

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

GRATIS
MAGASIN
Mars 2007
Nummer 48

Game reactor®

Skandinavias største spillr

www.gamereactor.no

CRYSIS

VI HAR SPILT DET!

MOTOR STORM

Vanvittig racing

STRANGLEHOLD

Forrykende actionfest

VIRTUA FIGHTER 5

Høyoppløst slåssing



COMMAND & CONQUER
DEF JAM ICON
THE WITCHER
VIRTUA TENNIS 3
RESISTANCE
GENJI 2

LEKKERT!
64
SIDER!

Er offline ille?

Er et typisk spill i 2007 dårligere uten onlinestøtte?



Når Wii ble lansert stod alle vi anmeldere overfor et lite dilemma. Skal vi trekke Wii på karakteren for dårligere grafikk, eller skal vi la konsollen leve sitt eget liv for det den er? Diskusjonen gikk hett i redaksjonen, og jeg har også diskutert dette med en rekke andre spilljournalister. Det er klart Wii er noe annet enn Xbox 360 og Playstation 3, men er det likevel riktig å lage egne regler for grafikken? Noe taler for, og noe taler mot. Det er ingen

som sammenligner grafikken på PSP og Nintendo DS; to konsoller som egentlig er omtrent like forskjellige som Wii og Playstation 3. Vi i Gamereactor opererer som noen av de eneste i Norge med en skala hvor vi gir separate karakterer for forskjellige deler av totalen av et spill; som grafikk, lyd, spillbarhet og holdbarhet. Egentlig en nødvendighet i mine øyne hvis man skal prøve å oppsummere en anmeldelse i en karakterer eller flere. Etter mye diskusjon fant vi ut at vi ikke skulle trekke Wii-spill for grafikken. Noen murrer fremdeles i kulissene over dette valget, men det blir tross alt det mest rettfærdige. Forskjellen er der, og spillet vil bli trukket på grafikkarakteren, men det trenger ikke nødvendigvis få betydning for total karakteren. Som for alle andre spillkonsoller med andre ord.

Med den nært forestående lanseringen av Playstation 3 har det dukket opp en beslektet problemstilling. Veldig mange av dagens gamere har blitt bortsjernet med Xbox Live. Det er en glimrende tjeneste, og utviklere verden over har omfavnet den og kommer stadig opp med nye og morsomme varianter. Både innen spillerpoeng, men også muligheter for forskjellige typer nedlastbart materiale. Vi i redaksjonen har nå hatt Playstation 3-maskiner i noen uker, og en rekke av lanseringstitlene til det nye vidunderet har enten ikke onlinestøtte, eller kun et meget begrenset og relativt uinteressant tilbud. Virtua Tennis 3 lanseres til Playstation 3 på lanseringsdato 23. mars. Uten onlinestøtte! Ok, det kan sikkert forklares på en måte, men det lanseres syv dager senere til Xbox 360 med full onlinestøtte, kamper via Xbox Live og løfter og snarlige nye nedlastinger.

Dette er kun et av mange eksempler. Online og Playstation 3 er ved lansering to ord som ikke klinger spesielt godt sammen. Da er vi som anmeldere tilbake til innledningsspørsmålet: skal vi trekke i karakteren for at et spill til Playstation 3 ikke har multiplayerfunksjoner, når samme spill til Xbox 360 har. Det ville også blitt merkelig å lage en egen karakter for akkurat det. Akkurat nå trekker vi egentlig ikke. Litt skuffet, men vi venter på bedre tider. Vi kommer imidlertid alltid til å klage litt i selve anmeldelsen når et spill som fortjener det ikke kan spilles online. Uansett: Les og kos dere!

FRØDE HAUGEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Syndicate Old school strategiaction FTW.

SER MEST FREM:

Mass Effect Jeg vet ikke hva jeg egentlig gleder meg til, men det lille jeg har sett ser bare så fantastisk fett ut. Kanskje at det blir årets feteste rollespill og verdens beste produsent sitter bak spakene?

SJEFREDAKTØR Frode Haugen (frode.haugen@gamereactor.no)

ASSISTERENDE REDAKTØR Carl Thomas Aarum (carl.thomas@gamereactor.no)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

ANNONSER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)

Bernt Erik Sandnes (bernt.sandnes@gamereactor.no)

KORREKTUR OG OVERSETTELSE Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Per Skøien

David Skovly

Lars Petter Svendsen

Joachim Gresslien

Kristian Nymo

Martin Rosmo Hansen

Richard Imenes

Berit Ellingsen

ADRESSE Grønvold Allé 5d, 0663 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

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

TRYKK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPPLAG 30.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Erik Nilsson, P. Arman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronsioe

GAMEREACTOR DANMARK

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

® Kontrollert av dansk opplagskontroll

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

TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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



3 SKRIBENTER

Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



01 JOACHIM GRESSLIEN

Joachim har denne måneden arrangert Pro Evolution Soccer turnering på hjemmebane. Han koblet opp sin øyensten, den gromme prosjektoren hans, og fyrte opp fotballmoro på hele stueveggen. Problemet er at

Joachim er verdens dårligste taper, så når han møtte litt motgang på eget gress, så ble det nesten for mye for han, og det kom en rekke gloser som ikke egner seg på trykk. Tap og vinn med samme sinn meg langt oppi..!

FAVORITTSPILL:

Mafia: Tidens beste gjenskaping av livet som mafioso.



02 HALVOR THENGs

Halvor er vår mann i Bergen, og hans oppgave er å oversette flesteparten av de tekstene vi låner av våre svenske og danske kollegaer. Ellers står han for vårt nynorsk-bidrag her i redaksjonen, og har laget en

populær nynorsk tråd på vårt forum på nettsiden. Ellers krysser han fingrene for at dette blir sesongen til Viking, nå som Thomas Myhre kommer tilbake til gamleklubben. Ja, dere leste riktig. Viking. Fotballaget Viking liksom. Hahaha!

FAVORITTSPILL:

SSX 3 - Jeg har brukt for mange timer til å velge noe annet.



03 DAVID SKOVLY

David er en lovende ung fotball-spiller, og laget hans kom nylig på 12. plass over alle fotball-lagene i Oslo. Og det får jo vi andre i redaksjonen høre omtrent tre ganger om dagen. Ellers sitter David og spiller mye

TV-spill. Denne måneden har det gått mest i det seneste Burnout-kapittelet, Burnout Dominator, og det nye UEFA Champions League-spillet. Anmeldelsene kan du lese lenger bak i bladet du sitter med i hånden.

FAVORITTSPILL:

Resident Evil - Definerer ordet spillopplevelse til punkt og prikke.

PREPARE FOR GLORY!

FRA SKAPEREN
AV "SIN CITY" FRANK MILLER

300

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES AND VIRTUAL STUDIOS A MARK CANTON/GIANNI NUNNARI PRODUCTION

A ZACK SNYDER FILM GERARD BUTLER "300" LENA HEADEY DAVID WENHAM AND DOMINIC WEST

MUSIC BY TYLER BATES EDITED BY WILLIAM HOY, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER JAMES BISSELL DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LARRY FONG

EXECUTIVE PRODUCERS DEBORAH SNYDER FRANK MILLER CRAIG J. FLORES THOMAS TULL WILLIAM FAY BENJAMIN WAISBREN

BASED ON THE GRAPHIC NOVEL BY FRANK MILLER AND LYNN VARLEY SCREENPLAY BY ZACK SNYDER & KURT JOHNSTAD AND MICHAEL B. GORDON

PRODUCED BY GIANNI NUNNARI MARK CANTON BERNIE GOLDMANN JEFFREY SILVER DIRECTED BY ZACK SNYDER

LA FILMEN FORTSETTE MED VIDEOSPILLET 300: MARCH TO GLORY™

LEGENDARY
PICTURES

V
VIRTUAL STUDIOS

atmosphere
pictures mm

HOLLYWOOD
GANG

Soundtrack Album on Warner Sunset Records/Warner Bros. Records
www.filmen300-no.com

SANDRE METRONOME

WARNER BROS. PICTURES
©2007 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved



PÅ KINO FRA 23. MARS



LA OSS HØRE DIN MENING I VÅR POSTKASSE

Dyre spill!

Spill er penger. Det er åpenbart. 500-600kr for et helt nytt, og godt spill. Dette er ganske dyrt, men se på det fra en annen vinkel. Hvis helt nye spill kostet 300kr for en kopi. Hva ville vi se i spillene? Hva kan vi forvente da? Markedet vil nok først tatt mindre sjanser. Store sjansespill ville kanskje aldri blitt til. The Sims, et spill som følger dine regler, og var svært annerledes for sin tid var et sjansespill som kanskje aldri ville blitt til. Battlefield også. Når det kom ut var ganske annerledes enn andre actionspill. Wolfenstein 3d som kanskje ikke så mange har hørt om, var et av de første populære førsteperson skytespill. Vi har mange flere: Grand Theft Auto, Yie ar Kung Fu (det første slüssspillet), Super Mario 64, The Legend of Zelda og Ultima Online. Dette er bare noen sjansespill som har forandret spill industrien for alltid. Dessuten ville vi sett spill med dårligere grafikk, mindre detaljer og kortere innhold. De fleste store spill lages ikke i en kjeller, men på store kontorbygg med mange ansatte. Dette koster penger, og det er noe å tenke på neste gang du synes at spill er for dyrt? **_NIGHTRIDER**

Spillavhengighet - hva synes dere?

Vel, som de fleste vet er spillavhengighet blitt et stort problem, rundt om i verden. Gamere blir

rett og slett avhengig av et spill og dropper familie, venner, kjæresten og arbeid for å spille. Ja, nå har det tilogmed blitt åpnet "sykehus" bare for spillavhengige. Man kan vel også si at den store synderen er og blir "World of Warcraft". Hva syntes vi på Gamereactor om temaet? - Er det virkelig nødvendig og åpne "sykehus" for avhengige? Hvorfor blir man avhengig av et spill, og hva kan man gjøre for og legge det av seg? Jeg syntes det er vanskelig å si hvorfor jeg endte opp med å spille så mye WoW, men å slutte var ikke lett. Noen her som har vært/er avhengig av et spill? **_MAGGOT**

Vi er i den heldig posisjonen at vi til enhver tid alltid har tilgang til store mengder spill, og derfor gjerne ikke holder på et spill i lengre tid, men tror de fleste i redaksjonen sliter med en generell avhengighet av spill. Redaktør Haugen hadde en periode hvor World of Warcraft-spillingen gikk ut over det sosiale livet, men han klarte som deg også å slutte.

