

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

**GRATIS  
MAGASIN**  
Februar 2007  
Nummer 47

# Game reactor

Skandinavias spillmagasin

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

**ANMELDELSEN!**

## FINAL FANTASYXII

Gamereactor har tatt et dypdykk i siste utgaven  
i en av verdens mest populære spillserier!



# NORGES GLADESTE REDAKSJON!

Her er vi, Norges blideste redaksjon og et team proppfylt av spilltullinger som gjør alt hver måned for å by deg et høykvalitets magasin.

**SJEFREDAKTØR** Frode Haugen (frode.haugen@gamereactor.no) **ASSISTERENDE REDAKTØR** Carl Thomas Aarum **ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel **GRAFISK FORM** Petter Engelin **DTP OG WEBSITE** Frederik Rossell **TEKNIKER** Emil Hall **SKRIBENTER** Per Skoien, David Skovly, Lars Petter Svendsen, Joachim Gresslien, Kristian Nymoen, Martin Rosmo Hansen, Mette Andersen, Richard Imenes, Børge Fjeld, Berit Ellingsen **KORREKTUR/OVERSETTELSE** Halvor Ø. Thengs **INTERNET** www.gamereactor.no **ABONNEMENT** Tegn abonnement på www.gamereactor.no **OPPLAG** 30 000 ex **FREKVENNS** 10 nr/år (januar og juli ikke inkludert) **TRYKK** Colorprint Danmark **ISSN** 1602-0472 **DISTRIBUSJON** Posten Norge **ANNONSER** Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net), Bernt E. Sandnes (bernt.sandnes@gamereactor.no) **GAMEREACTION UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING ©**

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, kan du abonnere på magasinet. Du har muligheten til å bestille abonnement via www.gamereactor.no



**KONTAKT OSS**  
**GAMEREACTION**  
Grønvald Alle 5d  
0663 OSLO  
Tlf. 98494645  
info@gamereactor.no  
www.gamereactor.no

### TESTET VERSJON:

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

### ELSKVERDIG SPILL:

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

### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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



# THIS WAR IS YOUR WAR



UNPRECEDENTED CONTROL



AIR, SEA & UNDERSEA ACTION



ONLINE MULTIPLAYER

**12+**  
TM  
www.pegi.info



**BATTLESTATIONS**  
★ **MIDWAY** ★

© 2006 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd, 2006. Developed by Eidos Hungary KFT. Battlestations: Midway™, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. All rights reserved. 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. Gameplay and the "Powered by Gameplay" design are trademarks of Gameplay Industries Inc. All rights reserved.

**FEBRUARY 2007**  
[WWW.BATTLESTATIONS.NET](http://WWW.BATTLESTATIONS.NET)



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN  
Crackdown

XBOX 360 / MICROSOFT

Vil du leke superheltpoliti i et av årets heftigste sandkassespill? Skriv til oss da, om alt mellom himmel og jord, og send det avgårde til adressen til venstre.



## Nytt Monkey Island?

Vet dere noe om et nytt Monkey Island, eller var Escape from Monkey Island det siste i serien? Tror dere iallefall det er sjans for et nytt et?

\_LEFTY

## PSP vs. DS!

Jeg har vokst opp i en familie hvor det legges fokus på å se ting fra alle sider. Dette innebærer at jeg irriterer vettet av vennene mine ved å være ekstremt snusfornuftig og "men-seff-skjønner-jo-hvorfor-du-er-sur"-ish. Nok om det. Da de nye bærbare konsollene trappet opp for en stund siden, så jeg ingen annen mulighet enn å eie begge. Jeg er trofast mot Nintendo, men lot samtidig nysgjerrigheten bak en blank PSP kile meg. Problemet var spenn. Faen. Selv om jeg jobber tjener jeg ikke særlig mye mer enn 1400 i måneden, noe som ikke er nok til begge - eller én med spill. Det er da det lønner seg å ha en lillebror som liker gameboy. Mini-me på 10 gikk glatt med på forslaget jeg la ut for ham - du kjøper DS, og jeg kjøper PSP. Så kan vi bruke hverandres. På denne måten nyter jeg godt av begge parter. Så hva kan man si? Kjøp begge! De har hver sine kvaliteter, hvor DS eier på spillfronten og kreativitet, og hvor PSP pwner på alt bortsett fra spillfronten. Vær åpne, kjære dere. Se alltid ting fra to sider. Det gjør spillopplevelsen mye diggere.

\_THESHIT

## Brukte spill - hvorfor så skeptisk?

Dette har jeg lurt lenge, lenge på. Hvorfor er folk så utrolig skeptisk til å kjøpe brukte spill? F.eks å kjøpe spill på QXL, eller finn.no, begge sidene er 100% trygge å handle på - etter hva jeg har opplevd og av min erfaring. Finn.no kan være litt risikabelt, om man ikke bruker betalingsgaranti-tingen som går igjennom Finn.no. Med QXL er det annerledes, da gir man bud, vinner eller taper, og om man vinner tar man ganske enkelt kontakt med privatpersonene som selger spillet og avtaler hvordan man skal betale. Den vanligste metoden er vel forskuddsbetaling. Der er vel de aller fleste skeptisk. "Hva om personen ikke sender spillet til meg? Hva om personen selger et ødelagt spill?! Derfor er det viktig å se på karakterene som personen har. Det er det kjekke med QXL. Og det er veldig viktig å sette karakter på personen etter handel... for å advare eller anbefale han/hun for andre - slik at handelen er tryggere for de andre. Det jeg synes er litt rart, er at folk føler at spill-samlingen sin er "bra" om de er kun kjøpt på butikk, og aldri kjøpt brukt, altså for meg er det det samme, bare at når jeg kjøper et nytt et så har jeg alltid den garantien på at det skal funke + at det lukter deilig av plastiken utenpå. Folk burde begynne å kjøpe brukte spill oftere, det sparer man ofte penger på. Jeg har spart mye på å selge spill og kjøpe spill på QXL i alle fall...!

\_NINNEKUN

## FORUMSNAKK



### FORRIGE GENERASJONS BESTE SPILL?

- Metal Gear Solid 3
  - Final Fantasy X
  - Shadow of the Colossus
  - Silent Hill 2
  - Resident Evil 4
- \_FANZY PANZY

- Gran Turismo 4
  - God of War
  - Black
  - Shadow of the Colossus
  - Need for Speed Underground 2
- \_ABW1191

- God of War
  - Metal Gear Solid 3
  - Final Fantasy X
  - Resident Evil 4
  - Black
- \_XENPHON

- Forza Motorsport
  - PGR 2
  - Colin McRae 05
  - Halo 2
  - Animal Crossing
- \_HENGRO

- (Blir vel FF12)
  - Ratchet and Clank
  - FF10
  - Dragon Quest 7
  - Tekken 5
- \_NEMLER

- Halo
  - Halo 2
  - Knights of the Old Republic
  - Fable
  - SSX 3
- \_GITARDO

- SSX 3
  - GTA San Andreas
  - Need for Speed Hot Pursuit 2
  - Ratchet & Clank 2
  - Ratchet & Clank 3
- \_KNIGHT OF THE BLADES

- The Legend of Zelda WW
  - The Legend of Zelda the Minish cap
  - Mario Kart Double Dash
  - Shadow of the Colossus
  - Super Smash Bros Melee
- \_KOUJIMA

- Half-life 2
  - Fable
  - GTA: San Andreas
  - Splinter Cell: Chaos Theory
  - Warhammer 40.000 DoW
- \_FRANS

- Fire Emblem: Path of Radiance
  - Resident Evil 4
  - Tales of Symphonia
  - Baten Kaitos
  - Golden Sun
- \_VERUS VENATUS DIABOLUS

- The Legend of Zelda WW
  - The Legend of Zelda the Minish cap
  - Super Smash Bros Melee
  - GTA: San Andreas
  - Fable
- \_CHRISTNEM

## MÅNEDENS BREV



**BEST!**  
VINNER AV ET WOW! BURNING CRUSADE

INDIE Innsenderen Zeptera etterlyser en bedre dekning av uavhengige spill i Gamereactor.

## Indiegames

Jeg synes dere kan fokusere litt mer på uavhengige spill som er laget av andre enn bare de store. Dere kommer til å bli overrasket over mengden av gode og morsomme spill som finnes.

Ta en titt på Oad og Mount & Blade. To spill som blir laget av vanlige mennesker med jobber og som ikke har noen som helst deadline. Begge har en fanskare på omlag

20.000+, men likevel så er det bare små og, unnskyld meg, ubetydelige blader som skriver om dem.

Jeg er lei av å lese om det sjette Harry Potter og det tiende Tony Hawk spillet. De er bare melkebøtter på det samme konseptet. Skriv litt om uavhengige spill, det er den eneste måten de store vil endre gameplay.

\_ZEPTERA

## Spill og penger!

Siden julen har jeg kjøpt og fått inkludert spillene jeg fikk i julegave 7 forskjellige spill. Jeg har da regnet dette til 3500 kr. Altså 500 kr per spill, noe som egentlig er ganske dyrt. Med 10 spill vil dette reultere i hele 5000 kr. Nesten like mye som en ganske billig bærebær pc. Så isteden for mengder med morsom, men ganske meningsløs tid foran en tv eller data, kunne jeg kjøpt min helt egen pc! Jeg jobber som avisbud, og med dette tjener jeg 2000 kr eller 4 spill. Altså kan jeg bruke opp en hel månedens jobb på noen timer med moro. Egentlig kan jeg bare gå ut, og ha det like moro samtidig som jeg kan få frisk luft, god mosjon og blidgjøre foreldrene mine! Samtidig sparer jeg pengene til noe enda bedre. Likevel bruker jeg de pengene på enda flere spill, selv om jeg har mengder allerede. Hvorfor gjør jeg dette? Er det at jeg alltid vil klare noe nytt, eller mestre enda et spill? Eller er det at jeg vil ha så mange spill som mulig, og samtidig få flest mulig achivment points på LIVE så jeg kan vise hvor mange spill jeg har og hvor lenge jeg har brukt foran tven, brukt opp tid med å gjøre noe meningsløst?

\_MRPORCUPINE

## Nedlastning - lovlig og ulovlig!

Fremtiden ser særdeles mørk ut. Nedlastning ødelegger. Ja, til og med lovlig nedlastning! Et godt eksempel; Man har denne tjenesten kalt Steam. Man betaler altså en viss sum for å så laste ned. I fremtiden blir flere spill rettet inn mot dette nedlastningsformatet, hvor man for det første slipper div kostnader. Men for oss (spesielt meg) så ødelegger dette noe av vår sjarm med å kjøpe et spill! Hvor mange har ikke den deilige følelsen av å ha noe fysisk å ta på? Den deilige følelsen når du åpner coveret for første gang? Verden vil gå under!!!

\_SINDREL

## Hvorfor Wii?

Hva er egentlig så bra med denne konsollen? Jeg bare lurte altså. Virket som folk flest vil kjøpe den pga. prisen, men den den koster jo like mye som en Xbox 360 Core-pakke så hvilke grunner finnes det for å kjøpe den egentlig? Dessuten må man jo også bevege på kroppen (armene). Dette er utrolig slitsomt, fysiske bevegelser er ikke sunt. Man kan slite ut musklene slik at man kommer på gamlehjem i meget tidlig alder!

\_MASTERBEJ

# STRATEGY ON A GALACTIC SCALE

"A GAME SO IMMENSE THAT SUPREME MIGHT BE TOO DELICATE A WORD" - GAMESPY

## CRUSH YOUR ENEMIES LIKE ANTS

ATTACK WITH GIGANTIC EXPERIMENTAL WEAPONS AND WATCH THEM CUT A SWATHE OF UNPRECEDENTED CARNAGE

## WIN THE 1000 YEAR INFINITE WAR

COMMAND HUNDREDS OF UNIQUE UNITS. LEAD YOUR FACTION TO VICTORY AND WIN THE INFINITE WAR

## DRIVE THEM FROM THE PLANET

EPIC, COMBINED-ARMS BATTLES TEAR ACROSS A DYNAMIC LANDSCAPE.

## BASK IN THE GLORY OF SUPREME VICTORY

CONQUER THE GALAXY PLANET BY PLANET, AND REIGN SUPREME

# SUPREME™ COMMANDER

AN RTS BY CHRIS TAYLOR,



COMING FEBRUARY 2007  
[WWW.SUPREMECOMMANDER.COM](http://WWW.SUPREMECOMMANDER.COM)

DEVELOPED BY ACCLAIMED DESIGNER CHRIS TAYLOR AND GAS POWERED GAMES, SUPREME COMMANDER ESTABLISHES A BREATHTAKING NEW STANDARD IN PC GAMING AND USHERS IN THE NEXT GENERATION OF RTS GAMES.



© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 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.

# TEAM

GAMEREACTOR HAR TESTSPILT JUICED 2!

# NEWS

For daglige spillnyheter: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

### V-TEC HERSKER!

Honda NSX er bare en av de 93 kongebiler som kommer med i Juiced 2: Hot Import Nights. Andre er Honda S2000, Mazda RX-8, Mitsubishi Evo X, FTO, Nissan Skyline GT-R, 350Z og Pagani Zonda.



EKSLUSIV!

# JUICED 2

Efter tre dager i Manchester var Petter mer enn lovlig opphisset over Juice Games hotte racingoppfølger. Vi forteller alt!

Plattform PC/PS2/PS3/PSP/XBOX 360 Utvikler JUICE GAMES Utgiver THQ Utgis SEPTEMBER



**BILBALANSE** I det første spillet var Dodge Viper den overlegent beste bilen. I Juiced 2 lover Juice Games betydelig bedre balanse mellom de 93 bilene i spillet.



**J**uiced 2: Hot Import Nights dreier seg om attityde på en mye mer utstudert og gjennomgående måte enn det første spillet. Startskjermen viser en blodpimpet Nissan 350Z, og ut av høyttalerne pumper Chamillionaires "Ridin' Dirty". Lobbyen, der man velger bil og avatar, forestiller en nattklubb stappfull av lett-kledde gogodansere og locos med bandanas. Det føles litt cheezy ved første øyekast, men Juice Games vet hva som funker. De har nemlig lyttet slavisk til spillkonsumentene denne gangen.

Vi gav det første Juiced 9 av 10 i juni 2005. Petter og Jesper elsket spillet hemningsløst, og spilte det daglig mer enn ett år etter release. En del av reaksjonene dere lesere bidro med inneholdt klager på det delvis kronglete opplegget, de ensformige dragrace-konkurransene samt den høye lærekurven. Her på redaksjonen var vi ikke enige.

Juice Games løftet også på skuldrene da de fikk internasjonal kritikk for å ha laget Juiced for vanskelig og komplisert for å kunne konkurrere med Need for Speed-serien. Men de hørte på kritikken. Og det merkes når de nå for første gang viser frem oppfølgeren til Juiced. Borte er den tidkrevende

## Juiced 2: Hot Import Nights inneholder to ulike former for racing i motsetning til tre som i det første spillet

racingkalenderen, respektsystemet, 402-meterskonkurransene, mobiltelefonstamalen og den fiktive byen konkurransene gikk av stabelen i. Juiced Games har i stedet fylt Juiced 2: Hot Import Nights



**UTEN MENYER** Utover det at man i Juiced 2 kan style og trimme bilene med flere tusentalls ulike komponenter, er det til og med tenkt at man skal designe sin egen sjåfør og bestemme alt fra størrelse på øyenbryn til farge på hans/hennes strømper.

med det fansen har ønsket seg.

Hot Import Nights er et fenomen i USA, og det har i løpet av de fem siste årene fullstendig eksplodert i popularitet. En hel drøss superstyla og blodtrimmede rides reiser rundt på turné over hele landet, og de nattlige tilstelningene inneholder en

## Juiced Games har valgt å blande opplegget fra Bizzare Creations Project Gotham Racing 3 med det første Need for Speed: Underground-spillet...

blanding av überpimpede importbiler, solbrente bikini-modeller, breakdance og dunkende hiphop. Hot Import Nights spiller en livsstil som drar tusenvis av besøkende til hvert arrangement – ikke minst store Hollywoodstjerner og musikk-giganter som Ice-T, Eminem og Chamillionaire. Juice Games lyktes for drøye ett år siden med å kapre lisensen for dette sirkuset, og har bygd Juiced 2 rundt fenomenet, med alt det måtte innebære.

Den solide basisen som produsenten Richard Badger mener Hot Import Nights har gitt for

utviklingen av Juiced 2, har innebåret en haug babes, DJs, passende musikk og naturligvis biler. "Juiced 2 handler om å uttrykke seg", sier Badger da Gamereactor treffer teamet.

Racingkalenderen fra det første spillet er altså borte. Den gjorde det mulig å scrolle gjennom ukedagene, finne en passende konkurranse og godta den medfølgende utfordringen. I stedet har Juice Games valgt å blande opplegget fra Project Gotham Racing 3 med opplegget fra det første Need for Speed: Underground. I begynnelsen av spillet finnes det en rekke tilgjengelige utfordringer, men bare tre gevinster trengs for å avansere til neste nivå. Dette minner litt om Project Gotham Racing 3, der man selv velger i hvilken rekkefølge man skal kjøre konkurransene i spillet. Rent grafisk ligner det Need for Speed: Underground med en ganske ordinær meny der man blar gjennom en rekke ulike symboler som representerer de spesifikke konkurransene.

Juiced 2: Hot Import Nights inneholder to former for racing, i stedet for de tre som fantes i det første spillet. Juice Games bestemte seg tidlig for å kutte dragracing-delen som i følge dem selv mest fungerte som et irritasjonsmoment for de aller fleste som kjøpte spillet. De har også slengt

Showdown-modusen, der man kunne vinne penger gjennom å vise frem egne skills for et jublende publikum - til løvene. Vi står igjen med den tradisjonelle racingen rundt ferdig meislede baner, samt den nye spillmodusen Drift, som er akkurat det den høres ut som. Juice Games har smugkikkert ganske friskt på Need for Speed-spillene og konstruert en konkurranseform som føles ekstremt



**DRIVER DNA** I Juiced 2 kommer det til å finnes noe som kalles "Driver DNA". Her lagres sjåførens spillestil som senere kan lastes ned av andre førere og brukes som treningsverktøy.



### LEKKER GRAFIKK...

Grafikken i Juiced 2 ser bra ut, kanskje på grensen til det oppsiktsvekkende. Sammenlignet med Project Gotham Racing 3 har Juice Games lyktes bedre med lyssettingen, og det ser mer virkelighetstro ut.





En annen nyhet i Juiced 2 som ikke var med i det første spillet, er muligheten til å designe sin egen fører. "Vi ville ikke nøye oss med å la deg bestemme hvordan bilen din skulle se ut. Vi lar deg utforme føreren på detaljnivå. Juiced 2 handler om personlighet, attitude, og gjennom å uttrykke seg

## Til forskjell fra Need for Speed: Carbon føles det mer realistisk å svi asfalt i Juiced 2

gjennom å kunne designe sin egen fører vil ingen være identisk med nestemannen når man spiller online", sier Badger.

I Juiced 2: Hot Import Nights finnes det over 300 klesmerker og mulighetene til å på detaljnivå endre både øyenbryn, nesebredde og øyenfarge virker som et friskt grep i racingsjangeren. Dette sammen med den utbygde og meget imponerende styling/tuning-delen gjør at Juiced 2 ser ut til å bli en våt drøm for den hjemmekjære bilfetisjisten. Til de 93 ulike lisensierte bilene har Juice Games stappet inn mer enn 10 000 ulike former for tilbehør, blant annet motorkomponenter, bodykits og felger. Også disse



**BILBALANSE** Som navnet "Hot Import Nights" antyder utspiller Juiced 2 seg utelukkende på natten og det blir totalt 11 byer i det ferdige spillet. Noe vi i Gamereactor synes er litt trist - et par konkurranser i dagslys hadde vi satt pris på.



**BILBALANSE** Å modde sin bil i Juiced 2 er en drøm. Her finnes det tusentalls lisensierte bildeler og man får selv se på når delene monteres, noe som gir en fin innsikt i hvordan byggingen faktisk foregår.

lett tilgjengelig men likevel ikke ensformig. Til forskjell fra for eksempel drift-delen i Need for Speed: Carbon føles det mer realistisk å svi asfalt i Juiced 2, selv om fysikken er litt i overkant arkadeaktig. Man kan på en mer tilfredsstillende måte styre sladden ved hjelp av smart bruk av gasspedalen, og det å forflytte bilens tyngdepunkt med bremsing føles meget bra.

