

GRATIS  
MAGASIN  
Desember 2006  
Nummer 46

# Game reactor


Skandinavias største spillmagasin

www.gamereactor.no



## RAYMAN RAVING RABBIDS

+ fete anmeldelser av mange andre Wii-spill



ZANGARMARSH

BEYOND AZEROTH...

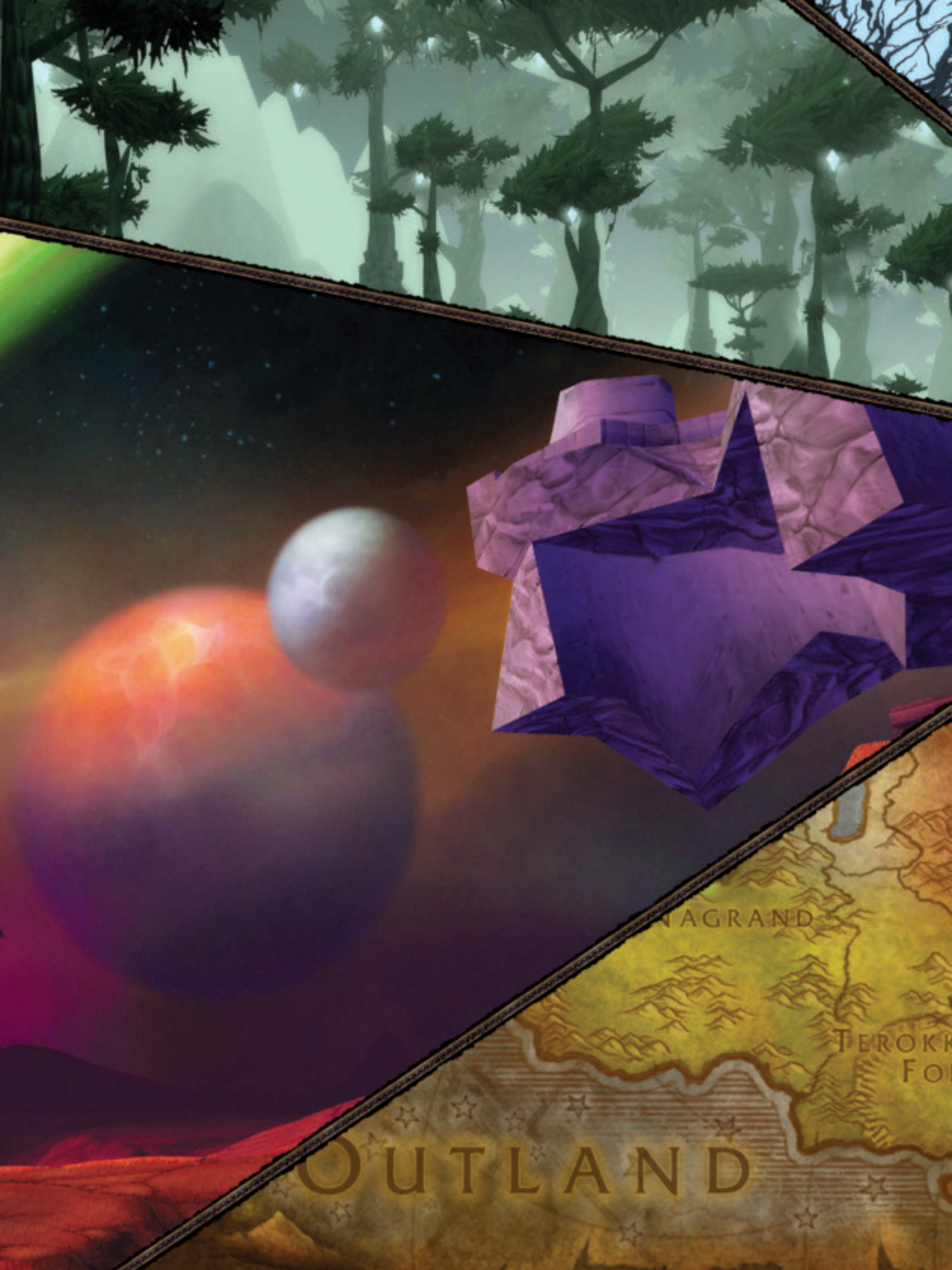




12+

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. The Burning Crusade is a trademark, and World of Warcraft is a registered trademark or trademark of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



NAGRAND

TEROKK  
FOR...

OUTLAND

BATTLE to level 70,  
then unlock a world of new  
possibilities.

EXPLORE new realms  
of power and  
possibility.

FLY across the skies  
of Hellfire astride  
winged mounts you  
control.

SEIZE the dark  
frontier  
of Outland.

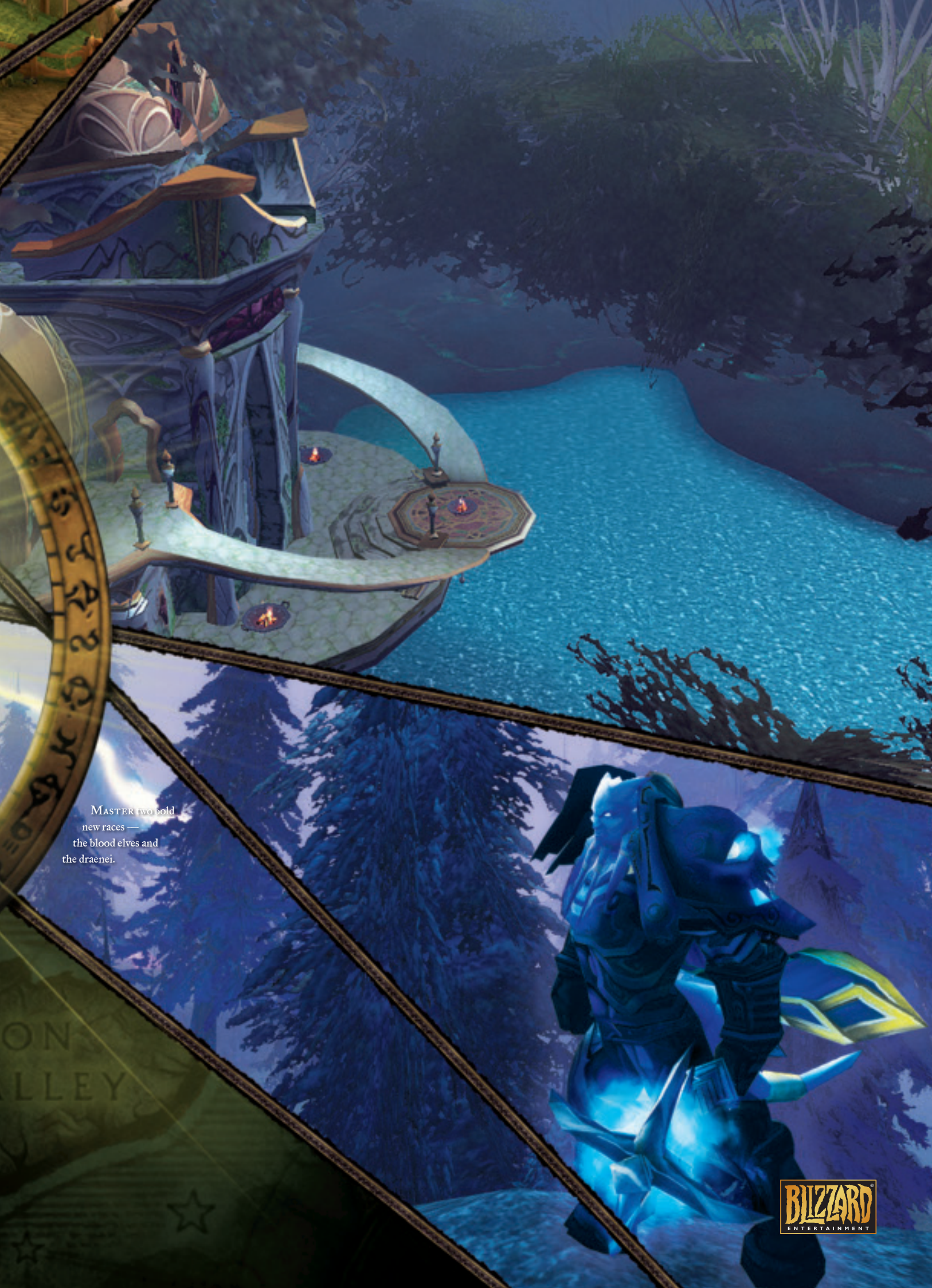
A NEW  
WORLD  
AWAITS

HELLFIRE  
PENINSULA

KAR  
REST

WORLD  
WARCRAFT  
THE BURNING CRUSADE™

JANUARY 2007



MASTER two bold  
new races —  
the blood elves and  
the draenei.

ON  
ALLEY

# CN CARTOON NETWORK RACING

Race as your favourite  
Character in the brand new  
Cartoon Network Racing Game.  
Test your Toon Powers in 26 fun  
filled circuits.

Choose your Toon  
Start your engines  
race to Victory!



NINTENDO DS™ PlayStation®2



CARTOON NETWORK

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



**REDAKTØR** Frode Haugen  
(frode.haugen@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, Carl Thomas Aarum

**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

#### ANNONSER

Bernt E. Sandnes (Mobil: 45427082,  
bernt.sandnes@gamereactor.no)  
Morten Reichel (morten@gamereactor.net)  
Gamereactor Danmark (+45) 45887600

**ADRESSE** Eremitageparken 315, Lyngby  
(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)

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

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

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

#### TESTET VERSJON:

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

#### ELSKVERDIG SPILL:

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standard som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringer 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 slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillleskene 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 internetcafeer. [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) er Norges største spillside. Her finner du masse duggriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

12-06

## Å jul med din glede!

Blir det en spilljul?

For en spillhøst. Puh. Endelig er den over. Ikke som at vi ikke liker at det kommer mange gode spill, men vi som skriver om spill og lager magasin rekker ofte ikke spille alt. Jeg gir fra meg mesteparten og blir ofte sittende igjen med kun de titlene jeg brenner aller mest for. Carl Thomas rapper alt Nintendo og Kristian får alle Xbox 360-spillene jeg egentlig vil spille (les mer i kronikken Fanboy). Nå når kruttøyken endelig har lagt seg og vi skal gjøre unna julebordet vårt skal jeg jaggu sette meg ned og spille noen av titlene jeg har gått glipp av selv. Jeg er stor fan av både Splinter Cell og Rainbow Six, men har knapt rukket å se på noen av dem. Wii-maskinen må jeg nok banke ut av Carl Thomas, eller kanskje det holder å bestikke han med litt julemarsipan og noe litt mer fancy enn en studentmiddag. Jeg vet faktisk ikke om beta-kontoen min på World of Warcraft: The Burning Crusade er aktiv lenger. Det eneste det har blitt tid til jevnt de siste månedene er de små stundene med Guitar Hero og co-op med Kristian i Gears of War.

I utgaven av Gamereactor som du nå holder i hånden har vi selvsagt sett nærmere på lanseringsspillene til Wii. The Legend of Zelda: The Twilight Princess har naturlig nok fått mest oppmerksomhet, men som du sikkert så på coveret har vi også forelsket oss litt i Rayman Raving Rabbids. Wii Play og Wii Sports har blitt testet av de fleste i redaksjonen, og Carl Thomas var så gira og oppspilt at vi måtte la noen andre stå for anmeldelsene. Red Steel har også skapt litt furor i redaksjonen, og det har hersket stor uenighet om hvor bra spillet egentlig er. Vi har også sett nærmere på et av de søtere spillene i høst, Viva Pinata til Xbox 360.

Som alltid har vi vært litt rundt i verden og sett på kommende spill, og jeg fikk meg en fantastisk tur til Eiffel-tårnet sammen med Gas Powered Games og THQ. Å spille Supreme Commander med utsikt over Paris var alt annet enn kjedelig, og produsent Chris Taylor var som alltid utrolig underholdende. Carl Thomas har pratet med gutta bak Command & Conquer 3: Tiberium Wars, og vi har kost oss med Luc Bessons

kommande eventyr, Arthur & the Minimoys.

Siden det tross alt er siste nummeret i 2006 måtte vi jo oppsummere året som har gått. Vi har kåret årets beste og verste, men også en rekke andre kategorier blir belønnet. Noen av valgene var opplagte, mens i andre kategorier ble det mye diskusjon, og det endelige valget overrasket også oss selv. Vår kjære danske redaktør har en forkjærlighet for alt som har med Østens mystikk og historie å gjøre, og gir et innblikk i kommende Okami.

God jul & godt nyttår fra alle oss i Gamereactor!



Frode Haugen (Redaktør)

## Medarbeidere



### Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser, og er et arbeidsjern uten sammenlikning i moderne historie. Til Frodes store misunnelse oppholder han seg på permanent basis i Bergen, og hadde Frode fått viljen sin hadde hele redaksjonen blitt flyttet til den regnfulle byen mellom fjellene. I innspurten med julenummeret har Halvor blitt pisket hardt, men han rakk en tur for å teste Playstation 3 i Sony-butikken i Bergen. Halvor skal få alle spillene vi har til overs i redaksjonen.



### Joachim Gresslien

Joachim har fått jobb i Finansavisen på si, og hver gang du leser noe som minner om en markedsanalyse i Gamereactor, kan du være 100% sikker at han står bak. Han irriterte på seg Carl Thomas ved å slenge dritt om Wii, men de er venner nå. Invertfall frem til julebordet. Joachim er vårt vestkantsalibi, og det trengs ettersom alle vi andre bor på østkanten eller på bygda. Han er også befriende åpen for spill til de fleste konsoller, i motsetning til mange andre i redaksjonen.



### Carl Thomas Aarum

Carl Thomas fortsetter kollektivlivet sammen med sunnmøringene sine, men når han skal jobbe blir det ofte for mye. Han klager over at han ikke får gjort noe hjemme på grunn av nevnte overvige sunnmøring som prøver å få han med på Guitar Hero. For tiden sier Carl Thomas lite. Han jobber med oppgaven sin, og når han åpner kjeften kommer det stort sett: Wii.....Zelda.....Wii.....Zelda.....Wii... Egentlig var det en tabbe å sette han til å anmelde Zelda, men vi stoler såpass på hans kritiske sans.

# Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

## Blir dere i Gamereactor lei spilling?

Kanskje et dumt spørsmål men bli dere noen gang lei av å spille. Jeg mener ikke et og et spill men sånn generelt? /dmcry\_dante

Det er vel ikke så rent sjelden at håndkontrollen går i veggen, og jeg kaster ut alle gjestene fordi de har vunnet over meg i Pro Evolution 6. Men sånn rent generelt kan jeg vel ikke si at jeg blir lei spill. Eller, jo. Jeg er utrolig lei dårlige spill, og det kommer altfor ofte. Og som spillanmelder innebærer jobben at vi også må teste en del spill som stinker rimelig hardt. Det er en jobb jeg ikke unner noen. Virker jeg overlegen nå?

## Blir det julestemning med Wii?

Hei, er det en mulighet for at julestemningen i år blir bedre hvis familien har Wii. Jeg mener det må da komme stemning når man spiller et rolig slag tennis, eller kanskje spenningen til julaften blir lagd av Twilight Princess. Eller er det bare en veldig syk ting og tro?/Mds

Jeg for min del liker å ta fri fra alle konsollene og datamaskinen på julaften. Det er en dag forbeholdt mat og atter mat.. og en del akevitt. Men spill hører absolutt julen til, og som regel begynner abstinensene å melde seg rundt første juledag. Hvorvidt Wii vil få klokkene til å klinge i de tusen hjem, er jeg usikker på. Jeg personlig ble skuffet over Wii, men jeg vet i alle fall at det kommer til å bli hurra-meg-rundt i stuen til Carl-Thomas, dersom han får en til jul.

## Blir Playstation 3 en flopp?

Er det ikke litt tåpelig og tro at PS3 kommer til og selge bedre en 360 og Wii når den kommer så sent og blir så dyr. Jeg mener, jeg vil i hvert fall ikke kjøpe en spillemaskin til 5.600 kr. uansett hvor mye Blu-Ray den måtte ha/Mds

Hei igjen Mds. Aktiv i dag. Smaken er som baken, den er delt på midten. Men det kan nok bli vanskelig for Sony og holde tritt med Nintendo og Microsoft. Men kjenner jeg Sony rett, så kommer de nok sterkt tilbake.

## Årets spill

Et enkelt spørsmål. Hvordan kan man egentlig avgjøre hva som er årets spill? Jeg mener, hvert eneste år kommer det mange bra spill i forskjellige sjangere, som betyr at ut i fra hvem som spiller, vil man få forskjellige svar. Det skjer jo nesten aldri slik at spillanmeldere er fullstendig enige. Kanskje har man en favoritt ut i fra at spillopplevelser med tidligere utgaver i serien har vært bra. Alt i alt er det gameren selv som må avgjøre hvilket spill han mener er årets spill. Anmeldere kan bare si sin mening og tipse oss andre gamere om hva som er bra /Rockmystery

Vi kan ikke gjøre noe annet enn å tipse og anbefale, helt enig. Når vi kårer årets spill så sier ikke vi at "Dette er det beste spillet som kom i 2006. Basta". Vi sier: "Dette synes vi er det beste spillet som kom i 2006, og vi har spilt flere enn de fleste".

## PS3

Jeg har tenkt å kjøpe Playstation 3 (60GB), men det er ingen butikker som vet nøyaktig hvor mye den koster. De sier bare at den vil koste mellom fem. og seks-tusen kroner. Jeg har selvfølgelig tent å kjøpe den på det billigste stedet, men hvor er det? Hvis jeg skal forhåndsbestille, så bør jeg gjøre det på det billigste stedet! /olehodn

Problemet med å forhåndsbestille er vel at du uansett kommer til å måtte betale rimelig mye for maskinen. Det er kostnaden ved å være først ute. Har du derimot litt mer is i magen kan det være lurt å vente. Som regel vil prisen falle så fort mangelen på konsoller er historie. Ut i fra lanseringsspillene å domme vil du ikke lide noe stort tap av å vente litt.

## Mest brukte konsoll?

Hvilken konsoll spiller dere mest i redaksjonen? /Valcore

Wii har jo nettopp kommet ut, og det innebærer en del testing av den. I løpet av det siste året er det nok derimot Xbox 360 som går av med seieren. Det har kommet utrolig mange bra spill til 360, noe som har gjort den til et must for spillfans. Men vi må også si at vi gleder oss stort til Playstation 3. Det er utvilsomt mye moro i vente.

## Fable 2?

Heisann, det var jo snakk om Fable 2 her en stund, men

nå har det blitt litt stille der. Har dere hørt noe jeg har gått glipp av? Vet ikke om dere er lei av å høre det, men dere limer sammen et flott blad. /blackroque

Takk, vi blir aldri lei av å høre det. Fable 2 er på vei det, og det lille vi har sett av det virker lovende. Det var vel kanskje en del som ble litt skuffet over det første spillet, og velger å se oppfølgeren litt an før de hopper i taket.

## Harde pakker?

Er det noen flere i Gamereactor-magasinet som synes det er best med harde pakker? Jeg blir ofte litt skuffet hvis jeg får myke pakker. Jeg vet at jeg ikke får wii til jul, for den skal jeg kjøpe i butikken (reservert). /remote

Jeg får så mange harde pakker i løpet av året, at julen er den ene gangen jeg får oppdatert garderoben min med mer enn bare spill-t-skjorter. Hadde ikke jeg jobbet med spill hadde jeg selvsagt foretrukket harde pakker. Det er jo mye annet enn spill som kan skjule seg i en hard pakke. Det er blant annet mye fett verktøy, for oss som er blitt såpass gamle at vi har egen hus/leilighet, og jeg begynner å sikle hver gang jeg er på Maxbo eller Biltema. Ønsker meg egentlig motorsag, men har ikke bruk for det, så jeg får det neppe. Neste jul kanskje.

Har du noen spørsmål eller noen synspunkter på Gamereactor, spill eller livet generelt, så send det inn!

## PS3 flopp?

En av våre lesere tror PS3 kommer til å floppe på grunn av alt rotet det siste året. Det tror ikke vi, men det blir nok jevnere enn på lenge mellom de tre store.



# REAL TASTE **ZERO** SUGAR

...THEN WHY NOT HOT BABES WITH **ZERO** BOYFRIENDS?



GET MORE ZERO AT **ZERO** IS MORE.NO

Coca-Cola Zero, Coca-Cola Zero, the Coca-Cola contour bottle and the dynamic ribbon device are trademarks of The Coca-Cola Company. ©2005 The Coca-Cola Company.

100% COCA-COLA

## Tempo\_Liste

### VIGTIGE DATOER

#### 1. desember

Allerede før du leser vårt store julenummer, har du hatt muligheten til å spilt mange, mange timer med Rainbow Six: Vegas. Vi ga spillet 9/10 og var spesielt imponerte over co-op delen av spillet. Også det meget barnevennlige spillet Viva Piñata har også blitt stablet opp i butikkhyllene denne datoen kan fåes kjøpt i landets mange spillbutikker. Denne dagen er også veldig viktig for oss som har julekalendere. Da kan vi nemlig åpne første luke og kose oss med den lille pappsmakende sjokoladebiten fra Rema 1000s billige sjokoladecalender.

#### 8. desember

Hva er det som skjer denne datoen? For de av dere som ikke har fått med dere at Nintendo Wii lanseres kan like gjerne gå tilbake til deres respektive huler. Det er mange som har ventet på denne lille hvite fra Nintendo, og vi må nok si oss enige om at ventetiden har vært lang. Denne datoen er som julaften for mange, for ikke bare kommer konsollen, men det lanseres også en haug av spill til den. Her finner vi spill som Call of Duty 3, Legend of Zelda: Twilight Princess, Red Steel, Rayman: Raving Rabbids samt en haug av andre titler.

#### 14. desember

Gamereactor skal ha julebord, og Frode diskur selsvagt opp med sin beryktede vestlandske juletalerken med pinnekjøtt, lutefisk, kårabistappe, poteter og masse baconfett. Og selsvagt Vestlandsleser til dessert. Og om vi er riktig heldige, så kommer kanskje nissen (Bert) også, og alle hjertar gleder seg!

#### 24. desember

Nå er det jul igjen, nå er det jul igjen og jula varer helt til påske... Kanskje ikke det, men på denne dagen er både store og små i ekstase og venter selsvagt på den store kvelden og selsvagt hva nissen har med seg i sin store sekk. Her håper vi på harde pakker og ikke sokker og truser vi fikk i fjor. Nei, Xbox 360, Wii og andre elektroniske dippeputter skal vi ha i år. For vi har jo vært så snille, ikke sant? God jul til dere alle!

#### 31. desember

I dag er det den siste dagen i et meget innholdsrikt år hvor det ene storspillet etter det andre har blitt lansert. Wii har sett dagens lys og Playstation 3 har blitt sluppet i Japan og USA. Gamereactor har i løpet av dette året skiftet ham og fått en ny side som alle mer eller mindre har lagt til sitt hjerte. Så nå kan vi heve glasset og skåle for et fint år som har gått og vi ønsker alle våre lesere ett riktig Godt Nytt år!



## Ghost Recon 4

Gamereactor reiste til Paris som eneste nordiske magasin for å prøvespille Ubisofts kommende oppfølger til Ghost Recon Advanced Warfighter!

Format PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 □ Utvikler UBISOFT □ Utgiver UBISOFT □ Utgis 2007

**G**host Recon Advanced Warfighter var så bra at det fikk selv en treklemmende pasifist til å nyte

krigens adrenalinpumpende stil. En etterfølger må selvfølgelig følge opp en såpass lovprist tittel. Vi dro til Paris for å se hvordan det går med spøkelsespatroljen.

En av tingene Ghost Recon Advanced Warfighter fikk kritikk for var at miljøene ikke virket spesielt levende. Dette har utviklerteamet prøvd å endre på gjennom et par-tre små forbedringer. Været og solens plassering på himmelen endrer seg i løpet av spillets gang. Fugleflokker drar til værs, og er et flott skue. Teknikker som skygger, røyk og eksplosjoner har blitt finpusset. Jeg tror ikke på en vanlig gamer i kampens hete tar seg selv i å betrakte røykutviklingen fra en brennende bil, men alle detaljer bidrar

naturligvis til helheten.

Den absolutt viktigste nyheten er å kunne se akkurat det samme som soldatene og den svevende speiderdronen ser – på fullskjerm. Det innebærer muligheten for å spille mer avslappet og bedre taktisk. Teoretisk sett skulle du som leder sjelden trenge å begi deg ut i kamp, dersom du ikke har spesielt lyst da. Det er bare å styre speideren din over et nytt område, skifte til dine underordnedes vinkel og rykke fram med dem. Ubisoft lager en sikker etterfølger ved å bygge videre på det første spillet, men uten å revolusjonere. En solid og taktisk actionfest på grensen mellom Nord-Amerika og Mexico sammen med tre glade håndlangere kommer utvilsomt til å tilfredsstille venner av krig. Når det gjelder multiplayerdelen forventer vi oss et spill av samme høye kvalitet. Du kan lese mer

om Ghost Recon Advanced Warfighter i neste utgave av Gamereactor.



**MOBIL VALGFRIHET** Det mobile arsenalet er en lekkert nyhet. Den lille boksen åpner muligheten for våpenbyte underveis, og fungerer som beskyttelse i åpent terreng.



**LEGEHJELP** Å kunne lappe sammen en halvsydd soldat var noe jeg savnet i forgjengeren. Nå kan man velge å ta med seg en feltlege for å hjelpe til med førstehjelpen i de mest trengende situasjonene. Den nytten det er å ha med lege savner man imidlertid når det kommer til ildkraft, så valget mellom soldat og lege er en viktig taksitsk avgjørelse.



**CHOOSE YOUR TEAMMATES**

	<b>Joe Ramirez</b> :: Rifleman ■ Health	Range: ■■■ Damage: ■■■ Armor: ■■■ Detection: ■	
	<b>Paul Smith</b> :: Grenadier ■ Health	Range: ■■■ Damage: ■■■ Armor: ■■■ Detection: ■■■	
	<b>Annabelle Cruz</b> :: Marksmann ■ Health	Range: ■■■ Damage: ■■■ Armor: ■■■ Detection: ■■■	

Abilities: Capable of engaging enemy troops with devastating fire power and also able to destroy light armored vehicles.



**MER FAKTA** Nå er det slutt på å velge medhjelpere utifra hvilke navn man synes låt morsomst. I Ghost Recon Advanced Warfighter 2 får man informasjon om sine soldaters evner på ulike områder. Hvor mye de tåler, rekkevidde, forsvar og evnen til å holde kjeften under fremrykking.



**MED EN VENN** Blacksight: Area 51 vil inneholde en Co-op-funksjon som både kan spilles på en delt skjerm, via system link eller over nettet.



**UTENOMJORDISKE VESENER** Romvesenene i Blacksight: Area 51 består av flere polygoner enn hele det første spillet, og er naturligvis midtpunktet i dette spillet. Av det vi inntil videre har sett av designet, så minner det om en blanding mellom Halo 2 og Half-Life 2.



**EKSKLUSIVT!**

**Unreal 3-motoren**

Blacksight: Area 51 utvikles på samme velfungerende motor som brukes i Gears of War. Det ser allerede helt fantastisk ut - og vi gleder oss stort til å se enda mer av dette til neste år.

Format PLAYSTATION 3/XBOX 360 | Utvikler MIDWAY | Utgiver MIDWAY | Utgis 2007

## Blacksite: Area 51

Vi har de første bildene fra Midways oppfølger til Area 51

Area 51 (PC, Playstation 2, Xbox) er et av de mest undervurderte og plagsomt bortglemte actionspillene de siste årene. Sammen med Crystal Dynamics riktig så underholdende Project Snowblind, havnet Area 51 litt i skyggen i kampen mellom giganter som Halo 2 og Half-Life 2.

Midway solgte dog nærmere én million eksemplarer av Area 51, og satser derfor selvsagt på en oppfølger til neste generasjons konsoller.

Blacksite: Area 51 er basert på Epics

Unreal 3-teknologi (samme som i Gears of War) og kommer til å slippes til Playstation 3 og Xbox 360 en eller annen gang til neste år.