Kjedelig!

Hei Gamereactor-redaksjonen. Dette er første gangen jeg har blitt sur på dere, men det nye designet på magasinet er urkjedelig. Nesten alle spillmagasiner prøver å få den kuleste stilen og designet som mulig. Jeg har sett det så mange ganger før. Kan ikke dere være så

SKRIV & VINN
MOTORSTORM
PLAYSTATION 3 / SONY COMPUTER ENT.

Klar for supergjørmøring på sitt mest intense? Ta del i mora på PS3. Skriv det du har på hjertet til oss, og vær med i konkurransen om spillet!



FORUMSNAKK



GRATIS MMORPG! HVA ER BEST?

Gratis MMORPG er blitt utrolig stort de siste årene og det svermer av forskjellige titler på nett. Hvilke er verdt å teste? **_NORAL**

Invertfall ikke Crowns of Power. **_CERDIX**

Tibia er litt fett. Men du går fort lei.. **_LUXE**

Det beste gratis MMORPG'et der ute må vel være Anarchy Online...Det er stort, det her et dypt spill, det er masse å gjøre, og det er en del som spiller det. **_LOSTEN79**

Spiller heller Guild Wars som er bedre enn WOW, Anarchy Online er bra spill hvis du vil ha en hel gratis spill som er online. **_SPILLEXPERT**

Conquer Online. Spilte det veldig mye før! Ble lett hektet! **_YDH**

Maple Story. Drit bra og helt gratis. Også i asiatiske utgave. **_NINTENDO GAMER**

Kanskje Anarchy online? Jeg ble lvi 1 der og ble hele tiden drept av en papegøye. **_DHINGOFKALIMDOOR**

Det beste gratis MMORPG spillet er selvfølgelig Maplestory? **_GENERAL2488**

Hvis du har brain nok kan du tjene MASSE penger på runescape og det er det som er morro. **_KILLER_DUDE**

Husker at alle sammen når jeg gikk i åttende klasse spilte RuneScape, hehe. Ganske morsomt spill faktisk, men blir fort kjedelig hvis du ikke er member. **_LIGHTBRINGER**

Runescape, ja, hehe.. huff blir fort dritt lei av det da. Stå og hogge på eit jækla tre. Jeez da. Og det er sant at noen av questene er sykt vanskelige. Må spore andre for å fatte hva en skal gjøre. Men, men gratis er det og utrolig dårlig grafikk er det. **_CHRISTINEM**

Guild Wars er jo genialt. Men også FlyFF. **_POSTMANNPAT**

Silkroad Online. **_NINTEN**

snille å skifte til det gamle designet. Please? **_PETTER**

GRTV

Jag har inte hunnit titta igenom så mycket, men av det jag sett ser det fantastisk ut! En mycket attraktiv metod för att locka fler läsare. Mycket bra idé! Grattis! Borde föreslås och lanseras i Gamereactor i Sverige också. **_XEEELA**

Crackdown eller Halo 3-beta?

Nå er Crackdown endelig lansert her i Norge. Jeg lastet ned demoen fra Xbox Live for noen uker siden og har hatt mye moro med det. Faktisk, så tror jeg det har blitt flere timer bare der. Desverre tror jeg veldig mange vil kjøpe spillet bare fordi de får tilgang til Halo 3-beta'n. Det er jo litt synd, synes jeg ihvertfall, at en betaversjon av et av de mest etterlengtede spillene til Xbox 360 må brukes som trekkplaster. Veldig mange er fryktelig skeptiske til "cel-shading" grafikken også, etter det jeg har forstått. Den typen grafikk er jo ikke blitt brukt så veldig mye i spill nå for tiden, bare Sly-serien som jeg kommer på sann i farten. Jeg for min del skal kjøpe Crackdown for spilllets skyld. Det er jo utrolig underholdende! Det er jo mulig jeg tester betaversjonen av Halo 3, men det ville vel vært mer spennende å se det endelige resultatet istedenfor, når spillet lanseres til høsten. Jeg håper selvfølgelig at Crackdown skal selge godt, men ikke på grunn av "motorvarmer'n" fra Microsoft. **_CRAZY**

Takk Gamereactor!

Først av vil jeg takke for et fantastisk blad, jeg synes dere gjøre en kjempejobb. I dette brevet skal jeg komme med både ris og, men det blir nok mest av det sistnevnte. Har lest Gamereactor siden i sommer. Vet ikke helt hvorfor jeg ikke begynte tidligere, men fikk egentlig først opp øynene for dere når Frode Haugen gikk fra Spillmagasinet til Gamereactor. Det må sies å være et godt valg for begge to. Jeg likte det gamle designet meget godt, og ble overrasket da dere skiftet. Til og begynne med var jeg mektig skuffet. Det var rotete og så ut som et fjortisblad, noe av det som nok var hovedgrunnen til at jeg holdt meg unna bladet tidligere. Ved nærmere lesing og vurdering av designet ble jeg imidlertid frelst, og har merket at jeg bruker mye lenger tid på det nye bladet. Masse småinfo overalt, og man kan utmerket godt lese det mange ganger og stadig oppdage noe nytt. Jeg må også si at jeg synes det er en super idé og ha Jon Cato som kronikkskribent. Han har peiling på spill, og har artige klatrblikk på det som skjer i verden. Så til litt konstruktiv kritikk: De anmeldelsessidene hvor dere har fem spill på en dobbelside blir for kaotiske, og det blir for lite tekst på de korte anmeldelsene. Det burde holde med tre anmeldelser på en dobbelside. Uansett: tusen takk for et glimrende blad! **_TROND HANSEN**

MÅNEDENS BREV

Gaming - et sosialiseringsverktøy

Lenge har dataspill vært offer for utallige fordommer fra uvitende kritikere. Avsosialisering og isolering er temaer som gjerne går igjen når de utenforstående diskuterer konsekvensene av å tilbringe flerfoldige timer foran skjermen. Andre grupper mener gaming bidrar til økt sosialisering, og fungerer som en bidragsyter til et spennende fellesskap. I det siste har vi fått mange ulike versjoner av å spille sammen med andre. Vi har Singstar, Buzz og Guitar Hero som alle er

direkte rettet mot et heidundrende vorspiel. Store suksesser har de blitt, mye på grunn av at de appellerer til en ny gruppe av gamere. Den sosiale siden av spillingen blir gitt mye av æren. Dette representerer en form for flerspiller. En annen form kan for eksempel være "split- screen" sammen med en kompis eller to i sofaen. World of Warcraft er definitivt det som har stått i front for online-gamingen den siste tiden. Noen ødelegger livet sitt på dette spillet, mens andre tar det mer som en sosial greie. Det store spørsmålet er om slik type spill har en negativ eller til dels positiv effekt på sosialiseringen hos et menneske. Jeg vil tro at det varierer en del fra person til person. Det er enorme kontraster mellom en gutteklubb i sofaen og ventrilo med guilden. Det er nesten uforståelig at de begge faller innunder samme kategori, gaming. Men sånn er det faktisk, enten vi vil eller ikke. Det handler helt og enkelt om hvilket samfunn tilbringer tid sammen med. Er man sammen med vennene sine eller "vennene" som man aldri har møtt? Sånn er det vel med omtrent alt. Vi gjør ting vi trives med, og vi "omgås" folk vi synes er ålreite. Men det er (og vil alltid være) morsommere å headshotte kompisene enn computer'n. **_BRAXBOY**



BEST!
VINNEREN AV ET
CRACKDOWN
XBOX 360

SOSIAL GAMING Braxboy har skrevet et glimrende innlegg om sosial gaming. Vi måtte redigere det voldsomt for å få plass, og anbefaler at du leser hele på våre nettsider.



KILLBULJO

IN KAUTOKEINO NO ONE CAN HEAR YOU SCREAM

YELLOW BASTARD PRODUCTION PRESENTERER "KILL BULJO - THE MOVIE" EN FILM AV TOMMY WIRKOLA

MED STIG FRODE HENRIKSEN TOMMY WIRKOLA NATASHA ANGEL DAHLE LINDA OVERLI NILSEN JØRN TORE NILSEN MARTIN HYKKERUD ØRJAN GAMST

JOHN EVEN PEDERSEN CHRISTIAN REIERTSEN MERETE NORDAHL HEIDI NILIMA MONSEN AINA TIMBIANI FRANK ARNE OLSEN KRISTIAN FIGENSCROW JR. & EIRIK JUNGE ELIASSEN

SMINKE MALIN LUNDH KOSTYME LINN HENRIKSEN SCENOGRAFI LIV ASK LYD ALEKSANDER OLAV KORSNES LYDDESIGN ERIK RØED MUSIKK KJELL RUNE MYRLAND & PETTER CARLSEN FOTO ODD HELGE HAUGSNES & MATT WESTON
MANUS STIG FRODE HENRIKSEN & TOMMY WIRKOLA EKSEKUTIVE PRODUSENTER STIG FRODE HENRIKSEN TOMMY WIRKOLA & MAGNE EK PRODUSENT TERJE STRØMSTAD REGI OG KLIPP TOMMY WIRKOLA

PÅ KINO 23. MARS

YELLOW BASTARD
PRODUCTION

DD
DIGITAL

FRE
DAG

WWW.KILLBULJO.NO

msn

NORSK FILM FOND

ORQ



ANNONSERT!

EAs eksklusive Mysims

Det har lenge vært snakket om EAs kommende The Sims til Wii og nå er Mysims blitt offentliggjort. Spiller ligner en blanding mellom The Sims og Animal Crossing og handler om å bygge opp din egen by. Spillet er eksklusivt til DS og Wii.



Wing Commander Arena

Electronics Arts har nylig meddelt at det klassiske Wing Commander får et comeback og vil bli lansert på Xbox Live Arcade. Wing Commander Arena støtter multiplayer opp til 16 personer i hektiske kamper i det ytre univers og her kan man designe sine egne romskip.

BLOGGEREN



RICHARD IMENES

Må ha den, bare må, må ha den!

Richard, om hans forhold til Playstation 3...

Jeg skal ha en PlayStation3. På releasedagen. Og jeg er villig til å betale rundt 6000,- for maskinen. Dette handler antagelig ikke om fornuft, men det er likevel mulig å se logisk på det og fortsatt kunne forsvare handlingen til en viss grad.