"Drifting er den heteste motorsporten i USA akkurat nå, og har vært en ekstremt populær konkurranseform i Japan i mange år. Derfor bestemte vi oss for å tilføre det i Juiced 2, og rent personlig må jeg si at vi har lyktes meget bra med spillfølelsen", mener Richard Badger på spørsmål fra Gamereactor.



### SPIS MED DE STORE

Målet i Juiced 2 er å slå seg opp gjennom racinghierarkiet og få en plass i Hot Import Nights-turneens eksklusive V.I.P.-rom. Når man har gjort det begynner spillet for alvor og man kan utfordre de største stjernene.

#### MED KOMPISER

I Juiced 2 kommer man akkurat som i det første spillet til å kunne bruke en Drivatar eller kjøre sammen med en gjeng kompisar. Opp til ti spillere online lover Juice Games.

**BRUKTPRIS** Akkurat som i første spillet, vil man i Juiced 2 kunne utfordre og kjempe om motstanderens bil. Prisen og verdien på bilene avgjøres ikke av modifikasjonene (som i Juiced), men av hvor man konkurranser bilen hav vært med å vinne.



#### RICHARD BADGER

Project Lead, Juice Games

#### Hvilken bil kjører du?

- Jag har en BMW Z4 og en ny BMW 525. Hadde planer om å kjøpe en Mazda RX-8 eller en Nissan 350Z, men bestemte meg for Z4-an. Nå skulle jeg ønske at jeg hadde valgt en Nissan 350Z. Z4'en er tung å jobbe med i svingene, beklageligvis.

#### Hva er din drømmebil?

- Umulig å svare. Det finnes så mange biler jeg drømmer om å eie. Nissan Skyline GT-R (R34) er morsom, og gjerne den kommende Mitsubishi Evo X. Men en Aston Martin DB9 er nok min absolutte drømmebil.

#### Hva er ditt favoritt racingspill?

- Sega Rally, utvilsomt. Følelsen av å sladde i Sega Rally er uslæelig. Codemasters første Toca-spill er også en gammel favoritt. Har aldri likt Gran Turismo-spillene.

#### Hva er du mest fornøyd med i Juiced 2?

- Drifting-delen har vi jobbet hardt med og jeg synes vi har fått til spillfølelsen meget, meget bra.



**BRENNENDE INTERESSE** Bilinteressent blant de som jobber med Juiced 2 er enorm. Utenfor utviklerens lokaler står blant annet to Mazda RX8, en Honda S2000, Mitsubishi FTO, Subaru Impreza WRX STi og en BMW Z4 parkert.

som BuddyClub, West Wings, Greddy, Rays Wheels, Stilen og Mugen. Den skreddersydde spillopplevelsen stanser likevel ikke her. Juice Games har valgt å personifisere hver spillers kjørestil ved hjelp av et system kalt Driver DNA. I Juiced 2 vil alt du gjør bak rattet registreres i et finurlig system som deretter lager en DNA-streng med din kjørestil. Jo mer du spiller, desto mer detaljert blir DNA-informasjonen, selvfølgelig. Badger kommenterer entusiastisk:

"Driver DNA er noe vi er eksepsjonelt stolte av i Juiced 2. Du kan for eksempel laste ned dine kompiser DNA og konkurrere mot dem selv om du ikke er online, eller jamføre ditt eget DNA med andre førere online før du aksepterer utfordringer fra dem."

En annen nyhet er at den fiktive racingmetropolen Angel City har blitt byttet ut med ordentlige byer. De er riktignok ikke modellert med samme nøyaktighet som i for eksempel Project Gotham Racing 3, men de gir fortsatt en flott følelse av realisme og fungerer som en motvekt til den lette arkadetonen i så vel bilfysikk som presentasjon. Roma, London, Paris, Sydney og

## Roma, London, Paris, Sydney og San Fransisco er kun noen av banene som kommer til å være med

San Fransisco er bare fem av de elleve banene som vil finnes i det ferdige spillet. På hver bane vil det også finnes tre ulike baner.

Hvorvidt Juiced 2: Hot Import Nights kommer til å kunne slåss mot giganter som for eksempel neste luke i Need for Speed-kalenderen, Gran Turismo 5 eller Project Gotham Racing 4 gjenstår å se. Juice Games har kvittet seg med fryktelig mye av det som i følge oss gjorde det første spillet så bra, men samtidig de vært veldig opptatt av å høre på og implementere de tingene spillkjøperne gjerne ville ha sett i eneren. Etter å ha sett Juiced 2 kan vi slå fast at dette blir bilentusiastenes julaften.

# WMM

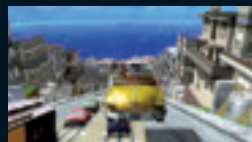
NYHETER/SLADDER/RYKTER/LISTER  
For daglige spillnyheter: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



#### ANNONSERT

##### EA presenterer SSX Blur

EA's hysteriske snowboardspill er tilbake, og denne gangen kommer det til Nintendo Wii. Allerede i mars kommer vi til å kunne kaste oss utfor i bakken med fjernkontrollen hardt fastspent i hånden.



##### Crazy Taxi til PSP

Sega har avslørt at de jobber med en PSP-versjon av det klassiske Crazy Taxi. Det vil inneholde både de to første spillene, og en helt ny multiplayerdel der to spillere kan kjempe mot hverandre eller samarbeide. Crazy Taxi: Fare Wars slippes i løpet av sommeren.

#### ONLINERACING

Sega Rally kommer til å by på en onlinedel både til Playstation 3 og Xbox 360 for opp til åtte personer samtidig.



**COLLINS KONKURRENT** Nye Sega Rally ser uten tvil lovende ut, men vi tviler på at det kommer til å kunne hevde seg mot det kommende Colin McRae: Dirt



**VI LIKER LEIRE!** Vi elsker leire! En av de mest spennende momentene er systemet for hvordan underlaget forandres mens man kjører på det. Mye handler om sporvalg, for eksempel når bilen som kjører foran lager dype spor i bløt leire. Da må man tenke for og endre sporet man har valgt.

# SEGA RALLY

Sega Rally er klar for comeback til PC, Playstation 3 og Xbox 360, og Gamereactor byr på en bunke superferske bilder!

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler SEGA Utgiver SEGA Utgis JUNI

**M**ange racingspill glemmes fort og kommer i bakleksa for eksempel på grunn av ny teknikk, flottere grafikk og forbedret fysikk.

Enkelte lykkes å overleve, og en slik klassiker er uten tvil Sega Rally. For bare noen år siden forsøkte Sega i Japan å lage en ny versjon av klassikeren til Playstation 2, men resultatet ble så dårlig at spillet aldri ble lansert utenfor hjemlandet.

Sega grunnla da i stedet den helt nye utvikleren Sega Driving Studios i England og deres første oppdrag er å gjenskape det klassiske spillet til Playstation 3 og Xbox 360. Vi fikk se på en tidlig versjon allerede i mai i fjor på E3-messen, men nå har Sega endelig lettet litt på sløret og kommet frem med litt mer matnyttig informasjon om spillet, samt de første bildene.

Det 48 mann store utviklerteamet, som blant annet består av tidligere ansatte fra Rare, Rockstar North og Criterion, har allerede arbeidet med spillet

ca. 18 måneders tid. Den største innovasjonen er systemet for hvordan underlaget påvirkes av rallybilene som dunderer frem.

- Dette betyr at to runder på samme bane aldri er like, og at racingmiljøet alltid utvikles og forandres. Spilleren kan bruke dette til sin fordel gjennom å kjøre i sporene som skapes av andre biler hvilket gir bedre grep. Innovasjoner som dette hadde ikke vært mulig med forrige generasjon hardware, og fører oss inn i en ny æra av spillmessige muligheter, sier spillets produsent Guy Wilday.

Sega Rally kommer til å inneholde et 30-talls lisensierte biler (både for- og firhjulsdrevne klassiske klasse-B-monster samt diverse bonuskjøretøy) og teamet sikter på å overføre den herlige arkadefølelsen fra originalspillet, selv om Sega Rally ser ut til å nærme seg Colin McRae.

**\_Bengt Lemne**

#### Medal of Honor: Vanguard

EA har satt sammen et helt nytt Medal of Honor. Det vil bli lansert til Playstation 2 og Wii i mars. Handlingen kretser rundt den 82. Airborne Division og deres oppdrag som tar deg fra Sicilia's kyst til krigens sluttferd dypt inne i Tyskland.



#### Champions League 2006-07

Etter ett års opphold er det igjen klart for et Champions League-spill fra EA. I bunn og grunn handler det naturligvis om en modifisert versjon av Fifa 07. Den 23. mars kommer spillet til PC, Playstation 2, PSP og Xbox 360, og våre fotballhjerter gleder seg.

#### Dragon Quest IX til DS

Square Enix har tatt en overraskende beslutning når det gjelder Japans mest populære rollespillserie Dragon Quest. Det niende spillet kommer nemlig til å lanseres eksklusivt til Nintendo DS, istedet for Playstation 3 som mange hadde regnet med.



#### Burnout Dominator

Utover det meget etterlengtede Burnout 5, jobber også Criterion med et eget Burnout-spill til Playstation 2 og PSP. Burnout Dominator skal lanseres allerede i begynnelsen av mars og bygger videre på studioets tradisjon av grafisk imponerende Playstation 2-spill.

# MER OBLIVION

## The Shivering Isles er neste utvidelse til Bethesdas rollespillmesterverk The Elder Scrolls IV: Oblivion

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler BETHESDA Utgiver TAKE 2 Utgis APRIL

**E**tter den noe begrensede utvidelsen Knights of the Nine er det tid for en betydelig større utvidelse av The Elder Scrolls IV: Oblivion når The Shivering Isles lanseres i april. Utvidelsen kommer til å bli tilgjengelig gjennom nedlastning til Playstation 3 og Xbox 360, mens det også kommer til å bli en PC-versjon for kjøp i butikk.

Den store nyheten er at man vil bli introdusert for et nytt område som styres av den daedriske prinsen av galskap Sheogorath, og ifølge Bethesda kommer den nye utvidelsen til å by på rundt 30 nye spilltimer. Her vil du komme til å kunne fortsette å spille med din gamle karakter, eller skape en helt ny karakter bare for å utforske det nye innholdet. Et dusintalls nye fiender kommer du også til å støte på i The Shivering Isles' landskap og grotter der befolkningen er splittet i to fraksjoner, og

hvor hat og paranoia tilhører hverdagen. Vi utnevnte The Elder Scrolls IV: Oblivion til fjorårets nest beste spill, og det virker som Bethesda velger å porsjonere opp mindre utvidelser av denne typen, enn den massive Blood Moore-utvidelsen som ble lansert til forgjengeren Morrowind.

Vi kan sikkert forvente oss flere utvidelser med The Shivering Isles-størrelse før årets slutt. Bethesda jobber ellers for fullt med det veldig etterlengtede Fallout 3 som forventes å komme neste år til PC, Playstation 3 og Xbox 360.

**\_Bengt Lemne**



**NYE OMGIVELSER** "Den verden vi har laget i Shivering Isles skiller seg fra alt annet du har sett i Oblivion, og vi gleder oss stort til folk skal prøve det", sier Vlatko Andonov, president i Bethesda Softworks. Og gjett hva, vi gleder oss minst like stort til å få en anmelderkopi hit til redaksjonen, og teste det skikkelige.

## NOTISER

### NYGAMMELT FINAL FANTASY

Akkurat hvor mange Final Fantasy-spill som Square Enix arbeider med for øyeblikket vet de nok ikke helt selv engang, men om vi skulle begynt å telle, så måtte du i alle fall brukt begge henda. De siste Final Fantasy-spillene som ble annonsert er relanseringer av de to første spillene, emn denne gangen kommer dem til PSP. I tillegg kommer en oppdatert versjon av PSone-spillet Final Fantasy Tactics.

### MER DRIVER PÅ VEI

Det ble som kjent UbiSoft som kjøpte opp Driver-lisensen og utvikleren Reflections fra den tidligere eieren Atari, og nå begynner vi å se de første resultatene av kjøpet. I mars kommer en PC-versjon og en Wii-versjon av det siste Driverspillet Parallel Lines. Dessuten har et helt nytt spill som heter Driver 76 blitt annonsert til PSP.

### ALIEN TILBAKE I SPILLFORM

Sega har kjøpt rettighetene til å utvikle spill basert på de klassiske science fiction filmene i Alien-serien. Men det handler ikke om noen halvbjertet satsning på å lage spill av de gamle filmene. Gearbox Software, som har gjort seg kjent med Brothers in Arms-serien, jobber på et actionspill sett ut fra et førstepersonsperspektiv, og Obsidian Entertainment, som i høst lanserte Neverwinter Nights 2 og året før skapte Knights of the Old Republic 2, satser på å lage et rollespill. Spillene ventes å bli klare først 2009.

### MIDWAY KRIGER

Amerikanske Midway har nettopp annonsert et nytt actionspill som utspiller seg under noen av de viktigste slagene i Europa og Nord-Afrika under den 2. verdenskrig. Hour of Victory, som spillet heter, kommer til å slippes eksklusivt til Xbox 360 i august eller september. Spillet utvikles av nFusion og bruker Epics populære Unreal 3-motor, kjent fra Gears of War.

### BURNING CRUSADE SLO ALLE REKORDER

I løpet av de første 24 timene ble det solgt hele 2.4 millioner eksemplarer av World of Warcraft: The Burning Crusade over hele verden. En heftig sum som uten tvil er en rekord for en utvidelse og kanskje er det også den største spillpremieren i historien. Ellers hadde så mange som 5000 spillbutikker midnattsåpnet ved lanseringen.

### DUKE NUKEM TITTER FREM

Etter lang tids stillhet har 3D Realms endelig gitt oss et livstegn fra det ti år lange prosjektet Duke Nukem Forever. Med tiden har studioets mantra "det slippes når det er ferdig" gått ut i evigheten og spillet blitt en skam, men et lite bilde av Duke Nukem ble postet i en jobbannonse, og da er det mange som oyrer litt håp igjen. Kanskje er det tid å håpe på at spillet endelig er på tur?

### STOR FABLE 2-HEMMEMLIGHET

Peter Molyneux er kjent som spillbransjens største pratmaker, og til og med når han ikke sier noe blir det store overskrifter. Blant annet har han snakket om en stor hemmelighet i Fable 2, som tydeligvis kommer til å bli noe helt spesielt. Hva det er for noe har han tenkt å fortelle under Game Developer's Conference i San Francisco (5.-9. mars).

### GITARSKURKER

Etter suksessen med Guitar Hero har Red Octane kommet frem til nye konsepter, og navneskyttet tittler som Drum Villain og Guitar Villain. Dette tyder på at spillene er på planleggingsstadiet. Red Octane mener også at man i fremtidige tittler kan komme til å teste nye musikkjanger istedet for rock, og det kommende Guitar Hero 8's Edition er kanskje det første eksemplet på dette.

# PS3 SLIPPES 23. MARS

## Klart for Norgespremiere på Sonys tredje konsoll!



**BUTIKK** Når Playstation 3 lanseres åpnes også Playstation Store hvor du kan laste ned demoer, spill og diverse filmtrailere.

**D**et har lenge vært rykter om ytterligere forsinkelser, men nå er det klart at Playstation 3 kommer til å bli lansert i Norge den 23. mars. Det blir bare den versjonen med 60GB harddisk som lanseres og prisen kommer muligens til å havne mellom 5500-6500 kroner.

Allerede den første dagen konsollen er på markedet kommer det til å være 31 spill tilgjengelig i butikkene, deriblant Sonys egne storsatsninger som Motorstorm og Resistance: Fall of Man, men også Segas Virtua Fighter 5 og Virtua Tennis 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Call of Duty 3, Need for Speed: Carbon, Splinter Cell: Double Agent og så videre. En hel del spill som har vært ute til Xbox 360 en god stund nå, men det vil også være klart for en del nytt.

Fra start kommer det også til å gå an å laste ned Gran Turismo Concept HD gratis. Dette er den versjonen som Sony viste frem på sin pressekonferanse på E3 i 2005. Ytterligere blir åtte andre spill tilgjengelige via Playstation Store online fra dag én, blant annet Tekken: Dark Resurrection og klassikeren Lemmings. Spillene forventes å koste ca. det samme som til Xbox 360, og Sixaxis-kontrolleren kommer til å koste ca. 500 kroner, og i motsetning til Xbox 360-kontrolleren så inngår det oppladbare batterier.

Tross at det ifølge Sony kommer til å finnes en million enheter tilgjengelige de første ukene rundt lanseringen i Europa, Australia, New Zealand samt valgte land i Afrika og Midt-Østen, så vil etterspørselen bli mye større enn tilgangen her til lands. Derfor ser det ut til at sjansen for å kjøpe en Playstation 3 på premierdagen er ved å forhåndsbestille.

**\_Bengt Lemne**



# GADGETGALLA

Da går vi igang med årets første gadgetside, og det har allerede kommet en del positive overraskelser som lover godt for gadgetåret 2007. Apple kommer med en nytolkning av mobilen, Dane-Elec går rett i strupen på iPod, mens Amitech byr på et lite mediesenter. Flere fete gadgets kan du lese om på våre nettsider [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)!



**EVGA 8800 GTX**  
PRIS: CA. 5500,-

EVGA er kanskje ikke så kjent produsent for oss europeere, men tar vi turen over dammen, får pipen en annen lyd. I USA ligger de på toppen over mest solgte hardware-produkter til PC. For ikke så mange dagene siden lanserte de sitt nye skjermkort GeForce 8800 GTX Superclocked og med det kortet følger hele 768MB massiv GDDR 3 RAM.



**AMITECH HOMECENTER LIVING 5599**  
PRIS: CA. 19.000,-

Amitechs nye mediesenter har en masse utganger, hvor HDMI brillerer med sitt fravær. Det medfølger et minitastatur slik at du kan navigere deg frem på TVen. Lekkert og veldig enkelt.



**LG A1 EXPRESS DUAL**  
PRIS: CA. 19.000,-

Hvorfor skal bærbare PC'er ofte være så store og klumpete? LG mener ikke at størrelse og god ytelse nødvendigvis henger sammen, så de har laget den eksklusive A1 Express Dual som selvfølgelig benytter seg av en Core Duo-prosessor, samtidig med den stilige og lekke pianolakken, noe som dessverre også tiltrekker fettete fingeravtrykk. Frode plager for øyeblikket alle her i redaksjonen for å få tak i en slik maskin, men inntil videre har vi lagt det dove øre til.



**MEIZU MINIPLAYER**  
PRIS: CA. 1500,-

Den ultralette og tynne mediespilleren Meizu fra franske Dane-Elec gir virkelig iPod Nano skikkelig konkurranse. Med en deilig stor skjerm kan man både nyte video, radio og selvfølgelig musikk som man vil ha det!



**APPLE IPHONE**  
PRIS: CA. 5000,-

Så gjør eplet det jammen meg igjen - bringer alle ut av fatning med ynde og perfektjonisme. Her er en mobiltelefon med 3,5" trykfølsom skjerm, lekker dynamisk meny og Apples velkjente brukervennlighet. Hvem er det som ikke lar seg overbevise nå?



**PYRAMAT S2666**  
PRIS: CA. 1000,-

Len deg trygt tilbake og merk basen trykke seg mot rørliggerprekken. Her er en ekte romperister fra Pyramat, som kan kobles opp til TVen så spillopplevelsen blir litt villere. To høytalere er plassert like bak hodet så du samtidig får en klar surroundlyd med subwoofere i ryggen. Så da er det bare å begi deg inn i den store spillverden med et langt sverd eller et tungt gevær.



**TOSHIBA 42WL6726**  
PRIS: CA. 16.000,-

Hvis du virkelig skal ut og finne deg en enkel 42" flatskjerm, selv om det er en vanskelig oppgave, skal du se etter Toshiba's nye perle. Den diskler opp med gode bilder i full HD, så PlayStation 3-opplevelsen er sikret. Toshiba's skjermer er ikke så kjente her hjemme, hvor Samsung, Sony og Philips ligger i tet, men de er absolutt verd en titt.

THE GRAND STRATEGY GAME



# EUROPA UNIVERSALIS III

COGITO ERGO SUM

(I THINK; THEREFORE I AM)

RENE DESCARTES



Immerse yourself in centuries of strategy gameplay:

- Start any time between 1453 and 1789
- Open-ended gameplay with complete player control
- Thousands of leaders, monarchs, units and countries
- Various multiplayer modes

*And much more!*

SHIPPING TO STORES

JANUARY 26



DOWNLOAD FROM GAMERSGATE

PAN VISION

paradox INTERACTIVE

12+

www.pegi.info

Europa Universalis III is as ambitious as its predecessors – **Gamespot**

Fans of epic, historical strategy games have been well served by Paradox Interactive's Europa Universalis series – **IGN**

...the depth that made the franchise (Europa Universalis) so great has been expanded to a degree that should impress even the most hardened of Paradox critics – **Wargamer**

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.



# LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN  
jon.cato@gamereactor.no



### Nye sosiale arenaer

Digitale sosiale verdener åpner for stadig nye omgangsformer. Kjærligheten blomstrer og noen tar den med over i det virkelige liv. I World of Warcraft gifter folk seg både innenfor og utenfor.

**HELL I SPILL, UHELL I KJÆRLIGHET** Vår eminente kronikkforfatter Jon Cato ble slått på målstreken av en konkurrerende World of Warcraft-spiller. Er egentlig MMORPG så annerledes som motearena som mange vil ha det til? Hva er egentlig forskjellen på å treffe noen gjennom et sosialt spill kontra sjekkesider, Messenger eller chatgrupper?

# World of Lovecraft

## Virtuell kjærlighet eller ekte følelser?

**I** 2005 var jeg på en fest og møtte en dame som var veldig hyggelig, ålreit og sjarmerende og, vel, jeg fikk et ganske bra inntrykk av henne. Men samtidig hadde jeg så mye annet å gjøre i livet mitt i denne perioden at jeg aldri tok kontakt med henne igjen. Men så kom jeg til å tenke på henne igjen for noen måneder siden, og bestemte meg for å ta kontakt.

Men hvordan gjør man det, etter det har gått et år? Jeg visste at hun spilte World of Warcraft, og jeg visste at jeg ville skrive noe om World of Warcraft i spalten her, så jeg spurte henne om vi kunne møtes for å snakke litt om WoW. Ok, litt feigt kanskje, men jeg var nysgjerrig på WoW. Og spesielt på jenter som spiller WoW. Med over syv millioner spillere, må det være noe mer enn den evige jakten på XP og nedslaktingen av regenererte monstre som gjør at syv millioner vil betale en månedlig avgift for å spille det.

Så jeg møtte henne en fredagskveld, drakk litt vin og øl, og snakket om raids og instances, guilds og taktikker. Talent

trees og patcher og Burning Crusade. Jeg lærte at en stor del av befolkningen i World of Warcraft oppfører seg som prepubertale drittunger. Jeg lærte at det å være jente gjør at medspillere plutselig blir veldig høflige. Eller rare. "Har du store pupper?" var det første spørsmålet hun fikk en gang, da hun sa at hun var jente. "Noen ganger virker det som om han du snakker med aldri har snakket med en jente i virkeligheten", fortalte hun.

Videre lærte jeg at mange spiller altfor mye, at de kjefter på hverandre, kaller folk for idioter, mobber, plager og hersker. Disse maktsyke spillerne, med sine Tier 3-armor og level 60-karakterer er vinnere i spillet, men tapere i virkeligheten. Usikre små mobbeofre, som endelig finner en arena der de kan herske og bestemme og være ekspert, og nåde ta stakkars n00bs som krysser stien deres. Jeg så for meg funksjonærer, lagerarbeidere og butikkansatte som hater jobbene sine. Lavtlønnet og med sjefer som behandler de ansatte som dritt. Men hjemme igjen etter jobb, er de konger i guildene sine. De arrangerer

raids, hersker og styrer en haug med mennesker i en virtuell verden der de har kontroll på alt.

Jeg leste en gang et intervju med kongen av Lineage, som er Koreas største og mest populære onlinerollespill. Han jobbet til daglig som kokk i en fast food-restaurant, men om kvelden var han enehersker i spillet, bestemte skatter og tok avgjørelser som berørte titusener av spillere. Han ville være anonym, for mange var ute etter å ta han i virkeligheten. Og om han kunne velge, så ville han levd i spillet 24 timer i døgnet, fremfor å stå på gatekjøkkenet og koke nudler.

Men til tross for dette bildet av mange spillere, lærte jeg også at det finnes samhold og vennskap. Om man møter de riktige folkene, så kan man finne seg noe som ligner på ekte venner. Vi lever i en verden med Messenger og mobiltelefoner og tilgjengelighet 24 timer i døgnet. Vi lager profiler på Myspace og Blink og chatter, føler og sanser oss frem til nye bekjente, potensielle kjæresten og gode venner. Tiden der man skaffet seg venner i lokalmiljøet er over, den virtuelle

møteplassen er mye viktigere.

Og det fikk jeg og oppleve andre gang jeg traff henne for å snakke litt mer om World of Warcraft. Jeg skjønnte at hun hadde følelser for noen i spillet. Fast partner i raids, og mange sene nattetimer med chatting over Ventrilo hadde ført til planer om å møtes i virkeligheten. Via World of Warcraft blir det knyttet personlige bånd, som går langt utover det spillet har som mål å gi deg. Det handler ikke om sjekking eller dating, bare om å ha en trygg arena der man møter folk som har et felles mål, nemlig å spille World of Warcraft. Det er en veldig trygg måte å treffe mennesker på, man kan presentere seg fra sin beste side og tenke over hva man sier og gjør. Og for du vet ordet av det har ork møtt troll, og søt musikk oppstår.

Så det ble ikke mer dating på meg, jeg ga henne en World of Warcraft-musematte i gave, takket henne for all infoen, og labbet hjem i kulda. Jeg var slått av en Ork. Eller Undead. Eller hvordan han nå så ut i spillet. Det hele var ganske søtt, egentlig.

**Jon Cato Lorentzen**

# FINAL FANTASY XII

CHALLENGE AN EMPIRE. LIBERATE A NATION.  
CHANGE THE WORLD.



"A TRULY FANTASTIC GAME, BEAUTIFUL"

PLAY

"GAMING JUST DOESN'T GET  
ANY BETTER THAN THIS."

OFFICIAL PS2

"THE BIGGEST GAME OF THE YEAR."

OFFICIAL PS2

"A SUPERB, EPIC STORYLINE. 10/10."

EUROGAMER

"A WORK OF GENIUS,  
TOO GOOD TO BE TRUE."

GAME OF THE YEAR - EDGE

[WWW.FINALFANTASY12.EU.COM](http://WWW.FINALFANTASY12.EU.COM)



PlayStation 2

SQUARE ENIX



# SPILL COUNTER-STRIKE HOS GAMEREACTOR!

VÆR EN DEL AV VÅRT HURTIG VOKSENDE SKANDINAVISKE COMMUNITY

NÅ MED  
**30%**  
MER HYGGE



I årene 2002-2004 hadde vi mellom 10 og 20 særdeles velbesøkte og superavanserte Counterstrike servere, men i ettertid fikk vi det travelt med bladet og nettsidene samt at også kravene til servernes regnekraft steg kraftig. Med valgte vi da med blødende hjerter å lukke våre servere.

Men nå synes vi det skal bli fest igjen - derfor vil vi innen den nærmeste fremtiden starte opp et større antall spillservere som Gamereactors brukere kan ta i bruk.

Vi starter foreløpig opp med følgende Counterstrike 1.6 servere på flg. ip's.

**Gamereactor #01**  
Rztec, Office, Dust2, Italy, Train  
[cs1.gamereactor.no](http://cs1.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

**Gamereactor #04**  
Rztec Only  
[cs4.gamereactor.no](http://cs4.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

**Gamereactor #02**  
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno, Assault  
[cs2.gamereactor.no](http://cs2.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

**Gamereactor #05**  
Custom maps  
[cs5.gamereactor.no](http://cs5.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

**Gamereactor #03**  
Dust2 Only  
[cs3.gamereactor.no](http://cs3.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

**Gamereactor #06**  
Allm maps  
[cs6.gamereactor.no](http://cs6.gamereactor.no)  
Hostport: 27015

# NYTT



## STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

Venter du på et spesielt spill eller bare kikker du etter noe interessant å bruke pengene på i fremtiden? Gamereactor guider deg i morgendagens spillmarked.

## GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Dypdykk i vårt tekstarkiv: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



MÅNEDENS MØRKESTE

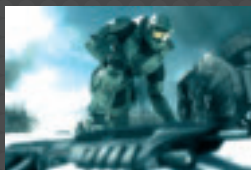
# Hellgate: London

Blizzard-avhopperen Bill Roper sitt nye studio står snart klar med sitt debutspill. Helvetes porter åpnes i London i løpet av året ...



## Mest ettertraktet

Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



### 1. Halo 3

Xbox 360

Vi, som alle andre, gleder oss selvsagt enormt til Halo 3, men månedens beste nyhet er de gylne kortene som følger med Crackdown. Alle som kjøper det spillet er sikret deltakelse i Halo 3-betaen. Ja, takk, begge deler.



### 2. Alan Wake

PC / Xbox 360

Finske Remedy blander Max Payne med Silent Hill og resultatet ser ut til å bli nesten litt for lekkert. Etter vi fikk en presentasjon av spillet for en tid tilbake er vi ekstremt spente. Vær så snill, kryp under huden min!



### 3. Guitar Hero II

Xbox 360

Vi har spilt Playstation 2-versjonen frem og tilbake og opp og ned, så nå gleder vi oss til å teste det på en ny gitar! Dessuten vet vi om et par hemmeligheter som vi ikke får lov til å rope helt enda, men det blir bra! Vi lover!

I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spiller angir vi med vårt termometer. Dette skal selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men gi et hint om hvor det er på vei.

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) Vil du lese mer om de mest etterlengtede kommende spillene, eller lese 250 andre beta-tester? Surf innom vår nettside på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



**Lekker arvtager**

Bioshock er et nedkok av stoffer, store menn i rustninger og muligheten til å ta dine egne valg. Det er faktisk alt du har lengtet etter siden du spilte gjennom Fallout 2 for snart ti år siden.



Kommer JUNI

# Undervannsvold

En by på havets bunn, onde små jenter og store våpen. Velkommen til Irrationals actioneventyr.



**BIOSHOCK**

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler IRRATIONAL Utgiver 2K GAMES Sjanger ACTION/ROLLESPILL

I USA ligger en by som heter Celebration. Den ble bygget opp av Disney, med den nostalgiske tanken om at alt var bedre før. Byen skulle være fri for fattigdom og slum, og alt skulle bare være idyll. I Celebration kjøper man altså ikke bare et hus, men en hel livsstil. Innbyggerne går bort fra demokrati, og underkaster seg et totalitært styre som bestemmer alt i byen. Innbyggerne må til og med underskrive på en kontrakt som angir hvordan hagen skal stelles og hvilke gardiner som er tillatt. Dette er virkelighet, vår virkelighet - i dag.

Bioshock utspiller seg i den fiktive byen Rapture, som på mange måter tilsvarer Celebration. De som bygde Rapture innså bare

**“Dette er et tungt actionspill, men av og til ser man elementer av eventyr, skrekk og rollespill.”**

at det ikke var nok å inngjerde et område. For å unnsnippe virkeligheten og skape et nytt samfunn, følte de seg tvunget til å flykte under

vann. Dypt nede i havet fantes det en mulighet for å komme bort fra virkelighetens problemer, og Rapture ble bygget som det perfekte stedet å leve.

Ofte diskuterer man hva som er viktigst: spillfølelsen eller grafikk. I Bioshock bygges spillfølelsen opp gjennom miljøene, og grafikk og spillopplevelsen smelter sammen. Miljøene i Bioshock var umulig å skape for kun få år siden. Alt ser utrolig levende og gjennomtenkt ut. Dessuten er det ekstremt pent, både teknisk og estetisk.

En av hovedgrunnene til at jeg sjelden spiller førstepersonsspill, er at min retningsans er ekstremt dårlig. Dette blir et stort problem i spill bygget opp av korridorer og grotter. For å bøte på dette er det viktig at utviklerne setter fokus på variasjon og detaljer, slik at det finnes ting man kan feste seg ved. I Bioshock er

variasjonen så høy at man lettere kan orientere seg. Det er en stor fremgang for spill som er så enhetlig. Av naturlige årsaker finnes det ikke en



**PLASMIDER!** Plasmider er en slags DNA-molekyler som lett kan overføres mellom ulike bakterier, og i Bioshock bruker man dem for å oppgradere seg selv. Dette funker kjempebra, og denne utviklingen av sin egen karakter er mer interessant enn den gamle jakten på experience.



**FAKTA**

**SYSTEM SHOCK**

System Shock var et actionspill med innslag av både både skrekk og rollespill, og det så dagens lys i 1994. Verken det eller oppfølgeren solgte spesielt bra, men de fikk likevel mange tilhengere. Bioshock ligner flere steder på System Shock, og store deler av teamet bak de gamle PC-klassikerne er med denne gangen også.

skogsbane, et vannbrett og en lavabane i Bioshock. Det er faktisk sjelden man ser at et spill er så homogent, men allikevel så variert som Bioshock. Utviklerne har virkelig lyktes her. Jeg har alltid likt miljøer som føles både retro og futuristisk. Denne stilen finner man faktisk oftere enn man skulle tror i fremtidsdystopier. Stilen var for eksempel gjennomgående i Fallout-serien, med både menyer og innledningssekvenser. I Bioshock er stilen enda mer gjennomarbeidet, med innredning, skilt og reklame. Alt føles som om det har blitt designet for 50-60 år siden. Femtitallet benyttes ofte blant annet i USA som et symbol på et idyllisk samfunn og en bestemt mentalitet. Kanskje det er derfor denne stilen så ofte benyttes som en ramme rundt noe som går fryktelig galt. Det er enklere å male med kontraster. Uansett så

**OVERLEVELSESINSTINKT** Man må bruke hodet for å klare seg i Rapture. Går man frem som Rambo, står man snart uten ammunisjon. List og forsiktighet belønnes alltid, og man kommer alltid til å oppmuntres til å tenke seg om to ganger.



**BESKYTTER** Jenter med et uskyldig blikk og veldig onde hensikter kryper rundt i de trange gangene. Når de titter frem fra gjemstedene sine har de ingen mulighet til å forsvare seg, men da er det godt å ha en enorm skapning med groteskt dykkerutstyr og overdimensjonerte våpen som sitter barnevakt.

tiltaler stilen meg mye.

Bioshock er en herlig sjangermix. Først og fremst er dette et tungt actionspill, men av og til ser man elementer av eventyr, skrekk og rollespill. Skapningene man møter i spillet kommuniserer med hverandre, og som et resultat av knapphet på ammunisjon og våpen, bør man ofte unngå direkte konfrontasjon. Man kan for eksempel lure fienden til å gå til angrep mot hverandre. Slike situasjoner kommer man ofte opp i, og det er inspirerende at man kan løse problemene på mer enn én måte.

Episoden hvor man møter skapningen Big Daddy for første gang, vil man sent glemme. Big Daddy er en stor og tung maskinliknende



FAHTA

#### GODE GENER

Mosjon og riktig kosthold er for psyser. Den som virkelig vil sprengre sine egne grenser må begynne med genetisk manipulasjon. Det er der det skjer. Denne kompisen her, Big Daddy, har fått et gen eller to for mye, og har blitt en enorm hissigpropp.

skapning, som slår med en enorm kraft. Han beveger seg klønete, men målbevisst. Det ytre likner en bisarr versjon av en gammeldags dykkerdrakt, og på den ene armen er det montert et enormt bor. Hans eneste mål er å beskytte en liten jente som løper rundt i gangene, en jobb som du raskt vil merke at han tar svært seriøst. Og du vil angre på at du gikk i mellom dem.

Vannet er alltid nærværende i Bioshock. Det siver inn gjennom sprekker og springrør, og ligger i store dammer på bakken. Samtidig presser vannet fra havet seg mot de store glassrutene. Vannet trenger seg på overalt. Irrational har ikke bare opplyst spilleren om at man befinner seg under bann, man blir påminnet det hele tiden. Spillet atmosfære gir en følelse av en verden som ikke er direkte teknologisk, snarer biologisk.

Det er gode grunner til å se frem mot Bioshock. Irrational kommer til å gi oss action med finesser, design med stil og et miljø som er spennende å utforske. Kombiner dette med pene effekter, en ubehagelig stemning og en åpen verden under havet, og det blir tilnærmet umulig å mislykkes. Bioshock er et av de mest etterlengtede spillene i 2007, og ventetiden er mye lengere enn vanlig. Vi vil spille Bioshock nå! **Love Bolin**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Bioshock er det spillet vi lengter aller mest etter, ved siden av Halo 3 og Grand Theft Auto IV

# Bra påfyll

I mars kommer det påfyll for alle 360-soldater!



## GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Plattform MULTI Utvikler RED STORM  
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Tom Clancys spøkelser gjør comeback, ett år etter suksessen Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW). Ubisofts eventyr GRAW 2 ligger i skrivende stund en drøy måned frem i tid, og de har nå lansert en demo på Xbox Live for å kutte ned ventetiden. Selve demoen er dog rimelig kort, og er unnagjort på rundt 5 min. Vi har imidlertid fått teste en litt større versjon, og dette ser lovende ut!

I all hovedsak går spillet ut på det samme som før. Forbedringen ligger i detaljene. Noen grafiske justeringer, spesielt innenfor lys-, og røykeffekter. Tynne gjenstander som blader og gardiner blir penetrert av lysstrålene, og er lufta full av røyk, tåke eller sand vil man kunne se lysstrålene skjære seg igjennom. Originalen så allerede veldig bra ut, og GRAW 2 har som helhet fått et jevnere og penere utseende.

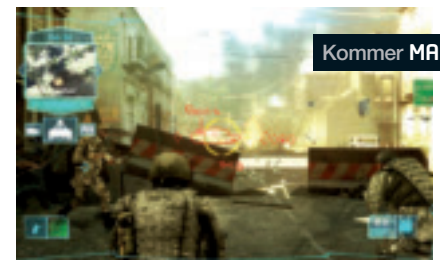
Historiemessig så bygger det på forgjengeren. Vi er fortsatt i Mexico, og denne gangen herjes landet av en blodig borgerkrig mellom lojalister og rebeller. Omgivelsene minner mye om det vi så i eneren, mye støv og sand. Gameplayet har blitt forbedret med bedre taktisk kart, større kontroll over droner og bedre utrustningsmuligheter. Man kan nå bære MP5 ved siden av skarpskytterrifla, og røyk- og splintgranater samtidig. Et nytt hjelpemiddel er "the MULE", et fjernstyrt kjøretøy som bringer inn utstyr underveis. Du har også fått en medic inn i laget ditt, som kan behandle skader mer effektivt enn de andre. Utvikler lover også at det skal være mulig å kalle inn flystøtte, men det har vi ikke sett noe til enda. Likevel, dette virker som mer av det samme, men med noen endringer her og der. Et sikkert kjøp om du likte originalen. **Per Skoien**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ikke allverdens nytt i forhold til eneren, men akkurat nok til å tilfredstille krigssultne soldater.



Kommer MARS



**FORTSATT MEXICO** Vi befinner oss fortsatt i Mexico, så omgivelsene minner langt på vei mye om det vi så i eneren for et års tid siden.

**STOR VALGFRIHET** Det er ingen bestemt rekkefølge de forskjellige oppgavene må utføres i, til stor glede for alle gamere som trives med litt frihet.



**Stinkende sightseeing**

Flere av stedene man havner i Hellgate vil mange kjenne igjen fra den virkelige byen. Flagships grafikere har jobbet hardt med å gjenskape en rekke severdigheter - som for eksempel kloakksystemet...



Kommer 2007

# Djevlesk slakt...

Djevelen har bosatt seg i London og spist opp alle innbyggerne i Flagship Studios actionfylte rollespill!



**HELLGATE: LONDON**

Plattform PC Utvikler FLAGSHIP STUDIOS  
Utgiver NAMCO/BANDAI Sjanger ROLLESPILL

**Gigantiske sverd, automat-ild som gjennomhuller kjøtt, uødde, demoner, futuristiske korstogsriddere, en skitten engelsk t-bane og helvetes mye action. Det er innholdsfortegnelsen for Flagship Studios kommende rollespillepos Hellgate: London.**

Den engelske hovedstaden ligger i ruiner. Etter at en portal fra helvetet ble åpnet, fikk man meget uventet besøk. Verken kjernevåpen eller kaffe viste seg å kunne stoppe djevelynglene som veltet inn i verden. Dette er opptakten til Flagship Studios enorme rollespill.

## Flagship Studios versjon av det demoninfesterte London er en dynamisk verden der man aldri vet hva som lurar bak neste gatehjørne...

Vestlige rollespill pleier vanligvis å inneholde lange, kvinnelige menn med spisse ører, kanskje noen troll, dverger og masser av tohåndssverd. Men glem det en liten stund.

