eksistens. Draenei vil kunne bruke klassene Warrior, Mage, Priest, Paladin og Hunter. De har naturlig nok egne startsteder der man kan begynne i relativt sikre omgivelser før man begir seg ut i verden.

For øvrig avslørte Blizzard at de nye stedene i spillet skal inneholde masser av nye oppdrag for både mindre grupper og komplette angrepsraid. Om du ikke allerede nå drar til Molten Core eller Ahn'Qiraj på daglig basis kan det også være verdt å notere at mindre grupper kommer til å kunne dra gjennom disse områdene når de har nådd den nye maksranken på 70. Den som venter på noe godt, venter aldri forgjeves.

## Tempo\_Notiser

### Solid Snake sloss mot Mario

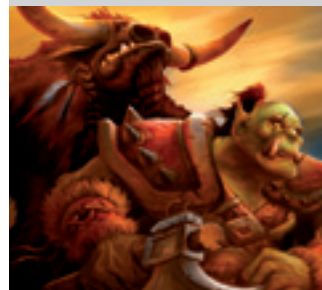
Mens mange av de andre utviklerne og konsollfabrikantene valgte å fyre på alt kruttet ved pressekonferansen, så valgte Nintendo i stedet å la ny informasjon sive ut hver dag. I morgentimene torsdag 11. mai slapp de bilder og filmklipp fra Super Smash Bros. Brawl som er på vei til Wii. Som alltid har serien fått en del nye karakterer deriblant Pit fra Kid Icarus, hunden fra Nintendogs, Wario og selveste Solid Snake. Vi gleder oss til å se hvordan Smash Bros spilles på den kommende maskinen.

### TV-serien Lost blir spill

Er du en av de som ikke kan få nok av den spennende serien Lost som sendes på TVNorge? Da har vi gode nyheter. Nylig har Ubisoft skrevet under på en avtale som gir dem rettighetene til å lage et spill basert på denne meget populære serien. Nå er utvikleren i gang med å skaffe seg de kjente skuespillernes stemmer, og spillet forventes på gata en gang i 2007. Hvilke formater spillet kommer til er enda uklart, men vi har en anelse at det kanskje er snakk om PS3, Xbox 360 og PC, men ingenting av dette er bekräftet.

### Warner Bros lager film av Warcraft

Selskapet Legendary Pictures som står bak blant annet Batman Begins og den kommende Superman Returns og et flertall andre kommende filmer, har fått rettighetene å utvikle film av Blizzards enorme spillverden. De skal også få økonomisk støtte fra giganten Warner Bros. Dette handler en film med virkelige



skuespillere, og altså ikke det CGI-filmsprosjektet, som det har gått flere rykter om at Blizzard har arbeidet på i hemmelighet. Hvorvidt filmen kommer til å bli et komplement til den rike handlingen i spillet, eller skildre hva som har hendt i spillet er enda uklart, men tanken på å få se Azeroth på det hvite lerretet er helt klart lokkende. Vi vet foreløpig ikke stort mer om dette, men som vanlig skal vi rope høyt nå vi finner ut noe mer. Følg med på nettsidene!

### Halo 3 er spillbart allerede nå

På Bungies nettside står det at Halo 3 faktisk allerede er spillbart. Redaktøren for bungie.net fikk prøve spillet i storymode på en bane som ligger før den som ble presentert i Halo 3-traileren. Det føles ifølge han helt fantastisk og veldig ferdig. Deretter fikk han prøve seg på multiplayer-delen, hvilket spilles hos Bungie hver dag for å balansere, pusse og bygge ultimate baner. De har også her kommer veldig langt med utviklingen og redaktøren sier at multiplayer-delen i Halo 3 er utrolig bra allerede nå. Vi vil også prøve!

### DS Lite kommer til Norge 23. juni

Vi har allerede skrevet om at DS Lite skulle komme, men nå har Nintendo i Europa bekreftet at den nye modellen av deres bærbare dobbelskjærmede spillmaskin, DS Lite, kommer til å lanseres i Europa den 23. juni. Prisen havner på 99 pund / 149 euro, og det betyr mellom 1495 og 1595 kroner her i Norge. Den blir å finne i to farger, hvit og svart. Nintendo passer også på å fortelle at Nintendo DS har solgt 16 millioner eksemplarer verden over hittil.

### Ingen håndholdt fra Microsoft

Forfatteren Dean Takahashi har påstått at Microsoft for øyeblikket utvikler et håndholdt spillsystem, men det avviser nå Neil Thompson, sjef for den øst- og nord-europeiske Xbox-avdelingen. I sin siste bok, The Xbox 360 Uncloaked, påstår Takahashi at halvdelen av den gjengen som utviklet Xbox 360, allerede arbeider hardt på den nye maskinen som angivelig skulle komme etter halvparten av Xbox 360'ens levetid. Til magasinet T3 har Neil Thompson sagt: "Vi tenker ikke på det for øyeblikket. Håndholdt, som en PSP? Nei."

### Molyneux lager verdens beste spill ...

Peter Molyneux røpet på årets E3-messe at Lionhead Studios arbeider på et nytt prosjekt. "Jeg kan annonsere at vi arbeider på et annet spill, men jeg kan ikke fortelle dere noe om det." Han tilføyet klukkende at "det blir det beste spillet noensinne." Da en tilhører spurte om spillet "reer opp sengen vår, og pakker oss inn om kvelden", svarte Molyneux: "Ikke nok med at det ordner sengen. Det får deg til å ønske at du ikke forlater sengen. Også vil det lage frokost til deg". Hva i all verden skal det bety?



## Fem minutter med ...

Shingo "Seabass" Takatshuka, produsent for Konamis strålende Pro Evolution Soccer-serie

### Hvilke fordeler er det med å gå over til neste generasjons konsoller?

- Grafikken blir naturligvis forbedret, men det handler også om bedre A.I. Kjappere dataoppdatering gjør også at vi lettere kan avbilde alt i fotball-universet. Målvaktene kommer til å kunne utføre mer avanserte redninger på nærskudd.

### Hvordan har det vært å jobbe med Xbox 360?

- Det er en kraftfull konsoll, men vi hadde ingen erfaring med den så det var tøft å utvikle spillet. Til nåværende konsoller løper føttene vannrett på gresset, men på neste generasjons konsoller er man på hælene eller tærne. Hvilket påvirker balansen, som i sin tur påvirker spillet.

### Er dere fornøyd med spillkontrollen i PSP-versjonen av PES5?

- Nei, jeg ble aldri fornøyd med spillkontrollen til PSP. Vi konverterte spillet fra Playstation 2-versjonen og det passet ikke så bra. Vi jobber veldig hardt for å løse problemet og det skal være helt problemfritt i Pro Evolution Soccer 6 til PSP.

### Blir det Master League til PSP-versjonen denne gangen?

- Vi vet at de fleste savnet Master League i forrige årets PSP-spill, derfor er jeg sikker på at vi kommer til å få med det denne gangen.

### Hvordan har det vært å jobbe med Nintendo DS?

- Det er ingen konvertering fra noen annen versjon, vi startet helt fra bar bakke. Derfor behøve vi ikke å være urolig med tanke på spillkontrollen som vi måtte med PSP-versjonen.

### Kan du tenke deg å lage Pro

### Evolution Soccer til Nintendo Wii?

Ja, det er vi naturligvis interesserte i. Det kommer til å bli vanskelig, men håndkontrollen fascinerer meg.

### Kan du tenke seg noen form for sko-kontroller til Wii?

- Ja, tanken har naturligvis slått meg også, men jeg tror at man ville blitt lei av å spille med den etter en stund.

### Kan du fortelle noe om Playstation 3-versjonen?

Vi satser på en multiformatsstrategi. Spillet kommer til å slippes til Playstation 3, men det blir ingen innholdsmessige forskjeller opp imot Xbox 360-versjonen.

### Kommer dere til å bruke håndkontrollens bevegelses-sensorer til noe?

- Ja, vi kommer til å utnytte håndkontrollens funksjonalitet til fulle. Allerede idag sitter spillere og svinger med håndkontrollen når de spiller, så jeg har mange idéer.

### Hvilket lag vinner fotball-VM?

- Jeg tror på Tsjekkia.

### Har dere noen nye lisenser i Pro Evolution Soccer 6?

- Ja, vi har tegnet avtale med de nasjonale forbundene i Argentina, Spania, Nederland, Italia og Sverige. Så nå kan vi bruke de offisielle landslagsdraktene. Vi forhandler også med flere land i Europa.

### Sikter dere fortsatt på en onlinedel for 22 spillere, samt en spillerkontrollert dommer?

- Ja, vi sikter på det, men det er langt igjen før det blir virkelighet. Først kommer vi til å utvikle fire mot fire, fire mot åtte og åtte mot åtte.

## MÅNEDENS MINUS

6000 kroner?

Selv om vi hadde forventet oss en stiv pris på Playstation 3 så hadde vi ikke regnet med så mange penger. Blu-Ray i all ære, men av det vi har sett av spillene hittil, så virker det ikke verdt det.

**Resident Evil 5** drøyer  
At vi ikke fikk se Resident Evil 5 på årets E3-messe tolker vi som at spillet kommer til å drøye ganske lenge. Trist, men vi får trosse oss med Lost Planet så lenge.

**Playstation 3-spillene**  
De første spillene til Playstation 3 som ble vist frem på årets E3-messe imponerte ikke spesielt mye. Vi håper vi blir positivt overrasket når konsollen slippes i november.

**Idiotiske Steam**

32 timer tok det fra vi startet hele den enorme prosessen å få Half-Life 2: Episode One inn på maskinen, til vi endelig kunne begynne å spille. 32 timer! Det syns Valve er greit, og forsvarer seg med at de vil slippe piratkopieringen. Men dette er jo bare å pisse på sine trofaste fans ...



## Nintendos revolusjon

Vi er super-entusiastiske over Nintendos nyskapende maskin, og klarer knapt å styre oss etter våre første timer med Wii. Et så enkelt konsept som Wii Sports får det å dirre sånn deilig i spill-tarmen.

### Loco Roco eier!

Sony har skap et leket og fantastisk spillkonsept som står som et av de beste spillene til maskinen. Om du ikke har skaffet deg en PSP enda har du akkurat fått en veldig god grunn.

### Nintendo DS Lite

Den lekreste versjonen av Nintendo DS lanseres her den 23. juni, og det er ikke en dag for tidlig ...

### Kinosommer

Mange storfiler på kino i sommer: The Omen, Poseidon og andre kapitler av Pirates of the Caribbean, pluss den nye filmen om Superman!

### X-men 3

The Last Stand har harr premiere på kino, og den er like kul som vi hadde håpet!

### Sommerferie

Wooooohoooo! Det er vanskelig å forklare med ord hvor digg det er med sommer. Fremover blir det late dager i sola, med gode venner og ditto mat og drikke. Bade, båt, volley, fotball, grilling. Vi elsker det.

## MÅNEDENS PLUSS

## Tempo\_Nyhetskrone

## ROCKSTAR LAGER ÆRLIG BORDTENNIS

Men er det noe gøy da?



Jeg har spilt en del Rockstar Table Tennis i det siste. Sjeldent har så mange hatt så store forventninger til et så lite spill. Rockstar slapp bomben for noe få måneder siden: Store skumle Rockstar Games, beryktet for spillvold mot prostituerte, pornospill i spillet, kynisk reality-brutalitet og gigantiske voldsepos, skulle lage noe så vanvittig streit som et bordtennis-spill. Alle var i sjokk. Alle overså glatt at Rockstar jo har en hel gjeng med utviklerteam, og at Rockstar San Diego strengt tatt ikke har laget et eneste Grand Theft Auto-spill. Likevel, de har et par spill bak seg, blant annet et par Midnight Club-spill, Smuggler's Run 2, Red Dead Revolver og Transworld Surf (!). Altså et anstendig og ålreit spillhus, men nobelpriskomiteen står vel ikke akkurat og banker på dora ...

Så er ikke kvalitetene til Table Tennis akkurat litterære heller. Snarere tvert i mot. Det som skiller dette spillet fra de fleste andre spill generelt og sportsspill spesielt er at det er så simpelt. Her er overhodet ingen snakking i hele spillet. Det er ingen karrieremodus hvor du starter på bar bakke som 17-åring og må kjempe deg til status. Det er ingen trenere som forteller deg hva du bør øve mer på, rivaler som prøver å sette deg ut med lumpne triks, eller noen som helst historie. Neida, her er det rett opp og ned bordtennis uten en dritt attåt. Og det er på en måte ganske deilig.

Det er deilig å slippe alt tullet, og endelig spille et spill som tar seg selv så alvorlig at det ikke er nødvendig med masse ekstra-greier. Et vanlig sportsspill minner om å gå på fotballkamp og oppleve showet i pausen med konkurranser og video og tippetupp og korps og lotteri og faen og hans oldemor fra markedskonsulenter som ikke skjønner at det er fotballen vi er interessert i.

Så er da problemet at når jeg har spilt Table Tennis i et par dager og er glad og fornøyd og snakker pent om Rockstar som lager spill på en mye ærligere måte enn for eksempel Electronic Arts, så viser det seg at det har blitt kjedelig. Det er rett og slett litt lite muligheter. Det blir akkurat så monotont at jeg går lei akkurat litt for tidlig. Hadde det vært en karrieremodus eller to, hadde jeg kanskje hengt på et par uker til ...

PS: Rockstar San Diego får den offisielle "beste sportsspill-damer 2006"-prisen for å inkludere damer som faktisk ser ut som vanlige damer. Ingen enorme pupper og ingen klesdrakter tatt rett ut fra fjortisfantasier. Sånt liker vi! Aiaiai!

\_Aslak Borgersrud





NÅ KAN DU BLI VERDENS  
MESTER I RALLY HJEMME  
I DIN EGEN STUE!  
**2795,-**

DENNE  
MODELLEN  
FÅES KUN KJØPT  
HOS EXPERT!

PLAYSEAT ALCANTERRA SOLBERG EDITION  
FÅES KJØPT HOS DIN NÆRMESTE EXPERT FORHANDLER.

**WRC RALLY  
EVOLVED**



**KR 199,-**

**PLAYSTATION 2**



**KR 1295,-**

**LOGITECH RATT  
OG PEDALER EX**



**KR 499,-**

**expert**



**BONUS**





## Philips Cineos 42PF9631D/10

Pris fra ca. 24.999,-

Philips nye plasmaskjerm har en integrert bakgrunnsbelysning kalt Ambilight. Belysningen tilpasser seg til filmens lys og farger, så bildet virker større enn de 42 tommene skjermen måler. Lyset skal også gi en fornyet filmopplevelse som sikkert ville vært fin å ha på Saving Private Ryan eller en annen storfilm. Men på Doom-filmen hjelper det nok ikke ...

# Frekke gadgets

Sommeren bugner av spennende gamer-gadgets, syke mobiltelefoner og fete flatskjermer

Der er ingen grunn til å henge med nebbet hvis været ikke skulle holde i sommer. Det er nok å gjøre likevel. Hva med å skaffe deg Ugobes lille dinosaur-robot, et seriøst bilratt fra Logitech eller mobilen som gjerne vil være en MP3-spiller? Her er i alle fall månedens gadgets!



## Razer Krait Mouse

Pris fra ca. 400,-

Musa er den perfekte vennen til rolle- og strategispillere som trenger raske klikk og høy presisjon. Vakre linjer, flott utseende og presis som få, dette er din kommende spill-mus.



## BenQ-Siemens EF51

Ukjent pris

BenQ og Siemens kommer i fellesskap med EF51, som best kan kalles en mobiltelefon forkledd som mp3-spiller. Den har dedikerte musikknapper, plass til miniSD-kort og et 1,3-megapikselkamera. En allsidig pakke for den kresne ...

## Apple MacBook

Pris fra ca. 8.669,-

Som med Apples iPod Nano kommer MacBook både i en svart og en hvit variant, så du kan velge etter humøret. Den følger i fotsporene til de nye bærbare pc-ene som har dobbel arbeidskraft i form av Intel Duo Core. Dyret har plass til 80 GB tangent og fjas, som blant annet kan fylles opp ved hjelp av det nye kameraet iSight. Det sitter fast og kan brukes som webkamera, eller brukes til fotografering med masse effekter ved hjelp av Photo Booth. Lekkert er det i hvertfall.



## Archos AV 500

Pris fra ca. 3.500,-

AV 500 er i hardtslående stål med en firetommers skjerm som virkelig utnytter mulighetene. Musikkavspilleren tar i mot beskyttede lydfiler, så det er bare å handle seg blakk på musikk fra internett. Det er plass til hele 30 GB, som kan være både video, bilder og musikk. Det her, Archos, er et blinkskudd fra Frankrike. Sommer'n er redda.

## Logitech G25 Steering Wheel

Pris fra ca. 2.250,-

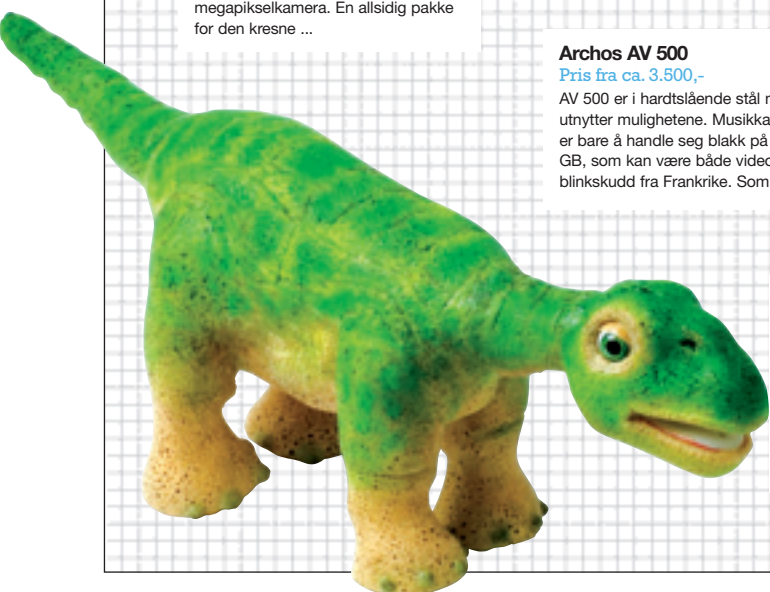
Logitech G25 er utstyrt med et seks-trinns girspak og klotsj, så du virkelig kan leke Vin Diesel. Rattet krever også kreftene fra den samme mannen, med sine to force feedback-motorer som gir rystelser i hele kroppen når du legger deg ut i svingene. Et push-down-gir er det og blitt plass til, så du raskt kan skifte gir i svingen og få perfekt kontroll.



## Ugobe Pleo

Ukjent pris

Firmaet Ugobe, som har gitt oss Furby, mener nå det er på tide å gi verden flere elskelige kjeledyr med en ny vri. Pleo har 38 sensorer fordelt på ben, kropp og hode. Den har også et stort følelsesregister, så den reagerer svært livaktig. Skrem den, og den blir skremt!







# MotoGP'06

A UNIQUE ANGLE ON RACING



Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



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

CLIMAX



XBOX LIVE

Jump in.