PS3 er den billigste BluRay-spilleren på markedet - akkurat som PS2 var den billigste DVD-spilleren på markedet på den tiden. Dersom man skal sammenligne den med noen av de andre neste generasjons-konsollene som finnes, må den nesten sammenlignes med 360. Wii er en helt annen greie, moro, men noe helt annet. Det er kanskje litt uriktig å fremstille 360en som like dyr konsoll, men dersom den skulle inkludert alt tilbehøret som PS3 inneholder, ville den blitt like dyr. Forskjellen ligger da i at Microsoft lar folk velge hvorvidt de ønsker trådløse kontrollere, trådløs tilkobling til internett og HD DVD.

_Richard Imenes

FLOTT EVENTYR!

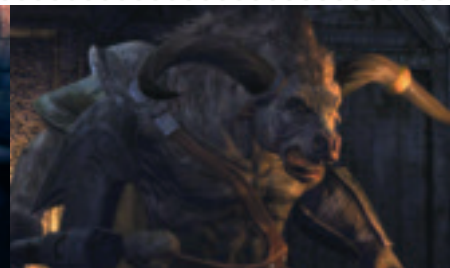
Theseis blir imponerende!

Plattform PC Utvikler TRACK7GAMES
Utgiver UKJENT Utgis 2007

Eventyrspill blir det ikke laget nok av, og gode eventyrspill er det ganske enkelt for få av. Det er derfor også moro å kunne konstatere at Theseis som er under utvikling hos Track7Games, lever i beste velgående.

Du spiller Andronicos Kalogiro i Theseis, en mann besatt av å avsløre alle paranormale ting for å bevise at de er humbug og bare tull. Men da du en dag oppsøkes av din adoptivsøster Pheve som kan fortelle at din stefar ikke bare er forsvunnet, men muligens også er død, blir dette starten på et stort og mystisk eventyr. Track7Games lover et eventyrspill i særklasse, trukket av firmaets egen grafiske motor som viser frem Hellas i sin aller beste prakt. Vi holder naturligvis øye med spillet og kommer tilbake når vi vet mer.

_Steen Marquard



SUPER STEMNING

Theseis kan skryte av en fremragende atmosfære, noe som skyldes utviklerens mange turer til Hellas og utallige ruller film.

AMBITION OF ILLUMINAS KOMMER

Sega annonserer utvidelse til online-spillet Phantasy Star Universe

Plattform PS2/X360/PC Utvikler SEGA Utgiver SEGA Utgis 2007

Selv om Phantasy Star Universe skuffet en del fans, ikke minst oss i Gamereactor-redaksjonen, så er Sega fast bestemt på å utvide online-universet. I den siste utgaven av den japanske spillbibelen Famitsu, har firmaet i hvert fall annonsert Phantasy Star Universe: Ambition of Illuminas.

Akkurat som i tilfellet med Dreamcastspillet Phantasy Star Online, så er Ambition of Illuminas ikke en reel utvidelse, men mer en slags Episode 2. Pakken gir deg muligheten til

å starte i tiden etter offline-eventyret, men det skjer altså med din onlinekarakter, dermed får du sjansen til å følge det videre forløp. Sega har også annonsert en lang rekke Partner Cards skal være tilgjengelige fra starten med utvidelse av våpen og utstyr. Om dette kan redde Phantasy Star Universe som mer eller mindre ligner sin 2001-original, fra å forsvinne i mengden eller tiltrekke nye spillere, er uvisst. Vi krysser fingrene, for serien har et enormt potensiale.

_Steen Marquard



GRUSOMME COVER

Direkte forferdelige spillcover



CHOANIKI

PlayStation 2

Vi innrømmer gjerne at japanske spillcover kan se merkelige ut, men PlayStation 2-versjonen av Choaniki er redselsfullt. To utviklingshemmede muskelbunter (med utsyn til fontanelen) puster seg opp foran et kobbel av frisende fiender? Vi får hodepine av dette coveret. Hva med deg?



BUST-A-MOVE 2

Sega Saturn

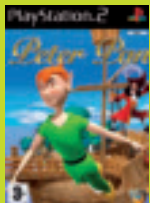
Hva Taitos grafiker tenkte på da han formga coveret til puzzlespillet som ligner en psykedelisk rave-fest fra begynnelsen av 90-tallet, forstår vi ikke. En boble med et ansikt i hvor øynene holdes oppe av to fyrstikker og ser helt forskremt ut. En total likegyldig idé og et tåpelig cover.



SHINOBI

Sega Master System

Ninja er alltid mystiske og kjølige som bare pokker, men det som Sega satte på deres Shinobi-spill er helt klart et unntak. Hvorfor har han verdens absolutt høyeste panne og hvorfor er hodet hans firkantet? Vi mistenker han for å ha fått barbert skallen og deretter tatt på seg hetten. Forferdelig.



PETER PAN

PlayStation 2

Pan har aldri vært særlig heftig. En gutt i grønn drakt og med tettstående bukser som nekter å bli voksen, er ikke mye verdt. På coveret til Phoenix Games verdiløse barnespill til PlayStation 2 er han mer åndssvak enn noen gang. Han ligner mest av alt på en som er i familie med Carl Thomas.



COWBOY KID

Nintendo Entertainment System

Det finnes massevis av homoerotiske spillcover fra gamle dager, men et av de absolutt morsomste er uten tvil Cowboy Kid, hvor en velfrisert sheriff og en indianer mer ser ut som hemmelige elskere enn bitre fiender. Spillet er også ufattelig dårlig - så det så.



SHAQ-FU

Sega Mega Drive

Shaqille O'Neal må være en av baskethistoriens beste senterspillere, men samtidig er han ikke særlig pen. Han blir ikke flottet av å posere i en eller annen kung-fu stilling (med veldig store nesebor) på coveret til et av alle tiders verste spill: Shaq-Fu. Gi oss styrke.

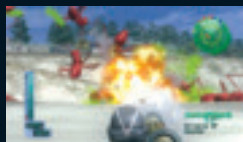
SITATET

"Sony har bygget en kompetent arbeidsmaskin til grafikk og har sikkert spesielle kunder som foretrekker dette. Men når konsollen kommer ut, vil de oppdage at grafikken i to dimensjoner er viktigere og at de har overvurdert viktigheten av polygon-grafikken"

TRIP HAWKINS,
GRUNNLEGGEREN AV EA
KOMMER LITT MED SINE
VISJONER...

Earth Defence Force 2017

D3 Publisher har besluttet å komme med Earth Defense Force 2017 i Europa til Xbox 360. Spillet er allerede lansert i Japan og kommer snart til USA, mens vi her i Europa må vente ytterligere noen måneder. Vi gleder oss allerede til det.

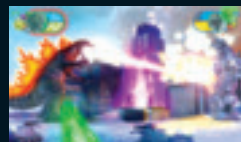


Red Faction

I en konferanse med firmaets investorer kunne sjefen for THQ – Brian Farrell meddele at det er et nytt kapittel på vei i Red Faction-serien. Det fremgikk ikke hvor vidt Volition ville være utvikleren av spillet eller hvilke plattformer det kommer til.

Darwinia til Vista

Spillet Darwinia fra Introversion kommer i en ny Vista-versjon med noen nyheter. Det er bedre visuelle effekter og oppgradert grafikk, muligheter for å bruke Xbox 360s kontroller og noen helt nye baner. Det høres da veldig lekkert ut eller hva?



Godzilla: Unleashed

Atari annonserte nettopp Godzilla: Unleashed som enda en gang gir deg kontrollen over monsteret Godzilla. Spillet er allerede annonsert til Wii, men kommer nå også til Nintendo DS og PSP. Det forventes i butik i løpet av året.

De 10 beste spillheltinner

Fra intergalaktisk dusørjeger til blodtørstige vampyrer

1

SAMUS ARAN

Metroid, Super Metroid, Metroid Prime

Samus er den største kvinnelige spillheltinnen på alle tenkelige måter. Hun var ikke bare den første av sitt slag, hun har også hatt hovedrollen i ni klokkeverne actioneventyr. Hun sier ikke mye, men viser det i stedet gjennom sine handlinger. Hun er hard, bestemt og hopper alltid rundt i sin gule drakt. Hun går opp mot større spillfiender enn de fleste andre kunne drømme om og hun er ganske enkelt bare den beste. Kan du kanskje komme i på en bedre ener?

2

ALYX VANCE

Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One

Alex er et levende (okei da...) og utsøkt bevis på at kvinner i spill ikke behøver å være magre, hardt sminkede og utrustet med en D-cup å la Dolly Parton for å imponere. Alyx er i stedet sjarmerende, intelligent, håndfast, beslutsom, hensynsfull og artig. En meget vellykket spillkarakter.

3

JILL VALENTINE

Resident Evil, Resident Evil 3: Nemesis

Selv om Jill måtte bli reddet et par ganger av den brunstige Barry i det første Resident Evil-spillet, så vil vi alltid huske henne for evnen til ikke å være redd, hennes handlekraft og heftige taklinger av zombier.

4

RENA HAYAMI

R: Racing

Kvinnelige spillkarakterer og racingspill er en like usedvanlig kombinasjon som Vidar Teisen og artige påfunn. Rene Hayami fra Namcos R: Racing er et stort unntak og derfor en supercool racerbilberte med en lekker frisyre.

5

JADE

Beyond Good & Evil

Michel Ancels lille perle bød på en uhorrt karismatisk hovedperson, som en blanding av mot og sjarmer på egen hånd lykkes med å styre en korrupt regjering. Jade gjorde på egen hånd Beyond Good & Evil til det spill det var.

6

LARA CROFT

Tomb Raider, Tomb Raider 3, Tomb Raider Legend

Mange ville muligens huske Chun-Li fra Street Fighter-serien som den beste kvinnelige slåsberten. Men ikke oss. For mens Chun-Li's tøys seg videre i kampene, så er det super disiplinerte og mer sjarmerende Cammy vi fortrekker.

7

CAMMY

Super Street Fighter II, Street Fighter Alpha 3

Mange ville muligens huske Chun-Li fra Street Fighter-serien som den beste kvinnelige slåsberten. Men ikke oss. For mens Chun-Li's tøys seg videre i kampene, så er det superdisiplinerte og mer sjarmerende Cammy vi foretrekker.