Flagship Studios tar et spennende steg bort fra malen, og lager et rollespill der actiondelen er minst like stor som selve rollespillingen. Det handler ikke om å komme seg fra A til B på vanlig actionmanér. Tvert imot. Flagship Studios' versjon av det demoninfesterte London er en dynamisk verden der man aldri vet hva som lurar bak neste gatehjørne, bortsett fra at det kommer til å være stort og slemt.

Under Londons gater har de overlevende menneskene etablert en sikker sone der man kan bo, handle og der soldatene kan skaffe seg forsyninger. Her er også utgangspunktet når man bestemmer seg for å dra ut på eventyr. Den sentrale handlingen i spillet bygges rundt oppdrag der spilleren får vite mer om hva som

har hendt, og om hvordan situasjonen kan ordnes. Det vil også finnes mange sekundære oppdrag, enkelte med penger eller gjenstander som belønning, mens andre gir en dypere



**KARAKTERSKLASSER** Selv om bare templar, hunter og cabalist er annonsert, sikter Flagship Studios på å tilfredstille alle karakterbehov du kan tenke deg.

**FAKTA**

**REGN MED BRÅK...**

Fiendene i Hellgate: London er en fargerik gjeng djevelyngel som har kravlet opp fra mørke gjemmedsteder i Helvetes varmeste avkroker. Foruten vanlige zombies, demonhunder og edderkopper kommer man også til å få møte enda mer groteske former av motstand. Hva med krypskytterdemoner, ilddemoner og masser av vesener med enorme mengder tagger og tenner?

innsikt om hva som egentlig skjer i spillverden. Med andre ord akkurat det vi er vant med å se i rollespill.

Flagship har foreløpig offentliggjort informasjon om tre klasser. Templar-klassen er en hellig kriger som har som mål å tilintetgjøre mørkets krefter med alle mulige og voldsomme midler. De kan bruke visse typer magi, men fokus ligger fortsatt på herlige banesårbonanzaer med sverd av ulike typer, og selvfølgelig også på skytevåpen. Templaren ser ut til å bli det soleklare valget for gamerne med sans for blod og nærkamp, da man kan velge alt fra doble magiske katanasverd til store

rakettkastere, karabiner eller alt det andre den enorme våpendedatabasen har å tilby.

Den som heller tar på seg trollmannshatten kommer sikkert til å trekkes mer mot cabalist-figuren. Disse menneskene er ikke like opptatt av å utrydde demonene først, for så å stille spørsmål. De har nemlig en mer nysgjerrig vinkling på problemet. Med sine magiske egenskaper kan en cabalist få fiender over på sin egen side. De kan bruke masse magi, og til og med forvandle seg til en demon i et kort tidsrom, hvor de kan bruke demonenes egenskaper.

Den siste offentliggjorte og kanskje mest interessante av figurklassene er jegeren. Det spesielle med jegeren er at den har et kampsystem som absolutt ikke stoler fullt og helt på autoaim. Systemet her er helt fritt og fungerer som i et rendyrket actionspill. Jegeren spesialisere seg på middel- og langdistansekamp og designet minner litt om Combine-soldatene fra Half-Life 2. Det er kult å se hvordan Flagship Studios velger å utfordre konvensjonene og skape en klasse som byr på en alternativ spillopplevelse ved siden av de mer tradisjonelle rollespillklassene.

Fiendene, omgivelsene og forutsetningene kan være helt forskjellige andre gang du spiller gjennom. Man kan finne våpenmodifikasjoner som gir helt nye attributter og funksjoner til spillerens våpen, og man kan kombinere så å si hvilke objekter man vil. Døde fiender kan bære ulike våpen, utrustning og hjelpemidler, og i likhet med for eksempel Diablo ligger mye av spillerens motivasjon i akkurat det å samle



**MED EN KOMPIS** Det meste blir morsomere jo flere som deltar. Syns du at Londons avløpsystem er kjedelig alene, er det bare å be en kompis bli med ned for å slakte djeveltyngel.



#### FAKTA

#### SKYT EN ÅL!

Midt blant alle konvensjonelle prosjektivåpen, magier og forheksede sverd finner vi også en lysende nyskaping fra Flagship Studios' side. Blant de mer interessante våpnene finnes blant annet et åle-kaster som, ja, skyter elektriske åler som gir fienden dødelige elektriske sjokk. Hvem i åndsfrisk tilstand har ikke ønsket seg et ålegevær?

våpen og objekter. Lykkes man ikke med å få tak i disse tingene, kan man i stedet koble seg opp på nettet og få tilgang til auksjonshus der alt mulig bytter eier.

Hele settingen i Hellgate er veldig kul. Det er også kult å begi seg ut på et rollespill uten drager, dverger og orker. Klassene er interessante, spillsystemet er spennende og historien virker svært lovende. Mange lovord her, og summen av dem er entydig. Hellgate: London er et av de absolutt heteste kommende spillene akkurat nå. I alle kategorier. Følg med på denne tittelen.

—Jesper Karlsson

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Blizzard-avhopperne satser høyt med sitt action-spekkede rollespill, og det lover veldig godt!



**LEKKERT!** Hellgate London er ikke bare en heftig spillidé, det er også skikkelig lekkert. Flagship har lagt ned mye ressurser i både våpen, fiender og omgivelser, og alt ser veldig flott ut.



# Mer krig

## Svenske Massive lager varm krig av den kalde krig



### WORLD IN CONFLICT

Plattform PC Utvikler MASSIVE ENTERTAINMENT  
Utgiver VIVENDI Sjanger STRATEGI

1989 var et vanlig år som startet på en lørdag på den Gregorianske kalenderen. Men året står likevel som et vendepunkt i historien. 3. desember indikerte George H. W. Bush og Mikhail Gorbachev at den kalde krigen gikk mot slutten, og med det var den i praksis over. Men hva om 3. desember 1989 var en dag som alle andre? At det ikke skjedde noe spesielt? Det er utgangspunktet i World in Conflict.

Svenske Massive Entertainment vet hva de driver med, og med Ground Control-spillene har de bevist at de har et godt grep om

## 8 mot 8 online, hvor alle har ansvar for én bestemt divisjon, for eksempel infanteri-, armert-, luftbårn- osv.

sjangeren. World in Conflict blir et strategispill satt til åtti-nitti-tallet - en spennende og ganske lite utforsket periode.

Hos Massive har det alltid handlet om å ha en god strategi. Se an situasjonen, utnytt terrenget og ta de avgjørelsene som trengs. Du vil aldri kunne ruste opp en enorm hær, og vinne en kamp med ren styrke. Det må ligge en tanke bak det hele. Akkurat som i Massives tidligere spill, skal du ikke bygge noen base eller samle inn ressurser. Du får et gitt antall ressurser, også er det opp til deg hvordan du vil bruke dem.

Massive legger mye arbeid ned i multiplayerdelen i World in Conflict. I og med at det ikke er noen basebygging eller ressurs-sanking, så er det heller ikke noe problem med drop-in multiplayer. I tillegg satser dem på 8 mot 8 online, hvor alle har ansvar for én bestemt divisjon, for eksempel infanteri-, armert-, luftbårn- og så videre. Vi gleder oss til å prøve nærmere sammen.

—Carl Thomas Aarum

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Enkelte deler av World in Conflict er ekstremt ambisiøse, men foreløpig ser det lovende ut.

Kommer 2. kvartal



**BYKRIG** Grafisk sett så ligger det ikke så veldig langt unna Ground Control II, som i stor grad utspilte seg i og rundt byer. Det vi har sett av World in Conflict har også vært i og rundt byer, eller suburban som det heter i USA.

# FRONTLINES: FUEL OF WAR



TRAUMA STUDIOS FIKK **JUDASKYSSET** AV DICE SÅ FORT BATTLEFIELD 2 VAR FERDIG. NÅ HAR TEAMET **STÅTT OPP FRA DE DØDE** FOR Å JAKTE PÅ GAMLE KOLLEGAER

Plattform PC, PLAYSTATION 3, XBOX 360 Utvikler TRAUMA STUDIOS Utgiver THQ Sjanger ACTION



**HERTISK**  
 Onlinekampene i Frontlines føles svært intensive, mye på grunn av frontlinjeforflytningen, men også oppgraderingssystemet til våpnene.

**R**ett foran meg står Empire State Building – eller i mine øyne – det ferdigstilte Babylons Tårn. Jeg har reist til New York på to dagers varsel for å være den første i verden til å teste ut årets definitive Battlefield-killer – Frontlines: Fuel of War.

Battlefield 1942 ble en umiddelbar suksess da spillet ble lansert i 2002, og siden den gang har hver eneste utgivelse herjet toppen av salgslistene. Utrolig nok har ikke spillserien møtt mye konkurranse fra andre produsenter, for nå. Frontlines: Fuel of War går til frontalangrep på Battlefield, med hele sitt våpenarsenal, og skal vi domme etter det vi har sett, må utviklerne bak Battlefield belage seg på en hard kamp, på sin egen slagmark.

Da produsentene av Frontlines: Fuel of War satt ved tegnebordet ønsket de å komme opp med et konsept som både var fengende og tankevekkende. "Hva er det verst tenkelige scenariet vi kan se for oss om 20 år, ut i fra hva vi



**SAY HELLO** to my little friend! Kaos har fått innblikk i noen av Pentagons fremtidige våpen, og basert noen av våpnene i spillet på dette. Men prinsippet er det samme som dagens våpen: Skyt og drep.

vet i dag? Er det en krig hvor mangelen på råvarer står i fokus?" spør Frank DeLise, utviklingssjef i Kaos Studios, retorisk. Etter hans oppfatning er det mangelen på olje som vil bli det neste store konfliktområdet, og naturlig nok er det dette som er utgangspunkt for bakgrunnshistorien i Frontlines.

DeLise fyrer opp videokanonen og viser oss de

fra begynnelsen.

Teamet bak Kaos Studios var alle interessert i spillutvikling, men hadde heltidsjobber ved siden av. "Den enkleste måten å få et navn på var å starte med modifisering", sier produsent Joe Halpern. "Vi var alle fans av Battlefield 1942, men følte at man kunne tilføre noe mer", sier han videre.

## "FRONTLINES: FUEL OF WAR GÅR TIL FRONTALANGREP PÅ BATTLEFIELD, MED HELE SITT VÅPENARSENAL"

grunnleggende mekanismene i spillet. Vi befinner oss i år 2024 og verden er igjen separert med en vest- og østblokk. Ved første øyekast ser alt til forveksling ut som Battlefield, og for å forstå hvorfor, spoler vi fire år tilbake i tid, og tar det hele

De startet sitt eget studio som de kalte Trauma Studios, og startskuddet for det som skulle bli en av de mest populære Battlefield 1942-modifiseringer hadde startet. Modifiseringen Desert Combat ble faktisk så populær at utviklerne



**BILENER** ganske lik dagens modell. Bare synd vi ikke får ha maskingevær på taket i Norge. Kjøringen var tung og vanskelig når vi testet dette i New York, men dette er noe utvikleren lovet på tro og ære å rette opp i. Vi får stole på dem.



**FRONTLINES HAR** en lydmotor som vi sjelden har hørt maken til. Lyden fra eksplosjoner blir forsinket, avhengig av hvor langt unna du befinner deg. Det er selvsagt logisk at det skal være sånn, men det er ikke ofte vi har sett det brukt i dataspill.

bak Battlefield, Dice, kjøpte opp det lille studioet i New York. Trauma Studios fikk drømmejobben med å være med på utviklingen av Battlefield 2. Alt var allikevel ikke

derimot ikke gi opp så lett. Han samlet sammen gjengen sin, og kontaktet nøkkelpersoner fra Battlefield- og F.E.A.R.-teamet, for å høre om de var interessert i å

## - VI VAR ALLE FANS AV BATTLEFIELD 1942, MEN FØLTE VI KUNNE TILFØRE NOE MER

rosenrødt. Kort tid etter at Battlefield 2 hadde gått gull, fikk det lille utviklerteamet nådestøtet. Dice og EA offentliggjorde at studioet skulle legges ned, og Trauma Studios var dermed historie.

Grunnlegger av Trauma Studios Frank DeLise ville

starte utviklingen av Frontlines under Kaos Studios. Alle ble med og resultatet av det harde arbeidet begynner nå å ta form.

Etter DeLise sin gjennomgang, fikk jeg muligheten til å legge mine klamme hender på den siste alpha-koden.

### GUTTA BAK FRONTLINES



#### FRANK

Frank DeLise har vært i spillbransjen siden 1989. Hans karriere innenfor industrien er omfattende, men han er kanskje best kjent som grunnleggeren av Trauma Studios og Kaos Studios. Frank var også med på Desert Combat modden, han var med over til Dice, og vi vet jo hvordan den historien ender. Nå jobber han som Lead Designer på Frontlines: Fuel of War, og General Manager hos Kaos.



#### JOE

Joe Halpern traff sine nåværende kollegaer via chattegrupper på internett på slutten av 90-tallet. Alle hadde da heltidsstillinger i forskjellige firmaer, men var mest interessert i å starte spillutvikling. De fikk et navn i industrien med modifiseringen Desert Combat til Battlefield 1942.



**FRONTLINJEN ER** det eneste som forhindrer slagmarken i å bli et eneste stort kaos. I Frontlines må du ta hvert kontrollpunkt i en bestemt rekkefølge, og dette sørger for at matchene blir svært intensive og sentrerte.

**HISTORIE**  
I motsetning til i Battlefield, vil Frontlines ha en singleplayerkampanje som fint kan stå på egne ben.



**SI HEI** til din nye venn. Dronene vil hjelpe deg å ta kontroll over slagmarken. Du kan blant annet sende ut et minihelikopter for å rekognosere. Eventuelt kan du utstyre det med eksploder, så det ikke blir noe igjen å rekognosere ...

På kontoret til en av utviklerne fikk jeg teste Xbox 360-versjonen av spillet. Til tross for at grafikken for anledningen var nedskalert noe, så spillet svært pent ut. Frontlines benytter den testosteronfylte Unreal Engine 3, og vi har vel alle friskt i minne hvilke underverker denne motoren gjorde for Gears of War. Selv om Frontlines er en helt annen type spill, er det lov å håpe på en

tilsvarende grafikkkfest. Det er tydelig at Kaos har arvet mye fra sine svenske storebrødre i Dice. Spillmekanikken er forholdsvis lik Battlefield, og de fleste gamere vil umiddelbart finne seg til rette. I Frontlines får du valget mellom å ta del i krigen på østblokkens side, under Kina og Russland, eller på vestblokkens side under USA og Europa. I og med at



**DEN NESTE** store verdenskrigen handler om drivstoff - eller mangel på drivstoff - ifølge gutta i Kaos. De sier at de har laget en fiktiv fremtid "basert på dagens overskrifter". Vi får håpe det ikke blir riktig så ille som dette her da.

krigen står om de knappe oljeressursene, er krigssonene ofte sentrert rundt oljeinstallasjoner, i tillegg til enkelte urbane byområder. Hvert lag har et bestemt antall respawns og frontlinjen forflyttes frem og tilbake avhengig av hvor bra laget ditt kjemper. Målet er å få motstanderen til å gå tom for respawns.

Til tross for likhetene med Battlefield har Kaos gjort en anstendig jobb med å skille seg fra konkurrenten. For det første har Frontlines en singleplayer-kampanje som fint kan stå på egne ben. Utviklerne har lovet at de vil bruke like mye ressurser på å perfektionere singleplayerkampanjen, som multiplayerdelen.

I tillegg er det en rekke forbedringer i det spilltekniske. Man må for eksempel erobre eller forsvare de strategiske punktene i en bestemt rekkefølge. Et

## "ALLEREDE NÅ FØLES MULTIPLAYERDELEN MER ENGASJERENDE ENN BATTLEFIELD, NETTOPP PÅ GRUNN AV FRONTLINJESYSTEMET"

område må klareres, før frontlinjen forflyttes fremover. Dersom motstanderen erobrer den første installasjonen, må dette området klareres på nytt, før man igjen kan ta de neste postene. Spillformen gjør onlinematchene svært intensive og sentre, og kampene blir langt mer interessante sammenlignet med matchene i Battlefield 2, hvor man kan erobre et hvilket som helst punkt til enhver tid. Allerede nå føles multiplayerdelen mer engasjerende enn Battlefield, nettopp på grunn av frontlinje-systemet.

Våpensystemet er nært knyttet opp til soldatenes utviklingspotensial. Battlefield 2 har et liknende system hvor man låser opp nye våpen etter hvert som man stiger i gradene, men Frontlines er til en viss grad mer rollespillinspirert. Du får muligheten til å låse opp egenskaper hos din karakter, avhengig av om du



spesialiserer deg som infanterist, recon, armour tech, demolition eller support tech. Dette gir deg tilgang på forskjellige typer oppgraderinger ut over i spillet, noe som fører til en gradvis intensivering av matchene. Bonusene, som er alt fra kraftigere maskingevær på fjernstyrte droner, til luftangrep fra dine jagerfly, kan raskt vise seg å være avgjørende for utfallet av kampen.

Er du audiofil som meg, har du enda en grunn til å sjekke ut Frontlines. Aldri tidligere har jeg truffet noen

**”I DET JEG SÅ LYSGLIMTENE VAR DET HELT STILLE. FEM SEKUNDER SENERE HØRTE JEG BRAKENE”**

utviklere med så stor forkjærlighet for lyd. Det mest slående eksempelet var bruken av forsinkelse, for å skape illusjonen av stor avstand. DeLise viste meg et klipp hvor en bro ble sprengt i flillebiter et par kilometer unna. I det jeg så lysglimtene, var det helt stille. Fem



**DU KAN** spille som infanterist, recon, armour tech, demolition eller support tech, hver med sine egne spesialiteter.



**KAOS HAR** fått lov til å benytte Unreal Engine 3, den samme grafikkmotoren som ble benyttet i Gears of War.

sekunder senere hørte jeg brakene fra eksplosjonen, og jeg kan love deg at samtlige hår i nakken, inkludert et par brysthår, reiste seg i giv akt.

Under min testkjøring av spillet ble jeg observert av en utvikler fra Kaos. Overraskende nok hadde jeg en litt annen spillestil enn han hadde sett for seg, og flere av oppdragene ble løst på min litt uortodokse måte. Jeg klarte blant annet å snike meg forbi fiendens frontlinje, uten å ha sikret et kontrollpunkt. Plutselig befant jeg meg i ingenmannsland, og måtte dermed gå tilbake til min egen frontlinje, for å ta kontrollpunktet først, for mine allierte og diverse fiendtlige soldater kunne følge etter.

I tillegg fikk jeg store problemer med et av kjøretøyene i spillet. Det finnes det nemlig et Halo-lignende kjøretøy i Frontlines, og jeg ble helt satt ut da det viste seg at styremekanismen var totalt forskjellig.

Utvikleren fra Kaos humret litt mens han satt ved siden av meg, og til slutt innrømmet han at det var han selv som hadde laget kontrollsystemet til bilen. Som følge av min totalt inkompetente kjøring, ble jeg lovet at styremekanismen ville bli forkastet så fort som mulig. Spillet er som sagt på alpha-stadie, og problemene jeg opplevde, blir garantert forbedret.

”Har dere fått noen reaksjon fra Dice på Frontlines?”, spør jeg Joe Halpern i det jeg forlater Kaos Studios. ”Både ja og nei. De vet at vi holder på med utviklingen av Frontlines, men de har vel ikke så veldig mye mer informasjon enn det. Vi har hatt en spesiell fortid, men det tror jeg bare er til vårt beste. Det er veldig morsomt at vi endelig får muligheten til å utvikle vårt eget spill, og jeg tror de vil ønske konkurransen velkommen. De vet hva vi kan og vi vet hva de kan.”

**\_Joachim Gresslien**

# Spill til dyreeiere i alle aldre!



**DISKY**  
Disky Communications ApS  
Toldbodvej 11  
2000 Wulst  
Danmark  
Phone: +45 45 63 64 60  
Mobile: +45 45 63 64 61  
Fax no.: +45 45 63 64 77  
www.disky-entertainment.com

KAN KJØPES HOS  
BLANT ANNET

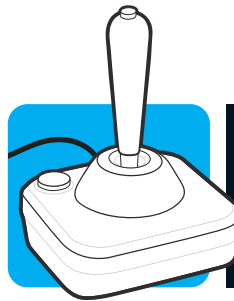


**TOYS 'R' US**



# Game reactor®

# ANMELSER



## STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

Hver måned tester våre erfarne anmeldere de nyeste spillene. Vi tester alle spill nøye slik at du unngår minefeltene i spillbutikkene...

## UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1000 anmeldelser: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

MÅNEDENS BESTE!

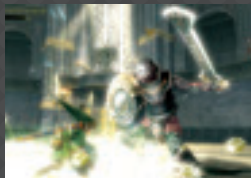
# FINAL FANTASY XII

Endelig er siste del av Square Enix fantastisk eventyrserie klar for Norge. Mikael har latt seg trollbinde...



## GAMEREACTOR #44

Er du gammel og glemsk som Frode? Da nærmer du deg sikkert også senillett og har glemt karakterene fra forrige nummer...



**The Legend of Zelda** 9/10  
Nintendo Wii  
**Buzz: The Sports Quiz** 5/10  
Playstation 2  
**Superman Returns** 5/10  
Playstation 2  
**Medal of Honor: Heroes** 7/10  
PSP  
**Dead or Alive Extreme 2** 5/10  
Xbox 360



**Eragon** 2/10  
PC, PS2, Xbox 360  
**Rayman Raving Rabbids** 8/10  
Nintendo Wii  
**Red Steel** 4/10  
Nintendo Wii  
**Age of Empires: Age...** 7/10  
Nintendo DS  
**Viva Pinata** 8/10  
Xbox 360



**Wii Sports** 6/10  
Nintendo Wii  
**Wii Play** 5/10  
Nintendo Wii  
**Tony Hawk's Downhill Jam** 6/10  
Nintendo Wii  
**Super Monkey Ball** 7/10  
Nintendo Wii

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

[WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO) Vil du lese mer enn 1000 anmeldelser? Besøk [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



Sjanger ROLLESPILL



**NYDELIG GRAFIKK**

Det merkes at Final Fantasy XII har vært under utvikling i flere år. Spillet er vanvittig detaljert og penere enn det meste på Playstation 2.

# FINAL FANTASY XII

Del tolv er en ny start for den gamle serien og det beste Final Fantasy-spillet på ti år. Vi har gitt karakter til et mesterverk...

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **SQUARE ENIX** Utgiver **UBISOFT** Utgis **23. FEB** Antall spillere **1** Testet Versjon **PAL** Anb. Alder **12+**

**I** år er det tiårsjubileum for Final Fantasy i Norge. Det er sørgelig, men jeg har mistet litt av interessen for spillet de siste årene. Etter en overdose nyutgaver og etter releasen til Final Fantasy X var jeg lei av det tradisjonelle formatet. Og når Final Fantasy XI, som smått om senn dukket opp, var så vanvittig stivt og omstendelig, mistet jeg piffen fullstendig.

Det var derfor med blandede forventninger jeg startet spillet. Men pang!, Square fanger meg med en gang. Sammen med en montasje av hendelser spilles det klassiske Prelude-stykket med harpe og englekor. Kjærlighet ved første blick kalles det visst. Deretter møtes jeg av et pompøst arrangement av det enda mer klassiske temaet for hele serien – og jeg sitter lamslått. Alt er glemt og tilgitt. Final Fantasy er tilbake, bedre enn noensinne!

Men mye har blitt forandret. Ved første øyekast ligner Final Fantasy XII mer et onlinerollespill, siden kampsystemet er en modifisering av det man fant i Final Fantasy XI. Figurene styres i realtid, og det gjelder å holde seg i nærheten av fienden for å i det hele tatt kunne angripe. Selve angrepene skjer likevel



**FAKTA**

**YASUMI MATSUNO**

Matsuno stod bak Ogre Battle-spillene i Quest, før han startet i Square. Der arbeidet han med klassikere som Final Fantasy Tactics og Vagrant Story. Til slutt fikk han muligheten til å skape et "ordentlig" Final Fantasy-spill, men halvveis i utviklingen ble han tvunget til å forlate selskapet av helsemessige årsaker. Spillet ble fullført av andre produsenter, men er i bunn og grunn hans verk.

**TIPS**

**SPILL OGSA**

Suikoden V  
**9/18 PLAYSTATION 2**  
Tradisjonelt rollespill med over hundre karakterer og en glimrende handling

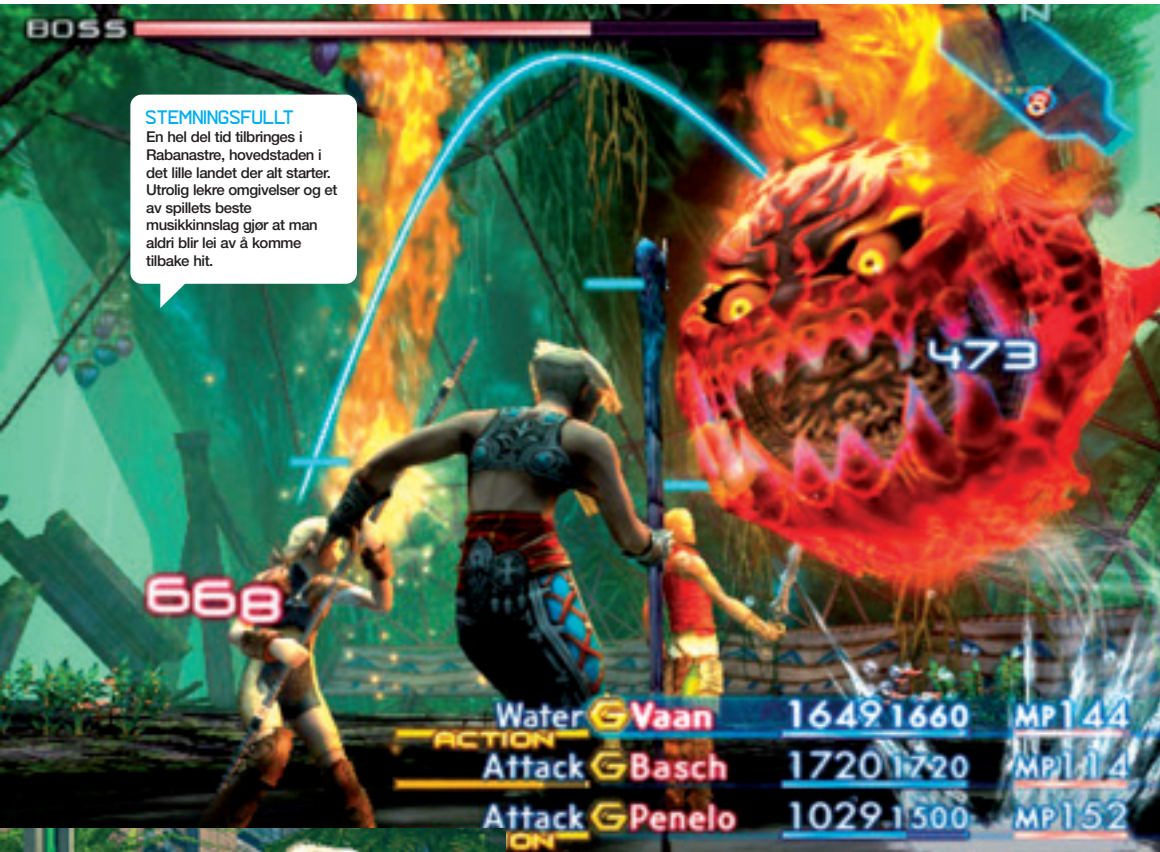
automatisk, mens magi og andre teknikker velges i en meny som vanlig. Det betyr ikke at det gamle menysystemet er helt borte. Kampsystemet lar deg skape detaljerte strategier for hver og en av dine figurer. Det kan være alt fra "angrip nærmeste fiende" til "kast Firaga på fiender med mindre enn 30 % energi, med mindre lederen din er skadet og du må kaste Cure, og ellers kan du bare angripe de som angriper deg". Og det fungerer helt perfekt, noe som er bra i og med at Final Fantasy XII er et meget krevende spill. I mange kamper får jeg episk rumpespark, men etter nøye planlegging og pre-programmering av medhjelperne mine ordner det seg. Det er utrolig tilfredsstillende å se min gjennomtenkte taktikk senke en tidligere uovervinnelig fiende. Alt er betydelig smidigere enn de gamle, seige, slumpmessige kampene der man brukte minst halve tiden på å vente. Som oftest ser man fienden på lang avstand, og det at jeg faktisk frivillig oppsøker strid sier vel sitt om hvor gøy det har blitt. Så spillet har altså fikset det jeg hadde som største ankepunkt: lange og uinteressante kamper. Neste punkt: Den infantile handlingen som



**VAAN HALEN** Slyngelen Vaan er spillets hovedperson, men Final Fantasy XII kretser minst like mye rundt de andre karakterene i gruppen. Takket være den troverdige dialogen slipper vi overdramatisk og svulstig heltemot.

infesterer de fleste spillene i sjangeren. Her er Final Fantasy XII ganske enkelt strålende. Handlingen utspiller seg i Ivalice, samme verden som Final Fantasy Tactics og faktisk også Vagrant Story (begge laget av Yasumi Matsuno, som forfattet del tolv). To store nasjoner er i konflikt, og de små kongerikene som ligger mellom blir selvfølgelig dratt inn. Det handler mye om politikk, ære og plikt, og mindre om superonde superslemminger som er onde bare fordi de hadde en kjøp barndom.

Hele pakken virker utrolig seriøs, noe som forsterkes av utmerket skuespill og fantastisk dialog som hele tiden føles pompøs og teatralisk uten å bli latterlig. Til tross for, eller kanskje takket være at karakterene er såpass realistiske og relativt normale (bortsett fra kantinedamen Fran da), har de interessante og troverdige



**STEMNINGSFULLT**

En hel del tid tilbringes i Rabanastre, hovedstaden i det lille landet der alt starter. Utrolig lekre omgivelser og et av spillets beste musikkinnslag gjør at man aldri blir lei av å komme tilbake hit.

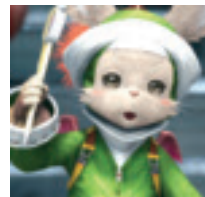


**HONGEKULT** Final Fantasy XII er beste spillet i serien siden legendarisk Final Fantasy VII.

mest på å jage og kverke uvanlige og livsfarlige supermonstre på oppdrag fra diverse tullinger rundt om i verden. Dette er en utmerket måte å trene seg opp og skaffe seg bra utrustning på, for i Final Fantasy XII er penger et luksusgode. Selv om butikkene bugner over med spennende våpen og nye magier, gjelder det å være økonomisk.

På en måte er det flott at de gamle Final Fantasy-gubbene er borte og at stafettpinnen har blitt gitt til unge, sterke personligheter. Det har gjort Final Fantasy XII til et ungt, sterkt spill i stedet for bare nok et spill i samme hjulspor som de andre. De har gitt et helt nytt liv til en serie mange gamle fans hadde gitt opp. De har ganske enkelt blandet det beste fra Vagrant Story (handlingen og designet) og Final Fantasy XI (kampsystemet) med akkurat mange nok klassiske Final Fantasy-øyeblikk for at spillet utvilsomt passer inn i serien. Samtidig har Square Enix en gang for alle bevist at stortilene deres er verdt å vente på.

**Mikael Sundberg**



**1 FAKTA**

**STAR FANTASY**

At Final Fantasy-teamet liker Star Wars er ingen overraskelse, da karakterene Biggs og Wedge har dukket opp i nesten hvert eneste spill. I tillegg er mye av handlingen i Final Fantasy VI hentet fra de gamle filmene. På samme måte har Final Fantasy XII hentet mye inspirasjon fra Star Wars. Balthier og Fran er for eksempel et tilsvarende radarpar som Han Solo og Chewbacca. Men ærlig talt vil jeg heller omgås en mørk kaninjente i lærbikini, enn en vandrende dormatte.

**1 TIPS**

**SPILL OGSÅ**

Dragon Quest: Journey of the Cursed King **8/10**

Supertradisjonelt og sjarmerende rollespill.

personligheter. Det blir dermed vanskelig å velge ut sine favoritter, både blant heltene og deres motstandere. Selv rent designmessig har Final Fantasy XII spektakulære figurer skapt av Akihito Yoshida som også jobbet med Xenogears, Vagrant Story og Final Fantasy Tactics.

Ikke nok med at serien har byttet produsent, forfatter og karakterdesigner, også Nobuo Uematsu er dratt avgårde. Ikke helt borte; spillets obligatoriske ballade ble skrevet av ham før han hoppet av, men spillmusikken ellers er det Hitoshi Sakimoto som har stått for. Sakimoto har tidligere laget musikk til rollespill som Breath of Fire V, Dragon Quest VI og, ja, Vagrant Story og Final Fantasy Tactics. Her gjør han en fantastisk jobb, og jeg savner ikke Uematsu i det hele tatt.

Final Fantasy var ikke Final Fantasy dersom det ikke fantes tusen millioner ting å sysle med i tillegg til hovedeventyret. Her ligger fokus

**KARAKTER 10/10**

Grafikk **9/10** Lyd **9/10** Gameplay **10/10** Holdbarhet **10/10**

**ET MESTERVERK**

- Strålende design, fantastisk musikk, underholdende stridssystem
- Litt firretrå grafikk

# EVERY EXTEND EXTRA

Pimp deg opp og gjør deg klar for bling...

Plattform **PSP** Utvikler **D ENTERTAINMENT** Utgiver **BUENA VISTA** Utgås **9. FES** Antall spillere **1-2** Testet **Versjon PAL** Anb. Alder **3+**

**Sjanger PUZZLE**



**BLING** Ved en vellykket eksplosjon av grønne skapninger kommer det en grønn bling som gir poeng, lilla skapninger vil legge igjen lilla bling som gjør at det kommer flere skapninger på skjermen, og så videre...

**F**ra skaperen av Lumines kommer denne gangen et spill der det ikke lenger handler om riktig plassering av firkanter. Nå er det kjøring og skyting som står i fokus, men kanskje ikke helt på den måten man kunne forvente seg.

Every Extend Extra er hvert Brett en gate i noe som må sies å være den mest fargerike byen på jord. Hver gate har sin egen karakteristiske grafiske stil med alt fra neonblinkende skilt til planeter og stjerner. Og selvfølgelig med et tilhørende sprekt soundtrack. Hovedidéen er som følger: over frontvinduet av det lille fartøyet ditt som kjører opp den fargesprakende avenyen kravler og flyr det små skapninger som må dø. Alt du har til rådighet er en liten stjernebombe som kan starte kjedereaksjoner av eksplosjoner på skjermen ved å sprengte skapningene når de er på riktig plass i forhold til hverandre. Jo flere nærliggende skapninger, jo større eksplosjon. Jo flere poeng jo flere stjernebomber, og tiden tikker og går. Går du tom for det ene eller det andre. Ja da er moroa over, og du må starte på nytt.

Selv om det er samme produsent som står bak Lumines som står bak Every Extend Extra kan de ikke sammenlignes. Der Lumines legger mer vekt på det enkle, legger Every Extend Extra mer vekt på det komplekse. Det visuelle og auditive er det ingenting å si på, og slike spill gjør seg ypperlig på PSP.

Venter du på Lumines 2 og lomdeboka er skral, ja så venter du på Lumines 2 for du lar de siste grunkene fly. Every Extend Extra er i hvert fall et stjernebombsikkert kjøp både hvis du er fan av sjangeren, eller bare vil prøve noe nytt. Happy driving!

**Martin Rosmo**

**KARAKTER 7/10**

Grafikk **8/10** Lyd **7/10** Gameplay **7/10** Holdbarhet **8/10**

**FESTLIG OG FARGESPRAKENDE**

- Enkelt, moro og sjarmerende
- Enformig i lengden



# LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Det finnes ikke dårlig vær, bare dårlige klær!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM** Utgis **UTE NÅ** Antall spillere **1** Testet Versjon **PAL** Anb. alder **16+**

**F**remtidsscenarioene begynner å bli grådig mange nå. Battlefield 2142 tar oss med til en fremtid hvor polene smelter, og det står om de få landområdene som er beboelige. I Frontlines: Fuel of War er det oljemangel, og kampen dreier seg om de siste dråpene av det sorte gullet. I Gears of War har hele menneskeheten forvillet seg inn i en skjebnesvanger krig mot den utenomjordiske Locust-rasen. Capcoms spådom er at jorden blir ubeboelig, og menneskeheten må søke tilflukt på andre planeter. En ny koloniseringstid er i gang. Og en ny kolonikrig. Velkommen til Lost Planet.

Rammeverket her er ganske tradisjonelt. Det er tredjepersonsskyting som veldig mye annet. Tenk Gears of War, Resident Evil 4 og Devil May Cry. Capcom har imidlertid gjort



FAKTA

### KALDT, KALDT...

Verdensrekorden i snødybde er faktisk fra California i 1911. 11,46 meter snø lå det da i høyden. I Vennesla falt det 131,8 cm. snø i løpet av et døgn i 1960. I Tromsø kjørte man borte 22.000 lastebillaster med snø i perioden fra januar til mars i 2002. Alt vi vet, og deler med dere...

noen nøkkelvrier på den tradisjonelle oppskriften, og resultatet er faktisk ikke så dumt. I denne frosne verden finnes det nemlig ikke noe som heter dårlig vær. Her heter det å gå tom for thermal energy. Thermal energy er det som holder deg varm, og dette forbrennes hurtig. Ny energi finner du inni monstrene, og det er bare én måte å få den ut på. Nettopp. Du må med andre ord opprettholde en dugelig kill-rate for å overleve.

Omtrent halvparten av tiden tilbringer man til beins. Løpende over enorme snødekkte sletter, eller inni noe som en gang var en by. Blokkene er utbombet og skjeve, hvor snøpirater og de mannevonde Acrids lurar i ruinene. Den andre halvparten befinner man seg inne i fremtidens krigsmaskineri - Vital Suits, eller VS. Dette er det vi på godt norsk kaller mechs. Store vandrene

roboter som gjør forferdelig mye skade. Du får sitte bak spakene på flere forskjellige mechs før det hele er over, alle med sine unike egen-skaper. Min favoritt er den lille røveren som du kan forvandle til en liten snøscooter med bare et enkelt knappetrykk. Den tåler ikke allverdens, men den er hissig som en liten lemmen!

Lost Planet er et hektisk skytespill med masse, masse, masse action. Og masse snø. Se for deg Dante fra Devil May Cry gå bananas med Ebony and Ivory midt i snøføyka i Finnmark. Da er vi inne på noe i alle fall... Jeg lå lenge å vipet mellom 7/10 og 8/10, men endte til slutt på 7/10 for det har en tendens til å bli litt vel mye action, eksplosjoner og skyting, og litt lite driv og engasjement. Men det er en veldig sterk 7'er, som absolutt er invitert hvis 8'erne har fest. Om du er usikker, last ned demoen fra Xbox Live Marketplace. Liker du hva du ser, er det et sikkert kjøp. Litt av en overraskelse, eller hva?

— Carl Thomas Aarum

## KARAKTER 7/10

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

### LEKKER OG ISKALD ACTION

- Flott grafikk, masse action, kule mechs, god kontroll
- Tidvis flau dialog, og av og til litt for mye action og litt lite driv



SjangerACTION



**ACRIDS** Slemmingene i Lost Planet heter Acrids og er forvokste varianter av insekter vi har her på jorden. En enorm øyentikker, en kjempkekkerfakk eller en megabille, hva vil du bli spist av?



SjangerSTRATEGI

**"ACTION"**  
UFO: Afterlight har noen "actionoppdrag" som utspilles sånn som dette. Problemet er at spillet går på pause hele tiden du får noe ny info, og dreper alt av actionfølelse.

GAMMELDAGS Grafikken har havnet langt nede på prioriteringslisten, men det er også irrelevant.

# UFO: AFTERLIGHT

Carl Thomas skjønner ingenting...

Plattform **PC** Utvikler **ALTAR** Utgiver **ATARI** Utgis **9. FEBRUAR** Antall spillere **1** Testet Versjon **GOLD** Anb. Alder **12+**

**U**FO-serien har en lojal fanskare. Det vil den garantert fortsette å ha etter dette også. Alle spillets aspekt er nøye gjennomtenkt og utført med en kjærlighet for detaljer. Problemet er at det er vanskelig for en nykommer (som meg) å få oversikt over hva som egentlig skjer.

Er du dreven UFO'er, så går nok dette som en drøm. Men om du ikke har fått med deg de forrige utgivelsene, så har du et problem. Etter flere timer følte jeg fortsatt at jeg ikke har den fjerneste ide om hva jeg gjorde.

Mitt første møte med UFO-serien er som mitt første møte med en David Lynch-film. Jeg skjønner meg ikke på det, og blir uinteressert.