GAMEREACTORS RAPPORT

# E3 2006

Vi byr på 17 sider fra verdens største spillmesse

**E**3 2006 var blåst opp til å være den største, mest intense og ikke minst mest nervepirrende messen i manns minne. En rutine som i og for seg går igjen år etter år, men denne gangen var det jo med god grunn. Både Sony og Nintendo skulle bruke begivenheten til å løfte det siste sløret av deres kommende konsoller, mens Microsoft måtte rulle ut alle kanonerne for å ikke bli kastet i en tidlig grav.

For høye forventninger har dog en tendens til å drepe de endelige inntrykkene, men E3 2006 var i stand til at sette hele bransjen på hode på noen få dager. Det var vitterlig den største og mest intense messen på lenge. Det blir vanskelig

å snakke om «vinnere» og «tapere», men det er vel en gjengs enighet om at Sony stilte svakest i år, mens Nintendo nærmest ble båret hjem på en trone. Microsoft spilte kortene sine godt, og forsøkte seg på noe som kunne virke som en håndsutrekning til Nintendo i et forsøk på at knekke Sony. Men ser det virkelig så mørkt ut for Sony? Og var Nintendos nye konsoll virkelig et så stort vidunder?

Det er en stor glede å presentere vår største artikkel noen sinne. Årets E3-artikkel fyller hele 17 sider, og på de kommende sidene kan du lese alt om avsløringen av PlayStation 3 og Nintendo Wii, og våre førstehåndsintrykk av konsollene. Utover det har vi selvsagt også sett på de mest

interessante spillene til de ulike formatene. Det har vært en vanvittig vanskelig oppgave å presse en tre dages lang messe med over tusen nye spill ned i en 17-siders lang artikkel, men vi tror vi har klart å sette sammen creme dé la creme og toppen av kranssekaken.

I hvert fall er de 17 kommende sidene et lite blikk inn i fremtiden. Dette er noen av de spillene vi tror vil stå som tunge og viktige når de kommer i hyllene. En E3-artikkel kunne vært 50 sider lang, og likevel ville vi hatt problemer med å dekke alt. Om du ikke finner akkurat det spillet du leter etter på disse sidene, så dekker vi det kanskje online på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no). Men nå må du bare sette deg godt til rette, og bare lese.









#### TRADISJONELL

Med Wii forlater Nintendo den kritiserte Gamecube-kontrollen og lanserer ved siden av fjernkontrollen også en mer tradisjonell variant. Den er tenkt å komplettere fjernkontrollen i de spillene som spilles best med håndkontroller, samt for klassikerne man laster ned via Virtual Console.

## NINTENDO Wii

Vi foreller alt om vår testsesjon sammen med Nintendos nye ...

□ Produsent **NINTENDO** □ Utgis **4. KVARTAL** □ Pris **SAUNNSYNLIGVIS MINDRE ENN 2500,-**

**N**år Nintendo viste at ytelse ikke er det samme som spillfølelse med releasen av Nintendo DS, forsvant den tvilen vi hadde. Og den spontane følelsen vi har etter å ha spilt Wii er bare helt fantastisk. For Wii handler virkelig ikke om grafikken – Nintendo har bygd en konsoll som teknisk sett ikke egentlig er så mye bedre enn Xbox. I stedet handler alt om hvordan man styrer spillene, om å ha færre knapper og fremfor alt om å gjøre spilling tilgjengelig for alle.

Med Wii planlegger Nintendo å viske ut skillelinjene mellom andre underholdningsformer og spill en gang for alle. Det å spille skal være like naturlig som å se på film eller lese en bok, og det skal ikke kreves spesielle forkunnskaper når man plukker opp fjernkontrollen for å sette i gang.

Et annet argument mot konvensjonelle spill er at de faktisk koster en mindre formue. Det vil Nintendo unngå ved å minske utviklingskostnadene, et mål man når gjennom å



#### God presisjon

Presisjonen i den fjernkontroll-liknende håndkontrollen som følger med Nintendo Wii er uventet bra og den reagerer lynraskt på alle bevegelser man gjør, uansett hvor små eller store de er. Dette skjer ved hjelp av to medfølgende sensorer, som skal plasseres til høyre og venstre for tven. På den måten vet Wii-enheten alltid nøyaktig hvor i luften fjernkontrollen befinner seg, hvilket igjen innebærer en ny og veldig nøyaktig måte å kontrollere spillene på.

ikke fokusere på ytelse, ikke inkludere støtte for høyoppløselig TV og ikke legge ved en kostbar harddisk. Dessuten oppmuntrer de tredjepartsutviklerne til å lage billige og morsomme spill, i stedet for svulstige dyre produksjoner. Totalt sett regner Nintendo med at spillene til Wii skal kunne være i gjennomsnitt minst en hundrings billigere enn de til konkurrentenes konsoller.

Men Wii er mer enn som så, og Nintendo er overbevist om at mange av dem som vokste opp med NES og Super Nintendo sakte drev bort fra spilling da det ble for avansert. For å lokke dem tilbake har man også inkludert en funksjon kalt Virtual Console. Takket være denne kan man med noen enkle knappetrykk laste ned samtlige titler Nintendo har sluppet i løpet av sine snart 30 år i den digitale spillbransjen. Dessuten har de laget avtaler med andre legender som Sega, slik at deres spill også vil være tilgjengelige. Kort fortalt vil det allerede fra starten av finnes tusenvis av spill tilgjengelige for Wii.

For å kunne lagre alt man laster ned, legger Nintendo inn 500 megabyte innebygd minne, noe som holder til utrolig mange klassikere. For eksempel tar et spill som Kid Icarus ikke mer plass enn 0,1 megabyte av minnet. Om man evner å fylle opp minnet, finnes også muligheten til å bruke minnekort av typen Secure Digital (vanlige i digitalkameraer og mp3-spillere), som i dag tilbyr opptil to gigabyte lagringsplass.

Foruten disse funksjonene fungerer Wii også som DVD-spiller, den kan spille dine gamle Gamecube-spill, den har to USB-porter for fremtidig tilbehør og til og med en nettleser fra Opera, slik at man kan surfe på Tven. Dessuten har den innebygd støtte for trådløst nettverk slik at man enkelt kan koble Wii online uten å rote med lange kabler. Det trådløse nettverket gjør for øvrig Wii i stand til å kommunisere med Nintendo DS, noe Nintendo vil kunne utnytte på en eller annen smart måte i fremtiden.

Onlinestøtte er noe Nintendo regner med å satse ordentlig på i fremtiden etter suksessen med Nintendo DS. Tanken er at Wii alltid skal



#### SOM ET SVERD

Fjernkontrollen er bevegelsesfølsom og registrerer både i hvilken retning den peker samt hvor den befinner seg i forhold til tven. På den måten går det fint å svinge med den som en golfkølle, holde den som et ratt i et bilspill, eller fekte med den.

være oppkoblet, og at den – også når den er slått av – skal ha en viss kontakt med Nintendos egne servere gjennom et system kalt WiiConnect24. På denne måten skal din Wii-konsoll, i følge Nintendo, kunne styres med oppdateringer mens du sover, og fjernkontrollen kan pipe om noen vil kontakte deg selv om konsollen er slått av.

Til tross for alt dette er Wii latterlig liten. For å få ett inntrykk av hvor liten den er så kan du stable tre DVD-covere oppå hverandre. Der har du praktisk talt Wii. Selve enheten er rektangulært utformet og har en pen åpning i blått lys for platemating – samme typen som ofte sitter i bilstereoer. Øverst på enheten sitter en luke som skjuler uttak for fire Gamecube-håndkontroller samt to minnekort.

Nintendo har vist frem Wii i flere farger, blant annet platina, limegrønn, svart, blå og rød. Den hvite modellen ser likevel ut til å være den de planlegger å markedsføre først, og de andre vil komme senere. Noen nøyaktig pris vil Nintendo

helningsgraden man holder den i. Det gjør underverker i for eksempel motorsykkelspill, ettersom man bare trenger å vinkle kontrollen i svingene for at føreren skal legge sykkel i samme retning. Dessuten beregner Wii hvor du holder fjernkontrollen, noe som gjør at man kan dytte noe i et spill kun ved å føre fjernkontrollen mot TVen. For å gjøre Wii til den ultimate opplevelsen inneholder den til og med en høyttaler som gjør at du for eksempel hører skuddsalver fra kontrollen når du skyter, samt en bra laget ristefunksjon som simulerer rekyl.

Selv den lille dingsen med analogspaken har sine triks, og inneholder også en egen gyro. De to i kombinasjon gir helt unike muligheter, som når man fisker i Wii-versjonen av Legend of Zelda: Twilight Princess. Der kaster man ut kroken ved å svinge fjernkontrollen over hodet som om den var en fiskestang. Etterpå roterer man den lille dingsen med en sveiveliknende bevegelse i luften for å hale inn din eventuelle fangst.

Totalt sett føles det som om Nintendo har tatt en helt riktig beslutning når de nå legger hardware-krigen bak seg. Wii er starten på noe helt nytt, noe som faktisk kommer til å forandre spilling og noe som til slutt kanskje river ned muren som gjør at mange betrakter spill som vanskelige. Lykkes Nintendo med det har de den potensielt største markedsandelen av alle foran seg, og da kommer ingen til å kunne stoppe dem.

## "WII ER STARTEN PÅ NOE HELT NYTT, NOE SOM KOMMER TIL Å FORANDRE SPILLING"

derimot ikke gå ut med enda, men to ting har de i alle fall avslørt. Først og fremst blir fjernkontrollen dyrere å produsere enn vanlige håndkontroller, noe som i sin tur gjør sannsynligvis gjør dem dyrere å kjøpe. Det andre er at de lovet at prisen på selve enheten uansett kom til å være lavere enn konkurrentenes, noe som i Norge altså innebærer at man vil kunne kjøpe en Wii for mindre enn de 2590 kronene en Xbox 360 Core-pakke koster.

Wii hadde ikke vært det den er uten den unike håndkontrollen, som faktisk ikke er en håndkontroll i det hele tatt. I stedet har Nintendo satset på en fjernkontroll med få knapper og et uttak i bunnen for tilkobling av annet tilbehør. Et eksempel på det sistnevnte er den lille dingsen med en analogspak som følger med når man kjøper en Wii. Tanken er likevel at hver utvikler skal kunne lansere ekstra tilbehør som vil gi spillene en litt mer genuin følelse, og som videre kan plugges inn i fjernkontrollen.

Fjernkontrollen fungerer helt fantastisk bra, og til tross for at den er så annerledes føler man seg klar til å spille så snart man får den i hendene. Den minste bevegelse registreres takket være den innebygde gyroen som måler



#### Allsidig kontroll

Den allsidige kontrollen kan vris og snus på, og alle spillutviklerne har egne planer og meninger om hvordan man skal holde den. Holder du den på tvers forvandles den plutselig til en helt vanlig håndkontroll uten noe dilldall, mistenkelig lik NES-kontrollen.



Med tilleggskontrollen tilkoblet fjernkontrollen ligner faktisk oppsettet på en såkalt nunchako, og det har jo også Nintendo har innsett, og kalt kombinasjonen nettopp det.



## SUPER MARIO GALAXY

Verdens mest kjente rørlegger reiser ut i rommet

Format **NINTENDO WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Genre **PLATTFORM** Utgis **VÅREN 2007**

**E**tter å ha tiet i hjel alle ryktene om Super Mario 128 i flere år viste Nintendo endelig frem sitt nye flaggskip med italieneren i hovedrollen. Vi skrek oss hese av glede, sloss mot en horde tyske journalister og bestakk oss forbi beinharder boothbabes for å bringe dere lesere noen inntrykk fra et av messens absolutt beste spill.

Alle våre bekymringer om at Mario skulle styres med anstrengt vifting med fjernkontrollen kom til skamme da det viste seg at han faktisk kontrolleres med styrespaken. Wii-fjernkontrollen brukes isteden til å interagere med omgivelsene. Pek på skjermen og det vises et stjerneformet sikte som du kan bruke til å spenne katapulter, riste i busker eller bare gi italieneren en hjelpende hånd. Med A-knappen kan Mario utføre alle de hoppene og manøvrene han har lært seg opp gjennom årene, mens B- og Z-avtrekkerne på

### "DET HOLDER EGENTLIG MED ETT ORD FOR Å OPP-SUMMERE GALAXY: SPILLGLEDE"

nunchakuen brukes til å sentrere kameraet og sette seg hardt ned på bakken. Rister du Wii-kontrollen gjør Mario en slags snurrebevegelse som brukes for å slå tilbake prosjektiler samt aktivere stjerne-kanonene som står spredd rundt i hele spillverden. I det hele tatt en ekstremt enkel kontroll som raskt setter seg i ryggmargen. Etter å ha løpt litt rundt og ringt



#### Excite Trucks (Wii)

Det klassiske NES-spillet Excite Bikes åndelige oppfølger Excite Trucks er hentet fram for å demonstrere følelsen av å styre kjøretøy med Wii. Fjernkontrollen holdes i hendene, på samme måte som man normalt holder i et ratt, også gjør man rattbevegelser i luften for å styre jeepen sin. Excite Trucks var veldig lettspilt, men føltes umiddelbart litt vimsete.



#### Sonic Wildfire (Wii)

Sonic har helt forlatt ideen om å eksperimentere og utforske, og holder nå bare på med ekstrem fart og mengder av action. I Wildfire løper Sonic hele tiden automatisk langs tydelig innheggede baner. Din jobb begrenses til å holde liv i han gjennom å tilte kontrollen for å unngå farer og hoppe når det trengs. Veldig pent og veldig raskt er ord som oppsummerer Sonic Wildfire, som ellers mest minner om Saturn-spillet Sonic R. Vi gleder oss til å prøve mer.

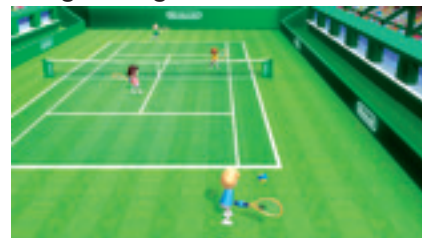
på noen bjeller med Wii-kontrollen og samlet opp regnbuefargede noter var det altså klart for å snurre videre til neste asteroide. Borte er nemlig Super Mario Sunshines trette ferieparadis, og det er blitt erstattet av, nettopp, en galakse. Hele spillet utspiller seg i rommet, på et utall større eller mindre himmellegemer, og hver asteroide har sitt eget tema. Alt fra gressplener til iskloder til sjørøverskip til mystiske ruiner til lavasjøer og trehytter med kaniner. Alle himmellegemer har også sin egen gravitasjon, noe som gjør at Mario bokstavelig talt kan springe 360 grader rundt uten å dette av. Begrep som "opp" og "ned" får seg en grundig knekk, men heldigvis henger kameraet med i svingene, for det er fort gjort å bli litt svimmel.

Tre bossen støtte vi på underveis, en rakettskytende robot, en kjempeedderkopp med tilhørende nett, og et lavamonster. Ingen av kampene var spesielt vanskelige, men alle tre demonstrerte effektivt ulike muligheter i spillmekanikken. For å overvinne edderkoppene skulle Mario gripe små geléklumper som lå rundt nettet, og så med Wii-kontrollens hjelp spenne disse som gummistrikker, og skyte seg selv opp mot sin åttebente fiende.

Det holder egentlig med ett eneste ord for å oppsummere Super Mario Galaxy: spillglede. Massevis av ren, uforsøkt og leken spillglede. Vår tid med rørleggeren ga oss barnslig lykke, og vi går stadig og tørster etter mer. Den originale bruken av gravitasjon sammen med Wii-kontrollen skaper en helt unik opplevelse, og når vi i slutten av demoen fikk fatt i vår første stjerne og Mario ropte "You got a star!" fikk vi virkelig følelsen av at noe stort er i emning.

## Wii SPORTS

Elegant og underholdende



Format **Wii** Utvikler/Utgiver **NINTENDO**  
Genre **SPORT** Utgis **NOVEMBER**

**J**eg har aldri spilt et spill som er like intuitivt som Wii Sports. Fra første sekund skjønte jeg nøyaktig hvordan det skulle spilles. Spillet er en

samling av flere populære ballspporter som spilles med fjernkontrollen, og man må gjøre de samme bevegelsene som når man faktisk utøver sporten i virkeligheten.

Alt er utrolig forenklet, uten at det for den saks skyld minsker spillbarheten. Et godt eksempel er tennis, der opp til fire personer kan spille samtidig. Din spiller springer etter ballen automatisk, og det eneste du trenger å gjøre er å dose til når den kommer færende. Det gjør at alle kan være med og spille, for så innmari vanskelig er det faktisk ikke å svinge Wii-kontrollen i luften. Tennis funket helt utmerket, og etter hvert som vi fikk skikkelig klem på kontrollen kunne vi begynne å spille litt tøffere, og levere tunge smasher mot kantlinjene. Veldig underholdende.

I tillegg til tennis finner du også golf på Wii Sports. Her er din digitale racket byttet ut mot

### "JEG HAR ALDRI SPILT ET SPILL SOM ER LIKE INTUITIVT SOM WII SPORTS"

en digital golfkølle. Prinsippet er dog det samme, og det gjelder å utføre elegante golf-svinger. Når man havner på greenen byttes kølla automatisk ut mot en putter, og så må man prøve seg på forsiktige putter. Golf var umiddelbart det morsomste Wii Sports-spillet.

Sist ut blant de spillene vi fikk se var baseball. Eller, det var vel egentlig mer en homerun-konkurranse der det gjaldt å slå så hardt og langt som mulig. Det hele minnet ganske mye om et minispill fra Mario Party, men fungerte over all forventning. Det var faktisk litt spennende å prøve å få til det perfekte slaget som sender ballen ut av stadion.

Om det er et spill som virkelig viser Nintendos ideologi om at spill skal være for alle, så er det nettopp Wii Sports.



# THE CITY NEEDS A SAVIOUR



**URBAN  
CHAOS**  
RIOT RESPONSE™

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

**18+**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation 2

XBOX

LIVE

rocksteady

eidos

© 2006 SO Games Ltd. Urban Chaos™ and Riot Response™ are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of SO Entertainment Group plc. All rights reserved. Developed by Rocksteady Studios Ltd. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.





## PLAYSTATION 3

Sonys fremtidsmaskin var ikke like sterk som vi hadde forventet

□ Produsent **SONY** □ Utgis **JAPAN: 11. NOVEMBER. EUROPA OG USA: 17. NOVEMBER** □ Pris **5000-6000,-**

**D**et siste året har det vært en del drittasting mellom diverse sjefer og talsmenn i Microsoft og Sony. Microsoft har ment at det å være først ute på markedet og ta initiativet for denne generasjonen er viktig, mens Sony mente det ikke var essensielt. Sonys sterke menn Ken Kutaragi og Phil Harrison har rolig hevdet at neste generasjon ikke setter i gang for lanseringen av Playstation 3, og Microsoft har satt spørsmålsteget ved Sonys svulstige løfter om grafikk og oppløsning.

Nå har vi spilt Playstation 3 og sett med egne øyne hvor mye kraft som spillutviklerne til nå har klart å presse ut av maskinen. De fleste spillene så ut som Xbox 360-spill, og noen avgjørende forskjell mellom de to konsollene kunne vi ikke umiddelbart oppdage. Gears of War er for eksempel betydelig mye penere enn noen av spillene som var spillbare til Playstation

3 på årets E3-messe.