8

EVA

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Kvinnelige spioner vokser ikke på trær (gjør andre kvinner det?) og fra det øyeblikk Eve kommer på scenen i Metal Gear Solid 3, var vi som trollbunnet. Hun er en mystisk og troverdig karakter som sparker mer terrorstrumpe enn de fleste.

9

LULU

Final Fantasy X

Blant en million identiske kvinnelige spillkarakterer, fremstår Lulu som en av de mest minneverdige Final Fantasy-heltinner. Med sin mildt sagt unike klesmak, kommer hun alltid inn med verdighet og moser enhver fiende som kommer i veien.

10

BLOODRAYNE

Bloodrayne, Bloodrayne 2

BloodRayne er en sexy dame med alt for store bryster og en merkelig lærdrakt, som vi egentlig hadde lovet oss selv at vi ikke ville ha med, men hun dreper tross alt nazier og drikker blodet deres og det veier opp for det meste.



NYHETER

FÅ GAMERPOINTS GJENNOM NYE UTVIDELSER

For ikke så veldig lenge siden ble det fra Microsofts side besluttet at også utvidelser ville kunne bruke Gamerpoints. Men samtidig ble det sagt klart og tydelig at maksimumsgrensen for disse var 250. Nettopp disse 250 Gamerpoints kan du få fingrene i hvis du kjøper og gjennomfører utvidelsen til The Elder Scrolls IV: Oblivion kalt The Shivering Isles. Dette blir nemlig den første utvidelsen til et Xbox-spill som benytter seg av muligheten.

EMPIRE EARTH PÅ VEI

Vivendi har gitt Mad Doc Software arbeidet med å utvikle det tredje Empire Earth-spillet til PC. Det er det samme studioet som har lagde det andre spillet i serien, mens det første spillet ble lagd av det nå nedlagte Stainless Steel Studios. Empire Earth III skal lanseres i slutten av året.

SIMBIN LAGER RACE 07

Den svenske spillutvikleren SimBin har annonsert deres neste racingsimulator: Race 07. Spillet kommer til å inneholde dette års sesong av WTCC-løpene samt formelbiler fra Formel 3000, Formula BMW og Radical (SR3 og SR4) Race lanseres allerede i slutten av mai måned i år. Det er annonsert til PC.

GHOSTBUSTERS BLIR TIMEO

Gamereactor har tidligere fortalt om det gamle Ghostbusters-spillet som visst nok var på vei ut. Nå har utvikleren ZootFly meddelt at spillet skifter navn til Time0 i stedet, ettersom de ikke kunne få tak i rettighetene til nettopp Ghostbusters. Innholdsmessig blir spillet akkurat som det samme som vi husker Ghostbusters. Det vil bli spøkelsesjakt, fete gadgets og selvfølgelig en hel del humor. For å understreke forholdet til Ghostbusters vil Dan Akroyd (spilte Ray Stanz i filmen) legge stemme til en av hovedpersonene.

HD-FILM PÅ PLAYSTATION 3 DU KAN SELV LASTE NED

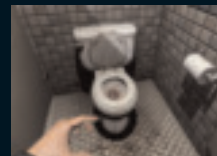
Sony har nylig bekreftet de mange ryktene som har gått på nettet om en mulig nedlastningstjeneste av HD-film. Det skal kunne la seg gjøre direkte til konsollen. Tjenesten som Sony vil lansere skal videre inneholde musikk som kan lastes ned. Muligens vil Sony la musikken og filmene kunne overføres videre på mediespillere som iPods og lignende. Men Sony har enda ikke helt klart alt med tanke på filmisensene, som er viktige hvis det skal kunne la seg gjøre. Prisene er for øyeblikket helt idet blå, men bransjeanalytikere antar de vil legge seg på samme nivå som Microsoft har gjort i USA. HD koster.

CIRCLE STUDIOS NEDLAGT?

Det ser ut til at det ikke alltid lykkes å starte sitt eget utviklingsfirma og forsøke å lage en spillhit. Det har Jeremy Heath-Smith i hvert fall fått oppleve. Derfor går det nå også rykter om at Circle Studios stenges. Ifølge det engelske bransjnettstedet Gamesindustry.biz, meddelte Heath-Smith i slutten av februar personalet om beslutningen, men Heath-Smith og PR-manager Suzie Hamilton sier at man ikke skal tro alt det man hører eller leser.

TISSE?

Vi har besøkt en rekke velkjente spilloaletter



PREY

PC/XBOX 360

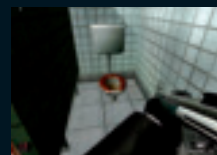
Det siste man vil møtes med når det presser godt i tarmen, er et toalett uhygienisk som det som finnes i Prey. Gulvet er brunlig og kummen underlig misfarget. Det er dog en liten bonus i en frisk rull toalettappir, men ellers...



HALF-LIFE 2

PC/XBOX

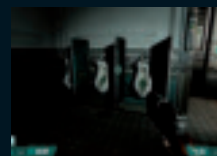
Enda verre enn de sanitære forholdene i Prey er toalettene i Half-Life 2. Her får du ikke en gang en dor som kan lukkes eller noen vegger rundt, så det er virkelig grensesprengende hva man må finne seg i. Der er heller ikke noe toalettappir eller vask.



HITMAN: BLOOD MONEY

PC/PS2/XBOX/XBOX 360

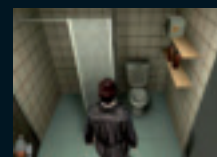
I kontrast til fengselstoalettene i Prey og Half-Life 2 er toalettene i Hitman: Blood Money et luksustoalett og eksklusive rammer i mahogni til å sitte på. Jo, det er lekkert nok for Carl Thomas sin spinkle bakdel.



DOOM 3

PC/XBOX

I Doom 3 er det vanskelig å utføre nummer 2, for her utgjør spillets toaletter kun urinaler. Men hvem vet, kanskje har feite zombies direkte fra helvete kun bruk for å tisse?



MAX PAYNE 2

PC/XBOX

Det flotteste og friskeste toalettet hittil finner vi i Max Payne 2. Rengjort, hyggelig og velutrustet, og så vel talkum og en praktisk dusj hvis uhellet skulle være ute. Her skal vi stå og tisse.



SE ETTER

Level 5s kommende spillprosjekt



White Knight Story

Teamet bak Dark Chronicle og Dragon Quest på PS3

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler LEVEL 5 Utgiver SONY Utgis 2007

White Knight Story ser ikke mindre enn fantastisk ut kjørende på en PlayStation 3, og vi håper inderlig at Sony velger å lansere spillet på disse breddegrader.



HOTTEST 2007

Vi har detaljgransket spillkalenderen for resten av året og kåret det vi anser å være årets feteste spill!

Vil du lese mer om samtlige av spillene på denne listen? Surf inn på: WWW.GAMEREACTOR.NO Norges største og mest innholdrike uavhengige spillcommunity



MESTERSJEFEN I Halo 3 kommer Master Chief tilbake til jorden hvor Covenants har trappet opp sitt angrep.

01 Halo 3

Plattform XBOX 360 Utgis NOVEMBER

Det er vanskelig å ikke sikle når vi tenker på Halo 3. Bungies tredje del handler om det avgjørende slaget mellom den svake menneskeheten og den overlegne utenomjordiske faren som truer. Vi forventer oss gigantiske, åpne miljøer, sanselos lekker høyoppløst grafikk, nye heftige våpen, en innholdsrik multiplayerdel og svarene på alle spørsmål som dukket opp under Halo 2.

CRYSIS

Plattform PC Utgis SEPTEMBER

02

"Farcry var et bra actionspill men det inneholdt ikke all verden av variasjon og en dårlig historie". Nylig traff Gamereactor

produsenten bak Farcry og det kommende Crysis. Den karikaturaktige designet fra Farcry er byttet ut mot stilisme og den fremtiden som Crytek maler opp i Crysis føles mer variert og innbydende enn vi noensinne hadde forventet oss. Gjør deg klar til superheftig reise gjennom brennhete jungler og nedfrosne permafrost-landskap der du er utrustet med det aller siste innen våpenteknikk og en spesialbygd nanodrakt som tillater smarte valg og strategisk spilling i årets nest mest spennende spill.



SUPER MARIO GALAXY

Plattform WII Utgis SEPTEMBER

03

Nytt, men veldig kjent. Det å spille Super Mario Galaxy gir oss den samme herlige følelsen av total intuisjon som mesterverket Super Mario 64 en gang gjorde. I Super Mario Galaxy har prinsessen Peach blitt fanget av Bowser og ført ut i verdensrommet det Mario nå må begi seg for å redde henne (for 131. gang). Av det vi hittil har testet kan Galaxy komme til å bli et av de beste plattformspillene noensinne.

GRAND THEFT AUTO IV

Plattform PS3/XBOX 360 Utgis 21 OKTOBER

04

Vi vet faktisk ingenting om Grand Theft Auto IV og det gjør det selvsagt vanskelig å være over-dreven sugen etter å spille det. Men likevel, vi snakker Grand Theft Auto IV her, og vi vet alle at det kommer til å bli større, flottere, vanskeligere, friere, hardere, coolere og lydmessig bedre enn noensinne tidligere. Faktisk holder dette for oss og vi kjører på med Rockstars neste til årets fjerde heteste, kommende spill.

METAL GEAR SOLID 4

Plattform PLAYSTATION 3 Utgis NOVEMBER

05

At Hideo Kojima har mer enn en stor overraskelse på lager med tanke på Snakes neste oppdrag råder det ingen som helst tvil om. Er Snake virkelig så gammel? Tar Snake selvmord som en av de tidligere filmsnuttene har visst oss? Er det Snake eller en blindgjenger vi har sett? Hvor langt inn i fremtiden er vi? - Spørsmålene er mange og før vi kan svare på disse må vi vente til i november da Metal Gear Solid 4 lanseres til Playstation 3.



MASS EFFECT

Plattform XBOX 360 Utgis AUGUST

06 Med strålende grafikk, realtidsskamper, vellagde dialoger og store områder for spennende utforskning er Mass Effect uten noen som helst tvil redaksjonens mest etterlengtede rollespill akkurat nå. Nylig beskrev Biowares Ray Muzyka spillet med disse ordene "Jack Bauer i rommet". Det høres kanskje litt merkelig ut, men han hentydet på at man kontrollerer en helt som reagerer i en moralsk gråsoner der det gjelder å redde galaksen og hvor man ikke alltid følger loven.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Plattform Wii Utgis 2007

07 Solid Snake, Zero Suit Samus, Wario, Pit, og Meta Knight knytter seg til en allerede strålende bunke karakterer. Egentlig holder det for oss. Det gjør oss uhyggelig interesserte over Nintendos neste partyslåsesspill. Men det holder åpenbart ikke helt for Nintendo. I stedet lover de oss betydelig flottere grafikk enn i det siste Smash Bros-spillet, nye angrep, nye baner og et renoveret spillsystem. Å riste Mario med hjelp av Solid Snakes harde knyttnever er noe vi lengter etter til daglig.