Det betyr ikke at det ikke er bra håndverk. De som har skjont poenget i Mulholland Drive sier at det er den beste filmen de har sett. Når jeg omsider skjonte meg på UFO og hvordan jeg skulle holde spillet i gang, så var det selvsagt gøyere enn tidligere, men jeg er fortsatt ikke frelst, og jeg blir nok ikke det med det første.

— Carl Thomas Aarum

## KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 6/10

### FOR DE INNVIDE

- Dypt og omfangsrikt
- Uforståelig for en nykommer

# SUPREME COMMANDER

Knallhard strategi for fansen, og en verdig oppfølger til Total Annihilation

Plattform PC Utvikler GAS POWERED GAMES Utgiver THQ Utgis 23. FEB Antall spillere 1 Testet Versjon PAL Anb. alder 12+

SjangerSTRATEGI



**ZOOM INN** Selv om du har flere hundre enheter i kamp kan du overvåke hver enkelt på nært hold.

**D**a jeg fikk sjansen til å teste Supreme Commander sammen med Chris Taylor i høst ble jeg meget imponert. Ved første øyekast ser det ikke som det er mye som har skjedd siden det, men Gas Powered Games har faktisk finpusset alle kantene, og resultatet er overbevisende.

I en rekke år har mange spådd RTS-sjangerens død, men var vel egentlig bare et spørsmål om tid før den ville dukke opp igjen. På samme måte som slengbukser, 70-talls sneakers og musikk fra 80-tallet. 2007 blir et stort år for RTS og først ut av gigantene er Supreme Commander.

Grunnelementene i spillet vil være kjent for alle som har vært innom sjangeren tidligere.



**FAKTA**

#### CHRIS TAYLOR

Utvikler Chris Taylor er mest kjent for Total Annihilation og Dungeon Siege, men hans første spill var Hardball II fra 1989. Gas Powered Games ble startet i 1998, og Supreme Commander ble av mange nettsider kåret til beste strategispill under E3 2006.

**HEFTIG MASHIN** Det er nok mange som må legge mange penger på bordet for å kunne kjøre spillet i full oppløsning.

Bygg baser, bygg kampenheter: klar, ferdig - krig. Dette er en formel som selvsagt er velbrukt, men det er også hovedelementet i de fleste spill i sjangeren - og det fungerer. Men det stiller også krav til utviklerne. Hvorfor skal man kjøpe et nytt spill til fullpris når man kan kjøpe en klassiker, som for eksempel Total Annihilation, for en slik og ingenting?

Gas Powered Games slenger heldigvis svaret rett i trynet på deg i det du starter opp Supreme Commander. Intuitive menyer, man øyner fort starten på en spennende historie med enorme muligheter og selv avanserte troppebevegelser kan løses ved hjelp av godt konstruerte spillfunksjoner. Detaljnivået både i grafikken og i spilllets strategiske dybde er fantastisk.

Historien er selvsagt ikke genial, men gjennom de tre kjempende fraksjonene får du fortalt de forskjellige sidene av problemene på en interessant måte. Det er også mer enn nok variasjon mellom de tre til at man har lyst å spille gjennom singleplayer med alle, og videreutforske samtlige i multiplayer.

Variasjonen mellom eliteenheter er også stor, og man må bare spille litt til for å med seg alt. Livsfarlig for tidsbruken selvsagt.

Kjøper du Supreme Commander kun for å spille alene er det godt mulig du vil gå lei innen noen måneder, men online vil dette spillet få en meget lang levetid, kanskje like lenge som Total Annihilation og Starcraft. Det er allerede godt balansert, og Chris Taylor og hans team vokter utviklingen på nett som hauer. De spiller det tross alt selv flere timer daglig. Her vil det være mer enn nok utfordringer for de som tar sjangeren og balansering på alvor. Selv om Supreme Commander definitivt er best i multiplayer, er det mer enn godt nok til å nyte selv om man ikke liker å kjempe på nett.

**Frode Haugen**

**KARAKTER 9/10**

Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 10/10 Holdbarhet 9/10

**GLIMRENDE STRATEGI FOR ENTUSIASTER**

- Godt balansert, kule raser, spennende enheter
- Kan nok være noe ekskluderende



# CRACKDOWN

Stjerneutvikler leter i sandkassen etter friskt gameplay

Plattform XBOX 360 Utvikler REAL TIME WORLDS Utgiver MICROSOFT Utgis 23. FEB. Antall spillere 1-2 Testet Versjon XBOX 360 (DEBUG) Anb. alder 18+

Sjanger ACTION



**AI?**  
Skytesekvensene er det minst interessante i Crackdown, og fiendene dine skyter som om de skulle være på...eh...ja, crack. Her kan du fred og ro sikte inn og plukke de ned en etter en.



**HONTROLL?** Kjørefølelsen er ikke til å hoppe i taket over i Crackdown, men den er langt bedre enn i mange andre tilsvarende spill. Vær imidlertid forberedt på nedkjørte fotgjengere og lyktestolper, og seriøse kjedekollisjoner.



FAKTA

**REAL TIME WORLDS**

Real Time Worlds er basert i Dundee i Skottland, og ble startet i 2002. Sjefen sjøl er David Jones og var en av stjerneutviklerne i DMA Design. DMA Design stod for utviklingen av de første Grand Theft Auto-spillene, noe de for øvrig fremdeles gjør, bare under det nye navnet Rockstar North. Med 140 ansatte er de den største utvikleren i Skottland, og har også kontorer i Seoul. Jones er også faren til Lemmings.

I en ikke så fjern fremtid er antikrim organet "The Agency" den viktigste beskytteren av samfunnet i Pacific City. Tre skumle gjenger har slått rot i byen, og vokser seg stadig mektigere. En usunn og farlig utvikling som krever en drastisk motvekt. En drastisk motvekt "The Agency" besitter med sine genetisk-cyberutviklede offiserer. Spilleren inntar rollen som en slik agent, og eventyret med godt mot ond er klart til å starte.

Utvikleren David Jones skapte Lemmings-serien, og var en av skaperne av den ikke ubetydelige Grand Theft Auto-serien. I den siste tiden har han og Realtime Worlds vært i full sving med å utvikle Crackdown publisert av Microsoft Game Studios. Et sandkassespill lignende konseptet i Grand Theft Auto og Saints Row, men med noen nye elementer. De mest markante forandringene er at hele spillet kan gjennomføres med to spillere over Xbox Live i co-operative modus, og enkle rollespill-elementer er inkludert.

Crackdown har vært under utvikling i lang tid, og jeg husker til og med at jeg så filmklipp av spillet så tidlig som ved lanseringen av Xbox 360. Spillet har lenge vært vist i spillbar form på diverse messer, og blitt omtalt med

blandede følelser. Men fra litt lunke omtalelser og sniktitler i begynnelsen har Crackdown sakte, men sikkert bygget opp et respektabelt forventningsnivå. I januar satte Crackdown nedlastingsrekord over Xbox Live da demoen ble lansert. Med god støtte fra Microsoft sitt gullkort, og en legende av en spillutvikler i ryggen, kan vel bare resultatet bli bra?

Crackdown har en distinkt karakter og stil. Det kan betegnes som et fritt-lekende sandkassespill med overdrevne superhelt tendenser. Noe av det første man legger merke til er den noe spesielle artistiske formen og

utseendet. En blanding av realisme og et tegneserie-preget (cel-shaded) uttrykk, beskriver "superhelt" stilen godt. Det er et spill som klarer å imponere med lekre visuelle detaljer, men kan også se tomt og livløst ut.

Det som skiller spillet mest fra andre sandkassespill er enkle rollespill- og superhelt-elementer. Karakteren din kan styrke sine ferdigheter innen kjøring, håndtering av eksplosiver, skyting, smidighet og styrke. Oppgraderingen fungerer veldig bra, og evnene dine blir til slutt superheltaktige. Superpolitiet du til slutt blir kan klatre skyskraperne, hoppe fra

TIPS

SPILL OGSÅ  
Saint's Row 2/18  
XBOX 360

GTA-plagiat, men gjort med stil, kvalitet og klasse.

**ARGH!!!** Crackdown er et perfekt spill for dager hvor livet går deg litt i mot, akkurat som siste Hulk-spillet. Knus og drep for fote, kast biler, benker og andre unormalt tunge gjenstander rundt deg i villt raseri, og du skal se dagen blir bedre. Puh!



**LITE VARIASJON**  
Byområdene du frekventerer i Crackdown byr ikke på all verdens variasjon, men med dine alltid voksende krefter, kan du utforske hver krinkelkrok. Hustak og superhopp gir deg lett tilgang til ellers troblete områder.



**UOLDELIG** Crackdown er ikke verre enn sine sandkasse-kompiser Grand Theft Auto og Saint's Row, men en del blod må man være forberedt på.

høye hustak, kaste biler på fiender og til slutt egenhendig bekjempe store mafiavirksomheter. Byens design er full av hustak, balkonger, terrassekanter og andre ting som gjør byen anvendelig for en spenstig superpurk. Det finnes "Supply Points" som du har sikret. Disse punktene kan du bruke til å teleportere deg rundt i byen, lagre våpen og gjenopprette helsepoeng. Kontrollen er stort sett basert på tradisjonelle sandkassespill, med en "Lock on" funksjon på venstre analoge skulderknapp for å sikte inn fiender, som er lett å lære og beherske.

Mye er på plass i Realtime Worlds frie og actionfylte lekeplass, men det er også en del negative aspekter. Selve skyteepisodene er ikke veldig underholdende, og de er det mange av. Selv med god variasjon i våpnene, blir det ofte en uengasjerende opplevelse. Fiendene er ikke smarte, og belønningen for å skyte et titalls



**FAKTA**  
**SUPERHELT**  
Realtime Worlds har brukt mye tid og energi på å finpusse rollespillelementene i Crackdown, noe som skaper kjærkommen variasjon. Fra å være en ordinær futuristisk soldat, bygger man seg sakte men sikkert opp til en blanding av Hulk og Spiderman. Vi må innrømme at det finnes få mosommere ting enn å kaste biler.

fiender er lik null. Fiendene er kanskje preget av for høyt kaffeinntak, for de klarer ikke å treffe deg med sine skjelvende fingre og hender uansett om du bare står plassert et par meter unna. Ikke at høy vanskelighet nødvendigvis er bra, men her understreker det dårlig dynamikk og AI. Dialogen på menneskene i gaten gjør sitt for å skape stemning. Man kan overhøre alt fra gårsdagens kamp til siste nytt om gjengene. Presentasjonen og introduksjon av forskjellige skurker med en videosnutt på en slags gadgetlignende avspiller er en fin liten detalj. Det er med andre ord noe blannede følelser jeg beskriver spillbarheten i Crackdown. Helhetsinntrykket er positivt, men det er på ingen måte noen evolusjon av sjangeren.

Alt i alt er Crackdown en actionpakke som tilbyr mye. Det er vanedannende å utvikle karakteren sin, og når man i tillegg kan invitere en venn med i spillet, åpner det for mye god underholdning og spennende gameplay. Spillet er ikke noe mesterverk, og ingen revolusjon av sandkassessjangeren, men tilbyr definitivt eksplosiv underholdning, og er et godt alternativ i en mørk og spillfattig februar måned..

**Kristian Nymoen**

**KARAKTER 8/10**

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

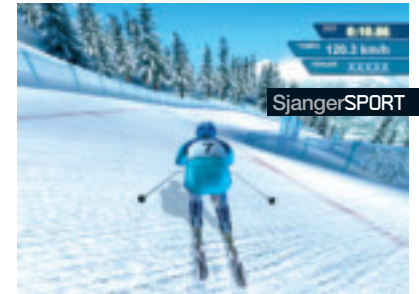
**GOODJENT SANDKASSEACTION**

- Moro co-op-del, avhengighetsskapende rollespillelementer
- Kjedelige skytesekvenser, dårlig AI

# RTL WINTER GAMES 2007

Vintersport med kladder under skiene!

Plattform PC, PS2 Utvikler 49 GAMES Utgiver RTL  
Utgis LITE NA Antall spillere 1-2 Testet Versjon PS2(PAL) Anb. alder 3+



**D**e siste årene har den tyske TV-kanalen RTL satt sitt preg på de sportsspill som tilfredstiller følgende to kriterier: 1) Det skal forgå på sno eller i det minste om vinteren. 2) Idretten skal være populær i Mellom-Europa. Denne sesongen har du muligheten til å stifte bekjentskap med Winter Games, Ski Jumping og Biathlon. Sistnevnte er ny av året og tar for seg tyskernes folkesport, men det har seg slik at populære TV-idretter har en tendens til å miste mye av sjarmen på konsoll.

2007 utgaven Winter Games kan skilte med følgende grener: hopp, alpin, curling, skiskyting, skøyter og aking/bob. En anstendig mengde aktiviteter tenker du kanskje? Nja, sier jeg. RTL sitt flaggskip er ikke fullastet med kvalitet, dermed burde i det minste kvantitetsnivået være betraktelig høyere. Fraværet av dybde og variasjon skaper ingen jubel på tribunen.

Undertegnende elsker konkurranseelementet som kommer til overflaten under vennskaplige dueller med venner og familie. Årets høydepunkt er den forriskyende tilføringen av split-screen modusen. Det at en såpass triviell nyhet skaper blest sier mer om selve spillet enn nyheten i seg selv.

Vintersport er for øvrig en betegnelse som står høyt i den norske folkesjela, det er tilfeldigvis også det området innen sportens verden hvor vi er best. Det ville dermed vært på sin plass å kunne hente hjem gullet i hoppbakken med Anders Jakobsen eller lekt seg med Pål Trulsen på isen. Utøverlisenser er fraværende i Winter Games, men skulle du på den andre siden kjøpe RTL Biathlon 2007 vil du støte på et par kjente navn.

Det er dessverre like få høydepunkter i Winter Games som det er dansker i den alpine verdenstoppen. Vi konkluderer med at dette verken holder til en pallplassering eller hederlig omtale..

**David Skovly**

**KARAKTER 4/10**

Grafikk 4/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

**EN STRAFFERUNDE**

- Spill-screen multiplayer
- Rett og slett kjedelig



# OKAMI

Gjør deg klar for vårens vakreste og mest originale eventyr!

Plattform **PS2** Utvikler **CLOVER** Utgiver **CAPCOM** Utgis **9. FEB** Antall spillere **1** Testet Versjon **PS2(PAL)** Anb. alder **12+**

**C**apcom har tatt sjanser før og våget og være nyskapende, og det har lønnet seg, fra det første Devil May Cry-spillet til oppdateringen av Resident Evil-serien med spill nummer 4. Nå prøver Capcom igjen å gjøre noe originalt, og denne gang lykkes de stort.

I Okami kombineres nyskapende grafikk med ekte fortellerglede og solid kunnskap om hva som skal til for å gi en underholdende spillopplevelse. Resultatet har blitt et spill helt utenom det vanlige, med en spillbarhet og humor som vil appellere til spillere i alle aldre.

Amaterasu, alle guders mor, må stige ned til menneskenes verden for å bekjempe den onde dragen Orochi, som har mørklagt Japan med mengder av monstre. Amaterasu tar form av en vakker hvit ulv og sammen med sin lillestore følgesvenn, maleren Issun, bekjemper hun monstrene og gjenopprett liv og farger.

Okami er satt i det Japan som vi finner i gamle myter og legender, og å spille Okami er nemlig som å trå inn i et tradisjonelt japansk akvarellmaleri, utført i den såkalte sumi-e stilen. Objekter og rollefigurer er tegnet med svarte penselstrøk og farget i delikate toner. Man skulle ikke tro det var mulig å få objekter som ser ut som om de er tegnet, til å fungere i en tredimensjonal verden, men ved hjelp av avansert cel shading og kreativ manipulasjon av PS2s grafikkprosessor, går det faktisk an. Det eksotiske og tradisjonelle utseendet på Okami gir spillet en magisk atmosfære. Her føler man seg virkelig hensatt til et folkeeventyr eller en shinto-myte. Man kjenner

Sjanger **EVENTYR**



**MALING FOR ALLE!**  
Heldigvis for oss som ikke er kalligrافي-eksperter, klarer Okami å oversette alle spillerens maleforsøk til de rette objektene. Meta-penselen fungerer faktisk, og legger en ekstra og unik dimensjon til spillet...

**KREVENDE GRAFIKK** Utviklerne hos Clover har brukt mye tid på optimalisering får å få riktig utseende på Okami. Den grafiske stilen krever mer enn de fleste PS2-spill.

igjen mye fra Capcoms egne Onimusha spill; utforskning og kamp i tredjeperson med interaksjon og oppgaveløsning typisk for japanske rollespill. Menyer og kontroller er enkle og meget oversiktlige og det bidrar til å høyne spillegleden betraktelig. Her skinner Capcoms lange erfaring med tredjepersons eventyrspill gjennom.

Kameraet følger Amaterasu bra, uten for mange forsvinningsnumre eller beklemte vinkler. Kampene er lette og greie, men som sedvanlig i Capcom-spill, oppmuntres spilleren til å vinne kampene på den raskeste og mest elegante måten. I kamp og under ulike forhold ellers i spillet, kan spilleren male



**1** FAKTA

### AMATERASU

Amaterasu er kanskje den viktigste japanske Shintogudinnen, og er barn av Izanagi. Hun har også en søster Susanoo, som er stormgudinne. Amaterasu er i følge Kojiki også gudinnen over alt lys, varme, og omtanke for alle hennes tilbedere.

spesifikke objekter og hendelser inn på skjermen, som sverdkutt gjennom fiender eller blomster på trær og planter.

Konklusjonen er at Okami er meget spillbart, med en fantastisk og kreativ grafikk. Det er ganske enkelt herlig og nyskapende spillunderholdning.

**\_Berit Ellingsen**

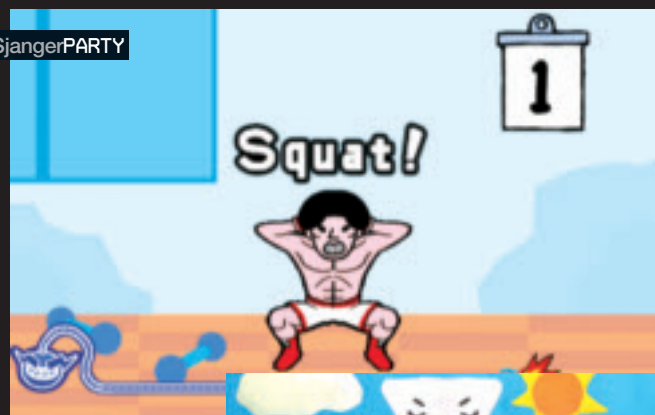
## KARAKTER 9/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 7/10

### MYE LYS OG MYE SJARME

- Innovativt, annerledes, sjarmerende og underholdende
- Tidvis litt for mye repetisjon

Sjanger **PARTY**



**HVA SKJER'Å?**  
De første gangene man spiller Wario Ware: Smooth Moves bør man være forberedt på å ikke forstå veldig mye. Spillet er imidlertid så intuitivt at etter et par runder, eller ved å se på andre så er det fullstendig selvforklarende. Flis los og gjør deg klar for komplett galskap foran skjermen!

# WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Wario Ware er morsommere enn noensinne på Nintendos nye konsoll!

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgis **UTE NÅ** Antall spillere **1-4** Testet Versjon **WII (PAL)** Anb. Alder **7+**

**P**artyspill har fått en helt ny vår etter lanseringen av Nintendos Wii, og Wario Ware har vært kongen av denne sjangeren i mange år. Åndssvake småspill man ikke skjønner noe i første runde, men som tar deg med storm i de neste.

Wario Ware: Smooth Moves er like latterlig simpelt som de andre spillene i serien, men om mulig enda mer vanedannende. Kort forklart består spillet av over to hundre mikrospill, hvor du kun skal utføre en bevegelse eller to. Enspillerdelen fungerer kun som trening for de som ikke har vært borti serien før, og det er sammen med andre spillet

virkelig skinner.

Fantastisk enkel moro, men det fungerer så bra til Wii, at det er umulig å ikke falle pladask. Mye humor, godt utformede spill og så avhengighetskapende som et spill kan bli. Våren store partyvinner.

**\_Frode Haugen**

## KARAKTER 9/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 10/10 Holdbarhet 10/10

### PERFECT FOR ALLE MED VENNER OG WII

- Enkel og genial moro for alle
- Tja, kanskje enda flere mikrospill





# WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Ekspansjonen fra himmelen for de frelste!

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver VIVENDI Utgis UTE NÅ Antall spillere 1 Testet Versjon PAL Anb. alder 12+

SjangerROLLESPILL



TROMMEVIRVEL

Endelig er de her. De nye områdene som kommer med World of Warcraft: Burning Crusade. Alle level 60-spillere har ventet lenge nå, og endelig er deres våteste drømmer oppfylt.