Handlingen kretser rundt den topphemmelige amerikanske forskningsbasen Area 51 (duh!) der en ny utenomjordisk trussel har sluppet løs. Spilleren og hans medhjelpere sendes inn rett etter at romvesenene har tygd i seg ganske nøyaktig hvert eneste menneske i hele basen. Deg og dine fire medsoldater får altså jobben å rydde opp i dette sølet uten at omverden må få vite noen ting.

Foruten furios action og urlekk grafikk lover Midway blant annet over ti kjørbare doninger inklusive snøscooter (!), hummer, panservogn, svevebil og diverse utenomjordiske fremkomstmidler, samt en spennende multiplayerdel. "Siege" er bare en av flere lovende spillmoduser i multiplayer, hvor det handler om å fange spillere på motstanderlaget, for å øke sitt eget lag. Høres spennende ut.

Vi trenger vel knapt påpeke at Blacksight: Area 51 lover veldig godt...



# Find your ZEN

music • photos • video • radio

## ZEN VISION:M



30GB / 60GB

Lagrer opptil 15 000 låter\*, 120/240 timer video\* eller titusener av bilder • FM-radio • Taleopptaker • Stor 2,5" LCD-skjerm med 262 144 farger • TV-utgang • Snarveisknappen "My Shortcut Button" for rask funksjonstilgang • Synkroniserer med Microsoft Outlook

\*Låter: basert på 4 minutter pr. låt ved 64 Kbps WMMA.  
Video: basert på 500 Kbps MPEG4 SP-format. 1GB = 1 000 000 000 byte. Tilgjengelig kapasitet vil bli mindre.  
Rapportert kapasitet vil variere.



Zen V Plus (Juli 2006)  
Godt Kjøp



Zen V (Juli 2006)



Nettavisen

Zen Vision:M (Maj 2006)

Komputer for Alle anbefaler

## ZEN<sup>V PLUS</sup>



4GB

2GB

1GB

Lagrer opptil 2000 låter\* • Se dine favorittvideoklipp og -bilder  
• FM-radio • Ettrykksbetjent taleopptaker • Liten spiller med matchende pris • Ripefast, 1,5" OLED-skjerm med høy oppløsning  
• Direkte line-in recording

ZEN V er også tilgjengelig uten videoavspilling og FM-radio!



### Logitech Harmony 1000

**Cirka pris: 2.999,-**

En ekte gadgetfreak har selvsagt bordet fullt med fjernkontroller. Men egentlig er jo ikke dette noe å være stolt over. Derimot kan du være stolt hvis du klarer å samle alle kontrollene i denne nye fete universalkontrollen fra Logitech. De fleste kunne nok lagt de utallige fjernkontrollene til side for denne krabaten. Harmony 1000 er utstyrt med en 3,5" tommer skjerm, så du ikke går deg vill i alle funksjonene. Fjernkontrollen kan sende både infrarode signaler og radiosignaler, noe som gir deg muligheten til å betjene komponenter som står inni skap og stereobenker.



### Slingbox

**Cirka pris: 2.500,-**

I USA har dette produktet blitt utrolig populært, og nå ser det endelig ut til at vi Norge også kan kjøpe en. Ved å koble Slingbox til internett, vil du kunne kringkaste TV-signalene fra din egen stue, til hvor enn du måtte befinne deg, så lenge du har en bredbåndskontakt selvfølgelig. Genialt for dem som er mye i utlandet. Med Slingbox burde det altså ikke være noen akutt fare for at du går glipp av Først og Sist, Nytt på Nytt eller Dansefeber..



### Philips SHG8100

**Cirka pris: 999,-**

Få deg en futuristisk gaming-opplevelse med Philips store hodetelefoner. I tillegg til å gi utmerket lyd, er headsettet utstyrt med vibrator, slik at skuddsalvene i Gears of War smeller enda mer. Pass bare på så du ikke pådrar deg krigsskader med SH-8100 på hodet og Gears of War på skjermen. Du er advart. Selv om hodetelefonene kan virke noe store, og presser hardt på ørene, fjerner de så å si all lyd utenfra. Dermed kan vi i redaksjonen slippe å høre på en masende Frode Haugen.

# Gadget-puls

Vi sjekker de siste fete gadgets og gir deg gode unnskyldninger for å kjøpe julegaver til deg selv...

Denne tid på året er som regel alltid ensbetydende med grenseoverskridende nye gadgets. Vi er allerede helt ute og svinger etter at den første Blu-ray-maskinen er ankommet redaksjonen. For å dele litt på glødene vi har her i Gamereactor har vi satt sammen det siste av det beste. Du kan se flere gode tips på nettsiden vår: [www.gamereactor.no/gadgets](http://www.gamereactor.no/gadgets)



### Raptor Gaming M3

**Cirka pris: 399,-**

Denne musen er det beste redskapet for spilling på en PC. Du kan justere vekten på musen, slik at hånden ikke blir overanstrengt. I tillegg forbedrer musen din presisjon i skytespill.



### Xbox 360 Wireless Racing Wheel

**Cirka pris: 1.199,-**

Lær og krom hører med til et skikkelig bilratt, og det har Microsoft tatt hensyn til med deres nyeste Wireless Racing Wheel til Xbox 360. Uten en bråte med kabler koblet til konsollen, kan du virkelig legge deg ut i svingene. Pass bare på å holde armer og ben inntil kroppen, så du oppnår maks fart når du freser over skjermen.



### Motorola Audex hjelm

**Cirka pris: 700,-**

Det finnes knapt noen fetere opplevelse enn å suse ned over fjellsiden på snowboard, med et tungt soundtracket pumpende inn i ørene. Rent bortsett fra i SSX-serien, er det dessverre sjelden vi får muligheten til å oppleve akkurat dette. Det har Motorola heldigvis tenkt å gjøre noe med. De har inngått et samarbeid med Audex for å produsere hjelm, jakke og lue med Bluetooth-hodetelefoner. Det er til og med mulig å koble til mobilen, så du kan besvare anrop mens du svinger deg nedover fjellsiden. Et must for alle snowboardere.



**Creative Live! Cam Voice**

**Cirka pris: 600,-**

Hvis du liker å se folk i øynene når du prater med dem, vil Creative Live! Cam Voice være rett opp din gate. Den retningsbestemte mikrofonen som sitter på kameraet vil fange opp din stemme. Selve kameraet støtter 1,3 megapixels stillbilder, så du kan sende julekort av deg selv sittende foran datamaskinen til hele vennegjengen. Fascinerende...



**Nokia N95**

**Cirka pris: Ukjent**

Dette er historien om den brede mobiltelefonen som heller ville være en datamaskin. N95 følte seg misforstått av folket, da den hadde hele 5 megapixel i kameraet, Turbo-3G til nett-surfing og en innebygget GPS-mottaker, så folk kunne finne veien. Men folk trodde fremdeles det kun var en mobil, selv om den kunne gjøre så mye mer. Heldigvis for N95 er det hele ikke bare et eventyr. Det er den pure virkelighet og forhåpentligvis blir den materialisert til neste år. Her i redaksjonen lover vi å være snille og kalle det for fremtiden. I 2007 vil denne datatelefonen stjele mye av oppmerksomheten - tro oss...



**Sony Ericsson MBW-100**

**Cirka pris: 2.500,-**

Få musikk til tiden med Sony Ericssons nye Bluetooth-klokke. Displayet på uret kan vise anrop, SMS og styre musikken som blir avspilt fra mobiltelefonen. Dessverre kan man ikke snakke gjennom klokken. Bor det derimot en dykker i deg vil du kunne dykke ned til 30 meters dyp for uret imploderer. Praktisk for dem som helst svømmer under vann.



**Acer AT4250**

**Cirka pris: 15.000,-**

Vi er vant til at god kvalitet på TV-skjermer ofte er synonymt med en svært stor prisapp. Det kom derfor som et lite sjokk at Acer nå har lansert en ny billig skjerm, som i all sin enkelhet kan skilte med full HD i 1080p. TV-en har to HDMI-kontakter for en optimal bilde- og lydopplevelse, i tillegg til digital TV-tuner. Man trenger altså ikke å være den rikeste mannen i gata for å smykke stuen med en skjerm av dette kaliberet. Acers 42"-tommer skal komme ut i desember, så det er med andre ord et passende juleønske, hvis du leser dette mamma.



**Pioneer DVJ-1000**

**Cirka pris: 18.500,-**

Bli hjemmets ukronede DJ-konge og få dansegulvet til å koke med en kombinasjon av suggererende musikk og bilder. Pioneers nye smarte DJ-turntable gjør det mulig å scratche musikkvideoer, til du går på veggen. DVJ-1000 kan nemlig mates med DVD'er, slik at du kan loope og mikse ulike musikkvideoer. Bare lov oss at du aldri...aldri... looper noen videoer med Ravi! .

**Panasonic BP-10**

**Cirka pris: 12.000,-**

Panasonic kommer halsende etter Samsung og LG for å kapre Blu-Ray-kunder på det norske markedet. Til tross for en del barnesykdommer, som tross alt er vanlig ved lanseringer av ny teknologi, har vi kun godord å komme med etter å ha sett filmer i full HD. Det er vel knapt noe som er morsommere enn å telle hudporene i ansiktet på Brad Pitt, eller å se Scarlett Johannssons svulmende lepper i 1080p.



## MENINGER OM MANGT

### Fanboy

Sjansen er stor for at du er det. Jeg vet, for jeg var det selv...

På 80-tallet hadde jeg Commodore 64, og hundrevis av spill. Men det fantes konkurrerende maskiner. En venn av meg hadde en Amstrad. Hahaha, for en latterlig maskin. Ok, ganske bra grafikk, men altfor mange kjipe spill. Stor og klumpete var den og, og lyden var ikke noe særlig å skryte av. En annen kamerat hadde en Spectrum. Han mobbet vi masse. Maskinen var liten og flat og hadde ekle gummitaster. I tillegg så var den skikkelig dårlig på farger, de fleste spillene hadde bare en farge. Hahaha, som vi lo av han. Og lyden? Det var den verste lyden vi hadde hørt noensinne. Spesielt når vi sammenliknet med Rob Hubbard og Martin Galways herlige toner og rytmer i tre kanaler på vår kjære Commodore 64.

Men det var nå faktisk slik at allerede nå, var jeg litt misunnelig. Det fantes nemlig eksklusive spill på Spectrum som var utrolig bra. Spill som aldri kom på Commodore 64, og som jeg derfor aldri fikk spilt, men bare sett hos kompisen min. Jeg kjøpte alt som kom av spillblader, og det verste jeg viste var når et blad som skrev om spill til flere maskiner skrøt masse av et Spectrum-spill som ikke fantes på Commodore 64. Da måtte jeg flykte inn i Impossible Mission eller Paradroid eller et annet godspill, for å overbevise meg selv om at min maskin var best.

I dag er ikke det så viktig lenger. Som spillanmelder sitter man egentlig veldig privilegert, jeg har alle konsoller, jeg får de fleste spill. Jeg kan velge og vrake fritt blant de fineste eventyropplevelser, de mest hardstlående actionspill og de rareste japanske puzzlespillene. Men jeg er privilegert, alle er ikke det. Og dermed oppstår fenomenet fanboys.

Om du ikke er en selv, så kjenner du sikkert en som er det. Et irrasjonelt vesen, som har erklært sin kjærlighet til et stykke plastikk med noe elektronikk i. "Sony er best, de står for alt som er innovativt i spillbransjen. Nintendo er for unger, og Microsoft prøver bare å ta over verden, fuck Bill Gates, azzzz!", skriver de på forum. "Haha, Sony! Giant Enemy Crab FTW! De driter seg så jævlig ut med PS3, skal prakke på oss Blu-Ray? Xbox 360 er best, se bare på Gears of War, ser bedre ut enn Resistance jo!", svarer de.

Fanboys er ikke noe nytt fenomen, de har eksistert helt siden Nintendo og Sega kjempet om markedsandeler med sine konsoller. Og de oppstår av ren usikkerhet. Du skjønner, det er ingen rasjonell grunn til å mene at den ene produsenten av en konsoll er bedre enn den andre. Hva er det egentlig for et valg å ta? Jeg mener, jeg forstår det når det gjelder noe sånn

### TYPISK FANBOY-HETS



#### PS3

Argh, Sony er så jævlig lame, bare ljuger, suger penger ut av folk, kopierer Live fra Microsoft, stoler ikke på dem.



#### Nintendo Wii

Haha, lite maskin for kids' a. Bare Mario og sånn barnslig piss, og grafikken ser ut som noen har dritti på skjermen. Hah, PS3 FTW.



#### Xbox 360

Microsoft er bare ute etter penga dine. Heter faren din Gates eller. Ingen gode spill. Halo er så jævlig lettis.

er over på seks timer. Drittpill!" skriver Playstation-fanboya som sitter og sparer til PS3. De tror ikke på det de selv skriver, men om de gjentar det mange nok ganger, og finner andre som skriver det samme, så kan de lure seg selv til å tro på det til slutt. Jeg vet, jeg gjorde det selv da jeg var yngre. Jeg overbeviste meg selv om at alle spill til Spectrum var mindre moro å spille enn mine Commodore 64-spill. Jeg sa til meg selv gang på gang på gang at min maskin var best. Den hadde flest farger, mest sprites, best oppløsning og flest spill. I dag krangler fanboya om mest MHz og videoRAM og Blu-Ray og HD-oppløsning. De blir aldri enig, bortsett fra med seg selv.

Men hvem i all verden vil identifisere seg med en ansiktsløs megakorporasjon som produserer elektronikk? Det er absurd. Spill er spill, uansett hvilket format man spiller de på. Jeg kjører slalom mellom mine konsoller på jakt etter gode spillopplevelser nesten hver dag, jeg glemmer av og til hvilken konsoll jeg egentlig spiller på, jeg er bare ute etter moro. Underholdning. Tilfredsstillelse. Men har du ikke veldig god råd, så må du som regel ta et valg. Og da våkner fanboya i deg. For hva om du har valgt feil? Hva om verdens beste spill dukker opp på den konkurrerende konsollen som du ikke har råd til å kjøpe? Hva om spillet på din konsoll har litt dårligere teksturer enn det samme spillet på en annen konsoll?

Da blir du fanboy, og slenger dritt. Det er om å gjøre å rakke ned på motstanderne, og skryte av sitt eget valg. Etter at forum ble vanlig på nettet, har fanboyene formert seg som kaniner. Her kan man nemlig finne likesinnede, drukne seg selv i folk som er like usikre som en selv og få bekreftet at man har valgt rett. "Bah, Gears of War er bare et standard skytespill med pent grafikk, og det

er over på seks timer. Drittpill!" skriver Playstation-fanboya som sitter og sparer til PS3. De tror ikke på det de selv skriver, men om de gjentar det mange nok ganger, og finner andre som skriver det samme, så kan de lure seg selv til å tro på det til slutt. Jeg vet, jeg gjorde det selv da jeg var yngre. Jeg overbeviste meg selv om at alle spill til Spectrum var mindre moro å spille enn mine Commodore 64-spill. Jeg sa til meg selv gang på gang på gang at min maskin var best. Den hadde flest farger, mest sprites, best oppløsning og flest spill. I dag krangler fanboya om mest MHz og videoRAM og Blu-Ray og HD-oppløsning. De blir aldri enig, bortsett fra med seg selv.

Fanboys er et resultat av at det finnes altfor mange bra spill på markedet til at en vanlig lommebok kan overleve. Det er bittert å gå glipp av gode spillopplevelser, men det blir litt lettere å svelge dersom man overbeviser seg selv om at alt man ikke har råd til er dritt. Så lykke til, fanboy. Gjør det du må for å svelge bitterheten over det du går glipp av. Kanskje du en dag kan ta over blekka her og få postkassen full av spill hver dag, og endelig ta livet av din indre fanboy...

**\_Jon Cato Lorentzen**

Jon Cato Lorentzen er ansvarlig for spillstoffet i bransjebladet Faro Journalen. Han er også en ivrig blogger og har sterke meninger om det meste. Alle meninger og holdninger i kronikken er hans og deles ikke nødvendigvis av redaksjonen.



Fanboys finnes overalt. Ikke bare av konsoller, men også av spillserier og utviklere. De kamouflerer seg sjelden bra. I redaksjonen har vi Kristian som Xbox 360-fanboy, Carl Thomas er villig til å drepe for alt det står Nintendo på, og Richard blir slørete i blikket når han ser en Sony-logo. Største fanboya er nok imidlertid Lasse, som forguder alt Blizzard tar i. Her er han avbildet på Blizzcon sammen med to av hans nye spillvenninner.



**VÖLKERBALL  
RAMMSTEIN**

**LIVE DVD/CD RAMMSTEIN WORLD TOUR**  
CONCERT FOOTAGE FROM FRANCE, JAPAN, ENGLAND AND RUSSIA

**STANDARD EDITION:**

1 DVD / 1 CD PACKAGE  
140 MIN. LIVE VIDEO  
75 MIN. LIVE AUDIO

**SPECIAL EDITION:**

2 DVD / 1 CD PACKAGE  
140 MIN. LIVE VIDEO  
75 MIN. LIVE AUDIO  
PLUS 90 MIN. DOCUMENTARIES

**LIMITED EDITION:**

190 PAGE TOUR PHOTO-BOOK  
2 DVDs / 2 CDs  
140 MIN. VIDEO + 105 MIN. AUDIO  
PLUS 90 MIN. DOCUMENTARIES



AVAILABLE  
IN STORES  
NOV. 24TH

Legend tells of a time of dragons and Dragon Riders who brought peace and prosperity to Alagaësia. Now, in a time of darkness under the villainous rule of Galbatorix, destiny has chosen a new hero. The legend will live again.

# eragon™

Fulfill the legend of the Dragon Rider.



Playstation®2 computer entertainment system  
PSP™ (Playstation® Portable) system





Battle as Eragon as you fight alongside or astride your mighty dragon ally.



Overpower foes with a deep combat system, featuring grapples, combos and devastating magic attacks.



Combine forces with Brom and Murtagh any time in two-player, drop-in/drop-out, co-op mode.

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

See the Movie — Only in Theaters

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

AVAILABLE ON MOBILE  
[vgame.com](http://vgame.com)

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

16+  
www.pegi.info

12+  
www.pegi.info



# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill

## Innhold

Supreme Commander, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Motorstorm, God Hand, Arthur & the Minimoys, Bullet Witch



**Hårfin balanse...**  
Alt i Supreme Commander handler om hvordan fraksjonene er balansert. Gas Powered Games bruker mye tid på det...

□ Format PC □ Utvikler GAS POWERED GAMES □ Utgiver THW □ Sjanger STRATEGI □ Utgis Q1 2007

## Supreme Commander

Frode tok turen til Eiffeltårnet for å leke med Gas Powered Games neste strategispill

I løpet av de siste årene er det mange som har hevdet at RTS, eller sanntidsstrategi, er en død sjanger. Chris Taylor hos Gas Powered Games er mannen bak Total Annihilation, og han nekter å snu kappen etter vinden. Hans neste spill, Supreme Commander, er strategi til fingerspissene, og Gamereactor ble invitert med på en fremvisning og en spillsession i selveste Eiffeltårnet.

Som alltid når vi reiser på denne slags turer står vekkerklokken på ca. 04.30 for å rekke et av de første flyene fra Oslo, og alle vet jo at de nytter ikke prøve og legge seg ekstra tidlig dagen før. For slike som meg, som sover dårlig på fly, ender det selvsagt opp med at jeg blir fryktelig trøtt, og derfor er det en lettelse å treffe gjengen på rundt 20 spilljournalister som står som gjespende zombier på flyplassen i Paris. Etter ca. 20 minutter med buss ankommer vi noe som ser mest ut som Epcot-kulen i Florida, men som viser seg å være Paris største kino. Gulvet seteradene er boltet fast i er så bratt at det får Trollstigen til å virke som nedoverbakke, og skjermen er så stor at den dekker mer enn hele synsfeltet. Alle skjønner at dette kommer til å bli bra. Før presentasjonen begynner blir det imidlertid tid til litt godt gammeldags fransk teknisk kluss, og minst fem av oss benytter sjansen til en kort powernap.

Vi blir imidlertid vekket av en introfilm som blåser i gang på rundt 120dB, og produsent Chris Taylor starter en fremvisning av spillet, etterfulgt av en runde med spørsmål fra salen. Jeg skjønner raskt at her vil mine spørsmål drukne i tyske og franske journalisters spørsmål om antall polygoner og hvor mange enheter man har, så jeg bestemmer meg for å ta en egen prat med Taylor senere på dagen. Det som imidlertid blir raskt klart er at Supreme Commander ser allerede meget bra, det har en dybde få spill kan konkurrere med. Dette er laget av folk som elsker strategi for andre med samme oppfatning. Vi vet også at det venter et helt eget spillrom i Eiffeltårnet hvor vi kan spille selv, så vi er ikke sene om å be når bussene ankommer.

Vel på plass foran min egen high-end pc halveis opp i Eiffeltårnet er det klart for action. I Supreme Commander kan du velge mellom tre ulike fraksjoner: United Earth Federation, Aeon Illuminate (min favoritt) og Cybran Nation. Felles for dem alle er at de kjemper for å vinne The Infinite War. Alle de forskjellige fraksjonene har selvsagt ulike egenskaper, og når jeg skal starte opp mitt spill får jeg endelig kontakt med Taylor: "Jeg vil anbefale å starte med United Earth Federation. De minner mest om de man har sett i andre RTS-spill, og dermed lettere å komme i gang med. På de lavere nivåene



## ANNONSERT - Harry Potter & Føniksordenen

Harry Potter og Føniksordenen er nettopp annonsert og vi kan ikke si at vi ble overrasket. Som vanlig er det Electronic Arts som står for utviklingen og vil bli lansert i løpet av neste sommer til så og si alle plattformer.



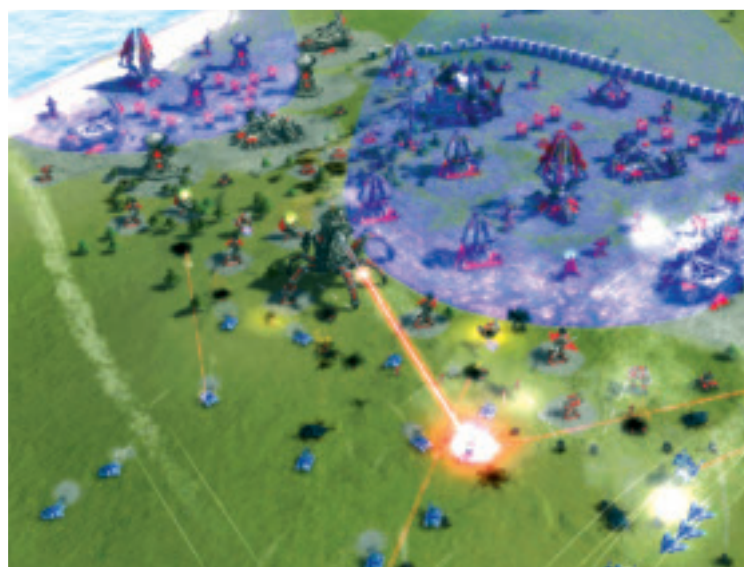
## NETTOPP ANNONSERT - Dead or Alive 5

I et japansk intervju har Tomonobu Itagaki bekreftet at Dead or Alive 5 endelig er under utvikling. Ytterlig info om når spillet lanseres, hva som blir nytt eller om Team Ninja har andre kort i ermet vil han ikke kommentere.



### Variert verden

De forskjellige landområdene er meget varierte, men utviklerne har ikke latt terrenget få stor betydning for troppeforflyttinger.



har imidlertid alle mer eller mindre like enheter, dette i hovedsak på grunn av balansering. De første minuttene i en multiplayerkamp er for eksempel meget sårbare for forskjeller og derfor må det være likest mulig". Taylor og teamet hans er så opptatt av balansering at han nesten høres ut som en tv-predikant når han prater om det: "Det er ingen spillere som skal ha noen fordeler andre ikke har, da faller hele poenget med spillet bort. Dette er også en av grunnene til at alle kart er fullstendig symmetriske. Når man kommer høyere i tech-nivå begynner derimot enheten å utvikle seg i helt egne retninger, og kommer man høyt nok vil man se helt unike enheter. Å balansere dette er vanskelig og det er det vi jobber med nå".

Supreme Commander er utvilsomt utviklet av noen som tar strategispill på blodig alvor. Dette er ikke noen lek. Etter jeg har lekt rundt med mine egne enheter en stund, blitt effektiv i å omforme ressursene masse og energi til stadig flere og tøffere kampenheter, er det på tide å gå i krigen. Med et enkelt tastetrykk setter jeg opp noen enheter til å følge et infløkt patruljeringsmønster, de defensive enhetene blir i all hovedsak igjen på basen, mens gutta med de store våpnene blir med meg på tokt. Taylor ser mitt glade men undrende ansikt i det spillets karakter endrer seg, og kommer for å forklare: "Når du har unnagjort de første fasene i spillet tar maskinen over deler av "micromanagement". Du trenger ikke passe på om en av energikildene dine har gått tom, når du slåss en heftig krig langt borte. Man må selvsagt lage enheter som tar seg av automatikken, men når de er på plass kan du konsentrere deg om andre ting".

Å gå i dybden på alle de forskjellige enheten ville tatt alt for lang tid, men de er mange, og det finnes både landbaserte, flybårne og marine utgaver for alle fraksjoner. De beveger seg raskt og har en AI som virker langt bedre enn mye annet i sjangeren. Ikke en gang i løpet av en hel dag opplevde jeg at noen satte seg fast, eller ødela hele

oppdraget fordi de valgte en feil rute til målet. Noen enheter er lette å utnytte til sitt fulle potensiale, men andre krever stor strategisk evne, men fikser man disse står man oftest igjen som seierherre på slagmarken.

Supreme Commander er så hardcore som du får et strategispill. Alt oser av å være gjennomtenkt til fingerspissene, og lekne utformede baner går på bekostning av symmetri. Taylor er imidlertid ikke redd for å støte bort de store massene av spillere som kanskje ikke er så durndrevne i sjangeren: "Dette er et spill for de som elsker strategi og som spiller på nett i årevis etter lansering. Jeg skjønner ikke hvorfor man alltid skal lage spill for alle. Det er faktisk veldig mange hardcore-gamere i verden, og så lenge vi lager et spill som holder høy kvalitet vil alltid noen nye prøve seg på det. Vi er opptatt av å finne den perfekte balanseringen slik at spillet får lang levetid".

Chris Taylor har helt rett. Alle spill trenger ikke appellere til morra di, Singstar-fans eller fotball-fanatikere. Vi skal egentlig være glad for at det finnes utviklere som Taylor, for det er en raskt utdøende rase. Jeg ser meg nødt å la Taylor gå videre til en endeløs rekke spørsmål om polygoner, utgivelsesdato og systemkrav. Ikke for å være frekk, men det bryr meg lite akkurat nå. Spillet ser bra ut, det kommer i begynnelsen av 2007, og systemkrav kan du lese på boksen. Akkurat nå har jeg mest lyst å grisebanke han italieneren med det fårete gliset ved siden av meg i multiplayer. Han føler seg sikker på egne ferdigheter, men han har ikke brukt hele dagen sammen med sjefen sjøl. Han kommer ikke til å vite hva som traff han.

**\_Frode Haugen**

**Gamereactor sier:** Supreme Commander er ikke for alle, men for alle som har skjont magien med knallhard strategi. Kanskje det beste i den sjangeren for hele 2007...

# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



## ANNONSERT - Pimp My Ride

En av de litt mer merkelige spillidéer på lenge er Pimp My Ride. I spillet skal du og Xzibit pimpe biler med det feteste stæsjet du kan tenke deg. Deretter skal dere ut å kjøre doningen i Pimp City (finurig navn). Spillet vil inneholde ufattelige mengder krom, hip hop og minispill.

### Mer å se på

Grafikkmotoren har fått en overhaling, og Mike Verdu lover for eksempel drossevis av partikkeleffekter. Det gir oss først og fremst enda fetere vær- og vanneffekter, og større eksplosjoner.





## ANNONSERT - Full Auto 2

Deep Fried Entertainment har fått oppdraget å konvertere Full Auto 2: Battlelines til PSP PSP-versjonen kommer til å by på noen nye områder og en wi-fi-del. Sjøkk de første skjermisene fra spillet som skal slippes i løpet av neste år på nettsiden vår.