Den største overraskelsen var helt klart bevegelsessensoren som sitter i håndkontrollen. Det har lenge gått rykter om at Sony har jobbet med noe som skulle avvæpne gyrofunksjonen i

### "DE FLESTE SPILLENE SÅ UT SOM XBOX 360-SPILL"

Nintendos Wii-fjernkontroll, men da skulle det være snakk om tilbehør til Playstation 2. Sensoren kjenner bevegelser i seks retninger; høyre, venstre, fremover, bakover, opp og ned. Det eneste spillet som ble demonstrert med funksjonen var Warhawk, der flyet ble styrt ved å vinkle håndkontrollen. Ikke helt intuitiv i begynnelsen. Og mange spurte seg selv hvorfor det ikke var flere spill med samme funksjon



#### 15 lanseringsspill

Ifølge Ken Kutaragi kommer det til å finnes omtrent 15 spill for Playstation 3 på lanseringsdagen. Blant disse regner vi med å finne flere av følgende: Call of Duty 3, Eye of Judgement, Fatal Inertia, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Singstar, Tony Hawk Project 8, Untold Legends: Dark Kingdom og Warhawk.

som ble vist frem. Sony syntes jo tydeligvis den var viktig – rumble-funksjonen ble nemlig ofret til fordel for sensoren – og svaret fikk vi kanskje av en av Activisions programmerere. I følge ham bestemte de seg for bevegelsessensoren bare fem dager før E3, og ingen utviklere (bortsett fra Incognito, så klart) hadde fått tilgang til den. Dette underbygges av Insomniacs VD Ted Price, som fortalte at de ennå ikke hadde begynt å jobbe med håndkontrollens funksjoner, og at de ikke hadde fått noen ny kontroll til selskapet. Andre spillutviklere har uttalt at de ikke visste om den nye funksjonen i det hele tatt, til tross for at de har jobbet med Playstation 3-spill over en lengre periode.

Sony droppet, ikke helt uventet, bumerang-konseptet som ble vist frem på fjorårets E3-messe, og gjorde i stedet små forandringer i designet av Dual Shock 2. De nedre skulderknappene har vokst, og minner litt om





Playstation 3 kommer til å veie hele 5 kg ...

avtrykkerne på Microsoft og Nintendos håndkontroller. En annen forandring er at det som sagt ikke lenger finnes noen innebygd vibrasjonsfunksjon. I følge Sony hadde dette med at vibrasjoner ville gått ut over bevegelsessensoren, men når Nintendo klarer å kombinere sin gyrofunksjon med vibrasjoner burde det vel ikke være umulig for Sony. Det handler nok snarere om Sonys tvist med Immersion, som eier patentet til rumblefunksjonen i håndkontroller. Sony dropper like godt vibrasjonene for å slippe å betale lisenskostnadene.

Den andre, ganske tunge overraskelsen Sony avsluttet pressekonferansen med, var lanseringsdetaljene med premieredato og prisen. Som dere kanskje husker tviholdt Microsoft ganske lenge på disse opplysningene i fjor, mens Sony valgte å avsløre alt allerede nå. Deluxe-versjonen av konsollen inneholder en 60GB stor harddisk, har HDMI-utgang, uttak for diverse minnestandarder og innebygd wi-fi – og

## ”DEN STØRSTE OVERRASKELSEN VAR BEVEGELSESENSOREN SOM SITTE I HÅNDKONTROLLEN”

vil koste 599 Euro, noe som tilsvarer omtrent 5000-6000 kroner i norske butikker. Den noe mer begrensede versjonen leveres med en 20GB stor harddisk (som kan oppgraderes), ingen HDMI-utgang, intet uttak for minnekort og wi-fi-mulighet bare om man kjøper et adapter. Denne versjonen vil koste 499 Euro, noe som sannsynligvis resulterer i en pris på omtrent 4000-5000 kroner her til lands, dersom denne versjonen i det hele tatt slippes her. Prisen har fått markedsanalytikere til å rope varsku for en nedkjøling av etterspørselen i hele spillbransjen, selv om den kanskje fremfor alt åpner døren for Microsoft og Nintendo.

Playstation 3 er en av de tyngste spillkonsollene gjennom tidene med sine fem kilo – sammenlignet med den gamle Xboxens knappe 4 kilo og den smale Playstation 2 sine 900 gram. Mer bemerkelsesverdig er det at Sony lover at maskinen skal være helt lydløs. Det gjenstår å se om de lykkes med det. Sony viste frem flere interessante spill før releasen av Playstation 3 enn Microsoft viste frem på forrige E3-messe. Holder det mot en sterk Xbox 360 og gjennfødte Nintendo? Det gjenstår å se.

# RESISTANCE: FALL OF MAN

## Utviklerne bak Ratchet & Clank lader om i en lekker Playstation 3-debut

Format **PLAYSTATION 3** Utvikler **INSOMNIAC GAMES** Utgiver **SONY** Genre **ACTION** Utgis **NOVEMBER**



Ved siden av en tung singleplayerdel lover Insomniac at Resistance: Fall of Man kommer til å inneholde åtte kjørbare doninger, svulstige deathmatchere for opp til 32 spillere og en co-op-del.

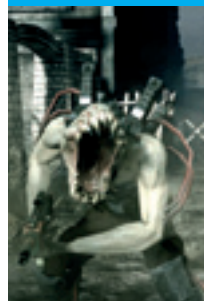
**En av de mest imponerende Playstation 3-titlene på årets E3-messe var uten tvil Insomniac Games kommende actionbombe Resistance: Fall of Man. Spillet blander de intensive ildkampene fra Call of Duty med størrelsen til Half-Life 2 og skrekken fra Resident Evil 4.**

Resistance: Fall of Man gikk tidligere under arbeidsnavnet I-8 og ble vist frem for første gang under Sonys pressekonferanse på fjorårets messe. Utviklerne er de samme som har laget blant annet plattformdragen Spyro og utviklet samtlige Ratchet & Clank-spill. På tross av overgangen fra sukkersøtt plattform-party med lurvete helter og fiender som er hentet rett ut fra Bompibjørnene, har vi merket at Insomniacs forkjærlighet for våpen bare har vokst. Den livsbejaende pungen Ratchet har jo faktisk gått fra å være livlig utdeler av ammunisjon laget av frukt, til en sint stridsmaskin med flere overdimensjonerte gevær en selveste Serious Sam.

I Resistance: Fall of Man er plattformhopping, festlige medhjelpere og sterke farger bare et fjernt minne. Blandingen mellom

### Utomjordisk trussel

Chimera er en utenomjordisk art som på slutten av fortallet invaderer jorden og tar over store deler av Europa. Insomniacs Ted Price fortalte Gamereactor at alle de utenomjordiske en gang i tiden har vært mennesker, men er mutert av et ukjent virus. Dette innebærer at alle mennesker som Chimera beseirer i spillet injiseres med viruset og blir dermed gjenopplivet for å slåss på de utenomjordiskes side. Så det er ikke bare bare!



rasende action og skrikende skrekk sammen med dritlekke grafikk innebærer en opplevelse som uten tvil kommer til å innebære at vi må kjøpe nye underbukser.

Handlingen utspiller seg 1951, i en alternativ datid. Andre verdenskrig skjedde aldri, men en utenomjordisk rase kalt Chimera invaderte Jorden og slo ut store deler av Europa. Spilleren inntrer rollen som Nathaniel Hale, amerikansk ranger, og det siste overlevende medlemmet i sin tropp. Nathaniel støter på en gruppe britiske spesialsoldater som har startet en underjordisk motstandsbevegelse som har satt seg som mål å bekjempe de overlegne romvesenene for

## ”... EN OPPLEVELSE SOM KOMMER TIL Å INNEBÆRE AT VI MÅ KJØPE NYE UNDERBUKSER”

enhver pris.

Insomniacs Ted Price demonstrerte to ulike baner fra spillet. Den ene var en krampeaktig liten tunnel proppet med Chimera-soldater, og den andre var en stor slagmark. Tempoet er rasende høyt, granatsplinter, glass og deler av de utbombede omgivelsene regner over slagfeltet som størrsel. Resistance: Fall of Man kommer til å tilby mange vanlige våpen som vi allerede har sett i en drøss andre spill, men vi finner også en hel del riktig interessante Chimera-våpen som blant annet kan skyte rundt hjørner, gjennom vegger og avfyre kraftige energipulser.

Vi ser veldig frem til å bli enda bedre kjent med Insomniacs Playstation 3-debut.

## REVOLVER OCELOT

Helt siden spillverdenes kanskje mest groteske armtransplantasjon fant sted, har Revolver Ocelot blitt styrt av den avdøde Liquid Snake. Ocelot har lyktes i å komme seg opp i gradene og styrer organisasjonen Outer Heaven med jernhånd. Takket være sin ubegrensede tilgang på våpen er han Snakes viktigste fiende i MGS 4.

Playstation 3

# METAL GEAR SOLID 4

Hideo Kojimas aldrende superspion trer inn i en ny generasjon

□ Format **PLAYSTATION 3** □ Utvikler **KONAMI** □ Utgiver **KONAMI** □ Genre **ACTION** □ Utgis **HØSTEN 2007**

**V**i sier det gjerne igjen: Verdens kuleste spillhelt er ikke en fresende krigsgud, en grønn enmannshær eller djevelens eget avkom, men Konamis steinharde superspion.

Vi har lengtet lenge etter å få klarhet i hva som skjedde med Solid Snake etter Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, og nå begynner det å nærme seg en avsluttende forløsning i det kommende Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Handlingen finner sted på en foreløpig uspesifisert plass et sted i Midtøsten. Den



## Dålige gener

Solid Snake ble til gjennom geneksperimentet Les Enfants Terribles som hadde som mål å skape den ultimate soldaten gjennom massiv kloning. I Metal Gear Solid 4 har Solid Snake bare et halvt år igjen å leve, på grunn av hans manipulerede genetiske sammensetning.

tidligere livskraftige toppspionen Solid Snake har blitt gammel og dystert. I en ikke alt for fjern fremtid er krigsføring noe helt annet enn hva både vi og Snake er vant til, og det blir hardt å svelge for den hedrede krigsveteranen. Krig utkjempes ikke lenger av profesjonelle soldater, men av frittstående grupper, og den enorme utviklingen i nanoteknologien har sørget for at krig har utviklet seg til å være manipulerede hendelser i manipulerede omgivelser.

Konami sparer ikke på overraskelsene, og et bevis på det er at Snake har fått noen nye triks

for å overleve den nye krigens mange farer. Dessuten får vi se et comeback av flere gamle karakterer fra de eldre Metal Gear Solid-spillene, blant andre Raiden, Naomi Hunter og ikke minst Meryl Silverburgh som har blitt lederen for Foxhound-gruppen.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots var et av våre hyggeligste stevnemøter på messegulvet. Denne siste og avgjørende delen i Hideo Kojimas suksessparade kommer til å være det fremste flaggskipet til Playstation 3 når den kommer i slutten av året.



# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Leiesoldatene fortsetter i oppfølgeren

Format **PS3** Utvikler **PANDEMIC** Utgiver **UKLART** Genre **ACTION** Utgis **2007**

**P**andemics Mercenaries var det ultimate sandkassespelet. Det var få begrensninger med tanke på hva man kunne gjøre, og det var store muligheter for å ødelegge. Legg til en steinhard, svensk leiesoldat ved navn Mattias Nilsson og du hadde et av tidenes lekreste spill - på papiret. Men den stive historien gjorde ikke akkurat underverker for spillegleden og spillets enorme og ofte øde arealer drepte litt av moroa.

Pandemic har dog ikke kastet inn håndkleet, og er i full gang med oppfølgeren. Mattias Nilsson er tilbake med vikingskjegg,

stiller seg underveis. Ingenting skal være umulig. Scott viste en hel del imponerende deler av spillet som benytter den siste Havok-fysikken maksimalt. Mattias bestilte seg en buggy for å klare et av spillets mange oppdrag. Kjøretøyet hadde full fysikk på alle deler, og alt fungerte helt perfekt. Mattias kjørte frem til en fiendtlig utpost, skjøt hull i en tankbil og tente den sprutende bensinen nonchalant med en Zippolighter. Oppdrag utført.

En heit nyhet i Mercenaries 2 er en interessant samarbeidmodus. Scott viste stort frem en av de nye karakterene, Nina Navarro, som sammen med Mattias skulle sprengne en

## "EN HEIT NYHET I MERCENARIES 2 ER EN INTERESSANT SAMARBEIDMODUS"

attitude og en inni granskauen stor borse. Kjernevåpentrukselen fra Nord-Koreas halvgale diktator er byttet ut med oljekrise i Venezuelas kokende jungler. Geriljaen har tatt kontroll over landets rike oljeforsyninger og er klare til å stille i stand en hel masse oljefinansiert elendighet.

Ifølge produsenten Scott Warner følger de en filosofi under utviklingen av Mercenaries 2: å kunne svare ja på alle spørsmål som spilleren

oljerigg. Mattias klatret ombord på riggen, plantet sprengstoffet, mens Nina beskyttet han fra et helikopter. Etter at Mattias var ferdig, fløy Nina nærmere så han kunne bruke en vinsj for å henge seg fast i helikopteret som fløy bort samtidig som oljeriggen eksploderte. Mattias takket for redningen ved å klatre opp til helikopterdøren, rive Nina ut av setet og slenge henne ned i havet. Så det handler ikke bare om samarbeid i Mercenaries 2: World in Flames ...



Raiden kommer tilbake i Metal Gear Solid 4 og er en av Hideo Kojimas personlige favorittkarakterer. Ifølge Kojima selv er Raiden misforstått i vesten og det skal visstnok hans amerikanske stemmeskuespiller, som har en alt for feminin stemme, ha skylda for.



At det er størrelsen som driver Mercenaries 2 er det ingen tvil om. Spillet benytter fysikkmotoren Havok 3.0 (Half-Life 2 brukte Havok 2.0) og det ser svært lekkert ut.



# E3 2006

Gamereactors rapport fra verdens største spillmesse



Altair betyr "flyver" og refererer til ornens utseende. Altair selv har en karakteristisk siluett med sin lange kappe, kniv montert på underarmen og det faktum at han mangler en ringfinger.



# ASSASSIN'S CREED

Ubisoft forlater den persiske prinsen for å utforske arabiske snikmordere

Format **PLAYSTATION 3**   Utvikler **UBISOFT**   Utgiver **UBISOFT**   Genre **ACTIONEVENTYR**   Utgis **MARS 2007**

**O**rdet assasin kommer fra sekten Hashshashin som fantes i midtøsten fra rundt år 1090 til et stykke ut på trettenhundretallet. Navnet skal enten komme fra grunnleggeren Hassan eller være nedsettende og bygge på at de brukte hasj, noe som riktignok ikke er særlig sannsynlig. Uansett hva som var grunnen var assasinerne fryktet for sin hengivenhet og yrkesetikk. Og yrket var, naturligvis, snikmord med politiske motiver, derav ordets moderne betydning.

I Assassin's Creed henter Ubisoft fram fortellingen om dette mystiske folket og deres påvirkning på verdenshistorien. Vi følger Altaïr, en ung assasin som havner midt i en konspirasjon som kommer til å avgjøre fremtiden for hans folk. Spillets handling er lagt til sommeren 1191, mot slutten av det tredje kristne korstoget til Jerusalem. Richard Løvehjerte og hans motstander Saladin kjemper om makta, og samtidig prøver assasinerne å stake ut en fremtid i denne kaotiske tiden.

Som du skjønner er Assassin's Creed godt forankret i historien, til forskjell fra utviklernes forrige spill, Prince of Persia. Selv om de grunnleggende elementene kan se liknende ut kunne de to spillene egentlig ikke være mer forskjellige. Der prinsen fulgte en



Spillet benytter et intuitivt kontrollsystem der de fire knappene styrer handlinger med armene, våpen, hodet eller beina. Du kan justere bevegelsene analogt med skulderknappene og dermed forsiktig smyge deg forbi noen eller helt enkelt dytte dem til siden. Du kan og fokusere bare på målet, så alt annet blir visket ut.

naturlige oppførsel. Å ta seg fram til sitt mål er relativt enkelt, og ofte kan man helt enkelt spasere gjennom folkehavet for å komme seg

## "DETTE ER, ETTER HVA VI HAR SETT SÅ LANGT, ET STORSLAGENT EPOS"

forhåndsbestemt bane har Altaïr en hel verden å utnytte. Hvert hus, hvert tak og hver avsats er bare et potensielt stigetrinn på vei mot målet. Tenk deg Thief-spillene blandet med Grand Theft Auto, så kommer du litt nærmere.

Det er heller ingen sverdfeller, roterende sagblader eller andre lite troverdige feller. Altaïrs hindre ligger først og fremst i folkemassenes

innpåkrevet mål. Altaïr bruker bare kniv til å utføre oppdragene, men så er han også veldig flink til å bruke den. Tross sitt yrke er han ikke ond - han tar seg ofte tid til å ta farvel med sitt offer på en ærerik måte før han begir seg i vei. Men når ofret er nedlagt har det hele blitt mye vanskeligere. Når folkemassene er i panikk kan det bli umulig å ta seg fram. Folk kan til og med



Den nye spillemotoren som Ubisoft har utviklet selv har gitt teamet mulighet til å skape store områder med opp til seksti intelligente personer som følger sine egne regler og reagerer på hva du gjør.



### Tre ulike byer

Spillet utspilles i tre ulike byer: Akko, Damaskus og Jerusalem. Mellom disse er det store landområder du kan utforske, men du kan også velge å reise direkte mellom byene.



### God bevegelighet

Den persiske prinsen var den mest bevegelige og animerte spillkarakteren noensinne, men Altaïr har fem ganger så mange bevegelser til sin disposisjon. For eksempel kan han klatre i hver utstikker som er bredere enn fem centimeter.



### Venn eller fiende?

Den organiserte religionen, her med korsfarerne som representanter, står i direkte i motsetning til assasinernes leveregler, så de er fiender i spillet. Det skal riktignok påpekes at Løvehjerte selv påstas å ha rådferd seg med assasinerne ved en anledning, så alt er ikke bare svart og hvitt.

forsøke å stoppe han aktivt, samtidig som vakter beinflyr etter han. Da gjelder det å utnytte all sin list. Kanskje er det enklest å klatre opp på et hus og rømme over takene, men husk at vaktene nesten er like smidige som deg, og de kan følge etter. Kanskje kan du forsøke å slåss, men Assassin's Creed er realistisk, så ett reelt hugg kan fort sette en stopper for din karriere. Å stikke av inn i et smug kan være en løsning, men treffer du på noen som ikke liker deg kan du havne i enda mer trøbbel. Takket være spillets avanserte kunstige intelligens kan det lønne seg å utføre sideoppdrag for å vinne befolkningens støtte og dermed få uventet hjelp, som da vi fikk se Altaïr i sin hvite drakt gjemme seg blant hvitkledde munkene. Men det innebærer også at du ikke kan gjøre hva som helst: Hvis du begynner å klatre opp på tak kan du regne med at folk stopper for å se, og dermed gir deg uønsket oppmerksomhet.

Mottoet for assasinerne og for selve spillet har vært "ingenting er sant, alt er tillatt". Med dette i tankene kan vi vente oss både en spennende handling og en spennende verden å utforske helt på egen hånd. I mars neste år skal spillet slippes til Playstation 3, men skal vi domme etter Ubisofts tidligere spill så kommer det nok til å dukke opp til Xbox 360 og pc senere på året, uten at det er bekreftet enda.