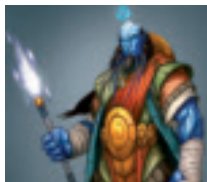
**O**k, jeg innrømmer det. Jeg fikk aldri min originale World of Warcraft-karakter til level 60. Der var det sagt. Katta er ute av sekken, alle kan le hånlig og peke nese til meg. Gi meg pepper i forumet og kall meg en n00b. Men jeg kom nesten der. Bare på et par måneder etter lansering, for jeg så at spillet holdt på å ta over livet mitt, min kone var dritforbanna, og jeg traff aldri venner lenger. Derfor sluttet jeg nesten helt. Helt frem til betatestingen av World of Warcraft: The Burning Crusade begynte i høst.

De som aldri har spilt World of Warcraft skjønner ikke hva de som er hekta maser om. De plukker kun opp det negative de hører, og folk som kan være kjipe, stjele loot, avbryte quests og generelt oppføre seg som tullinger. Dette forekommer selvsagt, men de gode stundene i World of Warcraft er mange flere. Det kommer definitivt ikke til å endre seg med Burning Crusade, og jeg tror vi trygt kan kalle dette tidenes ekspansjonspakke.

Jeg gidder ikke begynne forklare de elementære konseptene ved World of Warcraft,

TIPS

**SPILL OGSÅ**  
 Guild Wars: Nightfall 9/16  
 PC  
 Strålende onlineeventyr med fokus på PVP, og heller ingen månedspris.



FAKTA

**DRAENEI**  
 Den nye rasen Draenei har en stolt historie, og alle byene i oppstartsområdet er bygget opp av rester av deres havarerte romskip. En av de morsomste tingene med å starte som Draenei er at du allerede etter et par levels får i oppdrag å drepe Night Elves. Lei av dem nå.



**JAG SER LJUSET** På bild ser inte Twilight Princess särskilt snyggt ut. Vatten-, eld- och rökeffekter håller dock god kvalitet och det vackra ljusarbetet imponerar stort. Men framför allt annat är spelet ett praktexempel på stilsäker och genomarbetad design.

for hvis man er interessert i å anskaffe det, har man allerede spilt mange timer. Det viktigste med Burning Crusade er hva det tilfører av nye elementer til spillet.

Man har selvsagt de to nye rasene; Blood Elves og Draenei, som er interessante nok i seg selv, spesielt sistnevnte. Draenei er alene verdt en anskaffelse av Burning Crusade, og historien bak denne stolte rasen er fantastisk

skrevet. Selv om man har spilt World of Warcraft i mange tusen timer, så får man det samme rusket som man fikk første gang når man starter en ny karakter. Blood Elves (nå får jeg ihvertfall pepper fra fansen) er egentlig bare røde Night Elves, på Horde-siden, med noen nye egenskaper.

Det som imidlertid er mest interessant med Burning Crusade er hvordan Blizzard har lykkes

**BLOOD ELVES**

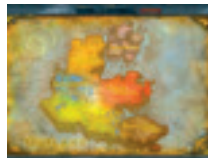
Bilod Elves er selvsagt ikke bare røde Night Elves, og de kommer utstyrt med en rekke nyttige egenskaper. De er imidlertid utrolig bitre, og har et narkomant forhold til magi. Egentlig ganske utrivelige folk, men Horde-sidens vakreste.



**GRINDING** Du slipper selvsagt ikke unna de små, slitsomme monstrene som befolker Azeroth, men å bare jakte på disse for å gå opp i level, er ikke like fruktbart lenger. Nå er det i større grad quest som gir deg utbytte for innsatsen.

i å polere og balansere er verden og et spillsystem som allerede var meget bra. De tvinger spillerne i riktig retning ved å gjøre quests vesentlig mer verdifullt enn den evinnelige grindingen for å komme seg opp i level. Spillere må faktisk samarbeide i mye større grad, iverfall hvis man har planer om å komme noen vei. Å løse quests sammen med likesinnede fra hele verden har stått for de mest magiske øyeblikkene mine i World of Warcraft, og det fryder meg stort at Blizzard nå gjør dette til en enda viktigere del av spillet.

Man kommer selvsagt ikke utenom at det også er store, nye områder å utforske for de som allerede er level 60. Jeg fikk lånt meg en karakter av en kompis for å sjekke disse ut ordentlig, og det er rett og slett en overflod av



**FAKTA**

**OUTLAND**

Shattrath er hovedstaden i Outland, og dette er en nøytral sone. Shattrath er styrt av det kjente lysfolket Naaru, og de gir beng i om du er Horde eller Alliance. Her er også portalene tilbake til den gamle verden, ettersom det ikke finnes noen trenere eller Auction House i Outland. Litt besøk i Azeroth er påkrevd.

moro pakket inn i den nye verdenen. Dungeons, raids og monstre som vil tilfredstille en hver hardcorespiller, raidparties og trofaste guildmedlemmer.

Nye raser og nye områder er flott, og mange kommer til å kose seg glugg ihjel med dette. Som sagt er Draenei verdt å faktisk begynne på level 1 for igjen, og gjenoppleve den uskyldige moroa man opplever i den perioden. Det viktigste med Burning Crusade er, i mine øyne, at Blizzard prøver å oppfordre til mer samarbeid, et bedre community, mer moro, mindre grinding og alle aspektene ved spillet som var ment å bety noe fra starten. World of Warcraft burde ikke handle om å stå utenfor et Auction House 24 timer i døgnet for å sikre seg best pris på egne item, skaffe seg det ultimate våpenet, for så grinde i noen timer og så vende tilbake til samme Auction House. Det handler om å ta del i et fantastisk univers, være en del av en utrolig spennende historie, og løse morsomme oppdrag med gamle og nye venner. Blizzard har gjort sin del av jobben, nå er det opp til oss spillere å gjøre vår.

**\_Frode Haugen**

**KARAKTER 9/10**

Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 10/10

**TIDENES EKSPANSJON**

- Nye raser, nye områder og helhetlig bedre balanse
- Fremdeles ikke balansert nok



**FLYING MOUNTS** For de som har opplevd det meste i World of Warcraft, er det nå duket for gigantiske Flying Mounts.

**CHILDREN OF MANA**

Carl Thomas har ventet i flere år - endelig!

Plattform NINTENDO DS Utvikler SQUARE ENIX Utgiver NINTENDO Utgis UTE NA Antall spillere 1-4 Testet Versjon PAL Anb. alder 12+



**N**år kjærligheten går inn, går vettet ut, sies det. Og min store kjærlighet er jo gode gamle SNES-RPger. Chrono Trigger, Illusion of Gaia, Soul Blazer, og selvsagt Secret of Mana. Det er noe med den magien, den man ikke kan forklare, bare føle. Secret of Mana er en av de beste utgivelsene til Super Nintendo, og det er selvsagt derfor jeg har løpt til postkassa hver dag de to siste månedene.

For dere som ikke er kjent med denne serien; Children of Mana er veldig tradisjonell. Dungeons, exp, level up, mana, alt det greiene der. Selv om du ikke skulle ha spilt noen av de andre Mana-spillene, så er ikke det noe problem. Alle har sin egen historie, akkurat som for eksempel Zelda eller Final Fantasy.

Children of Mana er veldig enkelt bygget opp. Prate med en fyr, få quest, gå gjennom en dungeon, gå opp et par levels, ta bossen, hente belønning. Gjenta så mange ganger du vil. Mitt første problem med dette spillet kom etter omtrent ti timer. Jeg møtte rett og slett veggen. Jeg hadde vært helt oppslukt i ti timer, og knapt lagt det fra meg, men de siste ti timene ble i overkant seige. Alt føltes bare repetetivt, og den evige jakten på experience og neste level ble rett og slett litt for mye. Det burde enten vært halvparten så langt, eller så måtte det vært litt mer variert.

Kjærligheten har absolutt gått inn, men jeg håper ikke vettet har gått helt ut likevel. Jeg blir selvsagt litt rød i kinna og får litt stjerner i øya når jeg sitter med dette, men det er på ingen måte Secret of Mana anno 2007. Det er masse nostalgi for alle dere som likte rollespill for ti år siden, og ekstra nostalgisk blir det når plutselig gode gamle Flammie dukker opp. Kort oppsummert: Et kjempebra spill i ti timer, men så blir det veldig ensformig.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 7/10**

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

**NOSTALGISK SNES-RPG**

- Flott grafikk, enkel historie, nostalgisk som pokker
- Blir litt ensformig etter noen timer

# ALIEN STORM

Sidescrollende actionfest med super humor!

Plattform MEGA DRIVE (MED FLERE) Utvikler SEGA Utgiver SEGA Utgitt 1991

**P**å starten av nittitallet eksploderte actionsjangeren med en hel drøss side-scrollende slossespill av svært høy kvalitet. Double Dragon, Final Fight, Streets of Rage, Captain Commane og selvsagt Alien Storm.

Etter å ha tjent ufattelig mye penger på først og fremst Golden Axe, men også Altered Beast, var Sega raske med å slenge i gang enda et spill i samme sjanger, men denne gangen med et litt annerledes tema. Sverdene og dragene fra Golden Axe ble byttet ut med høyteknologiske laserpistoler, blanke roboter og en drøss marsboere.

Handlingen var veldig enkel. Karen, Garth og Scooter våknet opp en helt vanlig tirsdag, og oppdaget at jorden var

i ferd med å bli invadert av flere millioner romvesener. Med hjelp av sine laser-våpen og en helt enestående evne til å komme seg ut av de farligste og mest livstruende kniper, bega de tre heltene seg ut på en reise som skulle ta dem fra den trette forstaden og hele veien inn i de utomjordiske biomekaniske moderskip.

Akkurat som i Final Fight og Streets of Rage kunne man spille Alien Storm på egen hånd, eller sammen med en kompis. Utfordringen lå i å skyte i hjel samtlige marsboere som slepte seg inn på skjermen, plukke opp oppgraderinger til sitt laservåpen, og spise energikapsler med jevne mellomrom. Hvert oppdrag i Alien Storm (som besto av totalt åtte) hadde et hovedmål som kretset rundt alt



NYTTNEVE ELLER LASERPISTOL. Karen, Garth og Scooter (bildet) utgjorde gjengen "Alien Busters" og kunne ikke bare skyte laser, men de slåss hand-to-tentacle-kamper også.

fra å redde en gjeng forskremte stakkare fra fiendenes fangenskap, til å ødelegge en UFO.

To ganger på hvert oppdrag ble Karen, Gareth og Scooter slengt inn i et

energien man hadde samlet til å aktivere et spesialangrep som var slutten på enhver fiende.

Alien Storm kom først på arkade-markedet og ble umiddelbart en stor

## Akkurat som i Final Fight og Streets of Rage kunne man spille Alien Storm på egen hånd, eller sammen med en kompis

okkupert supermarked, hvor kameraet skiftet perspektiv. Her gjaldt det å skyte i stykker så mange aliens som mulig, for å samle sammen nok energi for å orke resten av oppdraget. Under selve oppdraget kunne man også bruke den

suksess for Sega. Spillet ble etter hvert konvertert til Mega Drive, Master System, PC, Commodore 64, Atari ST og Amiga, og solgte tilsammen 450 000 eksemplarer.

\_Petter Engelin



HAMP OM MAGESEKKEN Et stykke ut i spillet havnet man inni et enormt romvesen, og magesekken hans var full av små grønne troll ...

## KUL SJANGER Fire ande klassiske, sidescrollende slosskamper



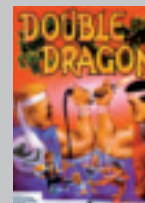
**GOLDEN AXE**  
SEGA/1989-90  
Segas kultklassiske dragedreper Golden Axe står fortsatt som et av de aller beste spillene i sjangeren, og et av de som jeg har brukt mest tid på. Langsverd, skarpe dobbeltøkser og masser av mordlystne orker gjorde dette til et beinhardt actionspill.



**STREETS OF RAGE**  
SEGA/1991  
Streets of Rage var Segas svar på Capcoms Final Fight, og er et av de absolutt beste spillene som ble sluppet til Sega Mega Drive. Lekkert karaktersdesign, bra spillsystem og mange morsomme baner utgjorde grunnen i denne klassikeren.



**ALTERED BEAST**  
SEGA/1988  
Det var med Altered Beast Sega virkelig fikk øynene opp for denne sjangeren. Iført en helt grusom hotpants løp man rundt å delte ut juling. Og når man hadde samlet sammen nok styrke, kunne man transformeres til en stygg varulv. Aiaiai, så spennende!



**DOUBLE DRAGON**  
TECHNOS/1987  
Det første Double Dragon-spillet kom i 1988 og ble en vanvittig suksess verden over. Det var det første spillet hvor man kunne spille to kompiser på samme lag og samtidig plukke opp fiendenes våpen, og det ble selvsagt konvertert til en hel masse spillformat.



Les omtale og se film fra spillet på [www.gamezone.no](http://www.gamezone.no)



Vi har Kane Edition!



Årets oppfølger?



Kratos er tilbake!

**'Best på spill!'**

**GAMEZONE**

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

# TOPPEN



## VERDENS VIKTIGSTE LISTER

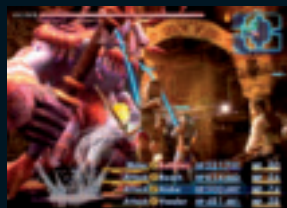
Hvilke spill er det egentlig som er mest populært i de forskjellige landene? Hvilke spill er det som snurrer mest i redaksjonens testmaskiner? Svaret er i månedens lister!

FRISKE TOPPLISTER FRA SPILLVERDEN  
Salgslister hver uke: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## REDAKSJONEN

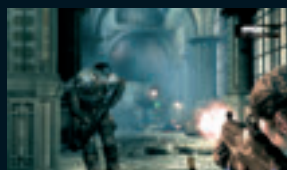
### Månedens mest elskede ...

Målt i sammenlagt TV-tid og antall slosskamper om håndkontrollen.



#### FINAL FANTASY XII PLAYSTATION 2

Den eldste maskinen på dagens marked har fått mest spilletid denne måneden. Både Final Fantasy XII og Okami er to helt fortryllende eventyr som alle med en PS2 og litt eventyrlyst absolutt burde vurdere å skaffe seg. Mest tid har vi imidlertid brukt på FFXII, og det er nesten umulig å få kontakt med Frode når han er ute på oppdagsferd. Men han er jo så søt også da ...



#### GEARS OF WAR XBOX 360

Å dele en Locust i to med en motorsag er bare helt fantastisk morsomt. Så morsomt at flere av oss i redaksjonen har spilt seg gjennom Gears of War opptil flere ganger. I tillegg har vi spandert mange timer online. I skrivende stund er det Kristian som herjer, og Frode som blir herjet med ...



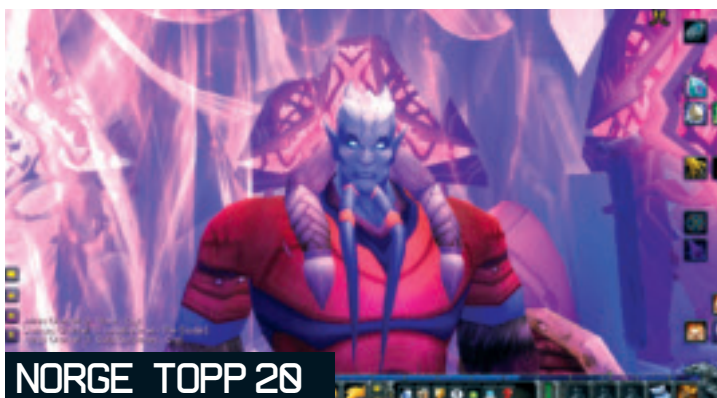
#### WII SPORTS NINTENDO Wii

Helt siden vi fikk Wii'en i hus har vi ligget i hardtrening, og nå går det ikke en dag uten at vi har et par runder bowling, spiller noen hull golf, og tar et par sett tennis. Alle har fått seg pro-score (unntatt Bernt selvsagt) så vi ligger ganske jevnt, så dette går hardt utover konkurranseinstinktet til David.



#### OKAMI PLAYSTATION 2

Det er overhodet ingen tvil om at Okami er en av de vakreste sagene du får til Playstation 2, og et av de beste eventyrspillene du kan kjøpe i år. Det har stjålet mange timer her i redaksjonen, og kommer til å stjele enda flere.



## NORGE TOPP 20

- 1. WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**  
Format PC Gamereactors karakter 9/10
- 2. BUZZ JUNIOR: JUNGLE PARTY**  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors karakter --
- 3. SINGSTAR NORSK PÅ NORSK**  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors karakter 6/10
- 4. THE SIMS 2: DYRELIV**  
Format PC Gamereactors karakter --
- 5. LOST PLANET: EXTREME CONDITION**  
Format XBOX 360 Gamereactors karakter 7/10
- 6. NEED FOR SPEED: CARBON**  
Format MULTI Gamereactors karakter 7/10
- 7. ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**  
Format Wii Gamereactors karakter 9/10
- 8. THE SIMS 2**  
Format PC Gamereactors karakter 7/10
- 9. FOOTBALL MANAGER 2007**  
Format PC Gamereactors karakter 9/10
- 10. NEW SUPER MARIO BROS.**  
Format DS Gamereactors karakter 9/10
- 11. GEARS OF WAR**  
Format XBOX 360 Gamereactors karakter 10/10
- 12. BUZZ: THE SPORTS QUIZ**  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors karakter 5/10
- 13. FIFA 07**  
Format MULTI Gamereactors karakter 3/10
- 14. GUITAR HERO 2**  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors karakter 9/10
- 15. BATTLEFIELD 2142**  
Format PC Gamereactors karakter 8/10
- 16. NINTENDOGS**  
Format DS Gamereactors karakter 9/10
- 17. LEGO STAR WARS II**  
Format MULTI Gamereactors karakter 8/10
- 18. TOM CLANCYS RAINBOW SIX: VEGAS**  
Format XBOX 360/PC Gamereactors karakter 9/10
- 19. EYETOY PLAY: SPORTS**  
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors karakter --
- 20. CALL OF DUTY 3**  
Format XBOX 360 Gamereactors karakter 8/10

## JAPAN TOPP 10

- 1. FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS** PS2
- 2. ENGLISH TRAINING DS** DS
- 3. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS** PS2
- 4. BRAIN AGE 2** DS
- 5. ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** DS
- 6. BRAIN AGE** DS
- 7. AR TONELICO** PS2
- 8. BLEACH DS** DS
- 9. MARIO KART DS** DS
- 10. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9: BONUS PACK** PS2

Kilde: Media Create

## USA TOPP 10

- 1. GEARS OF WAR** XBOX 360
- 2. GUITAR HERO 2** PS2
- 3. MADDEN NFL 07** PS2
- 4. ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** GC
- 5. ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** Wii
- 6. WWE SMACKDOWN VS. RAW** PS2
- 7. NEW SUPER MARIO BROS.** DS
- 8. CALL OF DUTY 3** XBOX 360
- 9. YOSHI'S ISLAND** DS
- 10. CALL OF DUTY 3** PS2

Kilde: NPD Funworld (OBS! Bare konsollspill)



## ENGLAND TOPP 10

- 1. LOST PLANET: EXTREME CONDITION** XBOX 360
- 2. FIFA 07** MULTI
- 3. PRO EVOLUTION SOCCER 6** MULTI
- 4. WII PLAY** Wii
- 5. WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE** PC
- 6. WARIO WARE: SMOOTH MOVES** Wii
- 7. WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007** MULTI
- 8. NEED FOR SPEED: CARBON** MULTI
- 9. CARS** MULTI
- 10. CALL OF DUTY 3** XBOX 360

Kilde: Charttrack



## GAMERACTOR GIR DEG SJANSEN TIL Å VINNE EN EKSKLUSIV ZELDA-STATUE, SOM KUN FINNES 3000 EKSEMPLARER AV I HELE VERDEN!

### VINN LINK I GULL!

Mangler spillhylen din en superlekker Zelda-statue i skinnende gull? Selvfølgelig gjør den det, det finnes nemlig kun 3000 av dette eksklusive samlerobjektet i hele verden, og selvsagt har vi i Gamereactor lagt beslag på en av dem for å gi bort til en av våre lesere. Alt du trenger å gjøre for å ha sjansen til å legge din klamme hender på denne statuen, er å svare på de tre spørsmålene i denne konkurransen, og deretter sende svarene til oss via e-post eller sneglepost. Vinneme trekkes i slutten av februar på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no). Hold utkikk på Norges største spillside med andre ord, og glem heller ikke våre andre konkurranser. Lykke till!