## ANNONSERT - Runaway 3

Tre måneder før Runaway 2: The Dream of the Turtle lanseres har utvikleren annonsert neste spill. Når og hvordan spillet vil bli er det enda ikke blitt sagt noe om, men de lover oss kortere tid enn mellom mellom enere og toeren.

# Command & Conquer 3: Tiberium Wars

## Snart er tiden inne for å reise tilbake dit alt sammen startet – til Tiberium-universet

Format X360/PC | Utvikler EA GAMES | Utgiver ELECTRONIC ARTS | Sjanger STRATEGI | Utgis TBA

Command & Conquer-serien er en av veteranene i strategisjangeren. I snart tolv år har vi kommandert og erobret slagmarker i både Tiberium-universet, Red Alert-universet, og nå sist, i Generals. Jeg husker mitt første møte med Command & Conquer i 1995. Det var kompisen min Kissi som hadde fått det av morra si. De påfølgende ukene var jeg mer hos Kissi enn jeg var hjemme. Vi var like fascinerte begge to. Jeg husker fortsatt mange av mellomsekvensene helt klart. "So, you're the new addition to the Brotherhood. Well. I'm Seth. Just Seth. From God, to Kane, to Seth." Det føltes så ekte fordi det var virkelige mennesker i alle mellomsekvensene. Et utrolig effektivt virkemiddel som suger deg rett inn i handlingen, og dette har etter hvert også blitt seriens kjennetegn. Og denne gangen lover EA mer historie enn noen gang.

Serien som definerte sjangeren er tilbake med Command & Conquer 3: Tiberium Wars, sier Executive Producer ved EAs studio i Los Angeles, Mike Verdu. Vi kombinerer raskt, flytende og morsomt gameplay med en ny måte å fortelle en historie på i et RTS-spill. Settingen er det hele startet, i Tiberium-universet – med GDI, Brotherhood of NOD, Kane, og konflikten om Tiberium. For de uinnvidde, Tiberium er en slags radioaktiv krystall som vokser i bakken. Mennesker kan ikke oppholde seg i infiserte soner, det vil de ikke overleve. Når Command & Conquer 3: Tiberium Wars starter, er allerede mesteparten av jorden angrepet, og det sprer seg som "en radioaktiv istid", som EA selv kaller det. Fra gammelt av står konflikten mellom to fraksjoner. Global Defence Initiative er en slags fremtidsvariant av FN, og Brotherhood of NOD er ... ja, de slemme. Mike Verdu røper imidlertid at vi blir introdusert for en tredje side i dette kapittelet, "men det vil vi ikke si noe om helt enda", sier han.

Mike Verdu har en merittliste lenger enn langt, og siste prosjekt var Kampen om Midgard 2. Det kom også til Xbox 360, og høstet, noe overraskende, strålende kritikker. På papiret er det enklere å putte en velteppet inn i en sparegris, men EALA klarte kunststykket å porte et strategispill til konsoll. Og nå gjør de det samme med Command & Conquer 3. "C&C 3 vil utvide RTS-sjangeren på Xbox 360, og bygge på det grunnlaget vi la med Kampen om Midgard 2", sier Verdu. EA lover for øvrig at spillet skal bli et av de mest robuste Live-titlene, med en jevn strøm av nedlastbart materiale. Store ord, og det liker vi.

I C&Cs karakteristiske mellomsekvenser er det alltid med et knippe halv kjente Hollywood-skuespillere, og denne gangen er intet unntak. Det er for eksempel flere kjente fjes fra Battlestar Galactica. Ellers kan jeg nevne Michael Ironside (som blant annet er stemmen til Sam Fisher), Josh Holloway (han som spiller Sawyer i Lost) og sist men ikke minst gladgutten Billy Dee Williams, kjent som Lando Calrissian fra Empire Strikes Back. "Jeg har ikke hatt det så gøy siden Star Wars!", skal Williams ha sagt under innspillingene, og vi håper selvsagt at vi kan si det samme når vi ser resultatet. Det er ikke vanskelig å merke at Mike Verdu har store ambisjoner når det gjelder enspilleropplevelsen. "Jeg er veldig begeistret for det arbeidet vi legger ned i singleplayerkampanjen", forteller han. "Vi vil belønne din spillestil i kampanjen, og la deg ta flere valg før og underveis i oppdraget, som fundamentalt vil endre hvordan det spilles. Historien er vevet inn i spillet på en måte som gir deg inntrykk av at det er historie absolutt overalt, ikke bare i cutscenes, men også i måten vi gir ut nye oppdrag underveis, radiosamtaler du overhører på slagmarken, og så videre. Historien vil strekke seg utover det vi dekker i spillet".

Spillmekanisk er det grunn til å tro at vi kommer til å kjenne oss igjen fra Kampen om Midgard 2. "Spillmotoren gjorde et solid hopp fra Generals til Kampen om Midgard, og fra Kampen om Midgard til Kampen om Midgard 2. Vi fortsetter å investere mye i



Den grønne substansen på bildet over er den radioaktive krystallen Tiberium. Dette er også spillets ressurs, og må høstes inn for å få råd til enheter og bygninger. Tiberium har spredd seg over nesten hele jorden, men Norge er fortsatt en såkalt "Blue Zone", hvor det er helt trygt å oppholde seg. Enn så lenge.

teknologien, og har et team som sørger for at motoren til enhver tid er cutting-edge. Til C&C3 gjør vi mange endringer og forbedringer for å forbedre blant annet kontroll, i tillegg til en rekke grafiske oppdateringer".

I nyere strategispill har vi blitt introdusert for helte-karakterer, blant annet i WarCraft 3 og i Kampen om Midgard-spillene. Det har vi imidlertid aldri sett i et C&C-spill. "Vi kommer til å ha spesialenheter, som Commando-soldaten eller en NOD elitesoldat som vi har kalt Black Hand. Disse er spesialtrente og høyst kapable soldater med unike egenskaper (og personligheter), som utgjør en viktig brikke på slagmarken, men de er ikke "helte" i en RPG-mening". Når jeg påfølgende spurte om Kane ville bli en spillbar karakter, svarte Verdu kort og greit. Nei.

Personlig er jeg enda mer glad i Red Alert-universet, men jeg skal ikke være vanskelig å be når dette dumper den i vår postkasse en gang til neste år. EA har gjort en enorm jobb med å lage et spillunivers som man kan forsvinne ned i, og har til og med hyret inn ingeniører fra verdens største nerdecampus Massachusetts Institute of Technology (MIT) for å finne ut i detalj hvordan Tiberium ødelegger miljøet, og hvordan det påvirker ulike dyr og mennesker. Et annet interessant tema er den myteomspunnede erkeskurken Kane. Han får mye oppmerksomhet i fan-miljøer. Selv om det er lite vi faktisk vet med sikkerhet, finnes det drossevis av teorier om hvem han er. Min favoritt er den om at Kane faktisk er den bibelske Cain, og er tusenvis av år gammel.

Jeg har ikke snakket med Kissi på flere år. Han bor i Amerika nå. Kanskje jeg skulle ringe han når Command & Conquer 3 havner i hyllene? Kanskje vi skal lage oss sjokolademilkmilshake og erobre kjellern til morra hans igjen? Jeg er klar i alle fall...

**\_Carl Thomas Aarum**

**Gamereactor sier:** Tiberium Wars ser ut til å bli et solid action-strategispill for alle som liker sjangeren. Kane lives!



Spillmekanikken vil vi nok kjenne igjen fra både Command & Conquer: Generals, og de to Kampen om Midgard-spillene. Noe nytt blir det helt sikkert, for EA jobber løpende med å utvikle sin vefungerende spillmotor.

# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



## KANSELLERT - Rule of Rose

Skrekkspillet Rule of Rose til PS2 blitt møtt av massiv kritikk fra italiensk hold. Etter at spillets innhold har blitt kjent for engelske politikere har kritikken haglet også fra England. Dette har igjen ført til at spillet er avsluttet og ikke vil se dagens lys her i Europa.



### Mye våpen

Det er ikke noe pinglete Liv Grete Skjelbred Poiree-våpen Alicia benytter seg. Det har flere funksjoner og kan brukes både både som sniper, maskingevær, hagle og granatkaster...



Format XBOX 360 □ Utvikler **CAVIA** □ Utgiver **ATARI** □ Sjanger **ACTION** □ Utgis **9. MARS 2007**

# Bullet Witch

Hva er tøffere enn menn med store våpen? Riktig...

Kvinnelig spillkarakterer mangler det ikke på. De er ofte fronttunge, noen er hjelpeløse, andre er tøffere enn toget, noen er gode i volleyball i undikken, mens andre er eventyrere i ekte Indiana Jones-stil. The Bullet Witch, eller Alicia som hun egentlig heter, er sikkert ikke god i volleyball, men hun kler seg lett og bærer rundt på det største gatling-geværet i spillhistorien. Stereotyp, ja, men liker vi det - selvsagt!

Når vi nærmer oss 2007 burde vi kanskje ha kommet lenger i spillbransjen, og ingen er mer enige i det enn vi i Gamereactor. Likevel er det noe med jenter som bærer rundt på gigantiske våpen, og vi vet det er politisk ukorrekt, men vi lar det stå til. Bullet Witch er et av de Xbox 360-spillene vi gleder oss mest til neste år. Alicia er knalltøff og den siste som kan redde en nesten allerede ødelagt verden. Utstyrt med tidenes største gevær kaster hun seg ut i kampen mot zombier og annet faenskap fra de dypeste avgrunner, og verdenen hun kjemper i er litt som Gears of War møter Resident Evil. Ved første øyeblikk ser Bullet Witch veldig japansk ut. Det minner om en post-apokalyptisk utgave av NinetyNine Nights, men spillteknisk har det mye mer å fare med.

Alicia er som sagt utstyrt med et hovedvåpen, men som alle heltinner med respekt for seg selv, har hun også inngående kjennskap til magi, en rekke av triksene hennes er så spektakulære at man blir sittende å måpe. Hennes gun-rod er ikke bare et våpen, og man kan skifte mellom maskingevær, hagle, sniper og en lett granatkaster. Dette sammen med et stort arsenal av spells gjør Alicia til en djevel å treffe i mørke bakgater, og fiender som kommer i hennes vei kan kverkes på et uttall forskjellige måter. Fysikkmotoren gjør både bygninger og skapninger rundt deg til nyttige objekter. Du kan lett knuse fiender under bygninger du har skutt i fillebiter, men du kan også spidde flere fiender på samme tid med spydene du kan sende ut ved hjelp av magi. Det gjelder bare å sikte ordentlig og passe på vinklene. Litt som en makaber og ekstrem utgave av bowling med andre ord.

Bullet Witch ser utrolig lovende ut, og i motsetning til NinetyNine Nights virker det faktisk som det bæres av en oppegående historie. Det vi har sett vitner om et spill som kan appellere til mange forskjellige typer gamere, for hvem elsker ikke lekker grafikk, stygge motstandere og et variert og gigantisk våpenarsenal til din disposisjon.

**\_Frode Haugen**

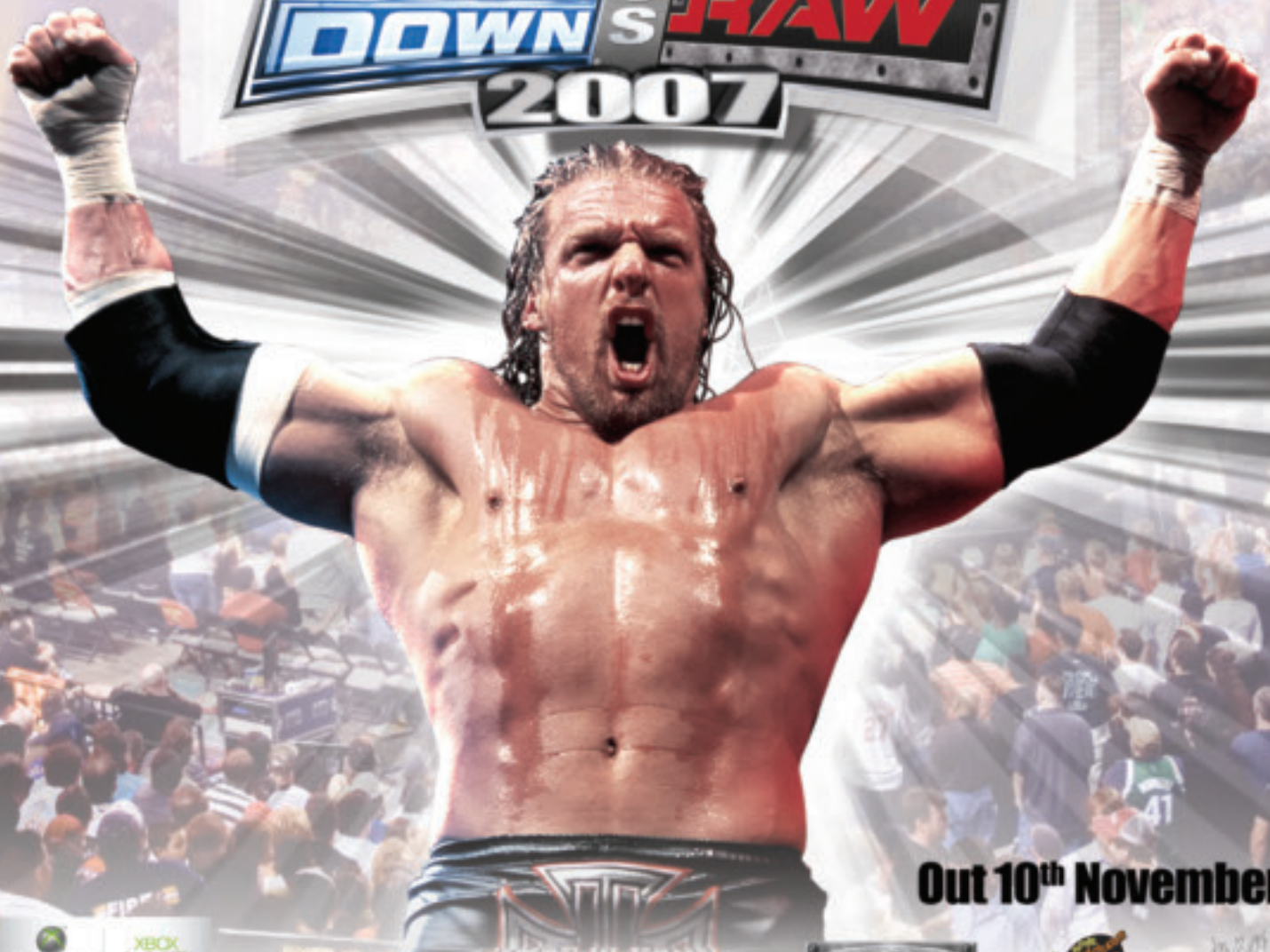
**Gamereactor sier:** Bullet Witch er veldig japansk i stilen, men samtidig så gjennomført at det fort kan bli en stor Xbox 360-hit i 2007.



Sikkert et bra våpen du har der kompis, men det hjelper veldig lite når Alicia kommer med sin kombinasjon av monstergun og heftig magi. Enten er han en eneste stor håndgranat eller har piercing aldri sett mer malplassert ut.

# DON'T JUST WATCH IT LIVE IT

## SMACKDOWN VS RAW 2007

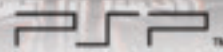


Out 10<sup>th</sup> November



XBOX LIVE

PlayStation 2



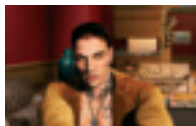
16+

The names of all World Wrestling Entertainment, Inc. and the programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and of World Wrestling Entertainment, Inc. are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2006 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.  
© 2006 THQ/JAKKS Pacific, L.L.C. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, L.L.C. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Y&R's Co., Ltd. Y&R's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Y&R's Co., 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. Online play requires internet connection and Network Card (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" the "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Dual™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

THQ  
www.thq.co.uk

# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



## KANSELLERT - Killing Day

Vi har lenge mistenkt det og ryktene har kommet og gått om en nedleggelse av det veldig lovende Killing Day fra Ubisoft. Nå blir det altså ingenting av spillet når Ubisoft avslutter hele prosjektet for å satse på noe annet.

### Stort utvalg kjøretøy

Et av de tøffeste aspektene i Motorstorm er de forskjellige kjøretøyene og hvordan oppfører seg. Det pleier alltid å være stor forskjell i bilspill, men sjelden så markant og avgjørende, og løypevalg blir meget vesentlig.



□ Format PS3 □ Utvikler EVOLUTION STUDIOS □ Utgiver SCEE □ Sjanger RACING □ Utgis 30. MARS 2007

## Motorstorm

Gamereactor ser nærmere på racingkongen til PS3

Det er vanskelig å vite helt hva man skal forvente når en ny konsoll lander. Utgivere og distributører skriker ut ord og vendinger som "Nyskapende!", "Nye standarder for grafikk!" og "Noe for alle!". Om det stemmer eller ikke; propaganda og fakta går hånd i hånd. I siste instans kan man aldri være helt sikker hva man får når man tar den nye konsollen ut av esken. Lanseringsspill pleier ofte også å være en blandet opplevelse, og det er ikke alltid de som har sett best ut på videoer og demonstrasjoner som faktisk leverer varene. Vi satte oss ned med et av de spillene til Playstation 3 som ser aller mest spennende ut, og selv om ikke Motorstorm lever helt opp til den videoen som ble vist på E3 for et droyt år siden, er det nok av moro å ta tak i.

Motorstorm er racingspillet som legger til action der de andre lanseringsspillene til PS3 kun tilbyr alminnelig kjøring. Der andre spill tilbyr noe som ligner en pornografisk kjærlighet for biler, koser Motorstorm i stedet med ødeleggelse og voldsomhet. Hovedaktøren er grafikkmotoren som kaster rundt mudder, partikler og vrakdeler uten å svette. Hver eneste gang man kjører feil, går spillet over i en kort slow motion-sekvens som virkelig viser hvilke deler som flyr hvor og på hvilken måte røyken velter ut av vraket. Til å begynne med ser det flott ut, men etter hvert som tiden går ender det i en slags masturberende selvtilfredshet fra utviklerne, som sier: "Se hva vi kan gjøre!". Sekvensene er kortere enn forrige gang jeg stiftet bekjentskap med Motorstorm, men med mindre krasjet er usannsynlig spektakulært, er det irriterende å se bilen snegle seg gjennom luften. Spesielt om man bare vil inn i løpet og komme seg videre igjen.

En annen kanin Motorstorm trekker opp av hatten er en gradvis deformering av banen. Overflaten endres nemlig etter det som skjer. I løpet av et par runder er jorden og leira



### ANNONSERT - Mario Party 8

Nintendo la nylig opp Mario Party 8 på deres offisielle nettside, komplett med noen små og veldig små bilder. Spillet blir seriens Wii-debut og vi ser selvsagt frem mot å se hvordan minispillene fungerer med Wii-kontrolleren.



### UTSATT - Crysis

EA har nettopp bestemt at det meget etterlengtede spillet Crysis med Crytek som utvikler er blitt utsatt til tidligst 2. kvartal neste år. Med dette får vi se om det kommer flere utsettelse, selvsagt noe vi i Gamereactor ikke håper på.



fulle av hjulspor. Angivelig skulle dette ha innflytelse på styringen, men det var i første omgang ingen forskjell på å kjøre i oppkjørt eller jomfruelig jord. Om det vil være av betydning i den endelige versjonen er fortsatt uvisst, men visuelt ser det meget pent ut. Derimot har de ulike underlagene en merkbart effekt på kjøretøyene. Store, tunge biler kan lett brøyte seg gjennom leirete veier, mens de lettere kjøretøyene bør holde seg til mer høyereliggende områder der de ikke synker. Stanser man av en eller annen grunn likevel, kan man bruke boost-funksjonen. Det er mulig å booste stort sett når som helst, selv om man likevel må være oppmerksom på motortemperaturen. Bli motoren for varm, eksploderer den. Anbefales ikke. Da er du i gang med en ny runde slow-motion, mens du bare higer etter å kjøre mer. For misforstå meg rett. Det er utrolig moro å spille Motorstorm.

Men det er ikke grafikken med alle partiklene sine eller lyden med høyttalere fordelt rundt på banen som virkelig herjer i Motorstorm. Når løpet er i gang, og øynene sjalrer bort alle unødvendig inntrykk mens ørene lukker seg for all unødig støy, er det ett element som fortsatt skinner. Den kunstige intelligensen er fortreffelig og sørger for intens konkurranse gjennom løpene, noe som alltid er å foretrekke. Ikke nok med at den er intelligent, den kunstige intelligensen er også aggressiv som bare pokker. Mange bilspill skilter med god intelligens, og det eneste som skjer er at bilene kjører utrolig mye fortere enn deg. Kommer de for langt foran bremser de så opp for å vente på deg. I Motorstorm er det helt, helt annerledes, og det er de innbitte kampene med andre kjøretøy og sjåfører som gjør at du merker at her er det faktisk snakk om en intelligens. Forbered deg på fiendskap mellom de forskjellige bilene, og avpass kjørestilen etter hva du kjører. Spesielt ATVene og motorsyklene bør passes godt på, ettersom de enkelt kan bli knust til støv av de større bilene. Personlig fikk jeg mye moro ut av å knuse motorsyklene under min store, osende lastebil. Selv de større bilene er i faren. Det er ikke sjelden man ser biler som dyttes inn i fjellvegger eller ut over en avgrunn. I Motorstorm er de beste våpnene ikke raketter, miner eller mindre atomvåpen. Kampen utkjempes med støtfangere, håning og ren brutalitet.

Banene selv innbyr til konflikter. Rundt omkring finnes bygninger, skilt, bilvrak og annet man naturligvis kan dytte motstanderen inn i – og det er jo alltid gøy, spesielt når hindrene gjerne ødelegges totalt. Mindre morsomt er det når de ødelagte bygningene og skiltene ligger spredt utover banen og fungerer som hindringer. Høyttalere finnes også rundt hele banen. I stedet for en vanlig bilradio dunderer store høyttalere ut musikk over banen, med alt det innebærer av realistiske ekkoeffekter og det som bedre er. Samtidig bidrar det til den generelle fiendtlige stemningen, ettersom det er Nirvana,



Detaljrikdommen i Motorstorm er stor, og med enkle tastetrykk kan du se hva som foregår bak deg, og på alle kanter. Dette har imidlertid ofte en tendens til å gå utover kjøreegenskapene.

Slipknot og Primal Scream som står for lydsporenes dystre budskap.

Grafikkmotoren har fortsatt andre ting å vise frem enn biler som eksploderer og jord som pløyes opp. Den tegner realistiske bakgrunner og omgivelser, samt meget lekke lyseffekter. Det er en opplevelse å se en bane i solnedgang, der bilene bades i et blodrødt skjær. En så bra opplevelse at man nesten glemmer å smadre den nærmeste motorsykkelen i en klippevegg. Her ser man også konturene av det Sony har skrytt mye av, nemlig Playstation 3s evne til å vise detaljer i landskap på stor avstand. Mens bilen din knuses i sakte film kan du nyte synet av detaljene på fjellformasjonen på andre siden av dalen, minst en liten mil unna hadde det vært i det virkelige liv.

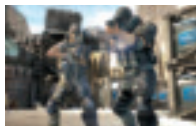
Motorstorm tegner faktisk til å bli nesten like interessant og flott som den første videoen fra Sony antydte, og bare det er egentlig helt fantastisk. De små kjøretøyene må smygge seg rundt hindrene, mens de store bare kan meie dem ned. Det blir ihvertfall spennende å se om Motorstorm holder dampen oppe hele veien når spillet kommer ut. Alle de rette elementene er hvertfall til stede. Evolution Studios er definitivt på sporet av noe.

**Asmus Neergaard**

**Gamereactor sier:** Heseblesende og spennende gjør racing til PS3 som kanskje svelger over for mye på det tekniske området, men som samtidig er morsomt.

# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



## UTSATT - Army of Two

Det er ikke bare Crysis som har fått dommen over seg og må utsettes. Vi har også fått en pressemling som sier at det meget spennende Army of Two også lider samme skjebne og blir utsatt til tidligst andre kvartal neste år. Pokker. Argh. Vi gleder oss veldig!



### Hei sveis

Det er ihvertfall ikke noe å si på sveisen til Arthur og Minimoyene, og ettersom de bare er en droy centimeter i størrelse er designmulighetene enorme. Her kan du se alt fra et nytt perspektiv.

□ Format PC, PS2, PSP, DS □ Utvikler **ETRANGES LIBELLULES** □ Utgiver **ATARI** □ Sjanger **EVENTYR** □ Utgis **JANUAR 2007**

# Arthur & The Minimoyes

Luc Bessons fantasifortelling sjarmrer Frode i senk

Når du setter geniet bak filmer som *The Fifth Element*, *Leon*, *Le Grand Bleu/Det Store Blå*, *Nikita* og *Taxi* til å lage en eventyrfortelling, er det ikke rart vi gleder oss. Mannen har en måte å fortelle historier på som virkelig trollbinder, og vi må innrømme at vi smuglest litt i boken bak hans nye spill. Når utviklingsjobben av spillet i tillegg gis til et firma som holder til et steinkast fra Besson selv, skjønner vi at mannen mener alvor. Han har tenkt å være med på utviklingen av spillet. Vi tryglet utgiverne Atari om en ekstra tidlig kopi av spillet, og satte oss ned med det som kanskje kan bli det beste vintereventyret for 2007.

Luc Bessons nye film har fått tittelen *Arthur & The Minimoyes*, eller *Arthur & The Invisibles* i USA, og er et godt gammeldags ekte eventyr. Både spill og film er selvsagt basert på boken med samme navn, og du hopper inn i rollen som Arthur som havner i en magisk verden, når han må prøve å redde bestefaren og resten av familien sin. Bestefaren er forsvunnet som dugg for solen, og alt som er tilbake er en bok med oversikt over lite kjente afrikanske stammer. Blant dem er de bittesmå Minimoyes og Arthur drar selvsagt for å oppsøke dem. Her treffer han opplagt nok på en vakker prinsesse, men som i alle tilsvarende fortellinger, også en ond trollmann. Gjennom spillet følger vi de tre hovedpersonene Arthur, Betameche og Selenia på deres jakt for å både redde den magiske drømmeverdenen, men også Arthurs forsvunne bestefar.

Høres det barnslig ut? Tja, dette er utvilsomt både en film og et spill som både barn og vi voksne Gamereactor-folk blir sjarmert av, og stemmene tilhører såpass oppgående folk som Madonna, David Bowie, Mia Farrow, og ikke minst Snoop Dogg. Du kan hele tiden skifte mellom de tre bittesmå karakterene, ja, Minimoyes er faktisk bare noen millimeter høye og når Arthur kommer til deres verden blir han like liten selv. Dette åpner for fantastiske designmuligheter når det gjelder omgivelsene, og selv om dette ikke er en milepæl



## ANNONSERT - Bubble Bobble Double Shot

Enda et Bubble Bobble-spill har blitt annonsert og det har fått undertittelen Double Shot. Som tittelen antyder slippes det til DS og ser ut til å være et helt vanlig plattformsspill uten en masse unødvendige stylusfunksjoner.



## KANSELLERT - Gran Turismo HD

Tenkte vi det ikke. Utvikleren Polyphony tenkt å legge alle kluter til med å utvikle femteren. Vi vet ikke når spillet dukker opp og om Gran Turismo HD er lagt til grunn i den videre utviklingen av Gran Turismo 5, men tiden vil vise.



Alle de tre karakterene har helt forskjellige typer angrep, og det kreves mye taktikk for å finne ut akkurat hvilken av dem du skal bruke til enhver tid. Noen situasjoner er imidlertid logiske ettersom det kun er Betameche som har muligheten til å angripe på avstand.



rent teknisk, så er det lekkert gjennomført, og stemningen i spillet er helt unik.

De tre karakterene har selvsagt vidt forskjellige angrep, og derfor fungerer konseptet med at du kan skifte mellom dem med et enkelt trykk veldig bra. Arthur har en liten Bruce Lee boende i seg, prinsesse Selenia er en skikkelig furie med sverdet, mens den lille underlige Betameche kaster rundt på dødelige frisbee'er, samtidig som han behersker en liten dose magi.