BIOSHOCK

Plattform PC/XBOX 360 Utgis JUNI

08 Irrational Games serverer en av de lekreste spillverdener vi har sett i Bioshock. Under vannoverflaten finner vi The Rapture, en gang et paradys for en utvalgt elite, men med et fiendtlig genetisk mareritt. Dine oppgaver er, foruten å overleve, å avsløre de mørke hemmelighetene som The Rapture holder på. Men det er ikke bare designet og verden i Bioshock som får oss til å lengte, det frie problemløsende og de frenetiske kampene får det til å renne strøme vann fra våre munn.



UNREAL TOURNAMENT III

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utgis 2007

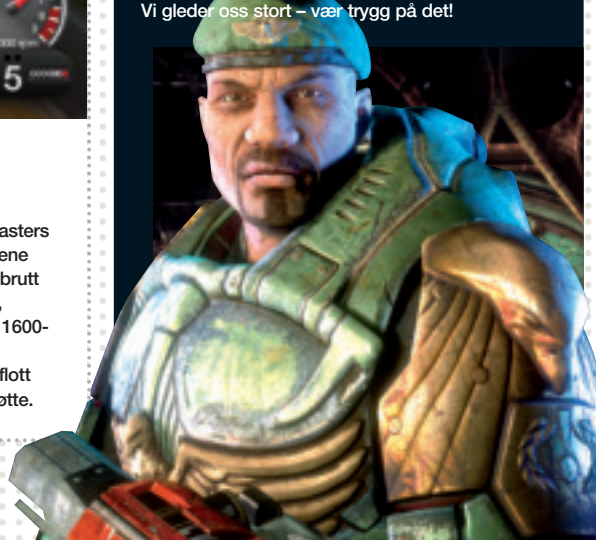
10 Ikke nok med at Epics überlekre fragfest kommer til å inneholde samme vanedannede multiplayer-mani som tidligere deler, det snakkes nå også om en omfattende historie, skrevet av samme manusforfatter som arbeidet med Gears of War. Vi gleder oss stort – vær trygg på det!



COLIN MCRAE: DIRT

Plattform PS3/XBOX 360 Utgis SEPTEMBER

09 Rallysjangeren er død. Lenge leve rallysjangeren! Codemasters høyoppløste comeback er helt klart et av de heteste spillene akkurat nå som redaksjonens racinggallerier snakker uavbrutt om. Foruten massevis av skitne kjøretøy fra bilprodusenter som Ford, Mitsubishi, Citroen og Subaru kommer Dirt også til å inneholde Super 1600-biler, R3-biler, gruppe-b-monstre og en del enda ikke avslørte rallyprototyper. Codemasters lover oss en oppdatert spillfølelse, überflott grafikk, et helt nytt system for realtidsskollisjoner og en heftig onlinestøtte.



RYKTER

RESIDENT EVIL 5 EKSKLUSIVT TIL XBOX 360?

Grunnen til at Capcom ikke viste noe fra Resident Evil 5 på Tokyo Game Show sies å være at Capcom nå forhandler med Microsoft om eneretten til å gi ut spillet. Tidligere gikk det rykter om at til og med Sony hadde forsøkt det samme, men at de nå har trukket seg fra budrunden av økonomiske årsaker. Hvis Microsoft lykkes kommer Resident Evil 5 kun til å slippes til Xbox 360.

FÆRRE SPILL TIL PSP

Ryktene sier at flere store tredjepartsutviklere, blant annet Activision og EA har gått lei av det dårlige salget av spill til PSP. Derfor truer de nå med kraftige kutt i utviklingen av spill til PSP, og heller fokusere på Nintendo DS, med mindre Sony umiddelbart tar et krafttak for å få i gang salget av PSP.

REZ FÅR OPPFØLGER...

Dreamcast og Playstation-spillet Rez ryktes å få en oppfølger. Sega har kontakt med avhopperen Tetsuya Mizuguchi, som laget originalen, for å utvikle Rez 2 til Nintendo Wii. Den nye versjonen skal ha kraftig oppdatert grafikk og virkelig dra nytte av den spesielle håndkontrollen. Da virker det som mange av Rez-entusiastene denne gangen ikke trenger kjøpe ekstrautstyr...

INNEBYGGET HD DVD-SPILLER

Den eksterne HD DVD-spilleren som snart slippes til Xbox 360 ryktes å bare være en midlertidig nødsløsning. En komponentutvikler i Taiwan påstår nemlig at Microsoft planlegger å bygge inn HD DVD-drev allerede innen jul 2007.

NEDLASTINGSBARE PS2-SPILL TIL PLAYSTATION 3?

Playstations pappa, Ken Kutaragi, antydte i forbiarten under Tokyo Game Show at Playstation 3 eventuelt skal ha muligheter for nedlasting av Playstation 2-spill. Info om priser eller dato for tjenesten nevnte han ikke, og han er også kjent for å overdrive, men vi krysser selvsagt fingrene.

MER INNEHOLD I SAINTS ROW

Etter den store suksessen med Saint's Row ryktes det nå at Volition og THQ har begynt på en enorm oppgradering. Denne vil kunne lastes ned via Xbox Live Marketplace. Blant nyhetene er en ny bydel, motorsykler, flere våpen og flygende fremkomstmidler. Om ryktene stemmer kommer pakken mot slutten av året.

GTA TILL NINTENDO WII

Nintendo har den siste tiden hatt hyppige besøk hos Take 2 og ryktene sier at det forhandles om en eksklusiv utgave av Grand Theft Auto til Nintendo Wii. Nintendos Reggie Fils-Aime har nettopp sagt at de jobber aktivt for å få eksklusive spill til konsollen for voksne.

INTERNETT

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.NO

NY GAMEREACTOR KLAN!

Våre brukere og lesere er mer aktive enn noensinne, og nå har de driftige sjelene gått hen og startet en egen Xbox 360-klan. Den er åpen for alle registrerte Gamereactor-brukere med en Xbox 360. Allerede har medlemstallet blitt betydelige og de har det utvilsomt moro sammen, skal vi domme fra de interessante diskusjonene på forumet. Vi ønsker de lykke til og oppfordrer alle til å delta. Kanskje vi i redaksjonen skal bli med også. Vi spiller ikke akkurat lite Xbox 360.

SE PÅ SPILLTRAILERE

Nytt på Gamereactor.no er vår avdeling for spilltrailere. Her kan du nyte klipp fra kommende spill hver dag, som for eksempel Halo 3, Crysis, Unreal Tournament 3 og Bioshock.

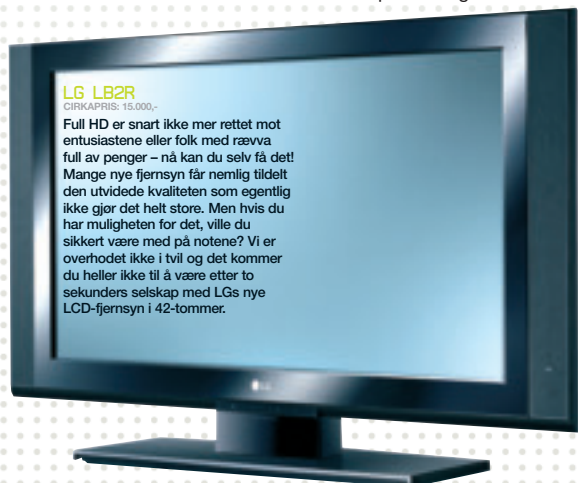
SKRIV DIN EGEN BLOGG!

Nå er det bloggfeber på Gamereactor.no. Lag din egen blogg om ting som oppstår deg. Vi har også laget en guide til blogging som kan hjelpe deg i gang.



GADGETS MANI!

Storslått teknologi er snart aktuelt for oss alle. Det er slutt med de høye prisene for ny teknologi, inntil videre vel å merke. For full HD, trådløst nettverk og gjennomført design gir jo oss alle en ren gadget-mani! Se bare nedenfor på Dells superkrefter, Sony Ericssons Walkmantoner, lekkre LCD-vanvidd fra LG. Du kan lese mer om disse på: www.gamereactor.no



LG LED2R

CIRKAPRIS: 15.000,-

Full HD er snart ikke mer rettet mot entusiastene eller folk med ræva full av penger – nå kan du selv få det! Mange nye fjernsyn får nemlig tildelt den utvidede kvaliteten som egentlig ikke gjør det helt store. Men hvis du har muligheten for det, ville du sikkert være med på notene? Vi er overhodet ikke i tvil og det kommer du heller ikke til å være etter to sekunders selskap med LGs nye LCD-fjernsyn i 42-tommer.

LOGITECH CHILLSTREAM

CIRKAPRIS: 329,-

I en skarp høyresving er du tett innpå å få manøvrert deg rundt og forbi din nærmeste konkurrent. Du går etter førsteplassen i løpet. Plutselig som glatt såpe glipper kontrolløren ut av hånden på deg og du ender med sjokk og vantrøst at dette virkelig skjedde akkurat nå. Chillstream er til PS3 og den puster luft ut i hånden på deg så hendene dine ikke blir så svette etter flere timers spilling.



SONY ERICSSON W880

CIRKAPRIS: 3.000,-

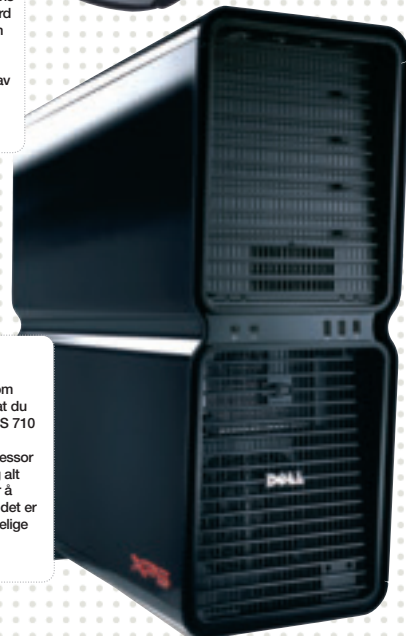
Enten du digger den musikalske delen eller bare materialet, så er Sony Ericssons nye storsatsning W880, en lekkre og hard metal-mobil. Det er ifølge Sony Ericsson plass til hele 900 sanger på den medfølgende minnebrikken og den er samtidig utstyrt med den nyeste versjonen av Sonys Walkman. Men det er altså ingen som sier at den skal fylles med doble basstrummer og skrikende gitarer.