Assassin's Creed er, etter hva vi har sett så langt, et storslagent epos under utvikling av et brilliant studio. Et spill som blander imponerende action og intuitiv kontroll med en historisk troverdighet som får store deler av redaksjonen til nesten å gjøre på seg av glede. Vi kommer til å følge Altaïrs historie med veldig stor interesse i kommende numre, stol på det ...



# E3 2006

Gamereactors rapport fra verdens største spillmesse

## GEARS OF WAR

Epics actionfest ser bare bedre og bedre ut, og vi testet spillet i Los Angeles



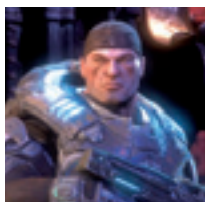
### STARTET SOM DEMO

Gears of War begynte faktisk som en grafikkdemonstrasjon for Epics Unreal 3-motor. I dag vet vi at det ferdige spillet faktisk er like ufattelig detaljert som de første bildene antydte, her har de virkelig ikke spart på noe som helst. Dette er lekkert.

Format **XBOX 360** Utvikler **EPIC GAMES** Utgiver **MICROSOFT** Genre **ACTION** Utlis **OKTOBER**

**A**t Gears of War er et ekstremt viktig spill for Microsoft, kanskje til og med det viktigste etter Halo 3, råder det ingen tvil om. Spillet innledet deres pressekonferanse under E3-ukene, og fikk absolutt mest tid. Og det er ikke vanskelig å forstå hvorfor. Det holder med et raskt blikk for å oppdage at dette rent grafisk danker ut alt annet spillbart vi har sett hittil på neste generasjons konsoller. Men spillet har langt mer å tilby enn det.

Under E3-messen fikk vi sjansen til å hardteste Gears of War, spesielt flerspillermodusen. Etter sju kokende matcher var det bare å innse at det faktisk backer opp den usannsynlig lekre overflaten med et minst like imponerende innhold. For dere som ikke har fulgt med på Gears of War; vi snakker om spillet som en gang ble brukt til å vise hva Epics kraftfulle og etter hvert velbrukte Unreal 3-motor taklet. Akkurat som for eksempel Far Cry har det altså startet som en grafikkdemonstrasjon,



### Beinhardt helt

Marcus Fenix, hovedpersonen i Gears of War, er en dekorert helt fra pendulum-krigen som av ukjente grunner forlot sin post. Det ble oppfattet som at han deserterte, og han ble fengslet og dømt til døden. Marcus sin kamerat Dom får han ut for straffen blir fullbyrdet, og begge slutter seg til organisasjonen COG for å slå tilbake trusselen fra de invaderende locust-styrkene en gang for alle. Hvordan det går utgjør hovedhandlingen i spillet.

hvilket delvis forklarer den vanvittige grafikken. Gears of War utspiller seg langt inn i fremtiden på planeten Sera. Denne kloden har menneskeheten for lengst kolonisert og forvandlet til et riktig mønstersamfunn. Den siste tiden har det dog brutt ut krig som en følge av at planetens energireserver begynte å ta slutt. Krigen får de knappe ressursene til å forsvinne enda fortere, og all infrastruktur raser sammen i det som blir kalt Pendulum-krigen.

Pendulum er dog bare bagateller sammenlignet med den trusselen som lurte i gruver langt under bakken, der en rase har hvilt i hundrevis av år for å en dag kvitte seg med alle menneskene som har okkupert deres planet. Når de så trer frem fra undergrunnen med full kraft, innser menneskeheten (for sent) hvilken overmektig fiende de har med å gjøre, og i sin desperasjon forandler de den en gang så blomstrende planeten til noen få marker og endeløse ruiner. Den skjebnesvangre dagen kalles Emergence Day, og skapningene får

navnet Locust.

Gears of War ser ut som en tradisjonell tredjepersonsskyter, og har samme kontroll som i for eksempel Halo. Den ene analogstikken brukes til å forflytte seg, mens den andre styrer kamera. Tredjepersonsperspektivet tilfører en hel del, spesielt ettersom man da hele tiden vet nøyaktig hvordan hovedpersonen Marcus Fenix beveger seg mens han kjemper seg fremover. Marcus kan for eksempel enkelt kaste seg mellom ulike typer beskyttelse, han kan løfte opp geværet over en vegg for å skyte mot fienden i blinde, smidig hoppe over ulike hindre, løpe på huk eller kaste seg fremover for å unngå kulesvermer, bare for å nevne en liten del av alle de utrolige animasjonene.

Et såpass stort bevegelsesspekter medfører altfor ofte at spillkontrollen blir rotete og får en lang innlæringskurve. Men Epic og produsenten Cliff Bleszinski har klart å styre unna de tradisjonelle fellene, for Gears of War er nemlig latterlig lettspilt, og faktisk er at alle de nevnte





Under spilllets gang blir du tildelt lagkamerater som gjør at dere av og til er så mange som fire personer. Dine kamerater er ytterst kapable til å ta hånd om seg selv, og tenker smart.

finessene, pluss en hel del til, utføres gjennom et enkelt trykk på A-knappen. Normalt pleier denne typen strømlinjeformede løsninger for spillkontrollen å innebære at figuren av og til lever sitt eget liv, og at man risikerer å gjøre noe man ikke vil. Derfor ble vi positivt overrasket over at man hele tiden hadde full kontroll over Marcus på tross av at spillet av og til ser mer ut som en film enn et spill med sin enestående detaljrikdom.

Gears of Wars multiplayer-støtte har vært en vel bevart hemmelighet, og derfor var vi naturligvis veldig spente på hva den hadde å tilby. Et taktisk lagbasert actionspill som Gears of War med sin altfor tunge grafikk og et

#### Ekle fiender

Ingen vet egentlig hva Locust er, eller hvor de egentlig kommer fra. Det eneste man vet er at de har bodd under bakken så lenge at de har utviklet lysåfintligthet og at de kommer i flere varianter. Drone er standardsoldaten og den du kommer til å få den tvisomme fornøyelsen av å treffe oftest, mens de ti tonn tunge og avsnidde kraftige brumakene heldigvis er mindre vanlige. Heldigvis får vi vel si ....



spillsystem utviklet for å møte horder av fiender kunne raskt bli en spillmessig skuffelse i multiplayer. Heldigvis har Epic jobbet hardt her også. Grafikken er slanket litt for å beholde en stabil skjermoppdatering, og kampene har fått

multiplayerdelen i Gears of War, så er det at motorsagen er en smule for effektiv. Som en følge av fremtidens høyteknologiske rustninger tåler man nemlig utrolig mye, samt at man ikke dør fullstendig selv om helsen tar slutt. Vil du

## ”DET ER KORT SAGT IKKE VANSKELIG Å FORSTÅ HVORFOR MICROSOFT VELGER Å PUTTE SÅPASS MYE PENGER NED I GEARS OF WAR”

en ganske ny stil. Generelt utspilles multiplayerbataljene i Gears of War på utrolig små baner. Tanken er at man skal gruppere seg vel, kanskje forberede en overraskelse, og forsøke å lure frem fienden eller flanker dem.

Allerede fra starten har du tilgang til fire ulike våpen som man kan bytte mellom med digitalkrysset. Det kuleste våpenet var Lance Rifle som ikke bare er en ekstremt tung automatrifle, men har dessuten påmontert en bajonett anno fremtiden; en motorsag. De eksplosive granatene man har når man spiller gjennom historien byttes ut med røykgranater i multiplayerdelen, og du kan legge ut røyktepper der det måtte passe deg. Fienden vet jo ikke om du gjør det for å lure, eller om du virkelig har planer om å gjøre et angrep. Og skulle de få for seg å skyte mot røyken, så avslører de jo sin egen posisjon. Snedig.

Om man skal si noe negativt om

være sikker på at fienden er død, må du gå frem til ham og trykke på X-knappen for å fullføre jobben. Gjør du ikke det, kan en medspiller til den falne soldaten ruse frem og lege kompisen, og få ham i fin form igjen. Greia er at motorsagen er umiddelbart dødelig uavhengig av rustning eller gjenværende energi. Det gjelder bare å komme nærmere nok, som til syvende og sist ikke er noen stor utfordring, fordi man tåler såpass mye som man gjør.

Alt i alt er Gears of War et av de spillene vi ser aller mest frem til for øyeblikket. Det er virkelig enda lekrere i levende live enn på bildet, det har en genial kontroll, lyden er uforskammet bra og spillsystemet er både skremmende og skremmende intensivt. Det er kort sagt ikke vanskelig å forstå hvorfor Microsoft velger å putte såpass mye penger ned i produksjonen av Gears of War, som fort kan bli like essensielt for Xbox 360-eiere som selveste Halo 3.

#### SMARTE DETALJER

I Gears of War er lading av våpen et spillbart element. Ved hjelp av tastetrykk med perfekt timing kan man lade om betydelig raskere enn vanlig. Hvis du mislykkes låser våpenet seg og verdifulle sekunder er tapt.





# E3 2006

Gamereactors rapport fra verdens største spillmesse

## ARMY OF TWO

EA har rekruttert utviklere fra Ubisofts Splinter Cell-team, og dette er deres første spill



### PLAY IT AGAIN, SAM

Teamet bak Army of Two består av mer enn halve teamet bak Ubisofts Splinter Cell: Chaos Theory. Der kunne man også spille sammen med en kompis og få hjelp med alt fra bombedesamering til å klatre opp til plasser Sam Fisher ikke kunne nå på egen hånd.

Format **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Genre **ACTION** Utgis **VÅREN 2007**

**L**iesoldater ser ut til å være den nye generasjonens spillhelter. Kanskje har vi spillere blitt for kyniske, så vi ikke lenger kjøper noble heltesagaer og lineære krigsscenarier. Electronic Arts' nystartede Montreal-studio, som blant annet består av avhoppede medlemmer fra Ubisofts Splinter Cell-team, har laget et spill proppfullt av smarte spillmekaniske nyvinninger og aggressive liesoldater

Som navnet antyder handler Army of Two om tosomhet på slagmarken. Det eneste du kan stole på er din kompis, og det samme gjelder for han. For å skape en troverdig forbindelse mellom spilleren og den datastyrte kompanjongen har teamet jobbet hardt med den kunstige intelligensen. Det betyr at partneren din husker hvordan du har oppført deg tidligere, og vil ut fra det velge om han skal ta kommandoen eller følge dine ordre. Et eksempel på dette var da vi ville at partneren skulle stille seg med ryggen mot vår rygg for å skyte fiender som kom fra alle kanter. "Tror du det her er en actionfilm!" var svaret. Et forsøk senere gjorde han som vi ville, og det var et tydelig eksempel



### Ekte følelser

Liesoldater trenger naturligvis ikke å følge reglene for hvordan de skal se ut på slagmarken og en viktig del av Army of Two er alle mulighetene du har til å påvirke hvordan du og din utrustning ser ut. Forholdet til din partner er noe annet, som gjør at spillet skiller seg ut, eller som Alain Tascan og Reid Schneider (produsenter) sa det: Det her er det første spillet noensinne der en datastyrt karakter viser deg fingeren om han ikke liker det du gjør. Og det er jo ganske festlig.

på at Army of Two ikke er et realistisk eller taktisk actionspill. Her handler det om overdreven, adrenalinmettet action der du tåler både en og annen kule. Apropos dette kan man også redde sin falne kamerat med

## "EN AV DE HEFTIGSTE SEKVENSENE VI FIKK SE FRA ARMY OF TWO VAR ET SIMULTANT SNIKSKYTERSKUDD"

hjertermassasje. Da ser du hvordan partneren løper fra lyset i enden av tunnelen overst til venstre på skjermen. Lykkes du i å holde rytmen klarer han seg, ellers faller han og føres mot lyset. Om partneren er skadet kan du holde han oppe, så han kan trosse smertene og fortsette å plaffe fiender, i beste Hollywood-stil. Og hvem liker ikke litt klisjéfylt heltemot? Vi håper også at man rir inn i solnedgangen på slutten ...

En av de heftigste sekvensene vi fikk se fra Army of Two var et simultant snikskyterskudd. To fiender sto og pratet med hverandre på en plattform et hundretalls meter fra liesoldatenes posisjon. Vi fikk se to kikkertsikter, og spilleren

sa til den datastyrte kompanjongen at han skulle telle ned. Kameraten ville det annerledes, da forrige forsøk gikk dårlig, og begynte i stedet å telle ned selv. På denne måten kunne begge målene tas ut samtidig.

Men du er ikke begrenset til å spille med maskinen, du kan selvfølgelig også spille med en kompis på nettet eller via delt skjerm. På to skjermer simulerte utvikleren hvordan samarbeids-modusen kommer til å fungere over Xbox Live. Soldatene firer hverandre ned med line, og løfter opp hverandre for å kunne kikke opp gjennom et ødelagt tak. Det var hele tiden små samarbeidsmomenter å utføre. Konseptet føles veldig nytt og friskt og grafikken i spillet imponerte stort. EAs ambisiøse prosjekt ser allerede nå veldig lovende ut, og med tanke på at studioet har vervet flere nøkkelpersoner bak Splinter Cell er vi breddfulle av forventning.



Aliens turned Tommy's world upside down...

Now he's about to return the favour.

# PREY

"It's an awesome, mind-bending experience." *Xbox 360 - The Official Xbox Magazine*

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat" *Games TM*



direct song





## HALO 3

Sagaen er ikke slutt - Master Chief er tilbake!

■ Format **XBOX 360** ■ Utvikler **BUNGIE** ■ Utgiver **MICROSOFT** ■ Genre **ACTION** ■ Utgis **OKTOBER**

**B**ungie har jobbet hardt for å hemmeligholde alle detaljene om Halo 3, og når det så ble vist på E3 var det vel verdt all ventingen. Vi fikk se en planet hardt rammet av covenantenes fremmarsj, en Master Chief klart merket av alle krigene, en enorm skjult jordisk base, en Cortana som ser ut til å ha mer enn én skrue løs, og hint om at den avsluttende krigen drar i gang i 2007.

Halo 3 kommer til å plukke opp tråden der forgjengeren sluttet. Cortana er fortsatt fanget hos det mystiske flood-vesenet Gravemind, og

det virker som han har gjort alvorlige ting med hjernen hennes. I mellomtiden befinner Master Chief seg en hel galakse borte, og har altså greid å vende tilbake til Jorden bare for å oppdage at det siste motstanden er beseiret og at planeten ligger naken for covenantenes styre. Hva covenantene virkelig vil, og om de klare å løse den kommende borgerkrigen, blir spillets hovedhandling.

Dessuten sies det at vi endelig skal få vite sannheten om de mystiske og for lengst forsvunne forerunners, som en gang skapte Halo-ringene.

Bungie selv er veldig opptatte av at alt som vises i deres E3-trailer er virkelig spillgrafikk, og at spillet faktisk kommer til å bli enda flottere når det er ferdig. Det beviste de i et lukket rom etter pressekonferansen, der vi fikk prøve å styre rundt på kameraet i selve traileren. Dessuten avslørte de at denne delen av traileren faktisk kommer til å være med i spillet i en litt modifisert form, hvilket altså innebærer at Master Chief kommer til å møte sin absolutt tøffeste kamp noensinne. Det tredje kapittelet er på vei, og hele universet hviler på Master Chiefs pansrede skuldre.







# E3 2006

Gamereactors rapport fra verdens største spillmesse

## SPORE

Will Wrights mest ambisiøse skapeverk noensinne fortsetter å imponere

### LÅNE SPORES

Hvis du faller for en eller annen persons kunstneriske evner kan du rett og slett laste ned alt de har laget. Spore er som en stor informasjonssentral der din kreativitet kommer andre til gagn, og vice versa.



□ Format **PC** (øvrige format kommer senere) □ Utvikler **MAXIS** □ Utgiver **EA** □ Genre **SIMULASJON** □ Utgis **VÅREN 2007**



### 60 millioner solgte

Spørsmålet er om Will Wright visste hva han satt i gang da The Sims ble lansert i 2000. En oppfølger og ertfure ekspansjoner senere har spillserien solgt i 60 millioner eksemplarer, hvilket får alle unntatt Mario til å stirre misunnelig. Det er kanskje ikke så mye som tyder på at Spore blir fullt så vellykket, men det er uten tvil like revolusjonerende.

**W**ill Wright er et geni. Så enkelt er det. Ikke bare fordi han har skapt suksesser som The Sims og Sim City, men snarere på grunn av hvordan han designer spill. Spore er spillet der universet tilpasser seg din stil, smak og taktikk. Dette er en levende verden i utvikling som belønner kreativiteten fra spillere fra hele verden, og fyller ditt univers med ting som passer nettopp deg. Mens de fleste spilldesignere tenker på hvordan de skal skape den neste heftige våpentrenden eller skape balanserte flerspillerbaner, så holder Will Wright på å skape noe som utfordrer all vår fantasi.

Spore tar deg med på en reise fra noen få celler, videre til en skapning som vi følger gjennom evolusjonen, sivilisasjonen og til slutt et galaktisk korstog. Will Wright brukte en stor del av presentasjonen på å vise frem den fleksible editoren du bruker til å skreddersy alle delene av spillet. Du velger strukturer på hver

overflate, plasserer kroppsdeler, øyne, munn eller munn og har total frihet til å skape. I denne skapelsesfasen innebærer det at du jager vilt som gir deg DNA-poeng. Etter en vellykket parring kan du bruke disse poengene for å

## "SPORE KAN BLI ETT RIKTIG DRØMME-SPILL DER SPILLERENS KREATIVITET FÅR SPILLE HOVEDROLLEN"

utvikle din art. Senere i spillet handler det om å designe bygninger og fartøyer på samme måte. Dine kreasjoner komprimeres ned til noen få kilobyte og sendes ut til andre spillere. Alle andre kan støte på dine skapninger i sitt univers og vice versa. Hvilke skapninger som kompletterer ditt univers avhenger av din egen smak og hvilke valg du selv gjør.