Det er vanskelig å fortelle mye om handlingen i spillet uten å røpe detaljer som er vesentlig for alle som har tenkt å se filmen eller prøve spillet, men dette er utvilsomt et nytt høydepunkt fra Luc Besson. Det er definitivt et spill som er annerledes de aller fleste familiespill i dag, men på en positiv måte. Det er en enkel, men gripende fortelling som fanger mennesker i alle aldre, og det er helt klart ikke gjort noen forsøk på og gjøre raske penger på en lovende filmisens. Teknisk sett snakker vi selvsagt ikke om Gears of War-nivå her, og til tross for at Playstation 2 synger på siste verset når det gjelder de helt banebrytende spillene, ser Arthur & the Minimoys forbausende vakkert ut. Det er helt tydelig at utviklerne har vært fullstendig klar over sine begrensninger, og heller utnyttet fordelene, og ved hjelp av en litt slørete grafisk stil glatter de over mye. Den magiske verdenen er ikke helt ulik det vi så i Kameo: Element of Power til Xbox 360, men samtidig mye mer stemningfull og trivelig, og det er nesten som man bare vil vandre rundt en stund for å se på alt.

Nå lanseres ikke bare Arthur & the Minimoys til PC og PS2, det kommer også håndholdte versjoner til Nintendo DS og PSP. Spesielt PSP-utgaven ser fantastisk ut, og hadde det ikke vært for at spillet først lanseres tre uker etter jul, hadde nok dette lagt under mange juletrær. Den litt tåkete grafikken, men samtidig med sterke farger passer ypperlig til det håndholdte formatet, og noen av PS2s begrensninger forsvinner på grunn av størrelsen på skjermen.

Det høres kanskje ut som jeg er stor fan av Luc Bessons bok. Det er jeg faktisk ikke og som et eventyr for både voksne og barn faller den litt gjennom. Barn elsker den utvilsomt, men den har ikke samme crossover-appell som for eksempel Harry Potter-bøkene eller de glimrende His Dark Materials. Hvordan filmen bli vet vi ikke noe om akkurat nå, men det som synes klart er at historien passer et format hvor man kan gjøre verdenen levende bedre. Det er faktisk første gang i mitt voksne liv at jeg har måttet innrømme at jeg liker et spill bedre enn boken det er basert på. Spillet er også enkelt slik at det passer for de fra 6-7 og oppover, men det er mye å utforske, interessante karakterer, morsomme kampsekvenser og en visuell stil man aldri går lei.



**Good vs. Evil**  
Hva er vel et eventyr uten den tradisjonelle det gode må bekjempe det onde? Ikke noe ordentlig eventyr.



Når du løper rundt som en 1 centimeter høy liten kar får omgivelsen en litt form. Hvis man tenker seg nøye om vil man kjenne igjen mye av naturen i den magiske verdenen, man må bare huske at man ser alt fra et helt, helt nytt perspektiv.

Minimoys er jo også så sjarmerende at man skal være ordentlig surmaga for å ikke trekke på smilebåndet med jevne mellom.

Vår versjon av Arthur & the Minimoys var ikke helt ferdig og det finnes selvsagt forbedringspotensiale frem mot lansering. Alle sekvenser hvor man flyr eller bruker former for kjøretøy fungerer ikke spesielt bra. Kontrollene er klønete og man føler virkelig ikke at man har, ja, nettopp - kontroll. Dette burde være plankekjøring for utviklerne Etranges Libellules som tror alt stod bak utviklingen av V-Rally i gode, gamle dager. Gjennom spillets gang støter man også på en rekke småbugs og grafikkglitcher, men slik er det jo ofte før den siste finpoleringen går i gang. Kontrollene fungerer ellers stort sett bra, og bortsett fra ved et par anledninger oppfører kameraet seg også forbausende eksemplarisk.

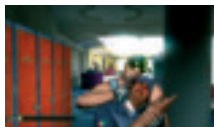
Jeg skal ihvertfall gjennom eventyret om Arthur & the Minimoys på Playstation, PC eller PSP, mest fordi jeg liker spillets utfordring, og synes at historien tross alt er sjarmerende. I bokform blir det litt for tamt, men som bakgrunn for et familiespill tror jeg det vil fungere utmerket. Karakterene er også så sympatiske at man må nesten finne ut hva som skjer med dem. Arthur & the Minimoys kan bli en bommert hvis ikke Etranges Libellules retter opp smågrumset på slutten, men vi håper og tror at de vet sitt eget best.

Carl Thomas Aarum

**Gamereactor sier:** Arthur & the Minimoys kan slå begge veier, men hvis de siste feilene lukes ut, er dette vinterens vakreste familieeventyr.

# Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



## UTSATT - Splinter Cell: Double Agent

Splinter Cell Double Agent til Wii er blitt utsatt. Selv om det ikke er snakk om mange dagene så må Wii-eiere vente "hele" seks dager for de kan løpe ned til nærmeste spillbutikk å slå kloa i en versjon.



### Over 100 angrep

Selv om God Hand kan virke platt og tåpelig så er kampsystemet dypt på sin helt egen måte. Du kan utføre over 100 forskjellige angrep og kombinasjoner. Burde være nok for de fleste!

□ Format PS2 □ Utvikler CAPCOM □ Utgiver CAPCOM □ Sjanger ACTION □ Utgis 2007

## God Hand

Det er ikke bare Maradona som har Guds Hånd

Beat'em-ups er en sjanger mange allerede har erklært død. God Hand er lansert i USA, og har mottatt så blandet kritikk at vi kunne ikke gjøre annet enn å bli nysgjerrige. Det at spillet også er designet av det samme teamet som har laget Viewtiful Joe og Okami gjorde heller ikke noe for å dempe lysten etter å teste det ut.

Allerede etter et par minutter med God Hand ser man at dette er en klassisk beat'em-up. Hovedpersonen er så blottet for karisma og identitet at det er en fryd, og historien er så tynn at MacGyver hadde bedt på sine knær for å få spille i filmversjonen. Det er selvsagt hovedpersonen Gene som har Guds Hånd, og det er seriøst ikke en hånd du koder med. Han er en bra fighter med resten av kroppen, men det er nå en gang denne hånden det handler om. Fiendene i spillet er stereotyper på lik linje med at alle meksikanere har bart, er feite og svetter mye, alle nordmenn spiser poteter hver dag og Carl Thomas er en ubrukkelig unnasluntrer av en student. Det er vanskelig å trekke grensene mellom hva som er hysterisk morsomt og hva som bare blir platt og teit, og i God Hand vil det nok være veldig individuelt. Personlig synes jeg det var på grensen til hysterisk morsomt, mens andre vil nok ikke en gang trekke på smilebåndet.

Det er som sagt ikke noe særlig historie som lager kluss mellom de forskjellige nivåene, og i god gammeldags stil handler det om å slå ut haugevis av motstandere på vei mot et nytt nivå. Høres kanskje ikke spesielt moro ut, men det fungerer forbausende bra, og selv om spillet er overraskende langt rekker man ikke å gå lei. Det

er selvsagt hvis du ikke synes hele konseptet bare er for dumt da.

Det er Genes ferdigheter som slåsskjemping og de spektakulære kombinasjonene han utfører som git spillet mye av sjarmen. Når du begynner å legge en spesiell fiende for hat er det ingenting som er bedre å dra tidenes kombo ut av baklomma og se han forsvinne mellom vrakrestene av alt du har knust på din vei. De 10-12 timene vi brukte på å spille gjennom God Hand avslørte enorme mengder angrep og kombinasjoner, faktisk mer enn vi klarte å holde oversikt over, og i det øyeblikket du er klar for å prøve noe nytt ligger det store mengder moves å teste ut. Du kan fritt programmere disse til de forskjellige knappene på kontrollen, noe som gjør at alle kan snekre sammen noe som fungerer.

Er God Hand så bra som noen mener, eller så dårlig som andre mener? Svaret er at det kommer helt an på ditt forhold til spill i denne sjangeren. Det er fullstendig poengløst og tullete, men det er samtidig lett og upretensjøs moro som holder i forbausende mange timer. God Hand er vanskelig å gi en generell anbefaling av, men alle som kjenner til denne typen spill vet nøyaktig hva de bør se etter til Playstation 2 ut på nyåret.

**\_Frode Haugen**

**Gamereactor sier:** Et spill som utelukkende henvender seg til fans av beat'em-up. På grensen til teit, men likevel utrolig moro.

# 2K SPORTS NHL 2K7

THE NHL'S MOST VALUABLE PLAYER

**CINEMOTION** – BRING THE ON-ICE ACTION TO LIFE.

**PROCONTROL™ 2K7** – EXPANDED CONTROLS LET YOU GUIDE THE ACTION!

**SKATING PERFECTION** – ALL-NEW TURNING, CROSSOVER, GLIDING, AND PUCK HANDLING ANIMATIONS.

**ACTION CAM** – AN ALL NEW DYNAMIC CAMERA BRINGS YOU CLOSER TO THE ICE THAN EVER BEFORE.



PlayStation 2



XBOX LIVE



www.kemedia.com  
K.E. Media hevviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 48 74 28



All New Content for Oblivion™

Winner, Best RPG of E3 2005

Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy,  
Daily Game, Games Domain

"#1 Game of All Time" - PC Gamer

"This is a stunning RPG"

10 out of 10 - Tiscali.co.uk

"An epic that exceeds expectations"

Score 5 / 5 - Manchester Evening News



The Elder Scrolls IV  
**KNIGHTS** of the **NINE**

## THE GODS HAVE FORSAKEN TAMRIEL.

A fallen King has been unchained from the darkness of Oblivion to seek vengeance upon the Gods who banished him. Only a champion pure of heart can vanquish the evil that has been released upon the land. You must heed the call, reclaim the lost relics of the Divine Crusader, and return the Nine to glory. New dungeons, characters, quests, and mysteries await.

- **Begin a new faction**

The Knights of the Nine have long been disbanded. Reclaim their former glory as you traverse the far reaches of Cyrodill across an epic quest line.

- **Battle new foes**

Encounter Umaril, the ancient Ayleid Sorcerer-King, and his minions, the fearsome Aurorans.

- **Discover unique items**

An entirely new armor set and weapons, each with unique powers, are within your grasp... if you are worthy.



## Downloadable Content Collection for Oblivion







# OKAMI

På falmet rispapir og med hjemmelaget trekull forteller Clover Studios en av PS2ens vakreste historier.

Format **PLAYSTATION 2** Utvikler **CLOVER STUDIOS** Utgiver **CAPCOM** Sjanger **ACTION/EVENTYR** Utgis **9. FEBRUAR 2007**

**A**lt som skal til er et enkelt penselstrøk før solen nok en gang skinner over landsbyen Kamiki, som ellers ligger fargeløs og trist. Beboerne er bokstavelig talt steinstøtter, og byens innsjø ser mudrete og uinnbydende ut. Jeg trykker inn skulderknappen på joypaden, holder penselen mot rispapiret og tegner en sirkel over fjellene langt borte. Etter få sekunder kommer den store, varme solen til syne, og som ved et trylleslag blomstrer både enger og gressmarker opp igjen mens vannet får tilbake den skinnende glansen sin. Fargene angriper blomster og trær i området, og Kamiki står frem i sin opprinnelige glans. Jeg trykker lett på den analoge styrepinnen og leder Amaterasu, en snøhvit, elegant ulv som samtidig er inkarnasjonen av selveste solguden, ned i landsbyen for å løse neste oppgave. Det er mye å gjøre som en av Japans mange guder, spesielt når den mangehodede Orochi har mørklagt og trellebundet det nydelige landet.

Okami er på mange måter den perfekte fortelling. Det er et spill som tar sjanser og som lener seg opp mot sumi-e-teknikken, en stil som ble oppfunnet i Kina og som senere introdusert for japanerne gjennom zenbuddhistiske munkene. Samtidig er det en fortelling om et team av personligheter som

tenker nytt og annerledes, og om et eventyr som minner om Zeldas umåtelige kvaliteter på et format som nå definitivt går inn i sin høst. Bare det faktum at Clover Studios er blitt stengt mens denne artikkelen skrives ferdig, og det at Atsushi Inaba og Hideki Kamiya nå leter etter nye beitemarker bidrar til nesten å uddeliggjøre Okami. Det er som et Ico som selger altfor lite, som Beyond Good & Evil som drukner i et julesalg til tross for flotte karakterer, og et Gitaroo Man som først flere år etter dets lansering endelig får den oppmerksomhet det fortjener.

Samtidig er det skremmende at alle forsøk på å forme en leirklump til noe annet enn det gjengse action-, bil- eller strategispill møtes med så mye problemer. Når kreativitet møter økonomisk ledelse bryter helvete løs, og når røyken endelig har lagt seg er det som regel kreativiteten som har blitt ofret. Okami er nok et eksempel på dette. Selv om Capcom som firma i løpet av årene har hatt flere suksessfulle sideprosjekter med positiv omtale og et par priser, var datterstudioet Clover på god vei til å stadfeste den japanske gigantens nye visjoner og profil på spillmarkedet. Viewtiful Joe var en anmelderfavoritt, og selv om toeren med samme sterke design og enkle gameplay utvannet seriens uttrykk, var det stadig oppsiktsvekkende. Selv det

## I OKAMIS VERDEN

Clover Studios siste spill er fylt til randen med japansk kultur og historie



### Fra ulv til stor gud

Egentlig betyr Okami ulv på japansk, men kanji-ordene som brukes i spillets tittel kan også bety "stor gud". Samtidig kan du, ved å bytte litt om på bokstavene og legge noen til, skrive o-mi-kami, som betyr Amaterasu – altså navnet på Shinto-guden du spiller i Okami. Sist men ikke minst kan Okami også leses som "stort papir", og dermed leses som en ledetråd i forhold til inspirasjonskilden, nemlig Sumi-e-teknikken. Spillet mottok både niere og tiere da Famitsu i april i år anmeldte spillet. Allikevel ble Okami aldri helt en suksess i Japan. Til gjengjeld har det solgt pent i USA, der spillpressen også har vært ivrige med å slenge rundt superlativer



### Issun - den lille gutten

Vi kjenner nok best til Issun som Tommeliten her, men historien er omtrent lik. Et gammelt par har et brennende ønske om et barn, selv om dette barnet kun er et par centimeter høyt. Ønsket etterkommes, og gutten Issun reiser ut i verden for å oppleve ting. Han ender opp med å redde en prinsesse, som i sin tur bruker den såkalte Mallet of Luck til å forstørre ham. Både Issun og The Mallet of Luck opptrer i Okami, men i Clovers versjon brukes den på helt motsatt måte.

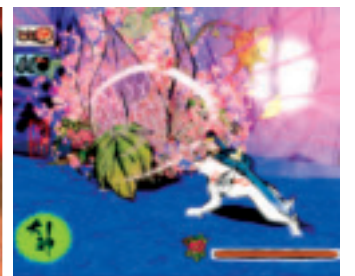


### Pensel-teknikker

Det finnes en del forskjellige penselteknikker i Okami. For eksempel er Veil of Mist en slags hyllest til den tradisjonelle japanske malekunsten. Denne teknikken senker hastigheten på fiendenes angrep, og gjør det lettere å vinne kampene. Veil of Mist er et element som teamet kom opp med i forbindelse med Viewtiful Joe-serien. Alle teknikkene kan brukes gjennom spillet, men visse er mer passende å bruke mot mange av spillets bosser enn andre. Det er viktig å eksperimentere med dem for å finne frem til de beste resultatene – og da det er en del bosser i det 18 timer lange Okami, er det mange muligheter for å teste ting ut.



Okami blir penere og penere etterhvert som spillet skrider frem og du gjenoppliver den gamle verden rundt deg.



I begynnelsen av eventyret er det ingen som tror på gudene lenger, så det er opp til deg å utføre mirakler og dermed få en rekke tilbedere. Det er hardt arbeid.

Kampene i Okami foregår i avlukkede arenaer, hvor slikkende flammer danner rammen. Her gjelder det å beseire fiendene med så mye finesse som overhodet mulig, noe som gjør det nødvendig å bruke alle penselteknikkene. Bossene krever en meget veloverveid bruk av penselen, samt at du lærer angrepsmønstrene.

vanvittige mastodontprosjektet Steel Battalion som ble utviklet under Capcoms hovedledelse av Inaba, men som burde ha vært Clover Studios første spill, luktet av troen på at spill kan gjenoppfinnes. Det ble dessverre fullstendig snudd på hodet, og spillet kostet omkring 1500 kroner da det kom ut. Atsushi Inaba kan med rette kalles eksentrisk, og Clover Studios tar utvilsomt mange sjanser. Det vil si – de kunne ha tatt sjanser. I en absurd

rispapir, en slags fordums akvareller, fylt med svaiende bambus, kneisende fjell og krøllete skyer. At det er vanskelig å forstå hvorfor Sonys bestselgermaskin bruker nesten alle kreftene sine for å kjøre Inabas fargesprakende eventyr, er en annen ting. Men det er like fullt et faktum. Inaba forklarer:

"Utrolig mange polygoner brennes av i Okami. Dersom du legger sammen skyggene, maleriene,

## "RESULTATET VAR FLOTTE BILDER PÅ RISPAPIR, EN SLAGS FORDUMS

farse som trolig aldri vil bli offentliggjort, sa Inaba og Kamiya opp, samtidig som Capcom gav dem sparken. Ingen vil tape ansikt, ingen vil gi etter. I Okami, som derfor definitivt kan sies å være firmaets siste spill, har teamet enda en gang blitt seg fast i et sterkt grafisk uttrykk som denne gangen er et tilbakeblikk inn i Japans kulturhistorie, samtidig som sumi-e-teknikken hylles og gir den aldrende PlayStation 2 en ordentlig renessanse. Sumi-e har blitt brukt i årtusener, og er i dag et symbol på både det foydale Kina og Japans kunstneriske attityde. Dyktige kunstnere laget selv trekkull av bambus, senere oppløst i vann. Resultatet var flotte bilder på

penselen, bruker vi utrolig mye av maskinen. PlayStation 2 kan ikke ta mye mer enn det du ser på skjermen – vi var faktisk nødt til å holde litt igjen, fordi vi ellers hadde sett en markant endring i hastigheten. Men grunnideen og selve aspektet med naturens gjenoppblomstring var ikke noe problem. Den grafiske stilen uttrykker også dette på beste måte.

Og imponerende er det absolutt der du løper som en grasios, hvit ulv mellom kirsebærtrær via møysommelig anlagte brosteinsstier i spillets underfundige verden. En glødende sol henger høyt på himmelen mens grønne trær svaier i vinden og et forlatt skip vugger frem og

er egentlig ikke så veldig dype, og det handler mest om å hamre løs på appen. Vil du derimot hente hjem ekstrapoeng må det gjøres med stil.



tilbake på bølgene. Også Amaterasu greier å virke helt menneskelig. Selv når du trykker skulderknappen inn midt i en kamp eller i en hule og griper penselen, slipper Okami aldri taket om det visuelle overflødigshornet. Etter hvert som du maler over verdenen med farger og faunaen kikker frem, kommer detalj på detalj til syne. Det spares aldri på fargene. Clover Studios' spill er ufattelig pent.

Den visuelle kuvendingen skapte også grobunn for spillets viktigste og mest oppsiktsvekkende element, The Celestial Brush. Penselen tildeles Amaterasu i

begynnelsen, og kan med et par enkle streif reparere broer, overvinne fiender og, ikke minst, gjenopplive trær og blomster. Når jeg sitter og spiller Okami er det for meg fullstendig utenkelig å se spillet uten penselen. Den hvite ulvens malerpensel er for Okami det Links lille fløyte var for Ocarina of Time; en nødvendighet og et spillelement som samtidig løfter opplevelsen høyt over andre eventyr i samme sjanger. Likevel var ikke penselen en del av den opprinnelige ideen: "Faktisk var penselen ikke en del av spillet fra begynnelsen av", sier Inaba. "Den var ikke engang en del av selve konseptet som Kamiya og jeg tenkte ut. Det var ikke før den grafiske stilen var fastlagt at penselen egentlig bare kom av seg selv. Sumi-e er flotte penselstrøk på et rispapirtynt tapet, og vi sa bare til oss selv: "Ville det ikke vært fantastisk om spilleren, i stedet for bare å se på kunsten, også kunne delta i skaperprosessen?"

Og det er nettopp dette som puster liv i Okami. En forholdsvis tradisjonell dyst mot en av spillets bosser blir plutselig en nervepirrende kamp, der spillet av og til fryses og du kan tegne en strek over den brede brystkassen hans. Som et sortstenket sverd skjærer det inn i ham og etterlater dype sår. Andre ganger er penselen et verktøy. Ødelagte broer kan repareres med et enkelt strøk, ting kan feies til side - andre kan males opp til deres opprinnelige glans. Jeg kan nesten ikke unngå å prøve penselen på alt jeg møter på veien. Men hvor kommer inspirasjonen til Okami fra? Er det et forsøk på å innlemme japansk kultur i spill, eller er det en tilfeldighet? Inaba, som snakker fritt fra leveren i alle intervjuer, innrømmer med det samme at det ikke er

## EN ULV OG EN PENSEL

Det ser imponerende ut når du løper rundt som en lekker hvit ulv mellom kirsebærtrær via møysommelig anlagte brosteinsstier i spillets underfundige verden. En glødende rød sol henger høyt på himmelen, mens grønne trær svaier i vinden og et skip vugger på bølgene. Også Amate-rasu, som er ulik alle andre spillkarakterer, fremstår menneskelig, til tross for at han kun bjeffer.



Okami er klar til neste oppgave stående foran et tradisjonelt og meget vakkert japansk kirsebærtré. Hele spillet bader i disse stemningen og den visuelle stilen forsterker uttrykket.



Issun er Amaterasus tro følgesvenn gjennom hele historien. Han er en hissig liten kar, men han har heldigvis masse humor og gir spillet en mer munter tone.



Det er vanskelig å tro at Okami til å begynne med ikke hadde den lekre visuelle stilen det har i dag. Utrykket er utrolig sterkt og tiltrekkende.



Enda et par fiender skal nedlegges i kampen om å få verden tilbake på rett kjøl.



Sumi-e teknikken brukes overalt i Okami og etterlater deg trollbundet i en verden av vannfarger og falmet rispapir.

snakk om en nøye planlagt stil:

"Jeg skulle ønske jeg kunne si et eller annet pretensios, men Okami er ikke inspirert av en bestemt kultur, tegnestil eller historie. Spillet er en kombinasjon av en småting: hardt arbeid, en del ideer fra Clover-teamet og tilfeldigheter, akkurat som med de fleste ting i livet"

Og dette er absolutt et oppnådd mål i Okami, selv om det på ingen måte unnskylder det faktum at mye av det spillmessige opphavet kommer fra Zelda-serien. Men der Zelda stikker i alle retninger og utdeler frihet og ansvar i like store porsjoner, er Okami et mer lineært spill. Her minner Okami mer om Retro Studios Metroid Prime enn den kritikerroste Zelda-serien.

Til tross for det japanske temaet fylt til randen med

guder og halvguder, en lang rekke utmerkelse fra spillindustriens bibel Famitsu og bransjens mange egne priser, laget Okami ikke særlig store bølger i Japan. Inaba er likevel ikke i tvil om at Okami vil vise sin fortrefelighet på verdensplanet og ikke bare i Japan.

"Virkeligheten er større enn Japan. Markedet er dessuten styrt slik at de samme seriene selger om og om igjen. Som produsent er jeg selvfølgelig klar over at vi er nødt til å selge spill på det markedet som eksisterer, men der jeg tidligere fokuserte kun på å lage spill for det japanske markedet, har vi nå en mer internasjonal dagsorden."

I begynnelsen februar slippes spillet og vi tester selvsagt.

**\_Thomas Tanggaard**

## PENSELSTREIF

Slik brukes Celestial Brush



Penselen kommer frem når du presser inn en av skulderknappene. Deretter bruker du firkanten til å presse penselen mot papiert, og så bruker du styrepinnen til å tegne ditt motiv. For det meste forstår spillet godt hva du prøver på...

# RAYMAN®

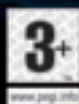
## RAVING RABBIDS

The Invasion  
has begun!



Who can stop them?

Check out on  
[www.raymanzone.com](http://www.raymanzone.com)



Wii

PlayStation 2



PC

DS

GAME BOY ADVANCE

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PLAYSTATION 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, DS, Wii, and the Wii logo are trademarks of Nintendo.



UBISOFT

"LEGACY WILL CHANGE YOUR PERCEPTIONS OF *STAR TREK* VIDEO GAMES."

- GAME INFORMER

# STAR TREK LEGACY



FIVE CAPTAINS. THREE ERAS. ONE LEGACY.

"IT REALLY CAPTURES THE BEAUTIFUL GRANDEUR OF *STAR TREK* COMBAT."

-GAMESPOT

40 YEARS OF STAR TREK  
IN ONE GAME.



EPIC REAL-TIME  
STARFLEET COMBAT.



INTENSE MULTIPLAYER  
FOR UP TO 4 PLAYERS.



STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. © & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc II, Mad3D, Mad4A, MadVR, the Mad Doc Frank logo, and the Mad Doc all logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2003 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.





# ÅRETS SPILL 2006

Gamereactor har sett nærmere på alle spillene som kom i 2006, og kåret de beste og de dårligste etter en rekke ulike kriterier

Hva kanner du egentlig et godt spillår? Er det de nye konsollene som er viktige, eller er det når de har vært på markedet noen år og vi får de ordentlig gode opplevelsene? Hver eneste desember oppsummerer vi spillåret som har gått, og som oftest er konklusjonen at det har vært et bra år for gamere. Hva så med 2006? Ikke fikk vi Playstation 3 som vi hadde håpet, og dette er kanskje årets største skuffelse. Vi har ventet, fått lovnader, sett spill på E3 som så spennende og lovende ut, bare for senere å få beina sparket bort under alle håp og drømmer.

Både Nintendo DS og Xbox 360 har imidlertid hatt et knallsterkt år. Xbox Live har snudd opp ned på hvordan vi tenker på onlinespilling, og fremdeles har vi bare sett

starten. Også den aldrende Playstation 2 har stått for noen glitrende spillopplevelser i løpet av året, og et spill som Guitar Hero tok vel de fleste på sengen. Det har også vært en rekke skuffelser i år, og som alltid er det noen spill som ikke lever opp til forventningene og noen spill som ender opp med å ikke bli lansert i det hele tatt. Alle med en liten alv eller orc i magen har gledet seg stort til World of Warcraft: The Burning Crusade, men rett etter sommeren ble det sørgelig tydelig at også her snakket vi om 2007.

Vi i Gamereactor har uansett hatt et herlig spillår. Vi har fått spille noen av de mest stemningsfulle spillene noensinne i The Elder Scrolls IV: Oblivion og Shadow of the Colossus. Gears of War innfridde de enorme

forventningene vi hadde, og vi har rocket hardere enn på Iron Maiden-konserten i Drammenhallen på 80-tallet med begge Guitar Hero-spillene. Vi er nå inne i en periode hvor Nintendo Wii endelig har fått sin premiere, Xbox 360 har begynt å få et solid fotfeste blant utviklerne og vi har Playstation 3 rett rundt hjørnet. PC-spillerne har også mye bra å se frem til, ikke minst fra våre egne gode venner i Funcom med Age of Conan: The Hyborian Adventures.

Selv om ikke alt vi har ventet på kom ut i 2006 er vi fornøyde med året som har gått. På de neste sidene skal vi oppsummere redaksjonens favoritter, og kanskje du kan plukke opp noen spilltips som har flydd under din egen innkjøpsradar.

**\_Frode Haugen**



**GEARS OF WAR 2**  
Det er så vidt Gears of War har funnet veien til butikkhyllene før produsenten Cliff Bleszinski antyder at de jobber med en oppfølger. Selvsagt ikke noe vi klager over - så gode spill vil vi alltid se mer av.

# 1. GEARS OF WAR

**Epics lekre actionfest til Xbox 360 er årets beste spill!**

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC GAMES** Utgiver **MICROSOFT** Gamereactors karakter **10/10**



**V**oldsomt muskuløse, i overkant arrete og innbitte karer som grynter frem sine replikker fremfor å snakke vanlig.

Dette kan fort bli fryktelig pinlig i feil hender, men Epic och produsenten Cliff Bleszinski vet nøyaktig hvordan man balaserer på kniveggen.