DELL XPS 710

CIRKAPRIS: 13.890,-

Har du vanskeligheter med å skille mellom virkeligheten og spill? Da kan det være at du sitter foran Dells nye kjempemonster XPS 710 som er en fullblods gamerPC. Den er selvfølgelig utstyrt med en ekstrem prosessor og et overkraftig skjermkort som gir deg alt hva du måtte begjære. Ikke vær redd for å invitere vennene til å sikle over din PC – det er nemlig lov når man er i besittelse av virkelige superkrefter. Redaksjonen har kjøpt store slag for å vinne PC'ens gunst.



SAMSUNG MINIKET SPORT

CIRKAPRIS: 4.500,-

Nå gjør Samsung det igjen, men denne gangen med å tilføye litt sport. Samsung Miniket Sport kan spille inn video, ta digitale bilder, spille av MP3-musikk, fungere som webkamera og lagre dine datafiler. Dessuten skal det visst ikke være noen unnskyldning for å dokumentere dine sportsutøvelser med et tilhørende ekstra kamera som kan settes i sykkelhelmen eller svettebåndet.



JVC DLA-HD1

CIRKAPRIS: 65.000,-

Hvis du ikke kan få nok av store bilder (nei, kun bilder), så bør du se nærmere på JVCs nye spennende HD-prosjektor. Enda en gang handler det om full HD i 1080p og det handler om potent rå kraft. Det byr JVC på i bølger og spann med hele 15.000:1 i kontrast som virkelig gir sort/hvitt-politikkene gode odds. Vi snakker selvfølgelig også om et luksusprodukt, men hvis du virkelig leter etter den ultimate og for øyeblikket beste venn til din nye PlayStation 3, så har du funnet den nå.

LINK

CIRKAPRIS: 1.200,-

Hvis du skal imponere andre Zelda-fans, så skal du se nærmere på denne nye Link-actionfiguren. Er du sugen etter små actionfigurer som vi er? Er du sugen etter spill? Kan du heller ikke få nok av Ocarina of Time? Det hele svarer visst for seg selv. Nå kan du sikkert merke stemningen fra det mest geniale Zelda-spillet, når Linkfiguren står på værelset ditt. Men du blir nødt til å vente til sommeren når denne figuren kommer for salg på first4figures.com.

			PlayStation.2		
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.					

På Playstation 2 og PSP 22. mars

eanorge.no / kahrashin.no

SLIPP LØS AGGRESJONEN
FINN ROEN.





LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN
jon.cato@gamereactor.no

Gullstikka 2007

Vår eminente kronikkforfatter Jon Cato var prisutdeler på årets Gullstikka. Gamereactor var selvsagt tilstede og vil gi deg all info i ukene som kommer. Vil du jobbe med spill bør du lese denne.



LYST Å SKRIVE OM SPILL. De spørsmålene vi får oftest til Gamereactor er hvordan man skal gå frem for å bli spilljournalist. Jon Cato forteller litt om sin vei inn i bransjen og gir noen gode tips til alle andre som vurderer det samme.

Juba Juba

Spilljournalistikk 101

Jeg står på bak scenen på Sentrum Scene i Oslo, sammen med et rockeband og noen c- og b-kjendiser. Jeg har blitt sminka og stelt, har på meg nyinnkjøpt dress, og står med en statue og et DVD-cover i hånda og venter på å gå ut på scenen for å presentere en spillpris. Fem kameraer fra NRK er rettet mot scenen, og salen er fylt opp med en stivpyntet norsk spillbransje. Jeg går gjennom de få setningene jeg skal si igjen og igjen oppe i hodet mitt, ordene stokker seg, uttrykk byttes ut, nervøsiteten melder seg.

Så hvordan kom jeg hit? For tyve år siden satt jeg der du sitter nå omtrent, fjorten år gammel med et spillblad mellom hendene, og drømte om å skrive om spill.

I dag skriver jeg for Gamereactor og en bunke andre medier. For det meste om dataspill. Det har blitt mange medier, da jeg vokste opp hadde vi Commodore User, Zzap 64 og Computer & Video Games, alt var på engelsk. Det var noe som het

Norsk DatorMagazin og en periode, men, hallo. Hør på navnet da.

Men nå skriver alle om spill. Lokalaviser reiser på Tokyo Game Show, og spillomtaler dukker opp overalt. Det vokser frem nye, sultne, unge spillanmeldere og skribenter fra hele landet, som alle vil opp og frem, bli anerkjent, skrive en superb spillanmeldelse, en lærerik artikkel, en grensesprengende opplevelsels-beskrivelse. Vel, noen av dem vil bare ha gratis spill. Disse faller fort fra. Men noen holder ut. Men langt de fleste holder ikke mål. En spillomtale er nemlig veldig enkel å lage. Du gjør sånn cirka sånn her:

Beskriv hva spillet går ut på
Beskriv grafikken
Beskriv lyden
Lag en konklusjon

Det er enklere enn å skrive en skolestil om hva du gjorde i sommerferien, faktisk. Men problemet med alle disse omtalene er at de er et gufs fra fortiden, en mekanisk og foreldet

analyse av spill som tekniske produkter. Disse analysene er for dinosaurene, de tekniske nerdene, de gamle spillerne.

Da jeg var tenåring, kjøpte jeg alt jeg kom over av spillblader, og jeg leste de fra perm til perm. Jeg dybdeanalyserte omtalene, leste omtalen av det samme spillet i forskjellige blader, studerte hva de fokuserte på, hva de gjorde annerledes, hvordan de skilte seg ut. Jeg leste spillblader til frokost og kvelds, til de var i filler med sider som var teipet igjen.

Jeg viste det ikke da, men jeg studerte å skrive om spill. Den første spillanmeldelsen jeg skrev, skrev jeg i 1984, i et blad som jeg og en kamerat lagde selv og solgte på torget i Harstad.

Jeg hadde aldri lyst til å lage spill, selv om jeg har vært med på et par utgitte prosjekter opp gjennom årene; jeg ønsket å spille spill. Skrive om de, fortelle om de. Som spillanmelder er det en fantastisk følelse når du klarer å formidle

essensen av en spillopplevelse gjennom noen få setninger. Det er en slags kunstart som krever enorme mengder erfaring og en skarp penn, og de gangene man treffer blink er det utrolig tilfredsstillende. Så ja, noen av de unge spill-anmelderne i dag er på god vei. Og du som sitter der og leser dette er kanskje en av dem som drømmer om å skrive om spill en dag. Det eneste rådet jeg kan gi deg er å lese, studere, og øve. Ikke gjør som alle andre, finn ut hvordan du skal skille deg ut. Ikke heng deg opp i hva som er normalt, prøv deg frem. Vi trenger flere gode anmeldere, og vi trenger nye vinklinger på spill.

Så var mine to minutter i rampelyset over. Jeg har delt ut en pris til Legend of Zelda: The Twilight Princess, og er tilbake backstage. Pulsene slår og jeg tar av meg mikrofonen som jeg hadde festa bak øret. Jeg tar en øl og går og setter meg på plassen min uti salen igjen. Jeg er glad i jobben min.

Jon Cato Lorentzen

RESISTANCE

FALL OF MAN



resistancefallofman.com

INSOMNIAC

This is living.

PLAYSTATION 3

Resistance: Fall of Man™ © 2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Insomniac Games, Inc. Resistance: Fall of Man is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



OUT NOW
FOR PLAYSTATION®2

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES



PlayStation.2



© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in the game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

TERMETER



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



MÅNADENS UTVALGTE

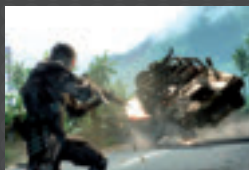
The Witcher

Vi reiste til Polen for å teste Andrzej Sapkowskis fantasyunivers i spillform. Les alt på innsiden...



Mest ettertraktet

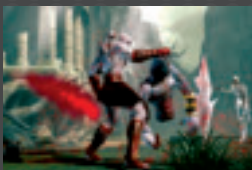
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1. Crysis

PC

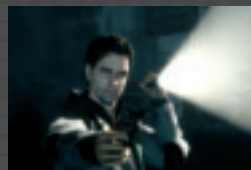
Permafrost møter dampende jungel i Cryteks nye shooter. Vi har vært å sett på spillet og mener utvilsomt at dette kommer til å bli et av de beste spillene i 2007. Til og med halvferdig ser det bedre ut enn det meste.



2. God of War II

Playstation 2

Kratos er nå Gud. Og veldig snart er han ikke det lenger heller. Men God of War 2 er verdens beste grunn til å ikke pakke bort Playstation 2-konsollen. Kun mer av det samme, men vi elsker det...



3. Alan Wake

PC/Xbox 360

Alt vi ser av det finske mesterverket Alan Wake gjør oss yr av beundring. Det kommer til å bli alt for skummelt for Frode og Carl Thomas, men alle som liker et gross - gled dere.

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 Vil du lese mer om de mest etterlengtede kommende spillene, eller lese 250 andre beta-tester? Surf innom vår nettside på www.gamereactor.no



Polsk fantasy

Vi dro til Warszawa for å hilse på gutta bak det kommende fantasyspillet The Witcher



THE WITCHER

Plattform PC Utvikler CD PROJECT
Utgiver ATARI Sjanger ROLLESPILL

The Witcher er et ganske tradisjonelt vestlig rollespill med små og store byer, slott og middelaldermiljø. Man har avgjørende valg og fraksjoner man kan alliere seg med, våpen, magi og store monstre. Alt man kan vente seg, ganske enkelt. Både verdenen og historien bygger på den polske fantasyforfatteren Andrzej Sapkowskis bøker om monsterdreperen Geralt og eventyrene hans. Disse bøkene har blitt populære både i Polen og i en rekke naboland.