Den siste fasen i Spore oppstår når din art har forsket frem et romskip som du bruker for å kolonisere nye planeter. Så kan du reise til andre solsystem der du kan treffe på annet

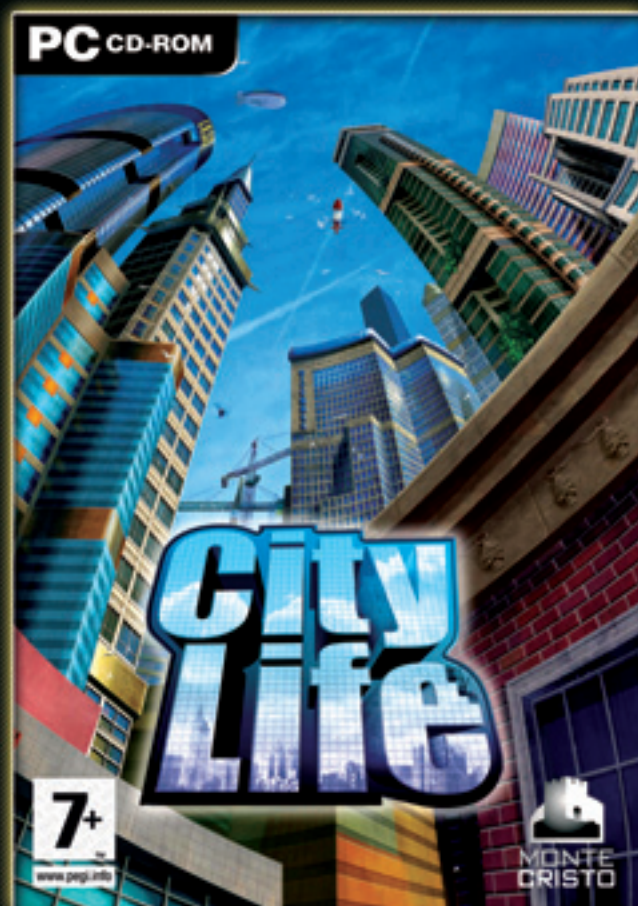
intelligent liv. Will Wright styrer sitt romskip til en liten bebodd planet. Han sender opp litt fyrverkeri og skapningene nedenfor begynner å tilbe romskipet. Men Will Wright ville heller provosere dem, og begynte å bombardere

planeten med laserstråler. "Nå ble det litt som et Peter Molyneux-spill", sa Wright samtidig som han forklarte at Spore i den galaktiske fasen kommer til å by på ulike oppgaver som spilleren skal takle, for eksempel handels- og redningsoppdrag.

Spore kan bli ett riktig drømmespill der spillerens kreativitet får spille hovedrollen. Will Wright har også avslørt at spillet er på vei til flere ulike konsoller, inkludert bærbare format.

Vi trenger vel strengt tatt ikke påpeke at Spore er et av de spillene vi venter mest på ...





RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



UTE 19. MAI

FunSOFT

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



# DISCOVER THE COURAGE THAT TURNS HEROES INTO LEGENDS.

"Titan Quest has everything you'd  
expect out of a triple-A PC game."

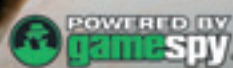
-Game Informer

"One of the more promising  
action/RPG Games of 2006"

-IGN

"One of PC Gamer's Top 10  
Games of 2006"

-PC Gamer



© 2006 THQ INC. DEVELOPED BY IRON LORE ENTERTAINMENT. IRON LORE ENTERTAINMENT AND THE IRON LORE LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF IRON LORE ENTERTAINMENT, LTD. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES, USED UNDER LICENSE. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE NVIDIA LOGO AND "THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED" LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.





Quest through authentic  
Ancient World settings.



Battle terrifying monsters  
and mythical beasts.



Build your characters  
with 28 classes.

JUNE 30, 2006

# TITAN QUEST™

FROM AGE OF EMPIRES CO-CREATOR BRIAN SULLIVAN AND BRAVEHEART WRITER RANDALL WALLACE COMES AN INNOVATIVE, ALL-NEW ACTION RPG SET IN ANCIENT GREECE, EGYPT AND MORE.

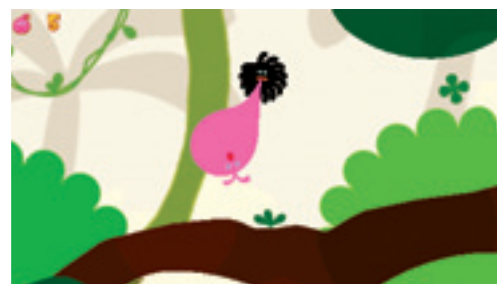
The Titans have escaped their eternal prison, wreaking havoc upon the earth. The gods seek a hero who can turn the tide in an epic struggle that will determine the fate of both men and gods. Unlock arcane mysteries and battle the beasts of mythology as you journey to the Pantheon, the maze at Knossos, the Great Pyramids, the Hanging Gardens of Babylon, and other legendary locales.



# Anmeldelser

## Fargerik glede

Loco Roco ser veldig barnslig ut, og det er det kanskje også, men det er en utrolig spilleglede man sitter med når man ruller rundt i Loco Roco-land. Alle de sterke, rene fargene og de klare linjene ser utrolig ut på den lille store skjermen. Loco Roco er faktisk et av de beste spillene til PSP rent grafisk, selv om det ikke er like teknisk krevende som for eksempel Liberty City Stories.



## Loco Roco

Loco Roco ruller inn som et av de beste spillene til PSP

### Informasjon

**Plattform** PSP

**Utvikler** Sony

**Utgiver** Sony

**Genre** Puzzle

**Utgis** 21. juni

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 3 år

**Testet versjon** PAL

**Pluss** Intuitiv styring.

Fremragende design.

Flott musikk. Masse

utfordring.

**Minus** Til tider

frustrerende.

"Pocararaja am bernee, pocareef tjika darie tree ..." synger de små stemmene mens en ekstremt funky gitar og et par klappende hender legger rytmesporet. Jeg er på vei over en gressplen i jakten på blomster. Blomstene skal gjøre meg bitte lille granne større enn jeg allerede er. Med et lykkelig smil om munnen presser jeg vekselvis høyre og vestre skulderknapp for å tippe den verdenen min lille uformelige, oransje Loco Roco lever i. Etter et par hopp og en liten trilletur når jeg den røde blomsten. Jeg eter den grådig. Plutselig har jeg fordoblet min vekt og jeg er litt nærmere å ha reddet hjemlandet mitt fra en faretruende sort masse. Ti minutter seinere har jeg rundet 18 blomster, blitt transportert gjennom sluser, over klippeavsatser og gjennom smale rør.

Men jeg har bare sett hele første bane. Spillet regner ut poengene mine, håner meg for ikke å ha funnet hele brettet og presser mitt ego så hardt at jeg trykker restart. Jeg skal finne resten av brettet. Dermed basta.

Loco Roco er et ekstremt vanedannende puzzle. Intuitivt, enkelt og blodig vakkert. Ideen er kanskje ikke helt ny, jeg kan i hvertfall huske å ha spilt noe liknende i Yoshi Topsy-Turvy, men der Nintendo aldri fikk avfyrt raketten og levert noe skikkelig holdbart, har Sony truffet midt i blinken. Loco Roco tiltaler alle. Kjæresten min har spilt det, min elskede sønn forelsket seg straks i det, og selv har jeg falt pladask for de små nusselige oransje, rosa og blåfargede Loco Rocoene. Og hvorfor ikke? Loco Roco leter ikke etter en unnskyldning for

å bruke alle knappene på PSP-en, det dynger deg ikke ned med undermenyer eller kompliserte analoge mekanismer som skal mestres for å komme noen vei. Alt det ber deg om er å tippe den verdenen vesenene bor i, enten mot høyre eller mot venstre. Resten klarer den lille klumpen. Fra tid til annen må du dele deg i mindre deler, men det er også det lengste spillet går i å kreve noe av deg. Nettopp det gjør Loco Roco så inni granskauen tiltrekkende. Alle kan spille det, på sin egen måte.




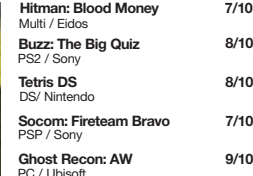
Selv er jeg en irriterende perfektionist som ikke kan legge hodet ned på puta før hver minste ting er funnet. Det gjorde Loco Roco til et mareritt i over en uke - om enn et hyggelig mareritt. For mens Loco Roco egentlig kan gjennomføres på en eneste dag, stort sett bare ved å

### Aarum mener:

Loco Roco er kanskje sommerens søteste spill. Og det kler sommeren godt. Det er lett å plukke opp, lett å spille litt, men vanskelig å legge fra seg. Og det passer for alle. Det er bare hyggelig og bekymringsløs puzzle, og et av de sterkeste kortene til PSP så langt. Et must for alle som har PSP. 9/10

- Carl Thomas



	Karakterer fra Gamereactor #39				
	Metroid Prime Hunters	9/10			
	2006 Fifa World Cup	6/10			
	Super Princess Peach	6/10			
	Heroes of Might and Magic V	9/10			
	Me and my Katamari	7/10			
	Drømmefall	7/10			
	Rampage: Total Destruction	2/10			
	B&W2: Battle of the Gods	7/10			
	Splinter Cell Essentials	6/10			
	Monster Hunter Freedom	7/10			
	Hitman: Blood Money	7/10			
	Buzz: The Big Quiz	8/10			
	Tetris DS	8/10			
	Socom: Fireteam Bravo	7/10			
	Ghost Recon: AW	9/10			



tippe den little gule klumpen til høyre eller venstre, så er det først når hele landskapet utforskes med millimeter-nøyaktighet at spillets sanne vesen viser seg. Sonys puzzle-perle er fylt til randen med hemmelige huler, små og nærmest ugjenomtrengelige passasjer, usynlige murer og gjemte bonusting. Noen av dem er også plassert sånn at du såvidt kan se dem, men ikke har noen anelse om hvordan du noensinne skal få tak i dem. Når du så lærer nyansene i styringen og begynner å komme deg rundt i landskapet for alvor, hoppe fra plattform til plattform og svinge deg i frodige lianer, så kan du ganske enkelt ikke legge det fra deg igjen. Loco Roco blir et spill som trekkes fram selv i familieselskapet eller barnedåpen. Selv om det tidvis er så vanskelig at du har lyst til å pølse hele PSPen gjennom et vindu.

At Loco Rocos bilde- og lydside også er blant de sterkeste jeg har opplevd på mange år gjør spillet enda bedre. Fra de glinsende snø-landskapene til de frodige grønne engene og til de krokete, døde trærne og den illevarslende røde kvelds-himmelen er Loco Roco et mindre mesterverk. Glem bump-mapping, utallige lyskilder og fotorealisme, alt det er kastet over bord til fordel for et uforglemmelig glansbilde av klare farger

og skarpe konturer. Musikken er også et kapittel for seg selv. Det ene øyeblikket er lydsporet funky, upbeat og dansbart, og i det neste uhyggelig med klagende skrik og hånlign latter. Og bare et par brett seinere er det dempet, drømmende og nærmest utydelig. Alle melodier bæres frem av barnestemmer som synger deg gjennom oppgavene på et sjarmerende finnepåspråk. Deles klumpen din i flere deler blir koret til en real kakofoni av barnestemmer. De har tenkt på alt, og jeg elsker det.

Loco Roco har også muligheten for å bli en total landeplage, et slags spillvirus. Det ferdige spillet har ikke mindre enn to demoer, som fritt kan gis videre til venner. Og disse kan overtale hvemsomhelst til å kjøpe spillperlen.

PSPen har lenge blitt utskjelt, ikke minst fordi mange har savnet noe som kunne gjøre maskinen nødvendig, noe mer enn en lommeversjon av et spillene man allerede har stående i PS2-hylla. Med Loco Roco får vi akkurat det. Vakkert, vanedannende, risikofyllt, ekstremt veldesignet og aldeles fremragende. Loco Roco er fantastisk.

**\_Thomas Tanggaard**

**9/10**

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 8  
**En absolutt nødvendighet til PSP**

## Table Tennis

### Rockstar bytter beite

**Plattform** Xbox 360 **Utvikler** Rockstar **Utgiver** Take 2 **Genre** Sport  
**Utgis** Ute nå **Antall spillere** 1-2 **Testet versjon** Retail **Anb. alder** 3 år

Hagle og Uzi har blitt byttet ut med rackerter og ping pong baller. Rockstar har gitt GTA serien en liten pause for å lage det definitive bordtennisspillet.

Rockstar har gått fra å lage et av de mest åpne spillene gjennom tidene, til å lage et av de mest lukkede. GTA-seriens varemerke var det åpne gameplayet som på alle måter oppfordret deg til å utforske spillverdenen på egen hånd. Litt overraskende er det derfor at utvikleren gikk over til den totalt motsatte enden av skalaen, og valgte å satse på et så lukket spill som bordtennis.

Table Tennis er akkurat så enkelt som du forventer at det skal være, og akkurat så vanskelig at det er en stor utfordring å bli best. Det er nettopp her kjernen i det avhengighetsdannende gameplayet ligger. Så å si alle kan ta en runde Table Tennis, for du trenger faktisk ikke å bruke mer enn en knapp og en spak for å komme deg greit igjennom en match.

Allikevel er gameplayet dypere for dem som vil satse mer. Du benytter de fire fargede tastene til å skru ballen, og dette blir avgjørende for å kunne overraske motstanderen. I tillegg avhenger kraften i slaget ditt av hvor lenge du holder inne de fargede knappene. For å få maksimalt med punch bør du holde knappen inne helt til ballen er rett ved deg, og du vil da slå hardere og få en kraftigere skru på ballen. I tillegg gjør dette spilleren mer

fokusert. Hvis du klarer å time skuddene riktig, vil spilleren nemlig gå inn i fokusmodus, hvor han slår enda mer presist og raskt. Dette kan være avgjørende mot slutten av matchen.

Spilletts hovedmodus er Tournament. Ved å vinne runder vil du kunne låse opp spillere, og dette er en nødvendighet hvis du ønsker å gjøre det skarpt på Xbox Live. For det er nettopp her du kommer til å bruke det meste av tiden. Med all respekt for enspillerdelen, så er det i multiplayer spillet virkelig briljerer. Her møter du levende motstandere, og jeg kan love deg at de gir deg en rimelig mye tøffere motstand enn det maskinen klarer gjøre. Det virker som om spillet har en spesiell tiltrekningskraft på perfektionister, og dette gjør kampene på Xbox Live til et blodslit.

Table Tennis fremstår altså som en utmerket representasjon av bordtennis sporten. Grafikken er superb, og det samme gjelder alt fra fysikk og animasjoner. Hvis man skulle trekke for noe, måtte det være at spillet kan være litt ensformig i lengden. Det er grenser for hvor mange spill du kan finne på ved bordtennisbordet, og slik sett er det kanskje et litt atypisk Rockstar spill.

**\_Joachim Gresslien**

**8/10**

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 7  
**Ping pong ping pong ping pong ping pong**



Kanskje Rockstar er lei av å bli beskyldt for å glorifisere vold og prostitusjon. For er det en ting du ikke finner i Table Tennis, så er det menn som slår rundt med kolla si. De slår ikke hverandre i alle fall ...





## Titan Quest

En Diablo-klon som virkelig har noe å vise frem

### Informasjon

**Plattform** PC

**Utvikler** Ironlores

**Utgiver** THQ

**Genre** RPG

**Utgis** 30. juni

**Antall spillere** 1

**Anb. alder** 12 år

**Testet versjon** Gold

**Pluss** Lekre forfriskninger til en stagnert sjanger. Fantastisk flott grafikk. Fengende gameplay.

**Minus** Ikke stor nok forskjell mellom figurklassene. Krever en heftig PC.

Jeg hater å være avhengig av andre mennesker i spill. Eller. Hater er et veldig sterkt ord da, men jeg liker i alle fall best å være min egen herre, og være mitt eget lag. Mens størsteparten av spillverdenen dreper i flokk i World of Warcraft lengter jeg tilbake til tiden man jaktet alene. Det var en tid da man kunne slakte horder av monstre uten å trenge hjelp fra en eneste en. Tiden da Diablo II var kongen.

Det er ikke tvil om at noen av de mest episke kapitlene i min spilldagbok er skrevet etter massive kriger mot andre menneskelige spillere i Advanced Warfighter eller World of Warcraft, men det er så mye venting! Så mye skryting, likegyldig snikksnakk og tid som går til spille. Resultatet er at jeg ikke gidder, men i stedet lengter etter spill som Titan Quest.

Titan Quest er et spill som går rett inn i Diablo II-sjangeren. Det sier en del om bransjen, når et spill fra 2000 fortsatt er kongen på haugen, for det har vært en

del kloner og kopiprodukter siden den gang. Likevel har ingen, siden lanseringen av Diablo II, vært i stand til å lage et spill som kan sammenlignes med det. Spillet solgte millioner av eksemplarer, og viste hvordan konseptet ikke nødvendigvis behøver å være veldig sterkt, bare man har de rette menneskene til å utføre det. Tilfredsheten med bare å være en klon ser ut til å være det som senere har ført utallige kloner inn i glemmeboken, og samtidig det som gjør Titan Quest forskjellig fra alle de andre.

Som selvdøpt kvinne eller mann trer man inn i en verden som overraskende nok ikke tyvlåner noe fra Ringenes Herre-universet. Titan Quest henter sin inspirasjon fra legendene i det gamle Egypt, Hellas og andre, i spillsammenheng, mindre utforskede kilder. Verdenene består av fargerike skoger, sandrike ørkener, dunkle huler og mye mer, og prøver å kombinere flere forskjellige scenarier i hver verden. Dette

betrer at vi banedesignet er variert, og ikke en verden bare består av en type landskap. Det åpne grafiske designet gjør det morsomt og spennende å utforske hver enkelt liten hule og kløft i spillets massive baner.

Som sine forgjengere er Titan Quest en oppdatert versjon av det gamle Gauntlet, og hovedgjøremålet ditt i spillet er å utrydde utallige typer forskjellige fiender – som alltid ser ut til å være i massivt overtall. Jakten på nytt og bedre utstyr er en av de største drivkreftene for hele tiden å skulle spille bare litt lenger, og her har folkene hos Ironlores laget en liten, men tiltrengt forbedring. Fiendene vil som oftest miste akkurat den øksen eller det sverdet de nettopp prøvde å drepe deg med, når de er slått i hjel. Dette våpenet er heretter til fri utnyttelse. Dette er et bemerkelsesverdig svar på den stemningsdriperen det var å drepe en flokk mygg eller liknende i Diablo, hvorpå myggene senere mistet en gyllen

### Thomas mener:

Titan Quest er Diablo i nye klær, det er ikke til å legge skjul på. Men Ironlores har skapt et lekkert, stort og meget dypt action RPG med et helt nytt karaktersystem, masser av forskjellige skills og våpen, samt et stort utvalg av fiender, som det virkelig er verdt å begrave seg i et par uker. 8/10

—Thomas Tanggaard





I Titan Quest kan du finne både Relics og Charms. Relics er små stykker av et våpen eller en gjenstand som en Gud har rørt ved, mens Charms er en slags lykkeamulett fra dyr som har magiske egenskaper. Et godt tiltak.



rustning. Videre gir det enda en vitamininnsprøytning til gameplayet: Jakten på spesifikke fiender som bærer et stykke fortryllende utstyr man bare må ha fått på.

Jakten på det perfekte utstyret utgjør en viktig del av det fengende gameplayet. Men også de konstante kampene kombinert med utformingen av figuren kompletterer gameplayet perfekt, og her finnes det flere lekke nyheter. Tidligere måtte man bestemme seg for livet som trollmann, kriger, amasone eller lignende, men nå har teamet bak Titan Quest latt seg inspirere av Guild Wars. Det er derfor mulig å kombinere to forskjellige klasser, så man kan være god i nærkamp, samtidig som man fortsatt kan utrydde motstanderne på avstand med magiske besvergelses. Systemet gir uante muligheter for å lage figurer som er langt mindre sjablongformet enn hva som er vanlig i denne typen spill. Dermed får du spille sånn du har lyst til, så lenge du holder deg innenfor rammene til utvikleren. Dessverre har det ikke lyktes utvikler IronLore å skape stor nok forskjell mellom noen av de

forskjellige evnene, og det virker som om noen figurkombinasjoner er mye sterkere enn andre.