Det gjør Gears of War til en utrolig kul opplevelse når Marcus Fenix og hans tapre menn begir seg ut mot Locust, den kjipeste

fienden vi sett siden Killzones Hellghost-soldater. Det bannes over en lav sko og soldatene er akkurat så harry som den mest rendyrkede amerikanske actionfilm, men det funker. De er troverdige.

Gears of War er det første spillet på markedet som støtter den mye omtalte Unreal 3-grafikkmotoren, og det syns veldig godt. Spillet er så utrolig lekkert, faktisk så pent at alle andre spill får stille seg i skammekroken, og det spørs om vi får se noe slikt igjen på lang tid.

uberegnelige, og morsomme å spille mot. A-knappen styrer hvordan du løper inn og ut av dekning på en mesterlig måte, og våpenbalansen er perfekt. Til og med spillere som er vant å spille skytespill med den overlegne mus/tastatur-kombinasjonen har blitt nyfrelste.

Også online fungerer Gears of War glimrende, og co-op delen er så mesterlig laget at det er en drøm. Takk, Epic for et spill som innfridde alle våre forventninger, og de var

## Gears of War er hemningsløst bra og leverer varene på alle områder...

Både det rent grafiske og designet på omgivelsene er så utrolig gjennomført og stemningskapende at det kan ta pusten fra en. Glimtene av fordums storslåtte bygninger gjør at situasjonen i spillet virker enda mer tragisk og dramatisk.

Det viktigste mer Gears of War er imidlertid ikke grafikk, stemning eller lyd, det er følelsen du får første gangen du plukker det opp. Alt stemmer bare så utrolig bra. Kontrollene sitter som er skudd, lagkameratene er faktisk nyttige, og fiendene har en AI som gjør dem

veldig høye i utgangspunktet. Gears of War er hemningsløst bra og leverer varene på absolutt alle områder. Epic har laget en moderne klassiker og allerede planlegges en oppfølger. Vi er i himmelen.

### JURYENS BEGRUNNELSE:

**Gears of War er så bra at det tok uker før en samlet redaksjon begynte å puste normalt igjen. Det kommer til å spilles daglig langt inn i 2007, og til tross for hard konkurranse var det aldri tvil. Utvilsomt årets beste spill.**



**HERLIG TEKNIKKPORNO** Vi vet at vi maser hull i hodet på de fleste om grafikken i Gears of War, men det er så milevis foran alt annet at vi klarer ikke la være...

## 2. THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



### En milepæl innen rollespill!

Plattform **PC, Xbox 360** Utvikler **BETHESDA** Utgiver **2KGAMES** Sjanger **ROLLESPILL** Utgitt **24. MARS**

**V**i ventet og ventet på oppfølgeren til The Elder Scrolls III: Morrowind, og allerede høsten 2005 skjønte vi at Bethesda var på riktig spor. Hvor bra sluttproduktet faktisk skulle bli hadde ingen våget å håpe på, men The Elder Scrolls IV: Oblivion tok publikum og anmeldere med storm.

Fra første øyeblikk man stiger ut fra kloakken og opplæringsdelen er ferdig skjønner man at dette spillet gir en ny dybde til ordet episk i spill sammenheng. Omgivelsene er utrolig vakre, og det første møtet med den gigantiske verdenen

ble nytt i andakt og stillhet. Etter flere ukers spilling hadde vi fremdeles ikke sett alt, gjort alt eller løst alle oppdragene. Disse er også langt mer varierte enn det man ofte ser i tilsvarende spill, og de aller fleste karakterene i den gigantiske verdenen har en eller annen funksjon.

Historien er The Elder Scrolls IV: Oblivion er selvsagt også med på å gjøre spillet til et mesterverk, og til enhver tid skjer det noe ett eller annet sted. Ikke bare i hovedfortellingen. Spillet er et formidabelt overflodshorn av underholdning, og Bethesda har allerede begynt å levere påfyll.

Det blir nok lang tid til vi får se en oppfølger her, men med så mye og ta av, og jevnlig oppdateringer skal vi klare oss noen år. Bethesda har nok en gang bevist at de nok er verdens beste utvikler av offline-rollespill, og la oss håpe de fortsetter å fokusere på det.

#### JURYENS BEGRUNNELSE:

**The Elder Scrolls IV: Oblivion er teknisk overlegent det meste lansert i år, og med flere hundre potensielle spilltimer er dette ikke langt unna den komplette perfektjonisme...**

## 3. SHADOW OF THE COLOSSUS

### Kjempenes visuelle triumferende revansje!

Plattform **PS2** Utvikler **SCEI** Utgiver **SCEE** Sjanger **EVENTYR** Utgitt **15. FEBRUAR**

**N**ei, Shadow of The Colossus er ikke en direkte oppfølger til ICO, men likevel føles det som en triumf for utviklerne av det sørgelig forbigåtte spillet. Med en nydelig historie og ikke minst en uvanlig intelligent måte å fortelle den på, har dette blitt et spill vi har blitt oppriktig glad i. Det har fått en hedersplass i spillhyllen.

De enorme kjempene som skal slås for at din kjære får livet tilbake, er ikke bare storslåtte i ren fysisk størrelse, de åpnet også får en helt ny måte å spille på. Alle konvensjoner måtte kastes på båten og man måtte tenke helt nytt. Forfriskende, banebrytende og forheksende, og et spill man ikke klarer å legge fra seg før man er ferdig. Med slike utviklere fremdeles aktive er det håp for en spillverden som ofte ser ut til å stagnere, og SCEI har befestet sin posisjon som geniale og utradisjonelle stemningsskapere som få i dag kan konkurrere med.

#### JURYENS BEGRUNNELSE:

**Shadow of The Colossus var ikke bare annerledes, vakkert, stemningfullt og episk. Det var også genial, gjennomført underholdning. Et spill man blir glad i.**



## ÅRETS DESIGN



### 1. SHADOW OF THE COLOSSUS

#### Playstation 2s vakreste eventyr

Plattform **PS2** Utvikler **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**  
Utgiver **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** Sjanger **EVENTYR** Utgitt **15. FEBRUAR**

Shadow of the Colossus sendte oss ut på en reise langt bortenfor den kommersielle hovedveien. Designet tok pusten fra redaksjonen umiddelbart, bare ideen til konseptet var skremmende god. Når det viste seg at det fungerte utmerket hoppet våre spillhjerter over et par slag. Det mystiske landets 16 vandrende kjemper er nydelige skapninger. De er hvileløse voktere som vandrer i det forbudte land, og når du for første gang får øye på en i tåken, stopper verden i et kort øyeblikk. Hvis Shadow of the Colossus hadde utviklet seg til å bli et spill utelukkende bestående av bosser ville noe av det magiske forsvunnet. Heldigvis rommer designet mye, mye mer enn det du ser ved første øyeblikk. Shadow of the Colossus er delt inn i baner som inneholder kamper, gåter og ekstreme prøvelser. Her er presise hopp, hårreisende klatreturer, og vriene dueller med sverd og buer. Vi vil ha flere fjernliggende skyggelandskap!

### 2. LOCO ROCO

#### Pastellfarger og glad barnesang

Plattform **PSP** Utvikler **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**  
Utgiver **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** Sjanger **PLATTFORM** Utgitt **21. JUNI**

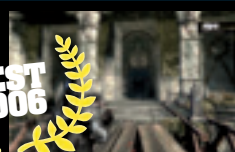


"Pocararjja am bernee, pocareef tjika darie tree ..." nynner de uskyldige stemmene mens vi tipper deres magiske verden mot høyre og venstre. Sonys puzzle-perle er fylt til randen med hemmelige huler, små og nærmest ugjennomtrengelige passasjer, usynlige murer og gjemte bonusting. Idet brettets crescendo nærmer seg fylles høytalerne med en ekstremt funky gitar og et par klappende hender. Overraskende nok viser det seg raskt at Loco Roco har et avansert design der omfanget og størrelsen på brettene ligger langt over forsteintrykket. Det er intuitivt, enkelt og blodig vakker.

### 3. GEARS OF WAR

#### Tidens lekreste krig - noensinne

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **17. NOVEMBER**



Hostens store høydepunkt er det synlige beviset på at ikke bare handler om oppløsning og detaljnivået på teksturene. Vel så viktig er måten omgivelsene er designet og hvordan dette i samspill med stemningen bidrar til å løfte Gears of War til uante høyder. Temaet designerne har hatt i bakhodet gjennom hele prosessen er tydeligvis noe slikt som "ødelagt storhetstid". Når man vandrer gjennom byruinene ser man hele tiden glimt av fordums storhet, og ruinene bærer preg av å en gang ha vært vakre og storslåtte bygninger. Konklusjonen er enkel. Mørket har aldri vært så skremmende!

## ÅRETS TEKNIKK



### 1. GEARS OF WAR

#### Ikke bare ser det strålende ut...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **17. NOVEMBER**

Avansert og velfungerende granatkasting supplert med en enkel kontrollfunksjon sender Gears of Wars rett inn i toppsjiktet i denne kategorien. Beskrivelsen "enkel" er for øvrig litt misvisende, selv om du raskt kommer inn systemet tar det lang tid å perfektionere de forskjellige manøvrene til Marcus Fenix. Det taktiske kampsystemet er kun ett av aspektene som får deg til å klamre deg fast i stolen. De forskjellige våpnene har alle sine forskjellige og nyttige bruksområder, og selv om ikke arsenalet er veldig stort, vet du til enhver tid hva du skal bruke. Overraskende nok er det også mye variasjon i Gears of War, spesielt sammenlignet med andre spill i samme sjanger. Teknisk sett er Gears of War briljant og en oppvisning i hvordan utvikle et nydelig spill, som også er proppfullt av engasjerende innhold, og en presentasjon som kan ta pusten fra de fleste. Spillet er en umiddelbar klassiker og det har vært verdt å vente så lenge.

### 2. BLACK

#### Criterion presser gull ut av Playstation 2

Plattform **PS2** Utvikler **CRITERION** Utgiver **EA**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **23. FEBRUAR**

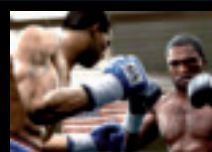


Selve ideen i Black er helt fabelaktig god. Ta alle kule skytescener fra alle fete filmer fra 80-tallet og til i dag, og putt dem inn i ett og samme spill. Black er rett og slett en ren hyllest til Hollywood-action. Glem alt om taktiske avgjørelser og kommandering av medsoldater. Her har realismen måttet vike for underholdningen - Black er høyeksplosiv action fra ende til annen. Likevel har skaperne klart å få de tekniske elementene til å fungere på et plan hvor hvem som helst kan glede seg over dem. Som sagt - ideen bak Black er fabelaktig, og utførelsen er hakket bedre. Svart er årets motefarge - i tekniske kretser.

### 3. FIGHT NIGHT ROUND 3

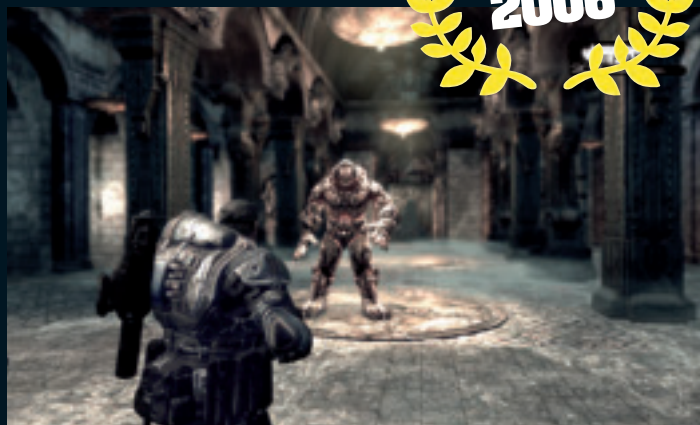
#### Boksing har aldri sett bedre ut

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EA** Utgiver **EA**  
Sjanger **SPORT** Utgitt **9. MARS**



Fight Night Round 3 ble utviklet på toppen av et allerede sterkt fundament. Nummer tre i serien hentet inspirasjon fra de to yngre brødrene og la til noen nye triks. Allerede fra første runde kjennes det riktig godt å dele ut svingslag, jabber og uppercuts i kombinasjoner mens kommentatoren skriker i ren og skjær glede av oppvisningen. Den grafiske overflaten ser helt strålende lekker ut, og når svetteperlene spruter i slow motion til alle kanter etter en venstre hook, så kan vi ikke annet enn å legge fra oss kontrollen for å gi stående applaus. Teknisk sett er dette noe av det beste vi har sett.

## ÅRETS LYD



### 1. GEARS OF WAR

... det høres fantastisk ut også!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **17. NOVEMBER**

Lyd er definitivt en av de mer undervurderte effektene i spilluniverset. Som regel begrenser vi oss til enkle adjektiver når dette skal beskrives i anmeldelser og undersøkelser. Da vi satte i gang med testingen av Gears of War var det bare å finne frem synonymene til bra og flott. Lydeffektene er nemlig overveldende og i samspill med det orkestrale lydsporet nærmer vi oss lydhyggemiljøet. Før Gears of War var lyden av natt noe idyllisk. Vind i trærne og den distanserte lyden av trafikk. I dag hører vi flaggermusliknende og blodtørstige skapninger med en gang nattens mulm og mørke sniker seg frem. Ikke nok med at farene kommer skrikende fra himmelen, fra provisoriske hull i bakken kan du høre en ekkel murring, plutselig kaster locust-monstrene seg over deg. Til tross for dette marerittscenariotet skrur vi opp volumet og kryper opp i sofaen. Vi spisser ørene og tar ladegrep. Time to take out the garbage!

### 2. COMPANY OF HEROES

Lyden av krig

Plattform **PC** Utvikler **RELIC ENTERTAINMENT** Utgiver **THQ**  
Sjanger **ROCK** Utgitt **29. SEPTEMBER**



Lyden er i en klasse for seg selv når det kommer til denne sjangeren. Nei, det er ikke den intetsigende krigssymfonien som ligger i bakgrunnen vi sikter til, det er kampløden som nærmest er integrert i actionsekvensene. Lyden er en todelt opplevelse. Punkt nummer 1 er det realistiske preget lyden bidrar med, nummer 2 og desto mer interessant er hvordan lyden fungerer som varslingsystem. Ved å være årvåken ovenfor nærliggende lyder vil du kunne spare deg for noen svært ubehagelig overraskelser. Company of Heroes ER lyden av krig.

### 3. TEST DRIVE UNLIMITED

Nesten bedre enn virkeligheten!

Plattform **XBOX 360, PC** Utvikler **EDEN** Utgiver **ATARI**  
Sjanger **RACING** Utgitt **8. SEPTEMBER**



Test Drive Unlimited bryter lydturen og ikke minst fartsgrensen. I motsetning til i de siste årenes førti identiske gatebilspill foregår dette i all hovedsak på landevei, og det er morsommere å kjøre fort på brede landeveier enn i små bakgater det hele i samspill med nærmest autentiske billyder.

Følelsen du sitter inne med når motstanderen forsvinner i bakspeilet kan kun måle seg med blodet som bruser når det viser seg at kjøretøyet ditt har flere krefter under panseret. Hohohohohohoi! Gassen i bønn og vind i håret, vi snakkes ved målseilet.

## ÅRETS MUSIKK



### 1. DRØMMEFALL

Norske Funcom stiller med årets beste musikk

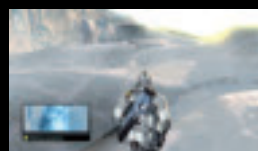
Plattform **PC, XBOX** Utvikler **FUNCOM** Utgiver **KE MEDIA**  
Sjanger **EVENTYR** Utgitt **28. APRIL**

Drømmefall: Den Lengste Reisen frarøvet oss noen av de magiske øyeblikket vi lenge drømte om. Fraværet av de definerende øyeblikkene som oppfordret til nysgjerrighet og engasjement ble erstattet av en overfladisk presentasjon der gameren ble satt på sidelinjen. Resultatet av det som nærmest er en hybrid mellom spill og film å regne slo ut både på den positive og negative skalaen. Det som står igjen i ettertid er de fantastiske dialogene, som sammen med musikken skaper en nærhet til karakterene det er vanskelig å ikke applaudere. Lyddesignet er av ypperste kvalitet med lydsekvenser som understreker og støtter opp om stemningen. Selv støysekvensene vitner om at vi besitter et produkt av høyeste klasse innenfor sitt felt. De små skuffelsene er et annet kapittel, musikken i Drømmefall: Den lengste reisen er absolutt top notch, og det skal godt gjøres å grave frem noe som overgår dette. Verdensklasse.

### 2. SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Glem Sam Fisher, her spiller musikken hovedrollen

Plattform **MULTI** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **20. OKTOBER**



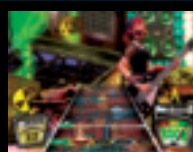
Splinter Cell: Double Agent er ikke akkurat synonymt med fengende musikk. Vi tenker først og fremst på angstfylt skyggesmyking og rå fengselsslagsmål. Realiteten er den at Sam Fishers verden favner om mer enn undercover historier og lysskye allianser. Musikken og

lydbildet i Splinter Cell: Double Agent fortjener all den honnør det er mulig å oppdrive. Her snakker vi elementer i serien som alltid har fått gode skussmål, men i Double Agent krysser vi skillet mellom bra og utrolig bra. Sam Fisher har hovedrollen, men når det kommer til stemningen retter vi søkelyset på musikken.

### 3. GUITAR HERO

Årets rockepakke!

Plattform **PS2** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **RED OCTANE**  
Sjanger **ROCK** Utgitt **7. APRIL**



Det nærmeste vi kommer en selvskreven kandidat i denne kategorien. Redaksjonen fikk i løpet av noen korte uker de nye medlemmene Richie Blackmore, Toni Iommi og Tom Morello. Samtidig som vi spilte den ene soloen etter den andre vokste engasjementet og konkurranseinstinktet. Guitar Hero dro med seg en overdose av geniale rock'n'roll låter og et velprodusert konsept. Med et var det like naturlig å blande overtoner med tunge riff, forbløffe med kjappe slag og henge i vib-armen som å styre analoge spaker og trykke på x etterfulgt av o. En solid musikkpakke for oss som er glad i rock n' roll!

## ÅRETS OVERRASKELSE



### 1. GUITAR HERO

At rock på PS2 skulle bli så bra...

Plattform **PS2** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **RED OCTANE**  
Sjanger **ROCK** Utgitt **7. APRIL**

At vi i redaksjonen er nerdete råder det ingen tvil om. Det har det aldri gjort. Men når vi står med det ene beinet på kontorbordet med en svart plastgitar rundt halsen og headbanger sint til Smoke on the Water, har vi nådd et helt nytt nivå. Spillet vi snakker om er selvfølgelig Guitar Hero fra utvikleren med det kledelige navnet Harmonix. At en svart plastgitar skulle gjøre oss så avhengige av et spill, hadde vi aldri trodd, men Guitar Hero var rett og slett dødsrått. Tidligere har vi spilt luftgitar og når vi nå fikk et fett spill samt en stilig plastgitar i en og samme pakke, var vi solgt og spillingen har ingen ende tatt. Slagere som Deep Purples "Smoke on the Water", Motörheads "Ace of Spades", Judas Priests "You got Another Thing Coming", Ozzy's "Bark at the Moon", Megadeaths "Symphony of Destruction" og Black Sabbaths "Iron Man" har gjort oss til mestere og ingen kan nå spille like godt som oss... tror vi nå i alle fall...

## ÅRETS ONLINESPILL



### 1. GEARS OF WAR

Locust dør bra online også

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **17. NOVEMBER**

En hel verden ga dette spillet toppkarakter og vi i Gamereactor kunne ikke være dårligere. Hvordan kan et spill få så enormt god respons fra en unison spillverden? Jo, for det første har spillet en fet grafisk overflate, heftige actionelementer og en überfengende historie man ikke kan gå glipp av. Det er en ting vi også må ta med i denne skryten og det er multiplayer-funksjonen. Den er intens med et rålekkert banedesign. Med ti store kart går man ikke lei med det første, og kan holde koken i mange måneder og tar vi ikke helt feil, vil det nok komme til flere spennende kart over Marketplace. Med dette kan vi ikke annet enn å gi spillet førsteplassen som årets onlinespill. Epic og Microsoft har sørget for å gi gamere verden rundt et spill i toppklasse. Det er ikke uten grunn at dette selges i store kvanta, og sjansen er stor for å finne et eksemplar under mangt et juletre i år. Hva mer enn dette kan vi ønske oss?

### 2. SAINTS ROW

Første vellykkede GTA-kclone

Plattform **XBOX 360** Utvikler **VOLITION** Utgiver **THQ**  
Sjanger **Action** Utgitt **1. SEPTEMBER**



Det har til nå blitt lansert mange Xbox 360 spill. Dette gjelder også spill som prøver mot store suksesser, for eksempel Grand Theft Auto-serien. Ett Xbox 360 spill som virkelig tok oss på senga var uten tvil Saint's Row. Men en GTA-lignende stil med massiv action, god historie, heftige kamper og en

enorm frihet, kan vi ikke unnvære og ta med dette spillet som et av årets store overraskelser. At en GTA-kclone skulle bli så bra, hadde vi med andre ord ikke trodd og med Saint's Row spennende i maskinen er den perfekte underholdningen et faktum.

### 2. TEST DRIVE UNLIMITED

Tidens vakreste onlineøy

Plattform **XBOX 360, PC** Utvikler **EDEN** Utgiver **ATARI**  
Sjanger **RACING** Utgitt **8. SEPTEMBER**



Tenk deg å få muligheten til å cruise i en fet Ford Thunderbird med en topptrimmet motor på Stillehavsoya Oahu. Se palmene og solnedgangen flakke forbi deg mens havbrisen kjærtegner deg i håret. Dette har du muligheten til i Test Drive Unlimited og ikke bare kan du cruise i singleplayer,

men du kan gå online og det er da først spillet virkelig viser sin glans. Kjemp med nebb og klør med motstandere fra alle verdens hjørner for å sikre deg en plass blant toppen av kjørere på den eksotiske øya. Test Drive Unlimited havner på en fin andreplass på listen vår.

### 3. LOCO ROCO

Sjarmoffensiv til PSP

Plattform **PSP** Utvikler **SCEE** Utgiver **SCEE**  
Sjanger **PUZZLE** Utgitt **21. JUNI**



Med karakteren 9/10 kan vi ikke la være å ta med dette bærbara spillet som ett av årets store overraskelser. PSP'en har endelig klart å bevise at spill kan se flott ut og med et gameplay som virkelig fenget både store og små, måtte dette spillet få tredjeplassen på listen vår. Designet, musikken og

tonnevis med utfordrende oppdrag satte en hel verden klasket til PSP'en i hånda, deriblant en rekke av redaksjonens medlemmer. Vanedannende spill burde det komme flere av og vi venter nå spent på toeren som vi håper blir like bra som eneren.

### 3. BATTLEFIELD 2142

Nesten like bra som originalen

Plattform **PC** Utvikler **DICE** Utgiver **EA**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **19. OKTOBER**



Bernt har nok en gang klart å skrike såpass høyt at vi har hørt han helt fra Trøndelag til Oslo. Denne gangen skriker han om Battlefield 2142, og denne gangen har han blitt hørt. Etter at spillet kom ut i oktober har vi ikke hørt annet enn hvor bra Battlefield 2142 er, og hvor fiink Berntegutt er i sitt nye skumle skytespill, så

vi får la han få viljen sin. Aller helst ville den krigerske trønderen at spillet skulle ha kommet på førsteplass, men det var vi ikke helt enige i. Men fra spøk til alvor - BF2142 byr på en solid dose onlineaction, og er absolutt verdt en plass på denne listen.

## ÅRETS BÆRBARE



### 1. NEW SUPER MARIO BROS

#### Beste Mario på mange år

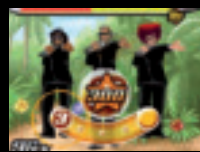
Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO**  
Sjanger **PLATTFORM** Utgitt **30. JUNI**

Ikke siden 1992 og Super Mario Land 2 har Mario egnet seg i plattformspill i to dimensjoner. Tydeligvis var det tid for å endre på dette syntes Nintendo, og satte samme personer som en gang i tiden utviklet Mario-spillene til å lage et nytt. Resultatet kunne ikke ha blitt bedre. Hele fyrverkeriet starter med den humoristiske introen der prinsessen Peach blir bortført av Bowser Junior og allerede nå ser du fort at dette kommer til å bli en artig opplevelse. Det er akkurat denne Nintendo-magi som fikk de fleste av oss til å begynne å spille disse fengende spillene i utgangspunktet. New Super Mario Bros gir oss med andre ord alt hva vi måtte begjære med stor variasjon, klassisk spillglede, fargesprakende grafikk og litt til. Med andre ord, det er ikke rart at førsteplassen på listen over årets bærbare spill går til New Super Mario Bros. Om du ikke allerede har sikret deg et eksemplar, så er det bare å løpe ned på butikken å kjøpe.

### 2. ELITE BEAT AGENTS

#### Rytmask japansk galskap...

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO**  
Sjanger **MUSIKK** Utgitt **6. NOVEMBER (USA)**



Noen av de mest ihuga Nintendo-fansene har nok Osul Tatakae! Ouendan, et sprøtt og morsomt rytmespill til DS, og Elite Beat Agents byr på mye av den samme moroa. Rytmegymnastikk for fingrene, hysterisk bra låtutvalg og cut-scener som får deg til å le så mye at du faller av stolen. Elite Beat Agents er et typisk eksempel på en god idé som fungerer uavhengig av verdensdel, og liker du ikke dette bør u seriøst vurdere humøret ditt. Det er det eneste spillet i vår kåring som ikke allerede er lansert i Europa, men vi måtte bare ha det med. Anbefales på det varmeste. Det har imidlertid ingen europeisk dato enda, men bestill det fra USA.

### 3. LOCO ROCO

#### Vi blir aldri lei den gule ballen...

Plattform **PSP** Utvikler **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**  
Utgiver **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** Sjanger **PLATTFORM** Utgitt **21. JUNI**



Vi har tidligere lovprist dette spillet, men kan bare ikke få lovprist det nok. At Loco Roco også befinner seg på denne listen skulle nesten bare mangle, for med den populariteten man finner blant redaksjonens medlemmer, så var det på sin plass. I juleferien skal Frode på tur til Coco Loco Island på Filipinene (hent sant), og vi forventer selvsagt et postkort hvor vi da får se vår egen redaktør spille litt Roco Loco på Coco Loco Island, iført en elegant Poco Loco-tskjorte. Mens han drikker en kaldoco øloco. Uansett, god tur til Frode, og forresten, Poco Loco Coco Roco eller hva det het, er innmari fett.

## ÅRETS STORY



### 1. SUIKODEN V

#### En historie å fortape seg i

Plattform **PS2** Utvikler **KONAMI** Utgiver **KONAMI**  
Sjanger **RPG** Utgitt **22. SEPTEMBER**

Shui Hu Zhuan er en gammel saga med virkelighetsbakgrunn fra 1300-tallets Kina. På lik linje med Sanguo Yanyi (historien bak Dynasty Warriors) har den inspirert et flertall spill og mest kjent er nok Suikoden. Likt de tidligere spillene i serien handler Suikoden IV om 108 helter som samles for å beseire urettmessige handlinger og undertrykkelse. Men tross de grunnleggende likhetene er det en helt ny historie og et fabelaktig karakterdesign. Dialogene i spillet er gode og musikken er stemningsfull, som igjen gjør oss mo i knærne. Selv om spillet er litt kort og vi brukte "bare" 30 timer på å gjennomføre det, er vi ikke skuffet. Vi er faktisk sugne på å spille igjennom det en gang til bare for å få med oss all den sjarmende dialogen. En ting vi ikke ble like imponerte over var det gammeldagse gameplayet, men historien er det ingenting å si noe på. Lang og innholdsrik, kompleks og fengslende.