Glem ikke å ta med ditt egen navn og din adresse.

#### 1 Hvem er egentlig Zelda?

1: En prinsesse X: En fyr med underlige ører 2: En kjip gammel tante

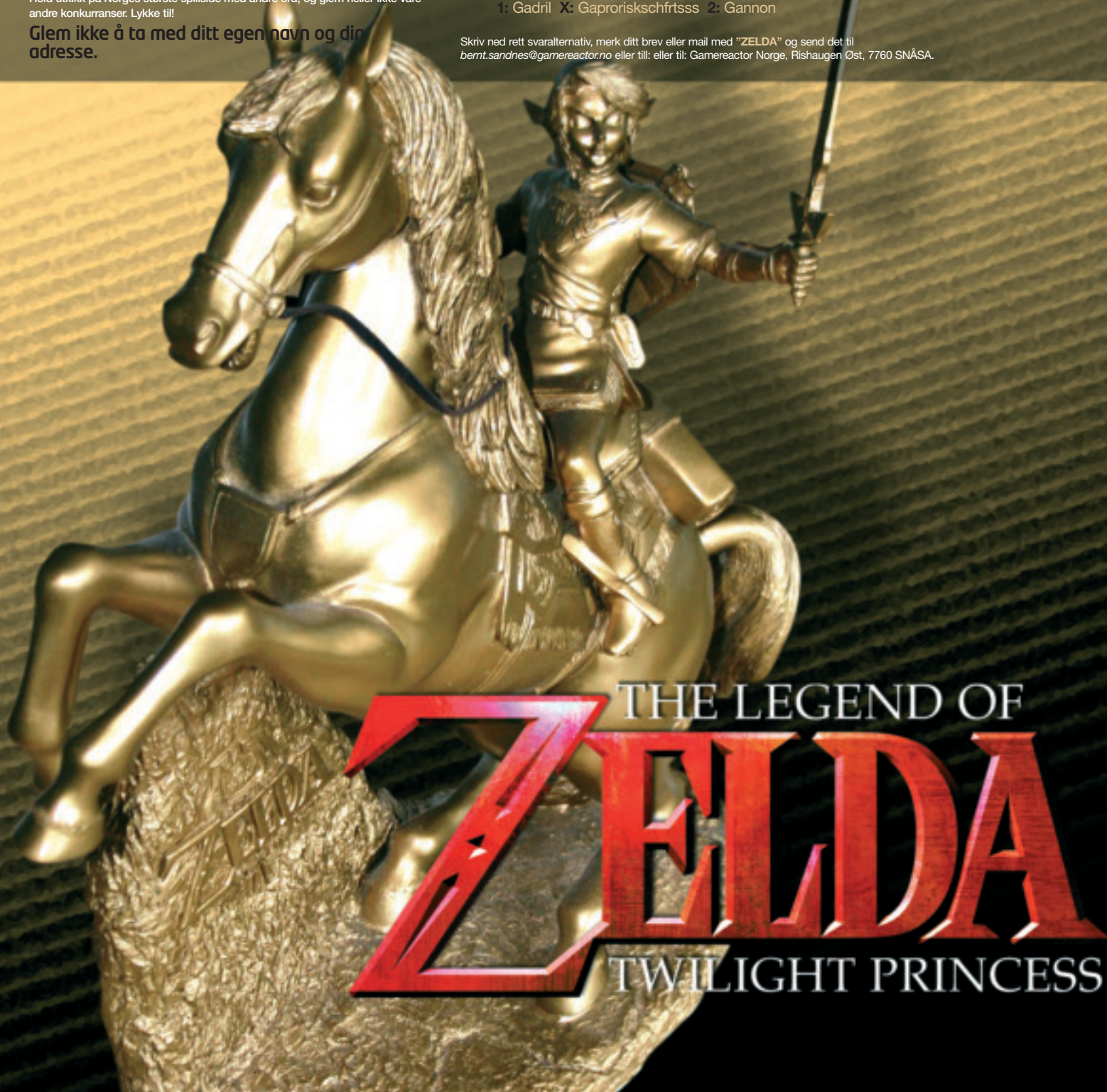
#### 2 Hva heter Links trofaste hest?

1: Edrina X: Epostel 2: Epona

#### 3 Hva heter Links erkefiende?

1: Gadril X: Gaporiskschftss 2: Gannon

Skriv ned rett svaralternativ, merk ditt brev eller mail med "ZELDA" og send det til [bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto:bernt.sandnes@gamereactor.no) eller till: eller til: Gamereactor Norge, Flishaugen Øst, 7760 SNÅSA.





MÅNEDENS FOKUS

## DA CAPO

Endelig en film norske tv-kanaler kan sende i reprise

### Reprise

Sjanger **DRAMA/COMEDIE**  
Utgis UTE NÅ  
Tekst DAVID SHOVLV

Reprise sentrerer rundt livet til de to 23-åringene Erik (Espen Klouman Høiner) og Phillip (Anders Danielsen Lie). I likhet med sine jevnaldrene har de store drømmer, men tilsvarende få meritter å vise til. Begge er forfatterspirer med et voldsomt ønske om å dele tankene sine med omverden. Utviklingen og konfliktene i filmen oppstår når deres drømmer går i oppfyllelse, men som alltid ligger teorien om sommerfuglens vingeslag i bakgrunnen. Når en faktor i livet ditt forandres, vil de andre grunnsteinene forflyttes. Plottet er dermed ikke revolusjonerende, men måten historien fortelles på er absolutt verdt å få med seg.

Humor er sentralt i

Reprise og det er et vellykket trekk å ta det i bruk i situasjoner som ellers kan oppfattes som dødperioder. Det er ingenting som er mer påtrengende enn et dramatisk drama. Selv alvorlige temaer kan belyses med glimt i øyet, det gjelder bare å finne den riktige vinklingen. Regissørene Joachim Trier og Eskil Vogt har levert et godt stykke arbeid på dette området, samtidig som manus og det generelle regien holder høyt nivå. Arbeidet i postproduksjonen gir også et ekstra særpreg, da spesielt med tanke på utsnittene og fargespektret.

Erik og Phillip spilles troverdig av Høiner og Lie, men det som virkelig bringer liv i karakterene kommer til syne i samspeillet med resten av skuespillerne. Vennegjengen til de to kameratene sitter på en rekke

gode kommentarer. Det som formidles er ikke nødvendigvis korrekt eller sannsynlig, men det er nettopp det faktum som gjør dialogene i Reprise mer virkelighetsnære enn det norske ungdomsfilmene tidligere har lirt av seg. Filmen er også gjennomsyret av ironi, dog er de ironiske poengene farlig nære sannheten. Det er for øvrig på sin plass når det er selve ironigenerasjonen som skal portretteres.

Reprise spiller på flere strenger enn manus og regi, gjennom filmen dukker det opp flere skuespillere, nye og rutinerte, som bringer det lille ekstra til bordet, selv biroller kan påvirke sluttresultatet og i hvert fall totalinntrykket.

Se Reprise hvis du ønsker et innblikk i livet til fremtidens menn og kvinner, se den også hvis du har sans for sarkasme og selvironi på øverste hylle. Dette er god, norsk film. **8/10**



### Riding Alone For Thousands Of Miles

Sjanger **DRAMA**  
Utgis UTE NÅ  
Tekst DAVID SHOVLV

Jeg stiftet først bekjentskap med Riding Alone For Thousands Of Miles under fjorårets Film Fra Sør-festival. Forventningene var temmelig høye ettersom regissøren var Zhang Yimou, mannen som står bak storslagene filmer som Hero og Flygende Dolker. Riding Alone For Thousands Of Miles er også spektakulær, men i en helt annen skala. Sverd og bambusstokker er byttet ut med magiske landskap og menneskelige relasjoner. Tempoet er dratt helt ned, og selv om den er nokså alvorlig, så somler den seg avgårde i sitt eget behagelige tempo. Filmen handler om Mr. Takata som legger ut på en reise der målet er å vinne tilbake tilliten og forholdet til hans syke sønn. Det hele er nydelig fotografert av Zhao Xiaoding, alt fra triste fengselomgivelser til vakre landsbyer og landskap bidrar til å gi historiens skjøre karakterer ekstra dybde. Riding Alone For Thousands Of Miles er et frisk bidrag, men den mangler det lille ekstra som gir deg lysten til å se den igjen og igjen. **7/10**



### Click

Sjanger **COMEDIE**  
Utgis UTE NÅ  
Tekst DAVID SHOVLV

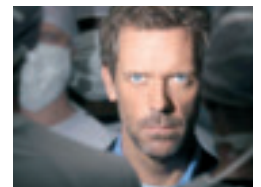
Adam Sandler må være en av Hollywoods mest stereotype skuespillere, du vet akkurat hva som venter deg med han på rollelisten. Det trenger for øvrig ikke være et negativt trekk. Happy Gilmore vitner om hans komiske skuespillertalent, mens Click derimot mister fort sjarmen som blir opparbeidet i filmens første halvdel. Michael (Adam Sandler) finner nemlig en fjernkontroll som viser seg å kunne styre mer enn TVen og DVD-spilleren. Med et enkelt trykk kan han spole forbi krangel med kona og skru ned/opp lyden på omgivelsene og så videre. Absolutt en praktisk gadget som hadde vært fin å ha her i redaksjonen når Bernt begynner å legge ut om sine gamle eventyr som DJ. Click har sine øyeblikk, men, etter hvert blir det hele en slitsom affære, og det blir gjort noen tvister og vendinger i et forsøk på avslutte Click som ikke kan betegnes som vellykkede. Tidvis morsom, pluss for Christopher Walken og David Hasselhoff, ellers temmelig platt. Jeg bruker min standardkontroll til å zappe bort Click. **4/10**



### Entourage: Season 2

Sjanger **COMEDIE**  
Utgis UTE NÅ  
Tekst DAVID SHOVLV

Sesong 2 av Entourage er endelig tilgjengelig på DVD, og vi følger fortsatt Vincent Chase og hans venner i glamorose omgivelser. Hvis du ikke har sett Entourage tidligere kan seriens konsept beskrives slik: Vincent lever livet som godt betalt skuespiller, og med på turen følger hans tre kamerater, hans entourage, som underveis gjør små og store tjenester i bytte mot sine sekunder i rampelyset. Entourage kunne fort blitt en Hollywood-kiljøsø fylt til randen av glamourmodeller og luksusvarer. Heldigvis har produsent Mark Wahlberg (som mange sikkert kjenner fra Tre Konger og The Italian Job), HBO og resten av teamet bak serien et godt fundament å bygge videre på; flott manus og god produksjon. I sesong to kan vi for øvrig møte et par av våre store helter, nemlig Bob Saget, Hugh Hefner, Ludacris og Brooke Shields. Legg til en rekke legendariske punchlines og et lekkert soundtrack og du har flere timer med top notch DVD-underholdning. God knall, verdt å sjekke ut! **8/10**



### House M.D.: Season 2

Sjanger **DRAMA**  
Utgis UTE NÅ  
Tekst DAVID SHOVLV

De siste årene har flere trendanalytikere innenfor mediebransjen konkludert med at tv-serier som kretser rundt leger, sykehus og blålys har fått mer enn nok oppmerksomhet. Ja, denne settingen er det bare å styre unna for andre tv-produsenter. I etterpåklokkens navn er det ikke vanskelig å se at de tok feil. Akutten lever fortsatt, Greys Anatomy kan vise til gode resultater. Husfavoritten Scrubs slår et slag for latter som den beste medisinen (dagens tørreste ordsspill, red. anm.), og som vi har sagt på disse sidene gang på gang, det er en serie som det absolutt er verdt å ta en nærmere titt på. Nyeste skudd på stammen er House MD. Der Dr. Gregory House fortsatt holder koken mens han tilsynelatende følelsesløs ller av seg den ene sykdommen verre enn den andre foran sine pasienter. Akkurat denne obsternasig fremgangsmåten er det som gjør han interessant, sammen med de interne konfliktene i teamet hans er sesong 2 av House MD en høyst severdig opplevelse, men helst i små doser. **6/10**

# GAMEREACTOR

**NORGES FETESTE SPILLNETTSIDE**

**MASSE NYHETER HVER DAG**

**NORGES STØRSTE  
SPILLNETTSIDE**

**8000 UNIKE BRUKERE HVER  
DAG KAN IKKE TA FEIL:  
[WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO)**





MÅNEDENS FOKUS

## COVERPUNK

Norgesaktuelle coverband med trøkk i rævsprekkene!

### Me First and The Gimmes Gimmes LOVE THEIR COUNTRY

Sjanger PUNK  
Tekst DAVID SHOULY

Punkens fremste coverband er klar med en ny utgivelse og med det opprettholder de sitt grep om den spennende coverbandtronen. Me First And The Gimmes Gimmes har allerede blitt annonsert som et av trekkplastrene til den nyoppstartede Hovefestivalen utenfor Arendal. Tidligere Quartgeneral Toffen Gunnufsen har ikke lagt skjul på sin kjærlighet til bandet som har gjort det å vekke gamle sanger til live til sitt levebrød.

Me First And The Gimmes Gimmes, som er godt kjent for herlige live-shows og ikke minst morsomme og absurde albumcovere, har mer å by på enn kun remakes av andre artisters hits. En av de viktigste faktorene til deres suksess kommer som en følge

av at samtlige band-medlemmer har massevis av erfaring fra andre band innen punkrock genren. Gruppen frontes av vokalist Spike Slawson som tidligere svingte seg i Swingin' Utters. Videre har vi den meritterte gitaristen Chris Shifflet som blant annet har fartstid i Foo Fighters og No Use For A Name. I tillegg kommer gitarist Joey Cape og trommis Dave Raun, begge med erfaring fra Lagwagon. Sist men ikke minst kommer NOFX-bassisten Fat Mike.

Dette er med andre ord en svært god sammensetning av artister som tidvis skaper musikalsk magi, som for eksempel på sporene 'I'm So Lonsome I Could Cry' og 'On the Road Again'. Her går humor og ferdighet hånd i hånd, og da er det vanskelig å ikke trampe takten. Humor er for så vidt et nøkkelord, det er nemlig klart at det blir mye moro med et band som oppgir John

Denver, Andrew Lloyd Weber, Billy Joel og Jägermeister som sine største inspirasjonskilder. Det er sjelden at coverband får oppmerksomhet utover små avisnotiser, men dette bandet er fort unntaket som bekrefter regelen. Diverse medier har gjentatte ganger fortalt at bandprosjektet skal legges ned, men Me First And The Gimmes Gimmes fortsetter å komme med nye utgivelser. Tradisjonen tro fester bandet grepet om en spesifikk musikk sjanger som blir plukket fra hverandre og tilsatt en real dose feelgood punk. På Love Their Country er det som tittelen røper country-klassikerne som får kjørt seg. Jonny Cash og Dolly Parton er to av artistene som må se sine låter bli tilført nye punkelementer.

Mye moro, men tidvis litt for heseblesende. Me First And The Gimmes Gimmes får uansett godkjent. **7/18**



### The Hold Steady

BOYS AND GIRLS IN AMERICA

Sjanger ROCK  
Tekst DAVID SHOULY

Se for deg en mørk og dyster rockebule. Tomme halvliterglass, slitte skinnjakker og pistrete hår. Lokalet er glissent, i hjørnet står det kanskje en gammel jukebox som spilte sine siste sanger for 50 år siden, og den eneste dama i lokalet kunne vært morra di. Det lover ikke vledig bra. Det som fort kunne blitt tidenes kjipeste kveld forvandles til en lystbetont rockesamling når New York-kvintetten The Hold Steady entrer scenen. Disse gutta har distinkte røtter i det amerikanske rock'n'roll miljøet og det er heller ikke noe de legger skjul på. 'Boys And Girls In America' er deres tredje albumet, og de satser for alvor på å nå et publikum utover de som holder til på slitne rockebuler. Nylig opptrådte de på The Letterman Show og på deres myspace side frontes de med sitatet "We might get rich. You know, we might get busted". I enkle trekk vil nok The Hold Steady funke best live, i og med at låtene er fete og lydbygd toft. Dessverre lider 'Boys and Girls In America' av en produksjon som er under pari. Vi forventer bedre enn dette. **6/18**



### Brand New

THE DEVIL AND GOD ARE RAGING INSIDE ME

Sjanger ROCK  
Tekst DAVID SHOULY

Brand New startet sin ferd mot toppen fra en rolig tilværelse på Long Island, New York. Stilen de opererer med er pop-punk-moter-rock, og bandet har til nå mottatt mye ros for albumet 'The Devil and God are Raging Inside Me'. Det er på ingen måte ufortjent, Brand New kjører gjennom hele albumet med en tøff rød musikalsk tråd som består av enkle popriff, kul punk og en variert vokal. Tidvis blir det hele nesten litt for beregnende, men Brand New vinner deg tilbake med gode tekster og overganger. Om du er noe bevandret i emo/punk landskapet, så vet du akkurat hva dette dreier seg om. 'The Devil and God are Raging Inside Me' lanseres i sammenheng med bandets nye og omfattende Europa-turné. Dette er deres tredje album, og til tross for lite publisitet her til lands kan Brand New vise til svært gode salgstall på de to foregående skivene. Dette kan være starten på en vinterfort med det europeiske platemarkedet. Fasiten får vi om et par måneder. **7/18**



### Nas

HIP HOP IS DEAD

Sjanger HIP HOP  
Tekst DAVID SHOULY

Nasir Jones aka Nas tar bladet fra munnen og annonserer at hip-hoppen som vi kjenner den er i ferd med å forsvinne fra overflaten. Er det da skjebnens ironi at albumet 'Hip Hop Is Dead' vitner om det motsatte. Fasiten er nemlig den at fjorårshøstens hip-hop utgivelser var bedre enn på lenge. Nas sitt nyeste album følger også den positive trenden, selv om han ikke topper Illmatic fra 1994. Om du ikke er spesielt interessert i sjangeren, så burde du likevel ha fått med deg litt av Nas, i alle fall superhittene 'If I ruled the world' og 'Hate me now'. Hip Hop Is Dead er et comeback av det solide slaget. Tekst og beats er enkle, men tidvis geniale. Tittelsporet og 'Who Killed It' er blant låtene som vitner om gammel storhet. Legger du til et par fete samplinger begynner det å lukte fest av 'Hip Hop Is Dead'. Dessverre er det et par dødpunkter, men det er vel på sin plass? Uansett er rapperen fra New York langt fra død og det er heller ikke hans gjester, deriblant Jay-Z, Kanye West, The Game og kona Kelis. **7/18**



### TTC

3615

Sjanger HIP HOP  
Tekst DAVID SHOULY

TTC er et forholdsvis nytt bekjentskap for undertegnede. Jeg burde naturligvis ta selvkritikk på at jeg ikke har lagt merke til dette hiphop-fellesskapet tidligere. På den andre siden er det relativt sjelden at jeg trakter etter nye impulser på den franske hiphop-scenen. TTC er det levende beviset på at det burde bli en fast post på programmet, for disse franske gutta vet hva de driver med. Denne trioen gir deg en ABC i hiphop-produksjon på '3615'. Vokalen og stilen er tøff, men også myk. Stilen er eksperimentell, men med en del mainstream-vibber. Det som er mest oppsiktsvekkende er den vellykkede bruken av elementer fra electronica miljøet. Kanskje litt for utrygt for tøffe b-boys from the eastside, men det funker absolutt veldig. Problemet, i den grad det kan omtales som et problem, er at mine fransk kunnskaper begrenser seg til svært enkle fraser. Tekstmessig falmer jeg med andre ord i mørket. Det er kanskje like greit, for slik jeg ser det er 3615 et bunnsolid produkt. **8/18**

# XBOX 360 SPILL TIL UNDER 200 KRONER!



FORHÅNDSBESTILL:

PHANTASY STAR  
UNIVERSE  
KUN 199,-

SJEKK ALLTID FOR NYE TITLER HVER  
UKE TIL FASTE LAVE PRISER!



## Boost. Jump. Fly!



Grip the Wii Remote like a steering wheel and put pedal to metall Excite Truck is an adrenaline rush of a ride. Dynamic terrain turns a mere bump into a massive launch pad. You've never felt speed like on the new Nintendo Wii!



[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) • [www.nintendo.no](http://www.nintendo.no) • [www.nintendo.dk](http://www.nintendo.dk)

© 2004-2007 NINTENDO. GAME DEVELOPED BY MONSTER GAMES. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

**wii**  
move you