Det som Titan Quest i fremtiden bør bli kjent for, er ikke den formidable grafikken som leverer flotte effekter på løpende bånd. Det er heller ikke klassesystemet som lar deg velge å slå sammen forskjellige klasser, og heller ikke måten man kan knappe fiendenes utstyr på. I stedet bør det huskes for å være det første seriøse forsøk på å ta over tronen til en lenge sittende konge. Med lenge tiltrengte forbedringer og visjonen om å være mer enn en blek kopi er dette det nærmeste noen har kommet. Med et par mindre, men allikevel betydningsfulle feil, kan det dessverre fortsatt diskuteres hvorvidt en ny konge virkelig har overtatt. Men har du ennå lyst til å dra på monsterjakt uten å vente på trege venner – da bør du bruke pengene dine på Titan Quest.

**Thomas Nielsen**

**8/10**

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Diablo får endelig en verdig utfordrer

# New Super Mario Bros.

## Mario er tilbake i storform!

Plattform DS Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Genre Plattform  
Utgis 30. juni Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Mario har alltid vært en av mine virkelige favorittelter i spillverdenen og det har nesten vært bombesikkert at jeg er på vei ut i et fantastisk eventyr når den halvfeite rørlæggeren har funnet fram arbeidstøyet. Siden det monumentale Super Mario World har vår helt prøvd seg på de fleste sjangre, med vekslende hell, men ingen har vel vært i tvil om at han skulle finne tilbake til det store eventyret. Det italienske brødreparet har vendt hjem.

Nintendo byr oss med New Super Mario Bros velkommen tilbake dit det hele startet. Det føles nesten som å finne igjen den store eventyrboka med alle de gode historiene, og det går ikke mange sekundene før Princess Peach enda en gang er blitt kidnappet av Bowser. Det er nesten som om Mario lar det skje, at også han ser sitt snitt til å vende tilbake til den gode gamle plattformsjangeren. Det velkjente verdenskartet ligger klart og plutselig er alt ved det gamle.

Spillet foregår fortsatt i 2d. Banene

vinnes fortsatt stort sett ved å løpe fra venstre mot høyre. Men i stedet for den vanlige pikselgrafikken er det nå tegnet med polygoner. De pusert liv i både omgivelsene og Mario selv, og åpner for mye moro. Blant annet kan Mario nå vokse seg til King Kong-aktig størrelse, hvor du uten videre kan trampe deg vei gjennom banene. Omvendt er det også mulig å forvandle seg til en miniputt-versjon av rørlæggeren, så du kan sveve gjennom lufta, løpe på vannet og få tilgang til ellers utilgjengelige steder.

Det som gjør New Super Mario Bros et lite hakk bedre enn konkurrentene er riktignok ikke overlegen teknologi, selv om spillet uten tvil er blant de beste DS-spillene - eller nye gameplay-varianter, men rett og slett det at det er et nytt Mario-eventyr, laget av Nintendo. Det handler ikke om nostalgi eller rosenrøde minner om dengang alt var så meget bedre, det handler om en utvikler som i ekstrem grad mestrer sin kunnskap og kjenner sitt publikum. Som fan har jeg digitale sommerfugler i magen hver gang jeg styrer Mario ut i skjebnesvangre situasjoner, og som gameplay-fanatiker smiler jeg hver eneste gang Nintendo ertende demonstrerer sin overlegenhet over konkurrentene.

Dette kan fort bli din beste opplevelse med Nintendo DSen frem til nå, og den eneste grunnen til at jeg er littegrann i tvil er at det tross alt har kommet ekstremt mange bra spill til DS i det siste. Selv er Mario i bedre form enn på mange år. Takk, Nintendo!

**Thomas Nielsen**

**9/10**

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Femten års pause, men fortsatt i toppform



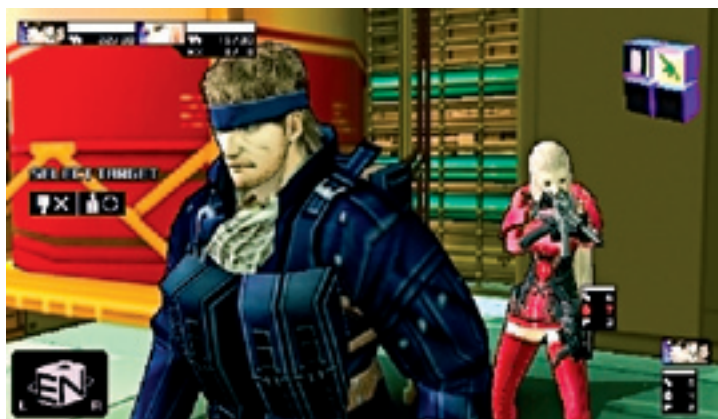
Mario er tilbake i tradisjonell høyrescrollende stil, men det føles absolutt ikke resirkulert av den grunn.



## Metal Gear Acid 2

Mer kortspill-action på Snake

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



Siden Konamis absurde fascinasjon for vandrende tankser ikke har noen slutt, er de nå ute med Metal Gear Acid 2 (MGA2). Dette er oppfølgeren til MGA som også var et "legg-kort-for-å-bevege-deg"-spill.

Nå – som sist – får Snake vann over hodet og må hjelpe FBI med å få tak i noen datafiler. At det er mer intrikat enn som så sier seg vel nesten selv, og at installasjonen man blir jaget inn i huser selveste Metal Gear som er armert med atomstridshoder overrasker ikke stort.

Akkurat som sist legger man kabal i stor stil for å unngå at Metal Gear slipper løs. Grafikken er tilfredsstillende og har skarpere linjer enn sist. Det visuelle inntrykket er forbedret, og

man kan også bruke såkalte "Snake Eyes" som gir en stilig 3D-effekt.

Kontrollene er relativt like som sist – med noen forbedringer. Veteranene vil føle seg hjemme, samtidig som nykommerne klarer å ta seg inn.

Er alt bra da? Vel, jeg likte MGA godt, og jeg elsker MGA2, selv om hele opplegget er litt sært. Om du ikke har testet serien enda, så gå på billig-salg, få tak i MGA og test det før du betaler 600 spenn for oppfølgeren.

**Richard Imenes**

### 7/10

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Sært men kult

## Talkman

Et språkverktøy til PSPen

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



Talkman er et språkverktøy til PSPen. Om du noen gang har prøvd å mime et busstopp eller bilforsikring, så ser du kanskje nyttheten av dette.

TalkMan fungerer slik: Du velger et scenario, for eksempel sykehus eller flyplass, slik at når jeg stutrer frem norsk-engelske fraser som "Ver kæn ai sjekk in de bagasj?", så klarer Max å gjette seg til hva det er jeg prøver å si. Jeg kan velge mellom en del fraser, og han kan uttale samtlige på flytende tysk, fransk, spansk, italiensk eller japansk – alt ettersom hvem du snakker med. Om du stiller et "ja, nei,

vet ikke"-spørsmål, kan du til og med få svar fra motparten på et språk du skjønner. "Teik dat u wordbuk!"

Om du ikke skal lengre enn til Danmark i sommer, så kan du "trimme" uttalelsen din – så når en språkkrise oppstår kan en liten blåfugl hjelpe deg. Kanskje blir du også kvitt prestasjonsnerver når dette tas i bruk i det virkelige liv. Men å gjenta hundrevis av fraser på fem forskjellige språk er ikke hva jeg kaller morsomt.

Det blir litt rart å gi dette en karakter på samme grunnlag som et spill. Ganske enkelt fordi det ikke er et spill. Det er en digital ordbok. Og til det funker den helt greit.

**Richard Imenes**

### 7/10

Grafikk 6 Gameplay 2 Lyd 7 Holdbarhet 5  
Et reieverktøy som funker greit

## Brain Training

Glem SATS, nå er det hjernen som skal trenes

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

Noen av oss liker å løse gåter. Små matteoppgaver, for eksempel. Eller Sudoku. Vi tar en runde quiz på den lokale puben og spiller gjerne Scrabble i godt lag. Vi løser kryssord og hamstrer oppgavehefter til påsketuren.

Passer du inn i overnevnte folkegruppe er det nå laget et spill for deg. Det heter "Dr. Kawashimas Brain Training: How old is your brain" og består av hjernetrim. Spillet lar deg løse regneoppgaver i et forrykende tempo, det viser deg ting du må huske for så å beskrive etterpå, det krever at du skal telle stavelser i lange setninger og andre småting. Det er ålreit, men Brain Training har også en annen plan for å få deg til å spille videre: Hjernealder.

Jeg aner ikke om det er saklig psykologisk (mest sannsynlig ikke), men dette spillet skal fortelle deg hvor gammel hjernen din er. Er den for gammel må den trenes, er den ung og frisk må den holdes ved like. Uansett må du spille videre. Det er en ond plan Nintendo frister oss med, og den virker.

Helst skal du spille litt hver dag, for

å holde hjernen i aktivitet og åpne nye spillmoduser. Er du flink får du stadig nye utfordringer og mer ros fra den gode doktor Kawashima.

Sudoku er med som en egen del av spillet, og det var et strålende gjensyn. Og det funker bra på DSen også.

Alt i alt et veldig morsomt og engasjerende spill hvis du liker sånt. Får du fortsatt angstanfall av å tenke på ungdomsskolens mattetimer får du heller styre unna.

**Aslak Borgersrud**

### 8/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 4 Holdbarhet 8  
Smågodt for noen, søppel for andre



## FlatOut 2

Bugbear hyller promillekjøringens ånd

Plattform Xbox, PS2, PC Utvikler Bugbear Utgiver Empire Interactive Genre Racing Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-8 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 12 år



Det ser ut til at vinnarsjansene mine er rimelig gode, for mens de to bilene i ledelsen har det travelt med å presse hverandre av banen, ployer sjåføren like foran meg ned et stakittgjerde, et par hagestoler og noen solide søyler. Han må ha en promille på feil side av to. Men jeg må smile litt, for det ser ut til at jeg skal hente hjem en lett seier. Men det tar ikke lang tid før jeg må finne frem en alvorlig mine igjen. For akkurat da går det opp for meg. Det ikke er modstandernes hasardiøse kjøring som er latterlig, men min søndagskoleholdning. Jo mer jeg smadrer, og jo lenger jeg hopper, jo mer nitro belønnes jeg med, og selv om vinneren tar med seg en nett pengepremie, så er det like innbringende å brake inn i rivalene, helst så hardt som mulig.

Bugbears oppfølger har en råskap, intensitet og energi jeg ikke kan unngå å bli revet med av. Hvis Kratos må bytte beite etter hvert, kan han bare krysse Atlanten og ta en prat med Bugbear. Han ville følt seg hjemme på landeveien.

Flatout 2 er ganske befriende, men det krever at du kan se det morsomme i hensynsløs kjøring og vanvittige kollisjoner. Hvis ikke vil spillet bare være bortkasta tid og penger. Glem alvoret, og nyt tilværelsen som tikkende bombe på fire hjul. For det er befriende. Tikk, takk, tikk, takk ...

**Henrik Bach**

### 7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Glem fornuften og kjør som en villmann



# City Life

Sim City får kamp til målstreken

Plattform PC Utvikler Monte Cristo Utgiver FunSoft Genre Strategi Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 7 år



Da jeg fikk høre at utvikleren Monte Cristo var hjernen bak City Life, var jeg litt i tvil om dette kom til å bli bra. Men tvilen ble fort gjort til skamme. Nå sitter jeg her og er helt oppslukt i et spill som ypper seg mot selveste Sim City-serien. Hvem hadde trodd at Maxis skulle møte en så stor utfordrer og som nærmest vipper den kjente utvikleren av pinnen.

Årsaken til at jeg er oppslukt i City Life kommer av den store variasjonen og de mange mulighetene spillet tilbyr. I Sim City er hovedvekten lagt til å bygge fornuftig, legge til rette for god kollektivtrafikk samt å sørge for at befolkningen trives i byen din. Alt dette og mere til finner du også i City Life. Men så slutter likheten, for Monte Cristo har gjort det mulig å zoome helt ned til grasrota og på den måten kan du

studere alle byenes flotte fasiliteter, den aktive befolkningen, trafikken og den detaljerte naturen.

En annen ting som gjør City Life til et godt spill er variasjonen, og da tenker jeg på de forskjellige gruppene i befolkningen. For her er innbyggerne dine delt inn i grupper etter hva de tjener, og de rikeste vil selvfølgelig ikke å gå på et gatekjøkken, men svinser heller inn på en fancy restaurant. Sørg for et godt hestetilbud, gode skoler, at sikkerheten i byen er tilfredsstillende med velfungerende politi- og brannmannskap, nok arbeid til befolkningen samt lite forurensning. Alt dette er med på å skape en harmonisk by som bare vokser seg større og større og som igjen gir penger til en slunken bykasse.

I mangelen på gode byplanlegger-spill, så kommer Monte Cristos City Life som et friskt pust, og jeg er ikke tvil, City Life er mitt nye "Sim City"-spill hvor jeg igjen kan leke ordfører og tjene store penger på mine undersåtter.

**\_Børge Fjeld**

**8/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8  
God by-sim fra Monte Cristo

# Electroplankton

Innovativt, men litt for smalt

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

Electroplankton er et av de rareste spillene jeg har spilt på lenge. Det er liksom ikke et spill i den forstand vi er vant til. Det er mer en lek. En lek med lyd. Vi befinner oss langt under vann, og det er plankton overalt. Disse finnes i ti ulike typer, og har hver sin egenskap. Felles for alle er at de lager en lyd på en eller annet måte.

Det er faktisk ganske hypnotiserende å sitte å fikle med Electroplankton. Selv om det er rimelig hjernedødt, så er det fascinerende å høre hvilke lyder du kan lage, og hvilke harmonier du kan finne



Dette planktonet på bildet tar opp det du sier via mikrofonen, og gjentar det etter deg. Så kan du tukle med lyden, og legge på ulike effekter.

frem til. Så å si alle klanger er myke og forsiktede, og nesten uansett hva du gjør, så får du det til å høres ut som en Sigur Rós låt. Og det er jo ikke til å forakte. Problemet er jo bare holdbarheten. Etter jeg hadde gått gjennom alle modusene en gang, så var det liksom bare to-tre stykker jeg virkelig hadde lyst til å utforske mer.

Det er absolutt ikke noe must dette her. Det er snarere en finurlighet det er koselig å sette seg ned med. Men jeg er redd for at jeg hadde følt meg bittelittegranne snytt om jeg hadde betalt full pris for dette. For det er ikke noe jeg kommer til å bruke masse tid på fremover. For selv om dette er veldig nyskapende og morsomt i så måte, så er det strengt tatt egentlig ikke veldig gøy særlig lenge. Men det var jo artig så lenge det varte.

**\_Carl Thomas Aarum**

**6/10**

Grafikk 7 Gameplay 5 Lyd 8 Holdbarhet 4  
En artig lek med lyd

# X-Men: The Official Game

Kult som film, kjøpt som spill

Plattform Multi Utvikler Z-Axis Utgiver Activision Genre Action Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon Xbox 360 retail Anb. alder 12 år



Alle som noen gang har tatt i et Gamereactor-blad må ha fått med seg at vi elsker mutantene i X-men. Jeg tror jeg skriver det i en eller annen sammenheng i hvert eneste blad. Og nå har jo den tredje filmen akkurat hatt premiere på kino, og den må vi si svarte til forventningene. Selv om slutten kanskje hintet om at det ikke var The Last Stand likevel. Uansett, vi fikk det vi ville ha. Spillet, derimot, er ikke særlig mye å skryte av. Selv om det gjør noe riktig, så gjør det for mange feil.

For det første så har Wolverine omtrent tre angrep inkludert comboer. Jeg syns LOTR-spillene gjorde det bra. Opplegget var langt på vei det samme,



men der tjente du erfaringspoeng, og kunne kjøpe deg masse comboer etter hvert. Her er du liksom stuck med tre-fire angrep hele veien gjennom. Og det blir bare kjedelig. Også er Wolverine for pingle. Han må jo være litt sinna! De to andre spillbare karakterene, Nightcrawler og Iceman, er morsommere å spille, og det er synd. I tillegg er banedesignet kjedelig og lineært, så dette blir ganske kjipe greier.

**\_Carl Thomas Aarum**

**5/10**

Grafikk 5 Gameplay 4 Lyd 6 Holdbarhet 5  
X-men klarer seg ikke så godt som spill

# And1 Streetball

Ikke mye å briefe med

Plattform PS2, Xbox Utvikler Black Ops Utgiver Ubisoft Genre Sport Utgis 23. juni  
Antall spillere 1-4 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 12 år



Det er en pløsete basketball som spretter av ringen når Ubisoft prøver seg på sportssjangeren med sitt første basketballspill. Kanskje det mest interessante med hele spillet er lisensen av klesmerket And1, som også har blitt et fenomen i streetbasket. Men, er det bare brand-navnet And1 som skal selge spillet, eller følger det med noen fete moves på disken?

Grunnen til at jeg nevner And1 lisensen som noe av det mer interessante med spillet, er fordi denne typen spill er gjort flere ganger før. Arkadepregede NBA spill som NBA Jam og NBA Street har gjort det meste And1 Streetball tilbyr, og også på en bedre måte. Så jeg ble egentlig litt skuffa ...

Selve gameplayet kan på mange måter minne om en briefesimulator. Det

handler mer om fete crossovermoves og dunker enn skudd og pasninger, og det er jo i for seg et riktig fokus i et streetbasketspill. Det er bare det at spillbarheten ikke sitter. Ballfysikken er merkelig, spillerne er keitete, alt går veldig tregt og det er rett og slett ikke noe moro å skyte ballen. Det er en statisk motor som ligger til grunn, og det føles klønete og kontrollere. Lyd og det visuelle i spillet er heller ikke veldig imponerende, og ligger godt under nivået til NBA Street eller NBA 2K6. Også er det en del trashtalk under kampene som ender opp med å bli repeterende og irriterende i lengden. Veldig repeterende.