### 2. CANIS CANEM EDIT

#### Bølette kostskoleaction

Plattform **PS2** Utvikler **ROCKSTAR** Utgiver **ROCKSTAR**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **27. OKTOBER**



... eller skal vi kalle det for Bully. I hvert fall het spillet det inntil Rockstar ble for feige etter massiv kritikk fra alle verdens hjørner (les: USAs konservative). For de av dere som ikke vet hva spillet handler om, kan vi med en gang si at hovedfokus er lagt til mobbing. Her møter vi en ung gutt med navn James Hopkins og hans sørgmodige liv på internatskolen Bullworth Academy. En gjeng finner ut at han er et lett mobbeoffer, og krigen er i full gang med den ene turen inn til rektoren etter den andre. Historien i spillet er variert og bra og det fører til en god stemning som drar deg med videre i spillet.

### 3. DRØMMEFALL

#### Norsk fortellerkunst på sitt beste...

Plattform **PC, XBOX** Utvikler **FUNCOM** Utgiver **KE MEDIA**  
Sjanger **EVENTYR** Utgitt **28. APRIL**



Den Lengste Reisen er et av de spillene som har satt Norge på kartet i spillindustrien og det kan vi takke Norske Funcom for. I en årrekke har de vært med på notene, og her finner vi Anarchy Online med alle de tilleggspakkene som måtte finnes, eventyrspillet Longest Journey og nå til sist Longest Journey: Dreamfall som det heter så fint på engelsk. Som vanlig er historien unik og stemningskappende. Funcom har hatt en fin tendens til å skape stemningsfulle spill og Drømmefall flegger seg på en fin tredjeplass. Det er ikke uten grunn at vi gleder oss så veldig til Age of Conan. Funcom vet hva de driver med.

## ÅRETS SKUFFELSE



### 1. FINAL FIGHT: STREETWISE

**Kjipt, stygt og døden for en hel sjanger**

Plattform **PS2, XBOX** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM**  
Sjanger **SLÅSSING** Utgitt **6. APRIL**

Final Fight, Streets of Rage og Double Dragon har vært lokomotivene innen den underholdende beat'em-up-sjangeren, og med et nytt Final Fight-spill skulle endelig fordums storhetstid igjen skinne. Så feil er det altså mulig å ta. Sjangeren er nå om mer død enn den var før lanseringen av spillet. Grafisk sett ser det ut som noe som er trukket ut av røvva på en Commodore 64, forsøket på å lage en handling er så totalt grusomt at David Hasselhoff fremstår som et geni innen logiske sammenhenger, og karakterene er så latterlige at alle andre spillkarakterer fremstår som potensielle Oscar-vinnere. Til og med Serious Sam kunne vært med her og hevet seriositeten mange hakk, og det er vel ikke akkurat innen dialog han pleier å fremstå som seriøs. Capcom klarer til og med å rote det til når du får det originale spillet som en bonus. Animasjonene suger, kontrollene er håpløse og både PS2 og Xbox burde kunne kjøre dette uten hakking. Slapt. Ikke undervurder gamere...

### 2. SENSIBLE SOCCER

**Tiårets største fotballnedtur...**

Plattform **PC, PS2, XBOX** Utvikler **KUJU** Utgiver **CODEMASTERS**  
Sjanger **SPORT** Utgitt **9. JUNI**



Endelig skulle Codemasters bringe den fantastiske fotballserien Sensible Soccer tilbake, og alle fotballhjerter gledet seg. De store, og alltid like festlige, hodene var tilbake, men det var også alt annet. Noe nytt hadde vi forventet i 2006. Dermed ble Sensible Soccer 2006 et kjedelig tilbakeblikk på et spill som kanskje ikke var så fantastisk likevel. I dagens fotballspill er vi vant til en lekker presentasjon og uendelige tilpasningsmuligheter, men her var det ingenting. Litt moro i multiplayer var det riktignok, men ikke i nærheten av den retromoroa vi hadde forventet. Kanskje nok et eksempel på at alt ikke var bedre før...

### 3. BROKEN SWORD 4

**Ulogisk og irriterende comeback**

Plattform **PC** Utvikler **REVOLUTION** Utgiver **THQ**  
Sjanger **EVENTYR** Utgitt **15. SEPTEMBER**



Greit nok, smaken er som baken, og den er definitivt delt, men som noen redaksjonsmedlemmer så fint påpekte det: graver du langt nok inn skal du se du treffer på dritt uansett. Frode synes Broken Sword: The Angel of Death faktisk var et helt ok eventyrspill, men resten av redaksjonen er svært uenig.

Gamereactor er et demokrati og derfor stikker spillet av med tredjeplassen som årets skuffelse. Oppgavene du skal løse er ulogiske og tullete, handlingen er stillestående og kjedelig, og karakterene har null dybde. Dermed mangler spillet alle de elementene som utgjør et klassisk eventyrspill. Grafikken orker vi ikke begynne å snakke om en gang...

## ÅRETS VERSTE



### 1. 24: THE GAME

**Jack Bauer burde holdt seg til tv-serien**

Plattform **PS2** Utvikler **SCEE** Utgiver **SCEE**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **15. MARS**

Kjære Jack Bauer, eller Kiefer Sutherland. Hva har dere gjort? Hva har vi gjort for å fortjene dette. I mange timer har vi fulgt dere trofast på tv-skjermen, og når det endelig kommer et spill, så er dette takken. Mange av stemmene fra serien er med i spillet uten at det hjelper nevneverdig. Det høres så uinspirert ut, man godt hadde klart seg uten. Hvis dette var så kjedelig å være med på, så burde dere kanskje overlatt det til noen andre. Spillteknisk er det også mye å utsette. Minispillene er et hån mot alle som lager denne typen spill, og forsøket på å rappe litt fra Grand Theft Autos eksellente bilkjøring er fullstendig håpløs. Kjørefølelsen i 24: The Game er kanskje den dårligste i nyere spillhistorie, og da har vi regnet med 18 Wheeler. Actionsekvensene er ikke mye bedre og i løpet av de få timene spillet varer, er det bare å peke våpenet i retning skurkene, trekke av og så er du videre. Sjelden har et større potensiale blitt rotet mer bort...

### 2. GANGS OF LONDON

**Ultrakjedelig ultravold**

Plattform **PSP** Utvikler **SCEE** Utgiver **SCEE**  
Sjanger **ACTION** Utgitt **30. AUGUST**



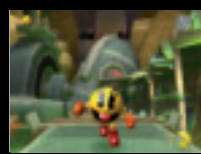
Vi fryktet det, og vi fikk helt rett. Dette kunne jo ikke gå bra. Gangs of London er bygget på en god idé, men det hjelper så lite når spillet fra begynnelse til slutt er dørgende kjedelig. Det hjelper ikke å ha mange interessante elementer i spillet når alt bare stinker.

Historien er også komplett usammenhengende, og man skal ha meget fri fantasi for å knytte det sammen til en helhet. Til tross for at spillet faktisk er utviklet kun for PSP, har man gjort en fryktelig dårlig jobb på å få dem til å fungere. Mesteparten av tiden sitter man og banner og steiker over ting som ikke er som det skal, og da er det duket for plass på denne listen...

### 3. PAC-MAN WORLD 3

**For lett, for kjedelig og for rotete**

Plattform **PC, XBOX, PS2, GAMECUBE** Utvikler **BLITZ** Utgiver **NAMCO BANDAI**  
Sjanger **PLATTFORM** Utgitt **26. MAI**



Man skulle jo tro at alle gjensyn med Pac-Man var gledelig gjensyn, men slik ble det ikke med Pac-Man World 3. For det første: hvem vil egentlig ha et spill som er så lett at du kunne ha spilt gjennom med bind for øynene og hendene i håndjern? Ikke vi i hvert fall, men kanskje hvis du må ha med mor eller far for å kjøpe et 3+ spill, og ikke har utviklet gripeevne ennå, så kan du finne noen orsmå utfordringer. Både kontroll og kamera prøver å gjøre sitt beste for å rote det til for deg, men til og med med denne frustrasjonen på toppen av alt, blir det bare kjedelig. Utrolig kjedelig, sovndyssende kjedelig, på grensen til det som burde vært ulovlig kjedelig.

# FRAGS = CASH



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win. It's a bit like golf. But with more blood.

Register now and try our service, free of charge.

**gamelio.com**  
PC-GAMING WITH MONEY-AT-STAKE



**Master**



your swords

**Master**



your guns



# REDSTEEL™

**THE WEAPON IS IN  
MASTER IT!**

**YOUR HAND,**



Redsteelgame.com  
exclusively on

**Wii™**



**UBISOFT™**

# Anmeldelser

## The Legend of Zelda: Twilight Princess

For første gang i historien er Zelda en lanseringstittel, og Link gjør en solid debut på Nintendo Wii



### Duck Hunt 2

Ja, som dere ser, så er dette oppfølgeren til gode gamle Duck Hunt. Denne gangen reiser vår stolte jeger på andejakt i Hiroshima, men endene ser ikke ut til å ha tatt særlig stor skade av atombomben. God jakt.

### Informasjon

**Plattform** Nintendo Wii

**Utvikler** Nintendo

**Utgiver** Nintendo

**Sjanger** Eventyr

**Utgis** Ute nå

**Antall spillere** 1

**Anb. Alder** 3+

**Testet versjon** PAL

**Pluss** Fantastisk historie, glimrende gameplay, flott verden, mange personligheter, god kontroll.

**Minus** Ingen tale, grafisk ganske dårlig, av og til litt vel nostalgisk gameplay.

**L**ink galopperer over det golve landskapet på sin stolte ganger Epona, mens en litt sakral melodi ruller opp i høytalerne. Han rir langs kanten av et juv - som om det skulle vært et symbol på Wii's egen skjebne - før han forsvinner ut av bildet. Når kameraet tar han igjen, er både Link og Epona borte, og det eneste vi ser er en ulv som uler mot en mørk søyle av energi som stiger til himmels. Åh, som jeg har lengtet. Frysningene har ikke omfavnet meg på denne måten på mange år. Endelig skal jeg ut på skikkelige eventyr igjen. Endelig er jeg tilbake i Hyrule.

Zelda-serien er en av de tyngste i spillverden. I snart 20 år har det gylne triangelet vært synonymt med trippel A. Denne gangen er Hyrule i ferd med å bli konsumert av en mystisk mørk kraft som svøper hele landet i et slør av evig skygge. Under dette sløret mister

menneskene sin fysiske bolig. De blir spøkelses. Ifølge legenden er det bare Den Ene som kan vandre inn i skyggen uten å bli et spøkelse. Og gjett hvem det er ...

Selvfølgelig. Du kan reise inn og ut av skyggen som du vil. Men du kan ikke beholde din menneskelige form når du blir trukket inn i mørket. Du blir et beist. En blåoyd ulv. Din oppgave er å reise inn i skyggen, vekke lys-åndene til live og fordrive mørkets krefter fra kongeriket.

Wii-kontrollen fungerer som Links sverd. Vift med kontrollen, og Link angiper - så enkelt er det. Det er mange ulike angrep og kombinasjoner å velge mellom, og det tar ikke lang tid før slossingen føles like naturlig som å gå kommando. Når du etter hvert får distansevåpen som sprettert, bumerang og bue, sikter du på skjermen som du gjorde i gode gamle Duck Hunt. Enkelt,

intuitivt og morsomt.

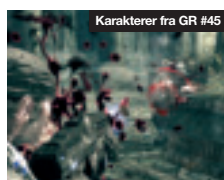
Av alle de Wii-spillene jeg har prøvd, syns jeg Zelda bruker den nye kontrollen best. Det er et avansert kontrollsystem, men det er likevel ganske enkelt å styre. Alt er bare en knapp, et rist eller en veiv unna. Men det betyr ikke at du må rydde ut av hele stua, jage kona på handlekur og blende alle vinduene for å spille - det er jo ikke eyetoy dette her.

Alle har sett bilder av Twilight Princess, så alle har fått med seg den store grafiske forskjellen. Denne gangen er Link flere nyanser mørkere enn han var i sukkersøte Wind Waker. Han er blitt mer voksen. Likevel, ved første øyeblikk ser ikke Twilight Princess spesielt bra ut. Nå skal det sies at jeg spilte på en 50" HDTV, og det er absolutt ikke optimalt for Wii. Når vi i tillegg har Gears of War friskt i minne, så ser dette faktisk ganske utdatert ut allerede. Men om man setter seg ned litt, og ser på den

### Frode mener

Zelda er en serie jeg liker veldig godt. Jeg har fulgt med på Links eventyr siden 64-dagene, og når det kommer til denne sjangeren så er det ikke mye som overgår den lille grønnkledde heltens med de spisse ørene. Links debut på Wii er et fremragende spill, og det beste kjøpet du kan gjøre ved lansering. **9/10**

**\_Frode Haugen**

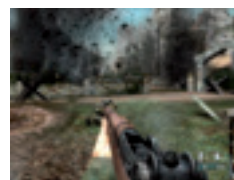


**Karakterer fra GR #45**

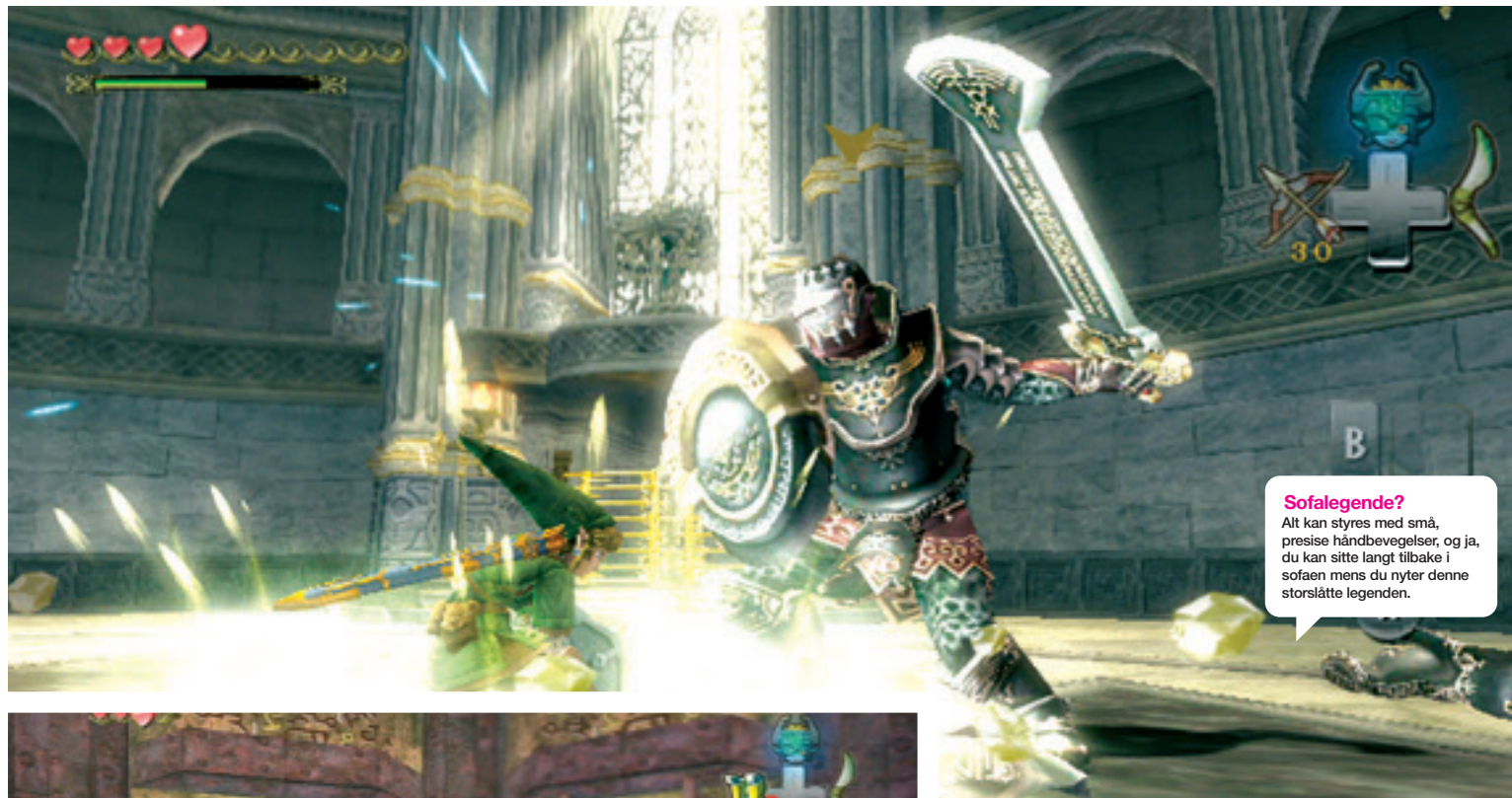
<b>Gears of War</b> Xbox 360 / Microsoft	10/10
<b>Fifa 07</b> Multi / EA	4/10
<b>Guitar Hero 2</b> PS2 / Activision	9/10
<b>Dark Messiah of Might &amp; Magic</b> PC / Ubisoft	8/10
<b>Battlefield 2142</b> PC / Electronic Arts	8/10



<b>Rainbow Six: Vegas</b> Xbox 360 / Ubisoft	9/10
<b>Killzone: Liberation</b> PSP / SCEE	8/10
<b>Sonic The Hedgehog</b> Xbox 360 / SEGA	3/10
<b>Medieval 2: Total War</b> PC / SEGA	8/10
<b>The Settlers 2</b> PC / Ubisoft	8/10



<b>Call of Duty 3</b> Xbox 360 / Activision	8/10
<b>Need for Speed: Carbon</b> Multi / EA	7/10
<b>Football Manager 2007</b> PC, Xbox 360 / SEGA	9/10
<b>Tony Hawk's Project 8</b> Xbox 360 / Activision	9/10
<b>Marvel Ultimate Alliance</b> PS2 / Activision	4/10



**Sofalegende?**  
Alt kan styres med små, presise håndbevegelser, og ja, du kan sitte langt tilbake i sofaen mens du nyter denne storslåtte legenden.



Når du er ulv styres Link på samme måte. Han får da en del andre egenskaper og muligheter, men samtidig en del begrensinger. Man kan for eksempel ikke snakke med andre folk i ulve-form. Istedet kan man snakke med dyrene i Hyrule, og endelig kan vi ha dype samtaler med alle hønene som kakler rundt i landsbyen.

fantastiske detaljrikdommen i kongeriket Hyrule, så blir en bare bergtatt. Når du galopperer på Epona tvers over en åpen gresslette, og ser skumringen legger seg over det enorme slottet langt der fremme. Da driter i alle fall jeg i alt som heter HD. Eventyr blir ikke stort bedre enn dette likevel. Vi visste på forhånd at grafikken ikke kom til å være i nærheten av Xbox 360, men artistisk sett er det få 360-spill som kan matche dette.

Om du er litt bevandret i Hyrule fra før, så lyder hele Twilight-ideen kjent. Det hele kan minne litt om A Link to the Past, hvor man reiste mellom to parallelle univers - et lyst og et mørkt. Nintendo har imidlertid ikke bare hentet inspirasjon fra sitt glimrende SNES-spill fra 1992, spillmekanikken er hovedsaklig influert av det fabelaktige Ocarina of Time fra 98. Det er i utgangspunktet et kjempekomplement, for Ocarina of Time er et av tidenes beste spill spør du meg.



### Wii eller GC?

Når man tester en ny konsoll er det viktig å skille mellom hva som er software, og hva som er hardware. Kan man like gjerne kjøpe dette til Gamecube? Er Wiimoten veldig viktig? Det er uten tvil et spill som må spilles, men om du over hodet ikke er interessert i en Wii, så er i alle fall Gamecube-versjonen verdt å teste.

Samtidig er det et tolv år gammelt mesterverk, og jeg hadde kanskje forventet en mer grunnleggende gameplaymessig fornyelse utover Wii-kontrollen. Enkelte aspekter i Twilight Princess virker dermed ganske nostalgiske for gamere med noen år på baken.

Hele historien fortelles for eksempel via tekst. Det kan selvsagt argumenteres for at det er farlig å legge stemmer på et spill som dette, og om plutselig prinsesse Zelda hadde fått den rustne whiskey-stemmen til Tara Reid, og Link hadde fått den cheesy røsten til Vin Diesel, så hadde det ødelagt hele greiene. Likevel så føles det litt gammeldags å sitte å trykke seg gjennom side opp og side ned med dialog og historie.

Nintendo tar en sjanse med Wii. De sjanser på at folk ikke lar seg blende av 1080p og High Dynamic Range. De

sjanser på at folk velger ny spillbarhet fremfor ny grafikkteknologi. Denne sjansen har de tatt før. Nintendo DS valgte en trykkfølsom skjerm fremfor en rå grafikkprosessor, og satt salgsrekorder over hele verden.

Som alle de andre spillene i serien er dette et episk eventyr av dimensjoner. Selv om jeg sitter igjen med følelsen av at presentasjonen kunne vært enda ett hakk bedre, så er det likevel noe av det beste du kan bruke pengene dine på for tiden. Nintendo diskler opp med et nytt kapittel i legenden om Zelda, og det er minst like bra som vanlig. Endelig skal jeg ut på skikkelig evetry igjen. Endelig er jeg tilbake i Hyrule.

**\_Carl Thomas Aarum**

**9/10**

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9  
**Tidens beste launchtittel?**

### Fjeld mener

Jeg elsker Link og alt han tar i, og dette er intet unntak. Wii-kontrollen fungerer strålende, eventyret er fullt av spennede vendinger og har en fantastisk historie. Både Carl Thomas og Frode er altfor beskjedne når de gir dette 9/10. Her råder det ingen tvil. **10/10**

**\_Borge Fjeld**

# Buzz: The Sports Quiz

Quiz-feberen er over

Plattform PS2 Utvikler Relentless Software Utgiver Sony Sjanger Party  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+



**K**onkurransinstinket vekkes med en gang de glødende mentometerknappene våkner til live. Deltagerne skuer på hverandre idet programlederen i Buzz: The Sports Quiz åpner den innledende runden. Hender, fingre og desperate blikk tar over rommet. Det som hevder at quiz er for puser burde revurdere sitt standpunkt snarest.

Den tredje omgangen av det interaktive quizshowet Buzz har tatt et ustøtt telemarksnedslag i redaksjonen. Denne gangen kretser spørsmålene rundt sportens verden. Her ligger alt til rette for en god dose underholdning. Buzz pluss sport burde være en garanti for suksess. Den gang ei.

Vi går tilbake til startstreken. Malen, konkurranseformen og reglene er kjente, men Buzz: The Sports Quiz har også fått en liten runde med make-up kosten. Den rutinerte spilleren vil fort registrere at det har sneket seg inn et par nye elementer. Her er det verdt å nevne prøvelsen der deltagerne konkurrerer om å komme raskest rundt verden, og funksjonen der du kan velge hvor mange poeng du vil satse på et gitt emne. Stiller du deg skeptisk til forandring? Fortvil ikke, det blir også gjensyn med de gamle klassikerne som 'poengbygging' og 'send bomben videre'.

Nå sitter kanskje du med en følelse av at Buzz: The Sports Quiz ikke er noe for deg ettersom dine sportskunnskaper er begrenset. En ting er sikkert, forkunnskaper er alltid en fordel, men selv en uten det store interessefeltet kan snuble inn en hel del poeng. Kan du derimot ikke skille herre- fra damefotball eller tennis fra



bordtennis er sjansen stor for at det holder med kun en runde av Buzz: The Sports Quiz.

Programlederen i det virtuelle spørreshowet er som vanlig mer fan av ris enn ros. Det kunne selvfølgelig vært morsomt, men det krever mer arbeid med replikker og timing. Når han lirer av seg fraser som "Du suger, spiller 2" for fjerde gang på fem minutter begynner vi å gå lei. Da det atpåtill viser seg at min gode venn spiller 2 svarte helt korrekt på spørsmålet og suser opp i ledelsen kommer det et unisont " Det gjør du også!" fra sofaen.

Det er i alt 5000 spørsmål fordelt rundt på en mengde spennende kategorier. Hvorfor sitter jeg igjen med følelsen av at min utgave mangler sånn cirka 4501 spørsmål? Er det kun tilfeldigheter og skjebnes ironi som gjør at jeg i løpet av et par runder kommer over de samme spørsmålene? Ikke vet jeg, men denne problematikken tok det atskillig flere runder før jeg berørte under seansen med Buzz: The Music Quiz.

Resultattavlen lyver ikke, forhåndsfavoritten Buzz: The Sports Quiz' prestasjon er langt under pari. Er det treningsopplegget som har slått feil eller har kanskje teamet bak utøveren smurt seg bort? Når alt kommer til at viser det seg at Quiz er Quiz.

..David Skovly

**5/10**

Graffikk 5 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 4  
Negativ formkurve

# Superman Returns

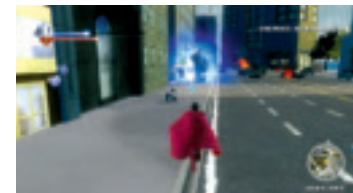
Ikke så veldig supert...

Plattform Multi Utvikler EA Utgiver EA Sjanger Action  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 12+

**E**n ny Supermannfilm rullet over de norske kinoeletterene for kort tid siden, og fikk strålende kritikker. Ikke så rart, for Brian Singer (X-men og X-men 2) ved roret har snekret sammen en svært underholdende actionfilm. Og selvfølgelig er det da også på sin plass med et spill med filmen som utgangspunkt. Electronic Arts har vært så heldige og fått kloa i rettighetene til Superman Returns, og vi vet jo alle hvordan spill basert på filmer ofte blir?

Superman Returns begynner relativt bra. Etter et kort bys spretter du opp i lufta og flyr som du aldri skulle ha gjort noe annet. Den første oppgaven som møter deg er å redde byen Metropolis fra en meteoerregnskur, noe som i og for seg er festlig de fem første minuttene. Dette virker som starten på et episk og storslaget eventyr. Om endeløs repetisjon av robot-kvesting og en tilfeldig boss-fights kan karakteriseres som episk, vel, da er jeg Supermanns hittil ukjente nevø.

Jo da, det er spennende å leke superhelt i Metropolis til å begynne med, men variasjon og dybde er et stort savn føler jeg. Oppdragene går som regel ut på å enten slukke branner i skyskraperne, eller å denge noen hissiges skrothauger (også kalt roboter). Man har hele tiden god kontroll over Supermann, men samtidig føler jeg også at det er et eller annet som mangler. Kanskje det ikke var noen god idé å gjøre Superman Returns til et sandkassespill. Parallellene til f.eks Grand Theft Auto serien er mange, i hvertfall på papiret. Gjør hva du vil, gå hvor du vil og lek akkurat så mye bajas som du orker. Mulighetene til å leke superskurk



fremfor superhelt er imidlertid minimale - enkelte gjenstander kan plukkes opp og brukes som våpen mot fiender, men bygninger ser ut til å være helt immune mot Supermanns overnaturlige krefter. Nå er det kanskje ikke alle som ønsker å leve ut sine vildeste fantasier som antihelt, men det hadde jo vært hyggelig å lagd litt leven også av og til.

Microsoft lovet oss at Xbox 360 skulle bli "the Zen of gaming", eller for å si det på en mer forståelig måte: The shit. Det kan godt være, men Superman Returns kan ikke akkurat stå som gallionsfigur for akkurat den påstanden. Spillet ser ut som et blankpolert Playstation 2 spill, med marginalt bedre teksturer og noen fjonge effekter. Det som skuffer enda mer er at det sliter med å holde en stødig framerate til tider - til og med ikke fartsfølelsen når man flyr og bryter lyduren er tilstedeværende. Spillet har en del å hente på den grafiske siden og kunne mildt sagt trenge en overhaling.

Det er vanskelig å sette fingeren på akkurat hva som gjør Superman Returns såpass middelmådig. Kanskje er det forventningene som ikke blir innfridd, kanskje er det de begrensede mulighetene man har til å snu Metropolis på hodet. Supermann-fans vil nok også bli en smule skuffet over historien i spillet. Selv om spillet bærer samme navn som filmen, er det dessverre ikke mye man drar kjensel på her. Borte er de halsbrekkende og overnaturlige stuntene som Superman foretar seg, og mellomscenene er heller ikke mye å skryte av. Ønsker du å leke superhelt foreslår jeg heller at du plukker opp for eksempel Spider-man til PS2 for en billig penge, for Superman Returns er rett og slett ikke spesielt morsomt.