Forrige gang jeg traff teamet bak The

fantasyverden, og har en unik helt." Jeg er ikke enig. Sapkowskis fantasyverden inneholder åpenbare Tolkien-elementer som dverger, alver, middelalderkongeriker og magi. At denne verdenen ikke har noen god eller ond side etter en ødeleggende krig, og preges av rasisme, nasjonalisme, paranoia og politikk er ikke heller unikt, men føles snarere som science fiction med den klassiske mørke slaviske tonen. Geralt, helten vår, er langt fra unik. Han er snarere den typiske antihelten som helst bare vil gjøre sin egen greie, men mot sin egen vilje dras inn i en større intrige. Likevel, selv om jeg har drept CD Projects påstander om en utypisk verden og en unik helt, kan jeg ikke stikke under en stol at verdenen og helten interesserer meg. Det finnes



VÅPENSPAKK I motsetning til andre rollespill så snubler man ikke over nye og bedre våpen underveis i spillet. Geralt har allerede det beste utstyret helt fra starten.



I FAKTA

GERALT OF RIVIA

Spillet helt er ingen ukjent liten spire hvis skjebne er å redde verden. Geralt er den mest berømte witcher i verden og hvor han enn går så blir han gjenkjent. Han kalles for den hvite ulven og har venner og fiender i alle kroker og kroker i verden som Andrzej Sapkowski maler.

hardt skadd og med hukommelsestap. Han husker ikke lenger sine venner i Witcher-gildet. Det finnes bare fem levende Witchers – monsterdreperer med overmenneskelige evner – og de holder sammen i sitt forfalne fort. Snart angripes fortet, og hemmelighetene bak Witcher-evnene blir stjålet. Geralts oppdrag blir naturlig nok å ta tilbake disse, og avsløre hvem som ligger bak angrepet.

Witcheren har to sverd, ett av stål til bruk mot menneskelig motstand, og ett av sølv for de mer monstrose fiendene. Du kan veksle mellom disse sverdene, samt tre forskjellige stiler (kjappe, kraftfulle eller angrep mot mange fiender på en gang) mens du slåss. Kampene foregår i realtid, og du må klikke på fienden med

Det polske spillstudioet CD Project har all anledning til å være optimistiske, for det er mye som lover bra for The Witcher...

Witcher var jeg på Games Convention i Leipzig, og jeg kjenner igjen en hel del av mantraene fra den gang: "The Witcher uspiller seg i en utypisk

noe der som jeg ser frem mot å utforske og å oppleve.

I begynnelsen av eventyret finner vi Geralt

Kommer JULI



En annen helt

Fra starten av planla CD Projekt å benytte seg av en helt ny helt i The Witcher, men i etterkant valgte de isteden å benytte seg av Geralt, som allerede er en etablert helt fra Sapkowskis bøker. For at spilleren skal utforske verden fra Geralts perspektiv uten at logikken må ofres har helten blitt rammet av hukommelsestap.



DØGNRYTMEN En time i The Witcher tar 12 minutter å spille, og innbyggernes oppførsel varierer hele døgnet. Når du mediterer kan du flytte frem tiden.



Mye jobb igjen

Når vi besøkte CD Projekt gjenstod det en hel del arbeid på spillet. Fiendene hadde ikke de rette animasjonene, Alen var ikke ferdigbalansert, ingen stemmer eller ansiktsanimasjoner var på plass og menyene var ikke ferdig. Alt ska være klart til sommeren.

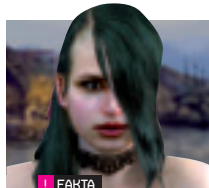


ALKEMI OG ALKOHOL I The Witcher blander man elixir med eller uten oppskrift som du kan drikke eller smøre inn sverdet med. En litt merkelig ingrediens er alkohol.

god timing for å gjennomføre komboer. Det hele fungerer meget bra, og til tross for at det føles merkelig, går det veldig lett å kontrollere alt i spillet kun ved hjelp av museklikk.

Geralt behersker også fem ulike magiske "skoler". Disse utvikles og oppgraderes, og manes frem med den høyre museknappen. Stridssystemet er enkelt – nesten så enkelt at det grenser mot latterlig, men det underbygges av mange ulike egenskaper som du bygger opp helten din med.

I tillegg til sverd og magi behersker Witcheren også alkymi, og akkurat som i Elder Scrolls-spillene gjelder det å samle urter og etterlatte monsterrester for å blande sammen eliksirer som for eksempel virker legende eller lar deg se i mørket. Eliksirene er vanligvis



FAKTA

EROTISK BONUS

En monsterdrepende mutantheit er naturligvis populær blant kvinnene og du kan til og med innlede romanser med et utvalg av disse. Når du har klart å sjarmere en av kvinnene får du et erotisk samleikort og samler du alle disse i spillet kommer Geralt til å få en slags bonus. Fiffig.

giftige, såpass giftige at de kunne drept et vanlig menneske, og derfor gjelder det å ikke overkonsumere slik at man holder Geralt i live.

Det mest interessante i The Witcher er hvordan man har valgt å takle moralske valg og veiskiller. Det handler ikke om valg mellom svart og hvitt, men om en gråskala der man snarere velger mellom to onde ting. Geralt sendes til en gravplass for å finne ut hva som har hendt med en gruppe forsvunne innbyggere. Gravplassen er ikke overraskende tilholdssted for liketende spøkelser, og når du finner en snakkende liketer, får du greie på at det var en gjeng alver som kidnappet og drept innbyggerne. Spøkelsene har bare spist resten som alvene la igjen etter seg. Når du finner alvene kan du velge mellom å redde innbyggerne i en grotte, eller kjempe mot alvegruppen. Begge valgene gir negative utslag; enten får innbyggerne sin hevn, alternativt kan noen av dem reddes samtidig som de skyldige går fri. Spillet er fullt av denne typen valg, og du kan også velge å alliere deg med noen av de politiske kreftene som kjemper om makten.

CD Projekt har all anledning til å være optimistiske, for det er mye som lover bra for The Witcher, på tross av at de har veldig mye arbeid igjen før lanseringen.

_Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

The Witcher har det meste som kreves for å bli en riktig høyddare, men vi får vente å se...

Blek krig

Nazistenes overmann er tilbake i lommeformat



CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Plattform PSP Utvikler AMAZE
Utgiver ACTIVISION Sjanger ACTION

Alle faste lesere av Gamereactor vet at jeg er en sucker for Call of Duty. Spesielt det Infinity Ward har gjort med serien. Når krigen nå inntar PSP er det imidlertid Amaze som sitter bak spakene, men jeg kan ikke si at jeg er spesielt amazed (hvilket ordspill!) av det jeg har sett foreløpig.

Jeg får liksom aldri sagt det høyt nok, FPS og PSP er en forferdelig dårlig kombo. Det er som bløtekake og majones. Det er som fortenner og fortauskant. Det funker bare ikke. Det er innlysende. Derfor står det for meg som et stort mysterium at utviklere likevel velger å bruke det på oss. Det er forferdelig lite kreativt å tvinge en sjanger inn på en uegnet konsoll, isteden for å designe et spillsystem som faktisk funker på PSP. Jeg blir nesten litt provosert.

Selvsagt er det største problemet kontrollene. Man må for eksempel stå helt stille om man skal kaste en granat. Det er jo håpløst. For å dekke over de værste kontrollproblemene er Roads to Victory utrustet med en grusom autoaim. Joda, jeg vet at det bare er

- Det er forferdelig lite kreativt å tvinge en sjanger inn på en uegnet konsoll

en uferdig versjon jeg har testet, men spillet kommer jo faktisk nå om ikke så lenge, og jeg nekter å tro at Amaze klarer å rydde opp i alle disse forholdsvis store problemene.

På den positive siden så ser dette ikke så verst ut, også er det en god del oppdrag å skyte seg gjennom om man faktisk skulle overleve styringen. Alen er imidlertid helt ubrukelig. Jeg tror dette er de dummeste nazistene jeg har hatt gleden av å skyte – noensinne.

Roads to Victory ser ikke ut som veien til suksess for Call of Duty-serien. Ikke fordi spillet som sådan er så veldig dårlig, men det passer ikke på formatet det er laget til.

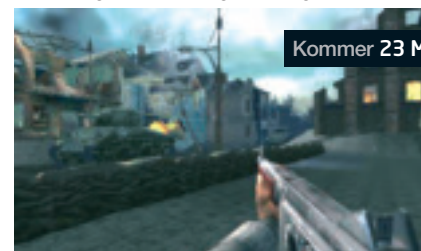
_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Slurvete venstrehåndsarbeid som får andre verdenskrig til å føles veldig ensformig...



Kommer 23 MARS

PENT PÅ BILDE Grafikken i Call of Duty: Roads to Victory er det mest imponerende med spillet sånn på forhånd. Her finner du store omgivelser, de typiske sonderknuste ruinene, og en stabil bildeoppdatering.



Kommer 29. JUNI

Fantasy Star Wars

Playstation 2 nekter å dø, og Rogue Galaxy er den beste grunnen til å ikke pakke den ned...



ROGUE GALAXY

Plattform PLAYSTATION 2 Utvikler LEVEL 5
Utgiver SONY Sjanger ACTION

Er du en av de som tenkte å pakke bort Playstation 2-konsollen etter God of War 2. Ikke gjør det. Vi i Europa har blitt vant til å bli sørgelig oversett av Sony og Nintendo på en rekke områder, noe som selvsagt gjør oss forbanna, men det resulterer også at alle PS2-eiere har en skikkelig godbit i vente.

Level 5! Hæ, sier kanskje du. Jeg gjentar, Level 5. Utviklerne hos Level 5 skjuler seg veldig ofte bak Sony, men det viktigste er at de står bak spillperler som Dark Cloud 2 og Dragon Quest 8. To spill som har holdt oss her i Gamereactor-redaksjonen våken mange netter, hvor vi egentlig burde sove for å gjøre oss klar til den harde arbeidsdagen. Vi må også innrømme at vi selvsagt har strukket våre lange fingre over Atlanteren for å få tak i en kopi av Rogue Galaxy.

I motsetning til mange tradisjonelle japanske rollespill er Rogue Galaxy satt i rommet. Som i

outer space. Parallellene til Star Wars er så åpenbare at det umulig å ikke kommentere det, selv om alle som har skrevet om spillet tidligere har gjort akkurat det samme. Tenk deg Dragon Quest 8 blandet med åpningssekvensen fra Star War IV når Luke Skywalker er hjemme på den råtnete ørkenplaneten Tatooine. Godt utgangspunkt for å få et innblikk i hvordan Rogue Galaxy føles.