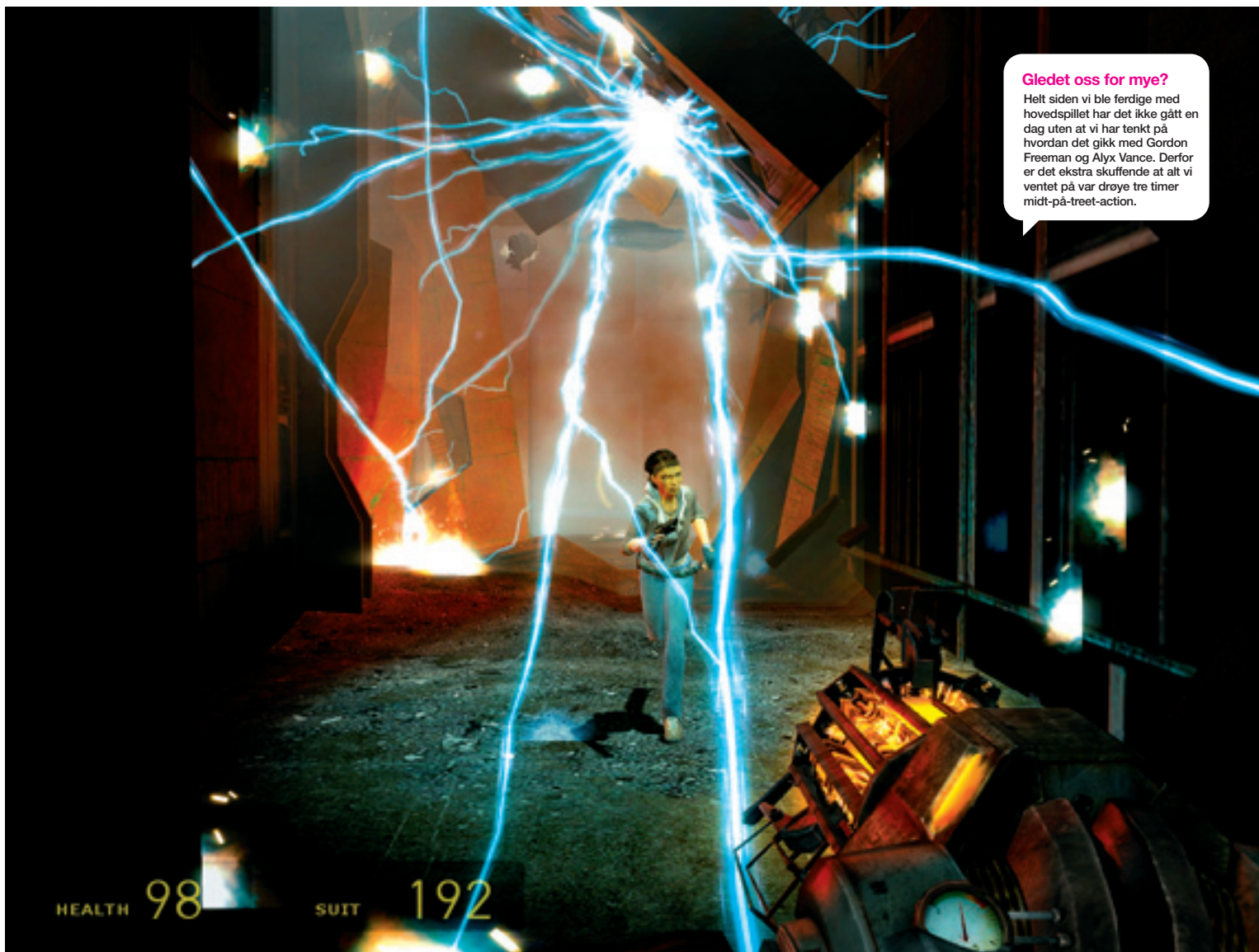
And1 Streetball er med andre ord ikke et spill å briefe med. Det faller i gjennom der andre spill i samme sjanger treffer. Det blir derfor vanskelig å anbefale And1 Streetball til andre enn fanatiske fans av streetbasket og merkevaren And1.

**\_Kristian Nymoen**

**5/10**

Grafikk 6 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhet 5  
Det er bare ikke særlig moro





## Gledet oss for mye?

Helt siden vi ble ferdige med hovedspillet har det ikke gått en dag uten at vi har tenkt på hvordan det gikk med Gordon Freeman og Alyx Vance. Derfor er det ekstra skuffende at alt vi ventet på var drøye tre timer midt-på-treet-action.

# Half Life 2: Episode One

Vi har gledet oss i ett og et halvt år, og nå er det endelig her!

## Informasjon

**Plattform** PC  
**Utvikler** Valve  
**Utgiver** EA  
**Genre** Action  
**Utgis Ute nå**  
**Antall spillere** 1-32  
**Anb. alder** 16 år  
**Testet versjon** Retail

**Pluss** Fantastisk atmosfære, flott design, god ly og bra tempo

**Minus** Altfor kort, savner litt historie, og Steam takler ikke store spillslipp.

Half-Life 2 er verdens beste spill, mener nå jeg. Og en fortsettelse på verdens beste spill er stort. Veldig stort. 18 måneder er alt for lenge å vente, selv om vi har blitt vant til at Valve ikke akkurat skuffer nye titler ut av kontordøra i en heidundranes fart. Spillet begynner rett etter spillverdens største cliffhanger - det som skjedde på slutten av Half-Life 2. Jeg skal ikke ødelegge overraskelsen for noen, men kan vel trygt si at man ikke ble særlig klokere etter å ha sett introen på Episode One. Men en ting kan jeg avsløre: Alyx Vance og Gordon Freeman overlever eksplosjonen i slutten av Half-Life 2.

Når vi møter dem igjen er Alyx sin trofaste robohund - Dog - i full gang med å grave dem ut av ruinene. Dessverre har de gått fra asken til ilden og måtte gi seg tilbake inn i Citadellen for å stoppe den forestående reaktorkollapsen og kjøpe litt tid for alle de sivile som prøver å rømme fra City 17. Her byr spillet på sine beste deler, og

brettene inne i Citadellen er stappfulle av herlig Combine-arkitektur og interessante oppgaver å løse. Senere flater det dessverre litt ut, og de neste to og en halv timene foregår mer eller mindre bare i standard City 17-kart med de samme våpnene og de samme fiendene som vi har sett før. Man sitter liksom hele tiden i helpenn og venter på det nye og fantastiske, den wow-følelsen man fikk så ofte i Half-Life 2. Den følelsen er borte i Episode One.

Selvsagt hadde jeg veldig høye forventninger og som dere kanskje allerede har skjont så er denne anmeldelsen skrevet med en ikke helt uunnseelig mengde skuffelse, særlig når det hele er over så alt for fort. Det er selvfølgelig mye bra i Episode One. Tempoet er utrolig veljustert og man sitter hele tiden i helpenn. Spillet design og lyd er helt enestående, og Source-motoren skyfler høyoppløselige polygoner i en kvalitet mange andre spillmotorer bare kan drømme om. Der

enkelte nye spill krever splitter nye pc-er for i det hele tatt å fungere, klarer Episode One seg med en som var ny da Half-Life 2 ble sluppet, og knuser likevel stort sett det som har kommet det siste halvåret.

En av de små bommertene i Half-Life 2 var en litt vel firkantet håndtering av medhjelpere. På enkelte baner fikk man "hjelp" av en gjeng rebeller. De hadde dessverre den uvane at de gjerne satt seg fast bak en haug med søppel eller mislykkes i å komme seg gjennom en lukket dør. Disse øyeblikkene er nesten helt eliminert, og i stedet har man oppgradert Alyx Vance til en ordentlig hovedperson. Ettersom Gordon aldri sier et pip så er alt avhengig av at Alyx skal føre historien framover, og det gjør hun faktisk veldig bra. Jeg kan si så mye som at Alyx Vance er blant de aller beste, om ikke den beste, sidekarakteren i et actionspill av denne typen. Det er hun som blir redd når det holder på å gå til helvete, og hun som

## Petter mener:

Jeg håper virkelig ikke at Valve har blitt for bekvemme i sin briljanse, for om jeg ikke visste bedre, så hadde jeg trodd at det var tilfellet med Episode One. Jeg får bare følelsen av å spille de banene som var for kjedelige til å være med i originalen, og det er skuffende. **6/10**

**Petter Engelin**





Det aller meste er som det var i originalen. Våpnene og fiendene er de samme, og gåtene er bare varianter av de samme vi så for 18 måneder siden. Det er klart det er litt skuffende.



blir glad når man lykkes i å skyte hodet av en ekstra krangete zombie. Uten henne hadde Episode One blitt en helt ansiktsløs og dum førstepersonsskyter.

Da Half-Life 2 ble sluppet ble noe av alt skrytet om spillet ødelagt av at Steam-tjenesten ikke på langt nær greide å levere spilleglede til alle de som hadde ventet i flere år på Gordons neste eventyr. Dessverre har ikke Valve lært et dugg av den fadese, og Steam stikker også denne gangen kjepper i hjulene. Dermed skaper Valve helt unødig frustrasjon. Tjenesten fungerer fint på vanlige dager, når man bare har lyst til å spille litt Counter-Strike eller gjenoppleve Half-Life 2-himmelriket. Men for store og etterlengtede spillslipp duger det ikke, så enkelt er det.

Jeg kan heller ikke unngå følelsen av å sitte og spille de brettene som var for kjedelige og intetsigende til å få bli med i Half-Life 2 fra starten av. Noe annet som forsterker følelsen av at spillskaperne insisterer litt for hardt er funksjonen for kommentatorspor. Det er i og for seg interessant for en Half-Life 2-nerd, men tilfører ikke spillet noe annet enn litt følelse av directors cut. At vi egentlig ikke heller får vite noe som

helst nytt om Gordons situasjon gjør at jeg føler meg helt tom når de drøye tre timene med spilling er over. Jeg vet at dette ikke er en vanlig oppfølger eller en utvidelses-pakke, men bare en episode i Half-Life-universet. Jada, snakk alt det markedsføringsgladderet dere vil. Men for 200 spenn i spillsjappa vil jeg ha mer enn det her, selv om det står Valve på intro-bildet.

Jeg syns fortsatt Half-Life 2 er verdens beste spill. Og jeg blir smått beruset av å endelig få spille litt videre i det fengslende eventyret. For når alt kommer til alt, og til tross for all min sutring: Et lavt nivå til Valve å være er langt bedre enn mye annen dritt som slippes nå for tida. Så det er et greit kjøp om du likte hovedspillet. Og selv om mine skyhøye forventninger ikke akkurat ble innfridd, så er Episode One ihvertfall mer Half-Life 2 - og det er ikke noe alminnelig dritt.

**.\_Martin Forsslund**

**7/10**

Grafikk 9 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 3  
Grei action, men aaaaltfor kort

# Tourist Trophy

## Gran Turismo på motorsykkel

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

La oss bare avklare det med en gang: Tourist Trophy er laget av Gran Turismo-veteranen Polyphony Digital, og er egentlig bare en klon av den storsalgende simulationsserien. Ta bort biler og "driving", og legg til motorsyklar og "riding", så har du omregningsmodellen for hvordan GT ble til TT. Selv initialene ligner ...

Tourist Trophy har Gran Turismos baner, menyer, interface, førerprøver, lyder m.m. Det er det minst unike spillet på lenge, og mange vil sikkert synes det er kjøpt å betale full pris for et spill som i realiteten er en utvidelse. Og du skal ikke ha slitt mange millimeter av gummidekkene før du oppdager at TT ikke bare ligner GT, men også har mange av de samme kvalitetene. Bak den dårlig skjulte selvplagieringen hviler en solid kjørefysikk som faktisk greier å skape en sammenhengende og organisk kjøeropplevelse. Borte er stivheten og stakkato-kjøringen som er så fremtredende i Namcos lisenserte MotoGP-serie.

Borte er også alle motstanderne, for Polyphony har ikke greid å presse grafikkmotoren til å takle mer enn fire sykler per race. Og det er egentlig ikke så rart, med tanke på den skyhøye grafiske kvaliteten, men det gjør også at racene mister litt intensitet. Men aldri så galt at det ikke er godt for noe. For motstanderne er ikke særlig smarte, og hadde det vært enda flere av dem hadde det bare endt i kaos. Den eneste reelle motstanderen er banene.

Et av mine anker ved GT4 var mangelen på nytenkning. Serien kjører på sikre, brede firefelts motorveier, og tar aldri noen sjanser, og derfor er det også litt vanskelig å bli skikkelig gira på enda flere førerprøver. Jeg vet at

førerprøvene står Kazunoris hjerte nær og at de gjør spilleren til en bedre sjåfør, men i Tourist Trophy er de fleste av dem så enkle at du ikke lærer noe som helst. En kort tutorial hadde vært mer enn nok. Å bruke energi på å lage prøver til fire førerkort virker litt dårlig prioritert, når de ressursene kunne vært brukt til å lage flere race events for eksempel? Så kunne jeg faktisk brukt noen av de rundt 100 motorsyklene til noe? Og hvorfor ha motocrossmaskiner og ingen grusbaner? Alt for mange motorsykler er der uten å tjene et formål.

Tourist Trophy er så vakkert at man blir i godt humør av å spille det. Jeg har kjørt mange runder hvor alt bare har føltes naturlig. Motorsykkelen raser over asfalten, jeg treffer de riktige bremsepunktene, kommer godt inn i svingene, og skulle jeg få et hjul ut på grusen klarer jeg å hente meg inn igjen. Jeg og motorsykkelen går i ett. Andre ganger går bare alt galt. Du vet hvordan det er. Man ligger litt langt bak, og så tar man for store sjanser, blir dypt frustrert og må bare ta en pause og roe følelsene for å ikke bli en håndkontroll fattigere.

Tourist Trophy er ikke bare en klon – det er en forenklet klon. Det er mye mindre innhold enn i Gran Turismo. Spillet har ikke GTs universelle tiltrekningskraft og appellerer ikke nødvendigvis til samme publikum heller. Men det er ikke desto mindre et solid motorsykkelspill. Men om du ikke er ekstra interessert i å kjøre nettopp motorsykkel, så er ikke dette noe must.

**.\_Henrik Bach**

**7/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 6  
Gran Turismos tohjuledet lillebror



Det er aldri mange motstandere på banen samtidig. Maks fire. Men det ser slående ut, så vi får bare leve med det. Også er det jo til syvende og sist de ulike banene som er den egentlige motstanderen.



# Topplister

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

## Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
-------	-------------	--------	---------

01

**Loco Roco** PSP / Sony

Vi elsker å trille rundt i Loco Roco-land, og redde forsvunne kamerater. Grafikken er herlig, musikken er super sjarmerende og gameplayet er ren glede, og derfor har vi spilt dette mest denne måneden.

02

**Half-life2: Episode One** PC / Valve

Når dette bladet trykkes har vi ikke rukket å spilt så mye som vi gjerne skulle ønske. Det er jo et par av oss som har spilt seg gjennom, og selv om det ikke svarte helt til alle forventningene, så er det godt å være tilbake.

03

**Kawashima's Brain Training** DS / Nintendo

Gjennomsnittsalderen på hjernene her i redaksjonen er omtrent 80 år, og kan trenge litt trim. Derfor slår vi oss ned med doktor Kawashima så ofte vi kan, for et mentalt trimkvarter. Sudoku og mattestykker er drittkult!

04

**Metal Gear Acld 2** PSP / Konami

Den vandrene tanksen Metal Gear er igjen ute å lufter seg, og verden må atter en gang reddes av Snake. Dermed er det klart for å legge kabaler i stor stil for å hjelpe vår amnesi-rammede venn.

05

**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 et av de spillene vi har spilt mest denne måneden også.

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

## Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens fremste spillønsker

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
-------	-------------	--------	---------

01

**Super Mario Galaxy** Wii / Nintendo

Miyamoto-san skal ha fått helt frie tøyler på det neste Mario-spillet, og vi gleder oss noe inni granskauen. Vi vet hva denne mannen er god for, og dette kan vel ikke gå galt. Vi gleder oss. Veldig. Veldig. Veldig.

02

**Gears of War** Xbox 360 / Microsoft

Etter vi fikk testet det på E3 har vi enda høyere forhåpninger enn tidligere. Spillet ser skambra ut, har en responsiv og presis kontroll, og er svært underholdende med flere spillere. Bare må bli bra.

03

**Spore** Multi / EA

Et av de mest interessante spillene i Los Angeles var Will Wrights Spore. Friheten og alle mulighetene er overveldende, og hele gamedesignet er utrolig spennende. Mr. Wright lager enda en klassiker ...

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 nestegenerasjonsressurser vil vi oppleve nok et episk eventyr med Halo 3. Hohoi!

05

**Final Fantasy XIII** X360, PS3, PS2, PSP / Atari

Fabula Nova Crystallis. Noen skjønner kanskje at dette er latin og betyr noe som "den nye krystallens historie". Square-Enix sitt nye episke rollespill i FF-serien blir ikke bare utgitt i én utgave, men i to! Dobbelts så moro!

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



**STUNT CAR RACER**  
MicroStyle / 1989

Hvordan ser det perfekte bilspillet ut?

Jo, det har raske biler, kule baner, gjerne loops, koretrekkeksvinger og høye byggverk man kan dette ned fra. Det har knivskarp konkurranse med andre førere. Det har vanvittige hopp. Det er i 3d. Og det er utrolig morsomt å spille.

Vel, Stunt Car Racer kom i 1989 og kan stolt krysse av for alle punktene. 1989, altså! Hvor mange av dere var i det hele tatt født på det tidspunktet?

Uansett, spillet består av åtte baner, og i hvert løp er det fire biler. Du starter i nederste (fjerde) divisjon og må vinne alle løp for å komme deg oppover i divisjonene. Seier er det eneste som nytter. Du får kjøre på vanvittige berg-og-dal-bane-baner med hopp så høye og lange at selv Burnout føler seg parkert i et hjørne. Følelsen av å sveve forbi hovedkonkurrenten i et flere hundre meter langt hopp i svært dødelig høyde har aldri vært bedre. Burde ikke noen snart lage en ny versjon av Stunt Car Racer, egentlig? 286-en min er liksom ikke helt i form, nå om dagen.

## Salgslister

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

### Salgstoppen Norge

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
-------	-------------	--------	---------

01 **Buzz: The Big Quiz** PS2 / Sony

02 **Fifa World Cup Germany 2006** Multi / EA

03 **Singstar Rocks** PS2 / Sony

04 **Gudfaren** Multi / EA

05 **Buzz: The Music Quiz** PS2 / SCE

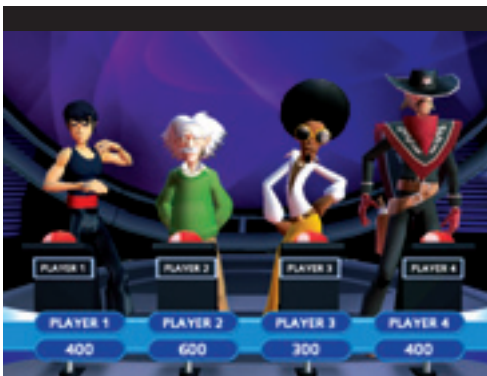
06 **Ice Age 2: The Meltdown** PS2, PC, GC, Xbox / Vivendi

07 **Heroes of Might and Magic V** PC / Ubisoft

08 **World of Warcraft** PC / Vivendi

09 **Singstar Norske Hits** PS2 / Sony

10 **Fifa Street 2** PS2, Xbox, GC / EA



### Salgstoppen England

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
-------	-------------	--------	---------

01 **Hitman: Blood Money** PS2, PC, Xbox 360 / Eidos

02 **Fifa World Cup Germany 2006** Multi / EA

03 **Table Tennis** Xbox 360 / Rockstar

04 **Tomb Raider Legend** Multi / Eidos

05 **X-men: The Official Game** Multi / Activision

06 **Animal Crossing: Wild World** DS / Nintendo

07 **The Da Vinci Code** Multi / Take 2

08 **Championship Manager 2006** Multi / Eidos

09 **The Sims 2** PC / EA

10 **Urban Chaos: Riot Response** PC, PS2, Xbox / Ubisoft



### Salgstoppen Japan

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
-------	-------------	--------	---------

01 **Tetris DS** DS / Nintendo

02 **Jikkyou Powerful Pro Major League** PS2 / Konami

03 **Brain Training 2** DS / Nintendo

04 **World Soccer Winning Eleven 10** PS2 / Konami

05 **Brain Training** DS / Nintendo

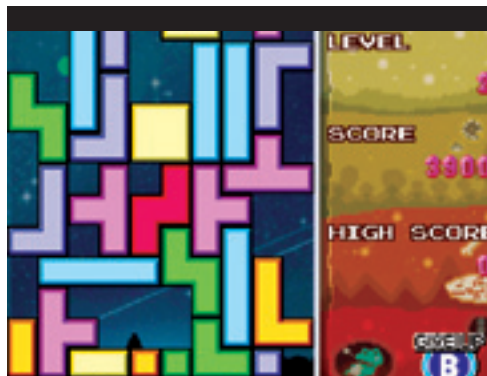
06 **Animal Crossing: Wild World** DS / Nintendo

07 **English Training** DS / Nintendo

08 **Pokemon Ranger** DS / Nintendo

09 **Dragon Quest Shonen Yangus** PS2 / Square Enix

10 **Mother 3** GBA / Nintendo





# JUICED ELIMINATOR KONKURRANSE

Vinn det fete PSP-spillet Juiced Eliminator og gromme bilfelger!