..Lars Petter Svendsen

**5/10**

Graffikk 5 Gameplay 6 Lyd 5 Holdbarhet 4  
Tidens beste musikkspill. Rock on!



En får mye tumleplass i Superman Returns, hele 200 kvadratkilometer!

# Medal of Honor: Heroes

Bedre enn man skulle tro

Plattform PSP Utvikler EA Canada Utgiver EA Sjanger Action/FPS Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 (32 online) Testet versjon Retail Anb. Alder 16+

**M**edal of Honor er en serie som jeg kan like veldig godt. Allied Assault er for eksempel et helt fabelaktig krigsspill, og absolutt det beste i serien, men enkelte utgivelser har blitt generiske samlebandsprodukt uten særlig mye sjel. Denne gangen har EA bestemt seg for å lage en eksklusiv Medal of Honor-tittel til Sonys håndholdte maskin. Jeg er i utgangspunktet skeptisk til førstepersonskytere på PSP, for med bare én analog stikke blir det trøbbel. Men jeg liker trøbbel, så jeg plukket opp min gamle venn Thompson, og dro ut på nazijakt.

Her skal vi gjennom 15 oppdrag i henholdsvis Italia og Nederland før vi ender opp i Belgia og det velkjente Battle of the Bulge. Grafikk- og designmessig er dette veldig bra. Bortsett fra et par grafiske bugs, så er det ikke mye å klage på her. Alt fra idylliske søreuropeiske kystbyer med mange små hus, bakgater og sideveier, til snødekte landskap i Ardennene føles balanserte og intense, og dette er et av spillets aller sterkeste kort.

Banedesignet blir ekstra viktig når man entrer flerspillerdelen. Heroes stiller med en kul onlinedel med støtte for opptil 32 spillere, men har dessverre ikke påtrengende mange moduser.

Kontrollen er nesten veldig bra, men har noen litt klønete løsninger. Problemene man støter på er ting som man egentlig ikke kan klandre EA for. Det er Sony som har laget en maskin med litt for få knapper og spaker, og EA prøver bare å gjøre det beste ut av det.

Medal of Honor: Heroes er et fint lite spill. Det er ikke veldig originalt, og tilfører ikke sjangeren noe den ikke allerede har. Enspillerdelen er litt kort, men når den er unnagjort kan du dra online og skyte enda noen timer til. Og når du først er online, se etter en hissigpropp i rosa nazipysj - og be dine siste bøtter ...

**\_Carl Thomas Aarum**

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhet 6  
Nesten veldig bra



# Dead or Alive Xtreme 2

Pupp over substans

Plattform Xbox 360 Utvikler Team Ninja Utgiver Tecmo Sjanger Softcore Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 12 år

**J**eg så nøyaktig 14 sekunder av introen til Dead or Alive Xtreme 2, for jeg måtte skru den av. Jeg løp å henta alle gutta i kollektivet, benka dem ned i sofaen, og skrudde på igjen. Og etter nye 14 sekunder satt vi å frisa som en gjeng åtte år gamle skolejenter.

Nei, jeg er selvfølgelig ikke spesielt stolt av det, men jeg lar meg tildels underholde av dette her. Selvsagt. Jeg er gutt. DoAX2 består nemlig i stor del av pupper, men ikke bare det. Det er en del rumpe, og faktisk litt lår også. Ja, også er det noe småspill ved siden av

tror jeg.

Dead or Alive Xtreme 2 går ut på å leke med sin absurd overproporsjonerte softcore-skuespiller. Spille litt beachvolleyball, kjøpe nye bikinier og hatter, og kanskje skli i vannsklia. Ikke umiddelbart veldig appellerende, men av "en eller annen mystisk grunn", så er det underholdende likevel.

**\_Carl Thomas Aarum**

**5/10**

Grafikk 8 Gameplay 4 Lyd 5 Holdbarhet 4  
Knis knis!

# Eragon

Så utrolig skuffende!

Plattform Multi Utvikler Stormfront Studios Utgiver Vivendi Games Sjanger Eventyr Utgis Ute nå  
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 16 år

**M**ed alle fantasyspillene som er sluppet de siste årene friskt i minne gledet jeg meg til lanseringen av Eragon. Jeg må innrømme at jeg aldri har lest boken, men synes det jeg har fått gjenfortalt høres spennende nok ut. De klippene jeg har sett fra filmen ser også moro ut, men jeg må innrømme at jeg har hatt bange anelser når det har kommet til spillet. Jeg har riktignok kun prøvd det i korte sekvenser tidligere, men også da har det virket litt tamt, og det er aldri et godt tegn når utviklere viser frem godbiter for pressen.

Sluttproduktet er ikke bare tamt, det er rett og slett utrolig kjedelig. Vivendi har det med å rote det til med filmilisensene sine, men dette er blant de verre eksemplene på veldig lenge. For det første er historien i spillet så stykket opp at du må ha sett filmen eller lest boken. Filmen er i skrivende stund fremdeles tre uker unna så det har vi ikke mulighet til. Jeg gidder heller ikke lese boken kun for å tvinge meg gjennom et ganske dårlig spill. Alt er overtydlig, det finnes ingen utfordringer og hele spillopplevelsen virker som den er laget for veldig små barn. Greit nok det, men da må man lage et matchende

gameplay som fungerer for de yngste. Dermed faller spillet mellom alle tenkelige stoler og man sitter igjen med et produkt jeg ikke vil anbefale til andre enn 5-åringene som har lest boken, og som skjønner spillmekanikk i titler egentlig basert på eldre barn. Jeg hadde gledet meg fælt og nå er jeg bare sur. Eragon hadde kommet med på listen over årets verste spill hvis det ikke var for at den allerede var sendt i trykken da vi mottok spillet. Skulle du likevel bli fristet så se for Guds skyld filmen først.

**\_Frode Haugen**

**2/10**

Grafikk 3 Gameplay 2 Lyd 2 Holdbarhet 2  
Og jeg som hadde gleda meg...



Det er lite som imponerer i Eragon, men grafikken er ikke det aller verste, om ikke annet.

# Rayman Raving Rabbids

Vi har ledd gulrotjuice ut av nesen!



### Flere Raymans

Rayman kommer denne gangen i mange forskjellige varianter. Fra venstre: Disco-Rayman, Fotball-Rayman, Vanlig-Rayman og Bestemor-Rayman. Hun skal du passe deg for forresten...

## Informasjon

**Plattform** Wii  
**Utvikler** Ubisoft  
**Utgiver** Ubisoft  
**Sjanger** Party  
**Utgivelse** 8. desember  
**Antall spillere** 1-4  
**Anb. Alder** 3+  
**Testet versjon** Retail  
**Pluss** Herlige kaniner, vellagede minispill, passe utfordrende  
**Minus** Enkelte dårlige minispill, teknisk simpel grafikk

**S**ynes du det er morsomt å denge en kanin i hodet med en hammer? Å sleggekaste en ku hundre meter? Å dra ting ut fra hullete kanintenner? Da er Rayman Raving Rabbids - spillet som har fått hele redaksjonen til å fnise denne måneden - noe for deg.

Plattformhelten Rayman har en del magre år bak seg etter det briljante andrespillet, og gjør nå storstilt comeback i minispillkavalkaden Raving Rabbids. Denne gangen har de valgt å gå bort fra plattformspill-formelen. Tidligere har alt handlet om å hoppe rundt i fargerike verdener og samle på ett eller annet jall. Nå er det småspillene som står i sentrum, og gjennom en rekke forskjellige typer minispill skal du ta knekken på de morderiske kaninene. Her finnes alt fra racing- og puslespill til skyte- og rytmespill, selv om kanskje ikke alt like morsomt hele tiden.

Den lealause franskmannen har blitt kidnappet av en stor metallkanin, og utsettes hver dag for en rekke ulike tester i en gladiatorarena med blodtørstige kaniner som tilskuere. Men det spiller en mindre rolle, for handlingen er sekundær selv om den er småmorsom. Når du har låst opp minispillene i eventyret kan du spille disse om igjen for å sette rekord eller



Det virker litt slemt å skyte kaniner med sugekopp, men sannheten er den at de gjerne skyter deg eller dynker skjermen i gulrotjuice om du er litt treig. Et tips er å finne dynamitten...

utfordre vennene dine, og det er her spillet er morsomst.

Visste du forresten at kaniner ikke kan melke kyr? Det er kanskje ikke så rart å forstå dersom man ser på potene deres, og dermed må Rayman komme til unnsctning. Du melker en ku (eller gris) ved å så fort som mulig føre kontrollene opp og ned. Det gjelder å være så kjapp og brutal som mulig mot spenene, men når bøtta er full, må du sikte med fjernkontrollen, helle ut innholdet i bøtta og begynne på nytt. Førstemann med tre fulle bøtter vinner!

Rayman må også hjelpe til med å klippe sauer (uten å klippe av kaninører), spille fotball (les: sparke en liten kanin) og spille labyrinthspill i en kaninhjerne.

Men om det er en ting kaniner kan, foruten å sperre opp øynene, hoie og skrike som gærninger, så er det å danse. En fjerdedel av utfordringene i spillet utspiller seg derfor passende nok på dansegulvet, og her gjelder det å holde rytmen og få kaninene til å begynne å danse med til musikken bak Rayman. Det finnes et tyvetalls låter, og spillet kan sammenlignes med et trommespill som Donkey Konga, med det unntak at man skal treffe kaniner i stedet for noter. Hver dag får Rayman fire nye utfordringer på gladiatorarenaen, og for å komme seg gjennom dagen må han enten skyte en masse sugekopper på ninja-kaniner, kaniner med stekespader og Sam Fisher-kaniner, eller delta i et villsvinrace.

## Aarum mener

Kaninene er helt ubetalelige! Det er lenge siden jeg har ledd så mye av et spill fordi jeg synes det er god humor. Rayman Raving Rabbids sparker litt hit og litt dit med parodier og hyllester, og det er flott å se et spill som bruker humor på denne måten. Det er ikke hverdagskost.

8/10

\_Carl Thomas



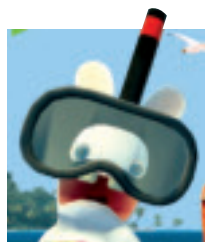
#### Kaninmoro

Det er fort gjort å glemme hovedpersonen selv, nemlig Rayman, oppi hele denne kanin-festen. De gjør mye av spillet helt på egenhånd.



Sugekopp-skyting er også en umiddelbar favoritt. Det er noe veldig appellerende med å skyte dosugekopper på kaninene. Denne delen av spillet fungerer nesten som gode gamle Virtua Cop. Rayman går på skinner gjennom en bane, og det eneste du skal gjøre er å skyte så mange kaniner du kan. Dette er også like hysterisk i multiplayer, både coop og versus. Kristian og Carl Thomas glemte for eksempel alt om fanboyisme når de dro på kaninjakt.

Også denne gangen er det den gamle kjenningen Michel Ancel som sitter ved roret. Ancel er mannen bak de øvrige Rayman-spillene, men har også det fabelaktige Beyond Good and Evil, og King Kong på samvittigheten, og ideene til Raving Rabbids skal angivelig ha kommet dalende mens teamet jobbet med King Kong. Ancel er for øvrig en av de ytterst få som er kronet til ridder i kunst og litteratur for sitt arbeid, sammen med blant annet Shigeru Miyamoto.



#### Pedagogisk

Ubisoft har funnet en smart måte å bruke Wii-kontrollen og nunchuken i Raving Rabbids. Det kan handle om å kjapt som tusen tromme dem opp og ned, å sikte, å balansere, å tegne noe på skjermen, å svinge fjernkontrollen over hodet for å slenge avgårde en ku eller lignende galskap. All galskap kommer også med en egen sinnsyk kanin som viser hvordan man skal gjøre det. Hysterisk morsomt og veldig pedagogisk (faktisk).

Totalt tar det Rayman 20 dager å rømme fra arenaen, og han rekker å gjennomføre et hundretalls utfordringer for den tid. Mange av disse ligner på hverandre eller er oppgraderte gamle utfordringer, men totalt er det omtrent et femtitalts ulike minispill, generelt veldig bra utformede selv om det finnes unntak. Det merkes at Ubisoft har planlagt å lage spill med morsomme og annerledes bevegelser for Wii-kontrollen. En favoritt er når man skal tegne matretter på skjermen til en glupsk kanin, men morsomt blir det kanskje når man skal finne kaninen som synger falskt i koret, og gi denne en ørefik. Etter å ha dengt den ene kaninen, begynner en ny med en gang å synte falskt, samtidig som naboen hans peker ham ut med fingeren. Vidunderlig humor i all sin enkelhet.

Rayman Raving Rabbids er faktisk et av de aller beste kjøpene du kan gjøre til din nyinnkjøpte Wii 8. desember. Dette er utrolig morsomt,

ikke bare fordi kaninene er så artige, men fordi gameplayet sitter som det skal, og kontrollen er akkurat så responsiv og intuitiv som man kan ønske seg. Det føles rett og slett som et spill som er designet til Wii fra bunnen av, selv om det ikke er tilfellet. Kaninene dukker opp på en rekke andre konsoller også, så selv om du ikke eier en Wii, skal du ikke føle deg helt trygg likevel. For alle dere som sitter å tenker at dette er et barnespill: Slutt å vær så selvhøytidelig! Rayman Raving Rabbids er morsomt som pokker, for barn i alle aldre. Og for deg som trodde kaniner bare var små, vettskremte pelsdotter uten personlighet er det på tide å tenke om igjen. Kaniner rocker!

**\_Bengt Lemne**

## 8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8  
Kaninumor på høyt nivå

#### Fjeld mener

Joda, kninene er artige de, men om man klarer å ikke se seg blind på et kosete yttre, så er egentlig ikke det så fantastisk som disse gutta skal ha det til. Gøy? Ja, absolutt! Fantastisk? Det syns jeg ikke. 7/10

**\_Børge Fjeld**

# Red Steel

Rødt stål er vassent stål...



### Ute av kontroll

Så lenge du slipper å se rundt deg, så fungerer Red Steel forholdsvis greit. Grafikk- og gameplasmessig er det imidlertid ganske utdatert, og kontrollen er dårlig.

## Informasjon

**Plattform** Wii  
**Utvikler** Ubisoft  
**Utgiver** Ubisoft  
**Sjanger** Action  
**Utgivelse** 8. desember  
**Antall spillere** 1-4  
**Anb. Alder** 16+  
**Testet versjon** Retail  
**Plus** Tøff musikk, innovativt kontrollsystem...  
**Minus** ...som suger, gammeldags spilldesign

**D**et virket så opplagt på forhånd. Jeg håpet inderlig at den massive kritikken fra E3 fikk Ubisoft til å stille vekkerklokken, men jeg hadde en anelse om at det ikke ville skje. Red Steel er et skoleeksempel på hvor vanskelig det kan være å tilpasse et spillsystem og -kontroll til Wii.

Dessverre faller det røde stålet allerede på det første og mest grunnleggende elementet i et spill: Kontrollen. På PC fungerer jo førstepersonsskytere sånn at når du rører musesikket, følger hele skjermen med. En standardløsning som har fungert utmerket i alle år, og som etter all rimelig fornuft også burde fungere bra på Wii. Men nei da, Ubisoft syntes det var kjedelig og valgte en helt annen idiotisk løsning; for å vende rundt må du peke langt ut mot enten høyre eller venstrekanten, ellers beveger ikke blikket seg i det hele tatt, bare sikte på skjermen. Praktisk sett er det helt uspillbart. Ja, altså så lenge jeg står stille

og ikke trenger å vende meg rundt fungerer sikket greit, men når større deler av spillets handling er i små trange korridorer og klaustrofobiske rom fungerer det dårlig med en panservognlignende kontroll. Ambisjonene om et presisjonssikte er totalt forlapt i et skadeindikerende rødblaff som fyller skjermen, og "please point the wii remote at the screen" hjelper ikke på opplevelsen.

Spillet imponerte ikke visuelt heller. Denne sjangeren er lesset til randen av lekre skytere. Det begynner å bli en stund siden Farcry og Half-life 2 imponerte oss med en saftig spillopplevelse og lekkert utseende. Det blir derfor en ganske stor nedtur når vi må lete tilbake tidligere enn Halo og Xbox lanseringen, for en tilsvarende visuell opplevelse. Den utdaterte grafikken på visuelt nivå med Gamecube, gjør ikke akkurat sitt til å friste deg gjennom historien. Miljøene er fulle av detaljer, men klarer likevel ikke å

sjarmere øyet.

Mafiasoldatene du kriger mot ville neppe vunnet et slag med sjakk, og det finnes ingen tilfredsstillende i å ta søplet av dage. Når fienden blir skutt er det de samme animasjonene gang etter gang, og sakte men sikkert forsvinner intuisjonen av å leve seg inn i spillet.

Official Nintendo Magazine har skrytt av at den kunstige intelligensen virkelig føles som man kriger mot tenkende fiender. Utviklerne av spillet har sagt at den kunstige intelligensen i Red Steel ligger tett opptill den vi finner i F.E.A.R. Snakk om å ta Wii-moten og blåse av seg foten. Mafiafienden løper mot gønner'n, som om det skulle vært gull i andre enden av avtrekkern. Om gangsterne ikke angriper, danser de Macarena rundt posisjonen sin, så man kan sikte nøye inn og fyre av, for å nok en gang vitne den samme dødsanimasjonen. Det er lite ved dette som holder interessen oppe, og fundamentet ved en god

## Aarum mener:

Red Steel er et helt ok lanseringsspill spør du meg. Mange av ideene er artige, og av og til så sitter også kontrollsystemet akkurat som det skal. Noen problemer er det likevel, spesielt når du må orientere deg i nye rom, ta raske vendinger, eller hvis du får finender fra flere kanter samtidig. **6/10**  
**Carl Thomas**



### Wed-u Stiill

Red Steel handler om en Scott-san, som får kjæresten sin kidnappet av den japanske mafiaen, Yakuza. Ambisiøst nok har Ubisoft lagt inn deler av dialogen på Japansk, for å skape den rette stemningen. Mindre imponerende er det at stemmeskuespillerne låter like japanske som jeg låter ungarsk, og at Yakuza-bossen Sato bøyer verb som om han skulle vært en sjonet bibliotekar. Tips: Lei inn en språktrener neste gang. Eller kanskje best av alt: Ekte japanske skuespillere?



Fektesekvensene er noe av det beste Red Steel har å by på. Lese fienden, blokkere eller dodge et angrep, før du hugger til med Wii-kontrollen.



førstepersonsskyter er jo nettopp skytingen. Opplevelsen kan sammenlignes med å dra på teknisk museum med ny T-skjorte. Noe er nytt, men det meste av teknologi og spillfølelse er opplevd før.

Fektesekvensene er aspektet i spillet som fungerer best. Du kontrollerer blokken med nunchucken i venstre hånd, mens Wii-fjernkontrollen i høyre hånd brukes til å angripe. Det fungerte bra og lese motstanderens angrep, blokkere og kontre. Kontrollen føltes responsig her, og de to sverdene gav en optimistisk følelse av hva konsollen kan tilby hvis elementene faller på plass. Jeg hadde noen syke kolleger ved siden av meg under fekte-seansene, som fortvilet over at ikke hodene rullet når fiendene mine ble henrettet med sverdet. Men, til tross for Ubisofts sparsommelighet med blod og løse kroppsdeler var fektesekvensene av det bedre i spillet.

En annen ting jeg frydet meg godt over var at karakteren jeg styrte holdet gønner'n i samme bevegelse som jeg holdt Wii-moten. Det vil si at om du fra Harlem og akkurat har flyttet til Norway, er det ingen hindring for å henrette fiendene dine med gønner'n pekende

skrått, gangstatyle. Dessverre betyr det ikke mye i den store sammenhengen.

Andre "glimrende" kontrolløsninger inkluderer at du må føre Wii-kontrollen mot skjermen for å zoomme med siktet, samt at hver dør og våpen kan henholdsvis åpnes eller plukkes opp med å riste nunchucken. Når jeg spilte Red Steel så jeg akkurat ut som noen av de lynraske menneskene i Nintendos reklamefilm for Wii. Eneste ulikheten var at jeg konstant bannet og venstre håndledd ristet i krampetendenser.

Hadde det gjemt seg noe med spillmessig verdi i denne bevegelsessensitive jungelen, hadde jeg muligens klart å spille mer, men dessverre er både bretttdesign og fiendens oppførsel levninger fra fortiden. Om Ubisoft lærer av sine feil og gir utviklerne mer tid neste gang, kan jeg tenke meg at Red Steel 2 blir veldig bra. Dette er imidlertid et lærlingprosjektet du burde holde deg borte fra 8. desember.

— David Fukamachi Regnfors

## 4/10

Grafikk 6 Gameplay 3 Lyd 7 Holdbarhet 4  
Mer musesyken enn pistolhånd

# Age of Empires: The Age of Kings

## Strategisk action i lomma

Plattform Nintendo DS Utvikler Digital Eclipse Utgiver Majesco Entertainment Genre Strategi  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 Testet versjon Retail Anb. alder 12+

Jeg vet ikke hvor mange timer jeg har sittet med Age of Empires. Helt ifra det første spillet har jeg vært en innbitt fan. Gleden var altså stor da en liten pakke i posten dukket opp med DS-versjonen av Age of Empires: The Age of Kings. Tankene mine gikk fort på om hvordan strategispillet ville fungere på min lille DS, og om utvikleren Digital Eclipse hadde klart å fange magien som jeg var vant til. For spillene har vært gode og da kan du nok sikkert tenke deg at forventningene var store for denne tittelen som nå ventet på å bli testet.

Age of Kings starter med en tutorial hvor vi følger Jeanne d'Arcs kamp for å befri Frankrike fra engelskmennene. Dette er ingen enkel sak og krever taktiske valg helt i fra begynnelsen. Allerede nå er listen lagt til et spill med stor utfordring hvor hjernebarken i aller høyeste grad blir satt på prøve. Mens du spiller får du en rekke opplysninger om hvordan spillet gjennomføres og hva man bør satse på. Dette gir deg et fint overblikk men du kan selv bestemme om du ikke vil høre på de gode rådene eller ikke. Krigen er turbasert og du kan bare forflytte deg en gang om dagen. Så må du ta en pause, og det er motstanderens tur til å finne på noen vanskelig trekk. På lik linje som i de andre spillene i serien har du muligheten til å bygge deg opp med et lite samfunn av borger, gårder, våpensmeder med mer. Sett sammen styrker for så å angripe fienden. Etter hvert som du kommer lengre ut i spillet, øker kraften til styrkene. Jo lengre mot nåtid du kommer, jo heftigere blir våpnene. Midt i kampens hete er det viktig å puste ut og ikke glemme å

bruke innsiden av hodet for med god AI gjør at du må tenke taktisk lurt og bruke kartet på best mulig måte.

I spillet har du tilgang på over 45 forskjellige enheter fra bueskyttere til kanoner. I tillegg kan du meske deg med over 50 unike oppfinnelser eller teknologier om du vil. Alt dette gjør at spillet får en fin balanse og gir deg en stor variasjon mellom krig og bygging. Interfacet i spillet er bra, og gir deg fort de opplysningene du trenger for å spille, og du kan velge mellom å bruke knappene eller å tappe på skjermen med stylus-pennen. I starten kan du fort trykke feil og dette kan irritere litt, men etter en stund kjenner du spillets system og alt går som en lek.

Både lyd og grafikk er bra og på den trykksomme skjermen finner du kartet samt enhetene dine, mens på den øverste får du opplysningene om styrken din og hvordan imperiet ditt utvikler seg. Detaljene er gode, animasjonen helt okei, og lydeffektene og musikken slik man kan forvente seg. Musikken kan til tider bli litt ensformig, men man overlever det meste.

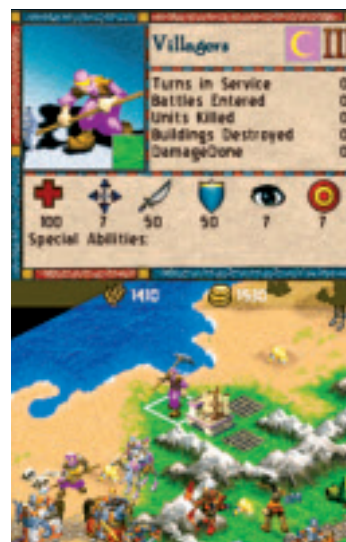
Hvis du går lei av å spille singleplayer, prøv deg på multiplayer mot tre andre og kjemp virkelig harde kamper mot likesinnede, og det kreves bare at én har spillet for å få spilt mot hverandre.

Alt i alt er dette et godt spill og passer faktisk overraskende bra på Nintendo DS.

—Borge Fjeld

## 7/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 8  
God variasjon, masse underholdning.



Age of Empires har aldri handlet om grafikk eller teknikk. Denne utgaven ser heller ikke spesielt imponerende ut, men det holder til sitt bruk.

## Viva Piñata

Lars Petter har funnet frem hagesaksa

Plattform Xbox 360 Utvikler Rare Utgiver Microsoft Sjanger Hagesimulator Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-2 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+

Viva Piñata er Microsofts nye storsatsning til Xbox 360. Spillet er basert på en tv-serie med samme navn og kan minne en hel del om både The Sims, Pokemon og Animal Crossing. Konseptet er enkelt: Lag din egen hage fra bunnen av, og oppfyll spesielle kriterier for å tiltrekke Piñataer. Spørsmålet er om spillet treffer målgruppen det er egnet for?

"Leve Piñataene" (fritt oversatt fra spansk) er Xbox 360s første skikkelige barnespill. Microsoft har vel ikke akkurat vært kjent for å fokusere på barnevennlige spill, men i frykt for at Nintendo skal kapre de mindre actionsultne kundene, velger de nå å lansere et spill som ikke er redd for å være verken sukkersøtt eller barnslig. Spillet har både menyer og stemmer på norsk, og innledningen er akkurat så enkel som den bør være.

Gameplaymessig har Viva Piñata mye å by på, både i form av forskjellige Piñata-arter, verktøy og bygninger som er til "dyrenes" fordel. Kort forklart handler spillet om å lage din egen personlige hage, for å tiltrekke deg disse Pokemon-aktige dyrene. Den første arten du oppdager kalles Whirlm, og selvfølgelig er også da denne arten



Den grafiske stilen er utrolig lystig og farge-  
sprakende, man blir rett og slett glad bare ved å se  
på de artige skapningene og vakre omgivelsene.

på bunnen av næringskjeden. Rovpiñataen Sparrowmints lever for eksempel av å spise Whirlms, mens andre Piñataer igjen kun spiser blomster eller grønnsaker. Din oppgave er å sørge for at Piñataene dine er lykkelige, formerer seg og at det ikke finnes for mange rovdyr som utrydder de laverestående Piñata-artene.

Dette er et trygt og godt barnespill med meget høy produksjonskvalitet, og det gjør det til et av de beste kjøpene til lillesøster i jula.

**Lars Petter Svendsen**

### 8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Gartnermoro!

## Super Monkey Ball: Banana Blitz

Segas aper ruller over til Nintendos nye konsoll

Plattform Wii Utvikler SEGA Utgiver SEGA Sjanger Plattform/party Utgis Ute nå  
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. Alder 3+

Det kunne blitt ulidelig vanskelig, frustrerende og kostbart (regnet i odelagte håndkontroller) dersom Sega hadde valgt å designe baner som lignet de fra det første Banana Blitz-spillet. Heldigvis valgte de å gå en mer ydmyk vei, der smale passasjer blir erstattet av en mer plattformorientert hopping over diverse hindre som f.eks. vollgraver, elektriske gjerder og papegøyer som står langs banene. Arenaene er ikke utfordrende på samme måte som i det første spillet, men på enkelte steder kreves det både to, ti eller tyve forsøk før man lykkes med banen. Dessverre er antall baner som tilbys færre enn det man fikk i det forrige spillet.