La foten hvile tungt på gasspedalen, ellers kan du bare vinke farvel til konkurrentene som braker forbi deg. Nå er Juiced endelig kommet til PSP, og du kan kjøre ville gateløp trådløst mot vennene dine på vei til jobben, på stranden eller i den lune skyggen på verandaen. Få de toptrimmede bilene med i lommen med Juiced Eliminator som har fått plass til to nye lokaliteter – Chinatown og Angel Raceway – hver med åtte unike baner. Det er blitt plass til åtte nye lag og lagsjefer, pluss åtte nye biler med over 100 karosseri-komponenter. Du kan også style opp din egen bil med noen fete felger, og i tillegg slenger vi med spillet Juiced Eliminator til PSP, kinobilletter til filmen The Fast And The Furious: Tokyo Drift og mye mer.

**1. Hva heter byen i det opprinnelige Juiced?**

1: Angel City X: Kansas City 2: New York City

**2. Hva kan du miste når du kjører et pink-slip løp?**

1: Respekten X: Dama 2: Bilen

**3. Hvem har laget Juiced Eliminator?**

1: Acclaim X: Piranha Bytes 2: Juice Games

## PREMIER:

### 1. PREMIE

1 stk. Juiced Eliminator PSP spill  
Ett sett felger fra T. Hansen

### 2. - 10. PREMIE

1 stk. Juiced Eliminator PSP spill

Besøk [www.gamereactor.no/konkurranser](http://www.gamereactor.no/konkurranser) for å delta. Husk å skrive ned navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg hvis du har vunnet.





# Musikkanmeldelser

Diskuter månedens plateanmeldelser: [www.gamereactor.no/forum](http://www.gamereactor.no/forum)



## De gamle er eldst

Alternativrockens fanebærer er klare med ny plate

### Sonic Youth Rather Ripped

Genre **Alternativ rock**  
Utgis Ute nå  
Tekst Kristoffer Hansson

Det er jo egentlig ganske morsomt at mitt første ordentlige møte med Sonic Youth var et resultat av at jeg gikk meg vill. Stedet var Roskilde, temperaturen var omtrent 462 plussgrader og jeg var tørst som en hest. I jakten på væske søkte jeg mot den mest hypnotiske lyden jeg noensinne har hørt, og i stedet for en tørsteslukkende drikk ble det et sprengfullt, glovarmt telt med en gjeng gærninger som fullstendig slaktet modifiserte elgitarer med hjemmebygde pedaler. Den totale ulyden ble raskt byttet ut med 70-talls-nostalgisk pop, som igjen ble til progrock og etter en drøss andre sjangerbytter gikk jeg derifra to timer seinere, fornøyd og lykkelig.

Da Sonic Youth begynte å

spille sammen i New York i 1981 var de en del av en større post-punk bevegelse. De aller fleste av disse bandene passerte ganske stille, men Sonic Youth har ikke bare overlevd, de står som et av de store bandene i musikkhistorien, og betraktes i dag som et av de ledende bandene innen alternativ rock. Allerede med Confusion is Sex (1983) viste Sonic Youth fram sin spesielle originalitet og tok Amerikas undergrunnsscene med storm da de demonstrerte alternative tolkninger av såvel punk og indierock som noise og andre mer eksperimentelle stiler. Dette skulle senere utvikle seg og forfines, og til slutt munnet det hele ut i festalbumet og rockemilepælen Daydream Nation.

Nå, omtrent et 20-talls album etter debuten, kan jeg konstatere at Sonic Youth har blitt litt mer modige og har

modernisert musikken som nå virkelig ikke føles like original. På Rather Ripped er de plagsomme gitarene delvis byttet ut og istedet bys det på minimalistiske lette-å-huske popmelodier. Riktignok finnes det noen små noise-detaljer som fører tankene tilbake til tidligere album, men det føles dessverre bare som fyllstoff.

Rather Ripped er absolutt ikke en dårlig plate. Sammensmeltingen av de varme gitarmelodiene, trege trommende og nesten uutholdelige, slitne men følelsesmessig sterke sangprestasjonene gir en vemodig med likevel trivelig følelse.

Rather Ripped er ikke blant gruppas beste plater, langt i fra, men heller ikke blant de verste. Og hver gang Sonic Youth Lager ny musikk så er det noe som er verdt å få med seg. Spennende, men ingen klassiker. **7/10**



### Busta Rhymes The Big Bang

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

Jeg er en bleik, feig pyse med like mye street-cred som Jon Lilletun. Altså ikke særlig mye å skryte av her i hooden. Men når jeg hører på Busta Rhymes nye plate føler jeg meg merkelig gangsta. Jeg får nesten lyst til å dygne på meg med bling bling, og si "brotha" og "niggah" til kompisene mine. Grunnen er enkel, for The Big Bang er en virkelig vakker hip-hop-plate, hvor alt føles profesjonelt planlagt, de aller mest framtrekkende rapperne nå om dagen kjemper om gjesteplassene og alle stereotype gangster-grep føles så utrolig bevisste, nesten på grensa til selvironiske. Celebre produsenter som Dr. Dre og Eric Sermon krydrer med originale rytmer og tekstene er nesten briljante. Rappere som Obie Trice, Q-Tip og Raekwon kompletterer Bustas hurtige rap som låter bedre enn noensinne. Og sangfugler som Mariah Carey og Mary J. Blige tilfører både harmoni og variasjon. Det er mye å glede seg over på denne siste platen til ev av vår tids store rappere. **8/10**



### Van Hunt On The Jungle Floor

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

Van Hunt er så å si synonymt med potensial, hans album nummer to On the Jungle Floor er en soulberetning med innsalg av uttalige musikkgenrer. Det er så mye han ønsker å formidle, men så liten plass å gjøre det på. Først og fremst minner Van Hunts forførende soulstemme og laidback attitude om musikkssymbolet Prince. Men Van Hunt er seg selv på godt og vondt. Alt av det nevnte potensialet faller litt i mellom to stoler på On The Jungle Floor. Mens Prince er den store inspirasjonskilden har Van Hunt også med elementer som kan sammenliknes med det vi har hørt fra Anthony Hamilton, John Legend og ikke minst Lenny Kravitz. Van Hunt briljerer tidvis i souldelelene, men snubler i rockestempelet. Til tross for at Van Hunt baner seg vei gjennom jungelen helskinnet så er det fortsatt et par tornekrautt og buskvekster i veien for det blir stående ovasjoner og febertokter på dansegulvet. **7/10**



### Pet Shop Boys Fundamental

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

Det er rart hvordan musikk kan generere en følelse av tid og rom. Med Fundamental i platespilleren foretar omgivelsene et sprang tilbake i den musikalske tidsalderen. På sitt niende album spiller Pet Shop Boys på de strengene de behersker best. Gammel storhet ispedd nye impulser. Låten "Numb" er et følelsesladd og behagelig spor det settes pris på i et nokså ensidig album. Platas første single, "I'm With Stupid", har allerede fått sin tilfalte tid i mediesirkuset. Det fantasifulle og ærlige sporet er rett og slett en tolkning av forholdet mellom Tony Blair og George W. Bush. Politiske sleivspark, vakre melodier og forførende pop ønskes hjertelig velkommen, men albumet tar aldri de siste viktige skrittene opp i pop-himmelen, men gutta svever behagelig med god klaring til bakken. **7/10**



### Phoenix It's Never Been Like That

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

Etter suksessplata Alphabetical fra 2004 satser Phoenix friskt i rockens tegn. Gutta har riktig nok ikke lagt popmusikken på hylla, for dette er ei plate med en god porsjon glad poprock. Dessverre er det ikke like sterkt låtmateriale som på forrige plate, og selv om singelen Long Distance Call fenger, er ikke dette på langt nær like bra som singlene fra Alphabetical. Problemet med denne plata er at låtene blir for like. Låta Sometimes In The Fall er kanskje platas kjedeligste og irriterende låt, og det virker som vokalist Thomas Mars har funnet ut at gjentagelse av samme ordet "long long long long long lololololol" er den letteste måten å syngne en låt på. Heldigvis løfter låter som Consolation Prizes og One Time Too Many plata opp til et nivå som gjør dette til musikk for sommerens ører. **6/10**



# GUILD WARS FACTIONS

Vinn høyttalere og Guild Wars Factions merchandise!

**1. Hvilken genre tilhører Guild Wars Factions?**

1: MMORPG X: Action 2: Puzzle

**2. Hvem har laget Guild Wars Factions?**

1: Blizzard X: ArenaNet 2: Webzen

**3. Hvor foregår Guild Wars Factions?**

1: I en annen dimensjon X: I østen 2: Under vannet

**PREMIER:**

**1. premie:** Et høyttalersett fra Acoustic Labs, 1. stk. musematte, bordkalender, Guild Wars official Guide samt, 1. stk. trial key

**2. - 10. premie:** 1. stk. musematte, bordkalender, Guild Wars official Guide samt 1. stk. trial key

Besøk [www.gamereactor.no/konkurrenser](http://www.gamereactor.no/konkurrenser) for å delta. Husk å skrive ned navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg hvis du har vunnet.



## TABLE TENNIS

Vinn det nye Table Tennis fra Rockstar til Xbox 360. Vi har 5 stykker liggende!

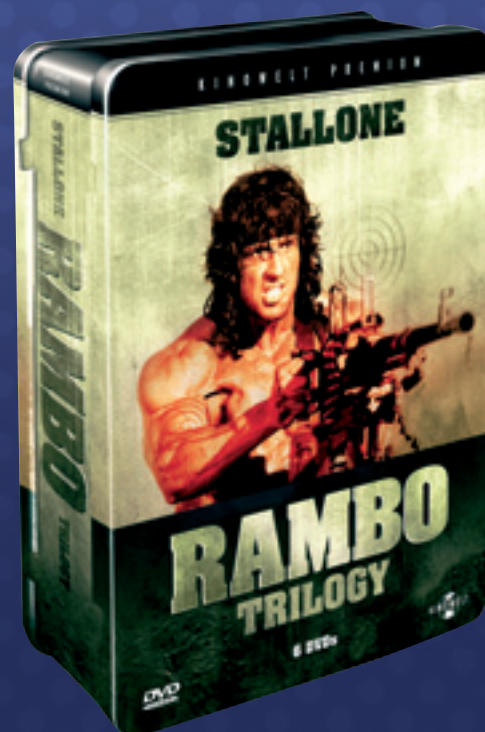
Besøk [www.gamereactor.no/konkurrenser](http://www.gamereactor.no/konkurrenser) for å delta. Husk å skrive ned navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg hvis du har vunnet.



## RAMBO TRILOGY

Vinn den nye Rambo Trilogy Box fra Warner Pictures. Vi deler ut 5 stykker!

Besøk [www.gamereactor.no/konkurrenser](http://www.gamereactor.no/konkurrenser) for å delta. Husk å skrive ned navn og adresse på svaret ditt, ellers kan vi ikke kontakte deg hvis du har vunnet.







## Psykisk krig

Sam Mendes leverer en ny skildring av Irak-krigen

### Jarhead

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

Krigsfilmer har opp igjennom tiden utviklet seg til å bli en helt egen genre med helt egne rammer og kriterier. Actionsekvenser, helter og badguys. Nesten som i enhver annen actionfilm. Jarhead på sin side har en noe annerledes vinkling enn det vi er vant med fra andre klassiske krigsdramaer. Location er Irak og name of the game er Gulf-krigen, men oppskriften er verken eksplisjoner eller brutale kampsekvenser. Regissør Sam Mendes (American Beauty) retter fokus og kameralinsen på de psykiske aspektene av krigføringen. Den angstfylte ventingen kombinert med hovedpersonenes (Jake Gyllenhaal og Jamie Foxx) personlige demoner fungerer godt som setting i en krigsfilm formelig blottet for

krigsscener. Jamie Foxx leverer varene som streng og munnrapp major, en rolle som er skreddersydd for den tidligere Oscar-vinneren. Videre møter vi den nye rekrutten Tony Swofford (Jake Gyllenhaal). Han starter sin førstegangstjeneste uten mål og mening, men blir fort kastet inn i en verden der kadaverdisiplin er alfa og omega. Swofford er stasjonert i leiren til US Marines og han og resten av rekruttene blir kalt jarheads, dette som en følge av den karakteristiske hårklippen. Til tross for mangel på motivasjon viser det seg fort at han har det som skal til for å bli del av den ypperste seksjonen av militærtroppen. Men i krig skjer ting fort, Swofford befinner seg plutselig midt i ørkenen med et snikskyttergevær på skulderen omringet av frustret kamerater. Stekende varme og endeløs venting viser seg å være en

like tøff påkjenning som dramatiske krigshendelser.

Selv om filmer fra Gulfkrigen ikke er noe nytt fenomen (Tre Konger) klarer Sam Mendes nok en gang å finne nye og interessante vinklinger på allerede velkjente områder. Dette sammen med de spektakulære og magiske bildene av oljebrenner som brenner i det fjerne bidrar til å løfte Jarhead opp fra en intetsigende til spennende filmpopplevelse.

Underveis i filmen hylles også tidligere storfiler fra den samme kategorien. Blant annet en åpningssekvens rett ut av "Full Metal Jacket" og helikoptersekvenser fra "Apokalyse Nå!". Det fungerer godt i samspill med virkelighetens krigstematikk

Jarhead er definitivt verdt å få med seg, om ikke for historien, så i det minste for den trolldomende scenografien. **8/10**



### Scrubs Season 3

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

Niks! Jeg gir meg ikke! Nå har jeg sett hele tredje sesong, og det blir bare bedre og bedre. Men jeg begynner å frykte at jeg ikke kan overtale deg på egenhånd. Jeg trenger tyngre skyts. Scrubs har fått en rekke priser og nominasjoner, og jeg kan nevne fire Emmy-nominasjoner i 2005 blant annet for Outstanding Comedy Series, og hovedpersonen J.D. (Zach Braff) er blitt nominert til en Emmy, to Golden Globe og People's Choice Awards. Videre har serien vunnet Humanitas Prize og nominert til tre Producers Guild Awards. Og la meg ikke begynne på hva Braff har vunnet for hans egen film Garden State. Mannen er genial. En av mine favorittmenn. Mitt eneste minus med denne DVD-boksen er at det er veldig lite ekstrasemateriale. Tidligere har det vært kommentar-spor til omtrent halvparten av episodene, men her er det altså ingen. Og det synes jeg er litt trist. Uansett, Scrubs er stadig den morsomste serien jeg vet om. Uten tvil. Kjøp alle sesongene. I dag. **10/10**



### Saw 2

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

Oh yes. There will be blood. Kanskje ikke den mest sympatiske catchphrasen i filmhistorien, men akk så beskrivende. Med den første Saw-filmen friskt i minne gyvnet jeg løs på en film vi godt kunne vært foruten. For det første, hvorfor kommer det en oppfølger? Det beste med eneren var sluttpoenget? Dessverre ringer melkekua i bjella og det er duket for en ny runde med bisarre og morbid situasjoner. Overraskelseeffekten forsvant med den første filmen og skuespillerne strever med å virkeliggjøre de flate karakterene. Historien og plottet i Saw II er like tynt og tørt som flatbrød, og de blodige seksvensene like lokkende som morrpølse med en liten dose e.coli. Heldigvis er det et lyspunkt, men det kommer først i avslutningssekvensen. Tre minutter hvor jeg var både fascinert og spent, men det som så ut til å bli en verdig avslutning var kun et gjensyn med melkekua. Denne gangen med dollartegn på jurene. Oh no, there will be a trilogy. **3/10**



### Clint Eastwood Collection

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

Å sette sammen en dvd-boks med det beste av Clint Eastwood sitt arbeid er som å rangere hvem du liker best i din egen familie. At det i utgangspunktet er utallige filmer Clintern har spilt i, medvirket i og til og med regissert er kun ett aspektet av problemet. Det som gjør situasjonen desto vanskeligere er at så mange av filmene er gode. Fryktelige gode. I denne 6-disk utgaven kan du fornye eller stifte kjennskap til klassikerne True Crime, Honkytonk Man, Dirty Harry, The Rookie, Magnum Force og Ørneredet. I min bok har sistnevnte og Dirty Harry de gjevreste stjernene. Clint Eastwood har alltid vært en tøffing av det slaget du heier på selv om han skulle være "the bad guy". Dette er en må-ha i alle dvd-samlinger, særlig for de som elsker action av det gode, gamle slaget. Der menn var menn. Rent bord og full pott. Ingen tvil. **10/10**



### Brokeback Mountain

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

Betegnelsen "god film" favner over så mye, og nå kan du også føre opp en fortelling om kjærlighet mellom menn, en uendelig mengde sauer og et majestetisk fjell på listen. Regissør Ang Lee formidler rollene som de to frustret cowboyene. Sammen finner de ut at deres livs kjærlighet kun kan eksistere i ødemarken, nærmere bestemt Brokeback Mountain. Den forbudte situasjon krever at de må leve individuelle liv i sivilisasjonen, er aspekt som trekker inn flere menneskeskjebner i det som utvikler seg til å bli en emosjonell reise i et maskulint miljø. **8/10**



# A HAIRY HERO...

## ...AND HIS BALLS ARE ON THE LINE

In this brand spanking new platform adventure, Aiai may look like your everyday Super Monkey. But he's got a secret weapon – his balls. They can burst into flames, turn wooden, become sticky – whatever it takes to stop the evil Naysayers and re-unite the 5 monkey worlds.

*His balls are big. But the adventure is enormous!*



• New magical ball abilities



• 5 new worlds to explore

# SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

## OUT NOW



PlayStation 2



[www.sega.co.uk](http://www.sega.co.uk)

© 2006 SEGA Corporation. SEGA, the SEGA logo and SUPER MONKEY BALL ADVENTURE™ logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.

Finns att köpa i välsorterade butiker.





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

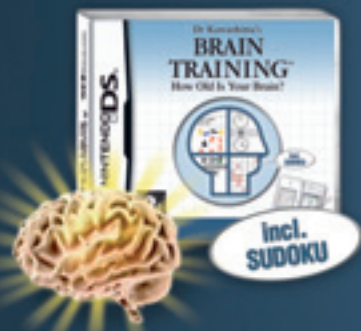
## WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

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

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





PS2

SONY  
PSP

LocoRoco™

FLIPP UT MED DE  
SPRØE LOCO ROCO'ENE  
I DET NYE SPILLET TIL PSP!

LocoRoco.com

yourpsp.com

PSP

yourpsp.com

[illegible]





**Game  
reactor**<sup>®</sup>  
[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)