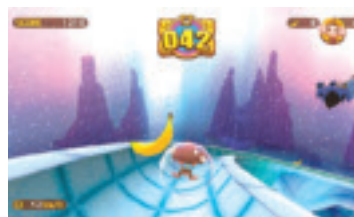
Men selve hovedeventyret er bare halve moroa med Banana Blitz, om enn

halvparten. Det er nemlig de 50 minispillene som vil sysselsette flest. Her har man versjoner av klassikere som Monkey Target blandet med nøkkelringkasting, sortering av frukt, squash, boksing, snowboarding, flyging med tefat og mye mer. Dessverre føltes de fleste av spillene relativt kortlivede, og ingen av dem er så fylldige og gjennomarbeidede som for eksempel det originale Monkey Target. Med det sagt, byr Banana Blitz på mange timers underholdning på høyt apenivå i spillsofaen.

**Bengt Lemne**

### 7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Gi oss bananer!



## Wii Sports

Starskuddet for Nintendos nye æra

Plattform Nintendo Wii Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Sjanger Sport/party Utgis 8. desember  
Antall spillere 1-4 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+

Wii Sports med dets enkle og underholdende spillkonseptet er på sett og vis symbolet på den retningen Nintendo har valgt å ta med deres nye maskin. Fokuset er flyttet bort fra grafikk, og over på et intuitivt og enkelt gameplay, i alle fall på papiret.

Tennis, golf, bowling, boksing og baseball blir umiddelbart tilgjengelig i din egen stue så fort du mater konsollen med Wii Sports. Nintendo har virkelig forherliget det enkle og banale, og dette synes både ved det visuelle og det rent spillmekaniske. Borte er alle avanserte valgmuligheter og innstillinger, og idrettene har blitt nedskalert til et par grunnleggende gameplay-elementer, som så å si alle vil kunne beherske. Ved å simulere bevegelsene med håndkontrollen, føles det virkelig som om man slår ballen i tennis, eller rett og slett sender en direkte høyre i boksing.

Alle idrettene støtter multiplayer, og det er sannsynligvis her man vil få mest ut av spillopplevelsen. Klarer man å

leve med litt styreproblematikk, vil boksekamper og tennismatcher mot andre være morsomt – for en stund i alle fall. Jeg stiller meg litt tvilende til om konseptet er holdbart over lengre tid, nettopp fordi jeg ikke tror man gidder å fekte med hele kroppen hver gang man skal spille. Dessuten føles gameplaget for grunt, til at det forblir interessant i lengden.

Med fare for å trække mange Nintendo-fans på tærne, må jeg si at Wii Sports gir meg en forholdsvis ambivalent spillopplevelse. På den ene siden er konseptet umiddelbart fengende og nyskapende, mens det på den andre siden faller igjennom når kontrollen slår seg vrang. Kontrollen det eneste som er nyskapende her, og de gangene den ikke fungerer optimalt, blir spillopplevelsen verdiløs.

**Joachim Gresslien**

### 6/10

Grafikk 5 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 5  
En grei systemdemonstrasjon, ikke så mye mer

# Wii Play

Nok et partyspill til Nintendos nye maskin

Plattform Nintendo Wii Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Sjanger Party  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+

**H**vorfor er du så jævla sein a?, spør en oppspilt Carl Thomas med et grinete flir rundt truten. Forventningen til Wii og det nye Zelda spillet hadde gjort sitt til at mannen ikke hadde fått et sekund på øyet. Våkennatten hadde tydelig satt spor på humøret hans. Jeg var fire minutter for sein. Heldigvis kom Gamereactors tredje mann Joachim enda seinere, og tok i heroisk stil hele skyllebøtta selv. Til tross for litt nebbing i starten, var det en ganske entusiastisk og spent gjeng som vandret gatene, på vei for å teste Wii.

Wii Play og Wii Sport er i dag de tydeligste symbolene på hva Nintendos nyskapende konsoll står for. Grafikk, lyd og kunstig intelligens er uviktig. Fokuset skal ligge på en grunnleggende intuitiv spillfølelse. De enkle tingene. De enkle tingene som er både morsomme og vanedannende. Mange av de elementene finner vi i Wii Play. Disken varter opp med 9 enkle spill. Bordtennis, Laser Hockey, Fishing, Find mii, Pose mii, Shooting, Pool, Charge og Tanks. Alle titlene har eksistert i spillform tidligere, men kommer i større grad til live gjennom kontrollformen Wii tilbyr. Det tar ikke lang tid for den barnslige sjarmen smitter oss. Bordtennis fyres opp, og plutselig er sofaen blitt alt for liten. Febrilsk veiving med armer, og konkurranseinstinktet vokser som et uhyggelig monster. Det er lett og se at denne måten å spille på i utgangspunktet er en solid ide. De enkle vanedannede prinsippene og den intuitive kontrollen smitter raskt, men det er ikke uten problemer.

De bevegelsessensitive kontrollene føltes ikke så gode som de burde. Hele opplevelsen av å spille på nevnt måte,

står i bunn og grunn å hviler på det elementet. Ofte virker kontrollen ukalibrert og lite responsig. For følsom på små bevegelser og iblant ingen reaksjon. Når det i tillegg forkommer forsinkelse på kontrollen, plasseres Wii play i et middelmådig lys. Det luktet lite neste generasjonsopplevelse og mye Gamecube tilleggspakke til tider.

De forskjellige minispillene på Wii Play har varierende underholdningsverdi. Laser Hockey, Bordtennis, Tanks og Pool har en lett vanedannende sjarm. Mens Find mii, Pose mii og Fishing fort blir et langt gjesp. Sistnevnte titler er en klar indikasjon på at en ny kontrollform, ikke er nok til å puste liv i kjedelige spillideer.

Ifølge utviklerne er teknikk i kontroll og fysikk utrolig avansert. Shigeru Miyamoto har til og med uttalt at fysikk i kontrollen, rivaliserer Havok sin fysikkrealisme. Om det skulle være tilfeller er ikke Wii Play en representant for det utsagnet.

Heldigvis er ikke alt grått på Wii disken. Laser Hockey var en personlige favoritt på Wii Play. Et øyeblikk fungerte ideen. Det var tider hvor jeg glemte grafikk og andre trivelige ting jeg personlig setter pris på, og bare laget eplemost av kollegene mine. Den enkle intuitive spillfølelsen glimter iblant gjennom, men helhetsinntrykket la en skygge over opplevelsen. Wii Play er en middelmådig døgnflue, holdt i live av en veivende kontrollers lansering.

**Kristian Nymoen**

## 5/10

Grafikk 5 Gameplay 5 Lyd 5 Holdbarhet 5  
En klønete kontroll ødelegger denne leken



Dette bildet er hentet fra Shooting, som er en Duck Hunt-variant hvor du skal skyte det aller meste du får øye på. Oppe til venstre ser vi Laser Hockey, og oppe til høyre er det selvsagt Fishing.

# Tony Hawk's Downhill Jam

Hyggelig lommeskateing

Plattform Nintendo DS Utvikler Vicarious Visions Utgiver Activision Sjanger Sport  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 3+



**F**rode og jeg har brukt mange timer på Tony Hawk's Project 8 til Xbox 360 de siste ukene.

Personlig syns jeg det er et av de beste spillene i serien, og var derfor ikke vanskelig å overtale når vi fikk Downhill Jam til DS i posten.

Downhill Jam er et litt annet spillkonsept enn de tidligere spillene i serien. Alle banene er stupbratte nedoverbakker, og her handler det like mye om å komme først i mål, som å ta de feteste triksene. Eller gjerne en kombinasjon. Noen baner er rene racing-baner, og dette er et smart grep for å gjøre spillet mer håndholdt, for de fleste racene varer ikke mer enn et par minutter. I tillegg byr det på god variasjon, med mange ulike delmål, som å knuse ti søplekasser, fullføre en tricklist, grinde mer enn 1000 meter, eller få høyeste kombo.

Lomme-versjonen av Tony Hawk er laget med en god porsjon humor og glimt i øyet. Mange av spesialtriksene er helt banalt dumme, som for eksempel å ta robotdansen mens man kjører i manual, eller legge seg ned på brettet som i en bob mens man grunder. I tillegg er all dialog og alle kommentarer grunnleggende dumme, og jeg blir bare nødt til å humre litt.

Strukturen er veldig enkel. Du må skate deg til to gullmedaljer på første bane for å låse opp neste. Dessverre er det bare seks baner å boltre seg på, så det tar ikke så lang tid før alle oppdragene er utført, banene er låst opp og medaljene er hentet hjem. Disse banene er imidlertid forholdsvis lange, og delt opp i etapper, så det føles ikke så altfor lite likevel.

Det ser ikke særlig pent ut. Grafikken er veldig grovkornet og kantete, og karakterene ser direkte stygge ut. Men det flyter fint forbi, og når hastighetene



Grafikken er ikke veldig bra her, men spillet har en del sjarm likevel.

blir riktig høye, så rekker man ikke tenke på at teksturer er litt vel lavoppløst. Da handler det bare om å lande en solid kombo, og få en million poeng. Lett.

Kontrollen sitter som den skal, og det er ingen store endringer fra den vi kjenner fra de store konsollene. Ikke noe stylus-tull her i gården. Det har kommet et par knapper på den trykkfølsomme skjermen, men utover det sitter kontrollen i fingra om du har spilt Tony Hawk tidligere.

Downhill Jam-konseptet har fått en storebror på Wii, men det har vi ikke fått anledning til å teste foreløpig. Ideen er imidlertid god, og det blir spennende å se hvordan den nye kontrollen fungerer med dette gameplayet.

Vi visste vel på forhånd at dette ikke kom til å bli årets store tittel. Det er helt greit tidsfordriv på bussen hjem fra skolen, men det er ikke noe jeg drar frem når jeg sitter hjemme i godstolen. Om du sliter med Project 8 abstinenser når du er langt hjemmefra, så kan dette være en liten quickfix, men det er ikke særlig mer enn det.

**Carl Thomas Aarum**

## 6/10

Grafikk 5 Gameplay 6 Lyd 5 Holdbarhet 5  
Greit på bussen, kjedelig i sofaen

**WTCC**  
FIA World Touring Car  
Championship  
**OFFICIAL GAME**

ALSO INCLUDING



- Official WTCC license
- State of the art graphics
- Multiple difficulty levels
- Multiplayer with AI drivers

# **RACE**<sup>TM</sup>

**THE WTCC GAME**



**OUT NOW  
ON PC**



“Beat me  
in RACE  
if you can”

Rickard Rydell



**PC DVD**

[www.race-game.org](http://www.race-game.org)



STUDIOS AB. All other trademarks are the property of their respective owners and used under licence. Based on the official licence of the WTCC. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.



MÅNEDENS DVD

## Kryptisk helt!

Jeg ønsker meg superevner og trikot til jull!

### Superman Returns

Sjanger **Action**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Clark Kent, Kal-El og sist, men ikke minst Supermann. Kjært barn har mange navn. Superhelten over alle superhelter vender endelig tilbake til Metropolis. Byen han møter er i forfall, nyhetsbildet er gjennomsyret av dårlige nyheter og den eneste med smil om munnen er Supermanns erkefiende nummer 1: Lex Luthor.

Det nyeste kapitlet om Supermann fortsetter der de eldre filmene slapp taket, men det er likevel en hel del forandringer. Selve hovedrollen besittes nå av Brandon Routh, et forholdsvis ubeskrevet skuespilleremne som skal overta kappen etter Christopher Reeve. De to er forresten bemerkelsesverdige like utseendemessig. Regissør Bryan Singer er på sin side ingen lettvekter,

Singer står blant annet bak The Usual Suspects og de to første filmene i X-Men trilogien. For øvrig finner vi Kate Bosworth (Lois Lane) og Kevin Spacey (Lex Luthor) på rollelisten. Sistnevnte er utrolig god i rollen som den ultimate bad guy. Iskald og uten hemninger legger han ut i det vide og brede om sine verdensomspennende planer. Lex Luthor gir stormannsgalskapen et ansikt på en syk og sjarmerende(!) måte.

Historien og plottet i Superman Returns er i utgangspunktet interessant. Supermann, selv frelseren kommer tilbake fra sin reise til Krypton, i samme slengen kommer Clark Kent hjem fra sitt diffuse safarievntyr. Trenger verden Supermann? Spørsmålene som stilles er mange, men svarene glimrer med sitt fravær. Heldigvis er det flere gode actionscener som binder historien sammen, men den

kappekleddet mangler litt troverdighet.

Superman Returns vekker raskt gamle minner, samtidig som fascinasjonen over hans evner øker. Helhetsinntrykket preges hovedsakelig av at man ser en sammen-smeltning mellom Superman 1-4 og Smallville. Den klassiske helten møter nymotens komplikasjoner. Det fungerer, men ikke optimalt. Filmen varer i over 2 timer uten å bli søvndyssende, men det går tidvis litt trått. Det virker som produsentene har sittet inne med alt for mye materiale og i utslingsprosessen møtte de på noen problemer det var vanskelig å fikse.

Supermann sitt comeback på filmlerretet mottas med takfast klapping fremfor stående ovasjoner. Det hjelper ikke å redde verden når hans nemesis Lex Luthor stjeler publikum. Verken kryptonitt eller dynamitt. **7/10**



### Uro

Sjanger **Action**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Det er vanskelig å komme utenom likhetene mellom Uno og Uro. Begge tar for seg et miljø i skyggesiden av samfunnet. Nicolai Cleve Broch og Bjørn Floberg i sentrale roller. Bare for å understreke at vi snakker norsk film anno 2006 dukker også en lettkledd Ane Dahl Torp opp på rollelisten. Likheten til andre filmer trenger nødvendigvis ikke være negativ, Uro lever sitt eget liv og har ingen problemer med å fenge seeren.

Hans Petter (Cleve Broch) jobber i en spesialavdeling i politiet kalt Uro-patruljen. HP sin ilddåp blir å gå undercover i et kriminelt miljø der narkotika og tvers i gjennom kipe bakmenn er like vanlig som kaffe og brød. Vår mann er dessverre ikke den skarpeste kniven i skuffen og handler tidvis såpass ulogisk at du stiller spørsmålsteget ved alle hans tiltak.

Uro er motstykket til feel good film og Bjørn Floberg som iskald mafioso gjør dette til en film det absolutt er verdt å eie. **7/10**



### Seinfeld Sesong 7

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

Min favorittserie på dvd er så å si som latter på boks. Trykk på play og du er garantert god stemning. I motsetning til latter på boks kommer det meste naturlig i Seinfeld. Vi har kommet til sesong 7, og serien som i bunn og grunn handler om ingenting var på toppen av popularitetskurven. Costanza, Jerry, Elaine og Cosmo Kramer vikler seg som vanlig inn i en blanding av absurde og normale situasjoner. Høydepunktene kommer raskere enn høstforkjølelsen og du sitter konstant inne med en følelse av at "jeg må jo nesten se en episode til".

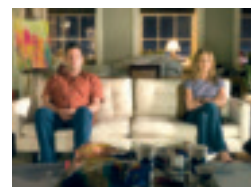
Blant favorittene denne sesongen finner du The Soup-Nazi, The Wink and The Shower Head. Kvaliteten er gjennomgående høy, og sesong 7 nåt opp til sesong 4 som er min favorittsesong. Ved siden av 24 episoder fylt til randen av hverdagskomikk på høyt nivå kan du også fryde deg over masse ekstramateriale. En sikker vinner i romjula! **9/10**



### Da Vinci Koden

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

Da Vinci-Koden levde ikke opp til de enorme forventningene som lå til grunn før kinopremieren. Til tross for skuffelsen var jeg ikke enig i den slakten filmen fikk av noen kritikere. Filmen varte nærmere 2 timer og 30 minutter og jeg fulgte handlingen hele veien, selv om jeg hadde romanen i bakhodet. Dvd-versjonen kommer i en 25 min. lengre utgave, dette kan bidra til å oppklare mesteparten av de poengene som gikk noen og enhver hus forbi. Det er nemlig mye informasjon som skal fordøyes hvis du ikke har lest kilden. Tom Hanks gjør for øvrig, til han å være, en svak presentasjon i rollen som kryptologen Robert Langdon. Skal noen i besetningen roses for arbeidet stiller Ian McKellen fremst i rekka, han er på flere plan filmens store stjerne. Spennende eventyr med en mengde gåter og ledetråder, her det går fort i svingene, men litt for sakte på langsidene. **5/10**



### The Break-Up

Sjanger **Romantisk komedie**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Jennifer Aniston og Vince Vaughn braker sammen i et klassisk sjalusidrama med komiske undertoner. Kanskje ikke Oscar-kvalitet, men det er vel heller ikke meningen. Vaughn er en av mine favoritter, det er ikke slik at alt han tar i blir til gull, men resultatet er som regel morsomt. Aniston på sin side er vel den av skuespillerne fra Friends som har lykkes best i ettertid av sit-com suksessen.

The Break-Up tilfører ikke sjangeren noe nytt, men kaster heller ikke bort tiden til seeren. Det du ser er det du får. Som tittelen så fint avslører handler det om et forhold på kanten av stupet. Filmen skildrer begge sider av forholdet og hvordan de to deltagerne takler "spillet" om kjærligheten. Et par morsomme biroller letter på trykket og gjør at The Break-Up styrer unna de verste kjærlighets-klisjène, men helt fritt fra lømmetørkler og snusning er det ikke. **5/10**

www.playx.no – Mer av det gode.



# KJØP JULEGAVENE HOS PLAYX.NO



199,-



199,-



199,-



139,-



99,-



199,-



199,-



199,-



199,-



199,-

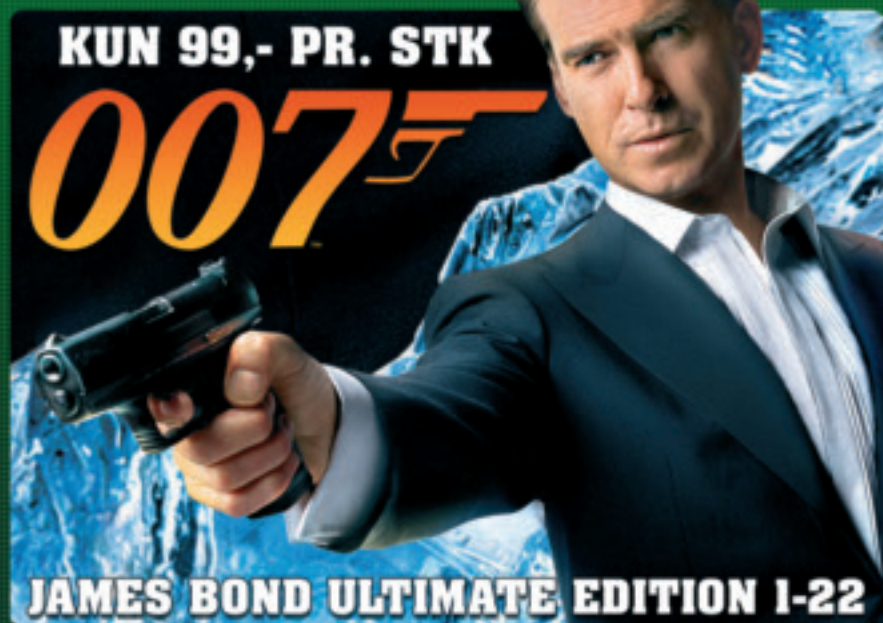


**XBOX 360 SPILL  
FRA 99,-**

**MASSE ANDRE  
XBOX 360 SPILL  
TIL KUN 199,-**



**KUN 66,- PR. STK  
10,- I frakt**



**KUN 99,- PR. STK**

# 007

**JAMES BOND ULTIMATE EDITION 1-22**

**10,- I frakt**

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

# Musikkanmeldelser

Nye anmeldelser hver måned!



MÅNEDENS CD

## Ordsmeden

Jay-Z har prinsessen, rapper han kongeriket?

### Jay-Z Kingdom Come

Sjanger **Hip-hop**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Jay-Z sitt comeback på platemarkedet var ingen kjempestor overraskelse. En travet Jay-Z sitt kaliber er ikke vanskelig å be når han kjenner lukten av manesjen. Kingdom Come spiller på Jay-Z sine sterke sider og henter inn kremen av kremen der hvor han trenger litt drahjelp. Jay-Z eller Jigga som han kalles i hip-hop miljøet har en særegen flow og lyd, det er aldri noen tvil om hvem det er du hører uavhengig om det er i samspill med Usher eller John Legend. Dette i kombinasjon med hans evne til å skrive fengende hip-hop tekster gjør Jay-Z til en av de største aktørene på sitt marked.

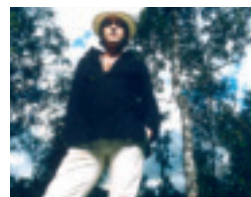
Forloveden og prinsessen av r'n'b Beyoncé setter også

sitt preg på Kingdom Come, hun presenterer seg på låten 'Hollywood' som er produsert av umeriterte Scyience. Det er for øvrig ikke Beyoncé som bemerker seg mest av gjestartistene. Den prisen går til Dr. Dre som bidrar på hele fire låter. Jigga har i motsetning til det en kunne forvente ikke valgt de enkleste løsningene på albumet. Den største overraskelsen er den Chris Martin-produserte låta "Beach Chair", Coldplay og hip-hop er ikke akkurat synonymmer i musikkverdenen. Uansett, det fungerer og er sammen med "Show Me What You Got" og tittelsporet "Kingdom Come" et av høydepunktene.

Til tross for stjerneartister i line-upen er det Jay-Z selv som styrer showet. Allerede fra første strofe annonseres det at mannen er tilbake. Kingdom Come er etterfølger til The Black Album, sist-

nevnte skulle i følge Jay-Z stå igjen som en milepæl i hiphop historien. En bauta-stein av et album som ville få fansen til å kreve mer, til tross for at han i teorien la opp solokarrieren. Solo er i og for seg nøkkelordet i denne sammenhengen, det har jo ikke akkurat vært lange pausene mellom Jay-Z andre bidrag.

Jay-Z er den selvutnevnte kongen av New York og det virker som mannen har store planer om å utvide landegrensene i sitt kongedømme. Kingdom Come er gjennomført til fingerspissene og vi nærmer oss hip-hop på sitt aller beste. Jay-Z sitter fortsatt trygt på sin høye hest, men han må ikke hvile på laurbærene eller sprette champagnen ennå da det er flere som kan rime og produsere fete beats. Jay-Z og hans gode hjelpere nærmer seg verdensdominans. **8/10**



### Morten Abel Some Of Us Will Make It

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

Det er tre år siden Morten Abel gav ut 'Being Everything, Knowing Nothing', albumet som fikk mest oppmerksomhet grunnet den famøse låten 'The Birmingham Ho'. Ser vi bort i fra den låta og det albumet har Abel en suksessrik karriere bak seg. Fra undergrunns visesanger i Mods til nasjonalt pop-idol. Hans styrke har alltid vært den noe distré fremtoningen blandet med intelligente tekster og melodier. "Some Of Us Will Make It" byr tidvis på dette, men i lengden er det et produkt som ikke vil stå igjen som et høydepunkt i Abels diskografi. På den andre siden er det et par lyspunkter som hever plata opp fra ingenmannsland. Deriblant "Down And Out" og "Waiting At The Gate".

Albumet er vesentlig bedre enn forgjengeren, men savnet av et par catchy refrenger og store hitlåter gjør seg gjeldene. Et skritt i riktig retning, men det er fortsatt et stykke igjen til toppen. Jeg er overbevist om at Morten Abel vil klare det. **6/10**

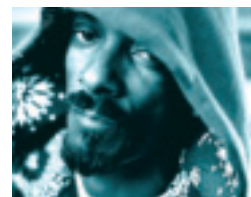


### Melody Club Scream

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

Melody Club har sitt opphav på feil side av riksgrensen, og kvintetten fra Växjö er ute med sitt tredje album. På rullebladet har de friske og nyskapende "Music Machine" og det intetsigende andrealbumet "Face The Music". "Scream" er nærmest sistnevnte på kvalitets-skalaen, til tross for at det svinger av førstesingelen "Destiny Calling". Dessverre ringer også 80-tallet og lur på hva Melody Club gjør på denne siden av tusenårskiftet.

Bandet har blitt beskrevet som "Abba with balls" av det britiske musikkmagasinet NME, en merkelapp som er like latterlig som den er korrekt. 80-tallets synthrock ispedd nymotens teknologi og tekstmateriale ønskes hjertelig velkommen, men Melody Club sitt bidrag til sjangeren holder ikke den standarden som kreves. Lite skrik og mye hvesing fra melodiklubben denne gangen. **5/10**



### Snoop Dogg Tha Blue Carpet Treatment

Sjanger **Hip-hop**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Snoop Dogg er ikke bare selve symbolet på gangsterrappen, han er nærmest som et ikon og ikke minst varemerke å regne. Det er få artister i denne musikkgenren som har en såpass høy status blant både kollegaer og fans. Tha Blue Carpet Treatment er i tillegg et veldig bra album, et gjennomført produkt i velkjent stil. Lydbildet har tatt en 180 graders vending fra forrige album og Snopp fremstår som tøffere. Ut går de silkemyke og forførende låtene "Beautiful" og "Signs", inn i varmen kommer "Real Talk" og den episke "Vato". En aggressiv og drivende historie gjestet av B-Real.

Forandringen varsles allerede i albumets tittel, Blue Carpet er en tydelig referanse til favorittfargen til den beryktede gjengen The Crips. Albumet er Snoop sitt beste på flere år, den litt dystre innstillingen og mørke attityden kler han svært godt. Sammen med Jay-Z sitt album Kingdom Come er dette vinneren på høsten spreke hip-hop scene. **7/10**



### Rammstein Völkerball

Sjanger **Metal**  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Völkerball er en liveplate med det beste fra Rammsteins konserter under 'Reise, Reise' turneen. Liveplater er som regel vanskelig å sette karakter på, i motsetning til et studioalbum ligger mye i selve showet. I hvert fall når det kommer til et band som er ekspert på området. Rammstein presterer ofte kunststykke å gjøre flammer, konfetti og lysshow til fete, fremfor Harry effekter.

Løsningen på problemet ved liveutgivelser er like enkelt som det er genialt: Legg ved en dvd. Völkerball følger oppskriften og du kan dermed kose deg med opptak fra konserter i flere verdensdeler. Det viser seg at superhits som 'Du Hast' er like populære i Japan som i Russland. Er du med andre ord Rammstein-fan er dette et selvskrivet punkt på julegavelista, for alle andre er det kun et bra livealbum. **8/10**

# 2142™ BATTLEFIELD

Beste krigspillet i år?



# dvdhuset.no



RELEASE 16.01.2007  
FORHÅNDSBESTILL NÅ!

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



# Player VS Player Just Got Personal



Heroes of  
Azerath



For more information visit:

[www.UDE.com/WOW](http://www.UDE.com/WOW)



© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.  
(c) 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azerath is a trademark, and Warcraft,  
World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.



Buy In Your World of Warcraft Store

**EB GAMES**

# Game reactor®

## Julekalender



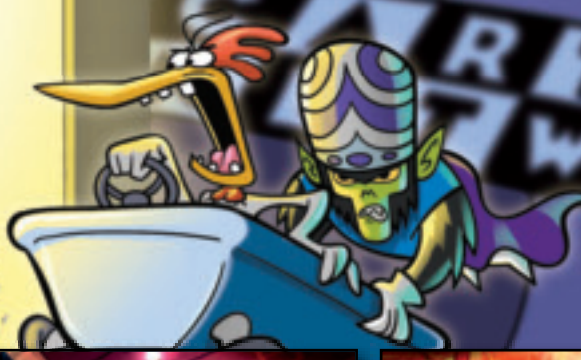
Husk å følge med  
på julekalenderen vår  
på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)  
og vinn fete premier!

# Zulieferkalender





Choose your Toon  
Start your engines  
Race to Victory!



Race as your favourite Character in the brand new Cartoon Network Racing Game. Test your Toon Powers in 26 fun filled circuits.



NINTENDO DS PlayStation 2



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





Når ondskapen senker seg over Hyrule, stiger en ung gutt med navnet Link fram. Sammen med en gåtefull jente kalt Midna må han finne helten i seg selv og gjøre alt for å redde Hyrule. I [The Legend of Zelda: Twilight Princess](#) styrer du sverdet, skjoldet, buen og andre redskaper med de bevegelsesfølsomme håndkontrollene. Dette gir en enorm innlevelse og nærværsfølelse på en måte som aldri har vært mulig tidligere.



8. desember

Wii  
move you