Som i de fleste japanske rollespill inntar du rollen som en ung karakter som egentlig kjeder vettet av seg. Denne formelen må etter hvert være blant de mest brukte i hele universet, men det funker. Jasper Rogue drømmer om et liv i sus og dus, og får mer enn han drømte om når han ender opp på et piratromskip.

Her starter et episk eventyr hvor du treffer enorme mengder karakter underveis, men som også er typisk for mange japanske spill i denne sjangeren tar det tid før det hele kommer i gang. Jeg kjedet vettet av meg i flere timer i begynnelsen av Kingdom Hearts II, men synes fremdeles det er et av fjorårets beste spill. Slik er det også med Rogue Galaxy. Tålmodighet

Formel?

Rogue Galaxy følger de fleste formler innen sjangeren japanske rollespill, men Level 5 har tatt de riktige valgene og derfor er det bra, selv om man har sett mye før..



BALANSERT KAMPSYSTEM! Det er som oftest to ting som skiller et godt rollespill fra et dårlig: historie og kampsystem. Kampene i Rogue Galaxy er blant de mer underholdende vi har sett i japanske rollespill på lenge.



FAKTA

GIGASUKSESS

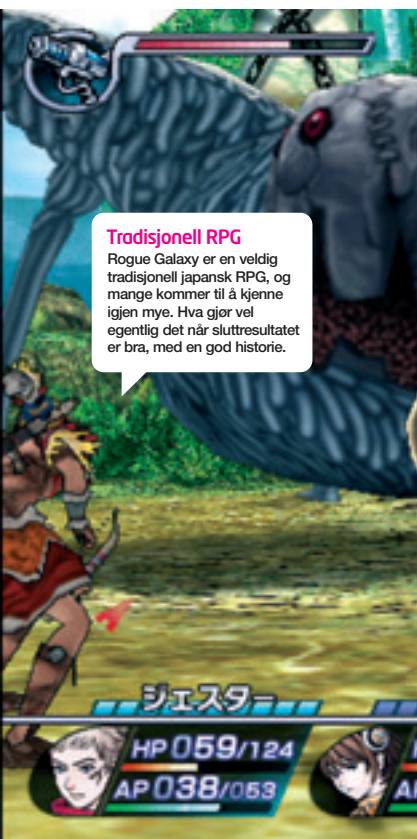
I Japan var den mange som ventet på Level 5s neste mesterverk og Rogu Gyarakushi, som er spilllets japanske tittel, solgte 500.000 enheter i løpet av fire måneder, noe som er mye til og med for gjerne japanere. I løpet av de siste årene er det også salgsrekord for et ikke-oppfølger-rollespill.

belønnes.

Kampsystem er som oftest det som skiller mellom de virkelig gode rollespillene og de helt ålreite. Her har Level 5 gjort alt riktig. I motsetning til mange andre japanske rollespill hvor man skifter spillmodus mellom utforskning og kamp, så har Rogue Galaxy et system som minner mer om vestlige action-RPG'er og faktisk Final Fantasy XII. Fiender opererer i den samme verden som deg, og du har til enhver tid kontroll over hvor de er. Selv om systemet ikke er turbasert i tradisjonell rollespillforstand, stopper alt opp hvis du skal bruke en item eller må chillen litt for å få mer energi til videre angrep.

Slåssing i Rogue Galaxy er hurtig, moro og krever at du bruker skallen litt, men det er også rimelig vanskelig. En glimrende utfordring for

SLÅ FRA DEG Kampsystemet i Rogue Galaxy minner mer om det vi nylig har sett i Final Fantasy XII, og takk gud for at vi slipper flere random battles. Er det bare oss eller blir det fryktelig slitsomt i lengden? Vi liker å ha oversikt.

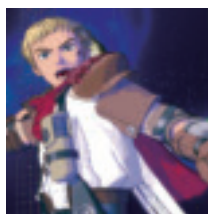


Tradisjonell RPG

Rogue Galaxy er en veldig tradisjonell japansk RPG, og mange kommer til å kjenne igjen mye. Hva gjør vel egentlig det når sluttresultatet er bra, med en god historie.

STORT GALLERI I løpet av Rogue Galaxy treffer du på flere dusin karakterer og en rekke av dem får du også muligheten til å kontrollere. Dette gir god variasjon i både historie og kampsystem.

mange, men også frustrerende å hele tiden bruke mye tid på å vekke kompisene dine opp fra det døde, fremfor å slåss mot de som drepte dem i utgangspunktet. Et av de største ankepunktene mot denne typen spill er at slassekvensene blir kjedelig i det du kommer til et tosifret antall spilltimer. Dette er beklageligvis også tilfelle med Rogue Galaxy, men jeg må ærlig innrømme at jeg har sett det langt verre før, og den gode historien gjør at



FAKTA

LEVEL 5

Level 5 er en uavhengig japansk utvikler til tross for at de ligger trygt under Sonys vinger. Firmaet ble startet i 1998 og holder til i Fukuoka i Japan. Grunnleggeren Akihiro Hino jobbet tidligere i Riverhillsoft. Selv om Rogue Galaxy ennå ikke er utgitt i Norge, har Level 5 i dag ingen utviklere som jobber med Playstation 2. Alt fokus er nå rettet mot Playstation 3. Level 5s største spill til nå er utvilsomt Dark Chronicle (Dark Cloud 2) og Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King.

man utmerket godt kan leve med det.

Hvis du satser på å spille gjennom hoveddelen av Rogue Galaxy kan de gjøres på rundt 30 timer. Hvis du har lyst å få med deg alle nyansene i spillet, og alle de morsomme sideoppdragene du har muligheten til å begi deg ut på, snakker vi om episke tilstander, nesten i Final Fantasy-ligaen. Jeg har brukt over 100 timer, og er fremdeles ikke ferdig med hele historien, men så er jeg også manisk opptatt av å se alt, gjøre alt og utforske hver minste lille bit av fantasiverdenen i rommet.

Rogue Galaxy er en sikker innertier for alle som liker japanske rollespill, og det er langt bedre enn de fleste i sjangeren. Noen av de som har fullstendig konvertert til HD vil nok bli litt skuffet over grafikken, men det er nå en gang ikke det denne typen spill handler om.

_Frode Haugen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Rogue Galaxy er perfekt for alle som liker japanske rollespill. Verken mer eller mindre.

Rock´n´roll

Are you ready?
Ready Turok?!



TUROK

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler PROPAGANDA
Utgiver DISNEY Sjanger ACTION

Husker du Turok Evolution fra 2002? Lange timer i dypeste jungelen med børsa rett foran nesa, pterodaktyler og monstre i hopetall. Nå er Joseph Turok tilbake, og denne gangen vil han bekjempe en krigsforbryter på en genetisk manipulert planet. Ting går som smurt helt til skipet skytes ned på vei mot planeten, og Turok finner seg selv i en situasjon der han må unngå en hær av spesialtrente soldater, samtidig som han må prøve å ikke ende som middagsmat for ett av de lunefulle vesenene som bebor planeten. Det kan bli en trøblete dag for den garvede soldaten...

Den mørke science fiction-verdenen kombinert med det nyeste innen spilldesign gjør at kjøpere av Xbox 360 og Playstation 3 kommer til å kunne nyte høyoppløselig fps-action og meget realistisk lyd. Det finnes selvfølgelig mange lyd- og designmessige utfordringer når en legger handlingen i spillet til en planet spekket med genetisk manipulasjon. Hva sier for eksempel den genmanipulerte Tyrannosaurus Rexen? Brøøøølvakk? Uansett kommer brøøøølvakket til å høres fantastisk ut, gitt at utstyret er i orden.

I Turok kan man bruke forskjellige typer strategier for å nå målet sitt – å overleve. Flere typer skytevåpen finnes tilgjengelig, samtidig som den mer stillferdige nok vil kose seg med ting som pil og bue eller kniv. Dyrene man møter kan også lures til å angripe hverandre eller fiendene dine, slik at man kan unngå unødvendige blodutgytelser. Alle overlevelsesstrategier er velkomne! Det blir muligens vanskelig å ta en Leeroy her, så anse deg selv som advart...

Også en online multiplayerdel vil, naturlig nok, være en del av Turok til nestegenerasjonskonsollene. Detaljer rundt denne delen er fortsatt ikke offentliggjort, men Gamereactor er selvfølgelig på pletten når vi får vite noe mer om hvor kult det blir å dra rundt i jungelen og få dinosaurer til å drepe kompisene dine for deg. Foreløpig konkluderer jeg med at det høres potensielt superfett ut.

_Halvor Thengs

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dinosaurjegeren Turok er tilbake, og selv om lite kan overgå 64-versjonen, så ser dette lovende ut!

Kommer **SEPTEMBER**



GAMMEL HELT Det er godt å mimre tilbake til Nintendo 64s gullalder. Etter Goldeneye, så var helt klart Turok det beste aksjonspillet til maskinen



Skrekk i New York

Handlingen i Alone in the Dark 5 er ikke lagt til en folketom landsby, men faktisk til en av verdens mest folkerike byer, New York. Det meste utspiller seg i Central Park midt i The Big Apple på USAs østkyst.

Kommer 2007

Er du mørkeredd?

Eden satser på færre monster og mer horror i femte kapittel



ALONE IN THE DARK 5

Plattform PS3 Utvikler EDEN STUDIOS
Utgiver ATARI Sjanger ACTION/ADVENTURE

Alone in the Dark (AITD) er en tittel som har fått det til å krype kaldt nedover ryggen til mange spillere. Det man kanskje husker best fra forrige spill er den snikende følelsen av at noe kommer til å skje. Og veldig ofte ble resultatet at slimete, ekle monstre måtte gjennomhulles av bly et utall ganger. Men det var før.

I det neste spillet i serien med tilnavnet Near Death Investigation er ikke det ikke lenger horder av monstre og uhumskheter å meie ned med kreative våpen. De vil faktisk stort sett være der for å forfremme plottet og ikke gameplayet. Eden Studios – som nå er ansvarlig for utviklingen av den femte utgaven av AITD – føler at forrige spill kopierte mye fra Resident Evil og spill i den sjangeren, isteden for å være nyskapende og banebrytende. Så det er ikke lenger survival horror sjangeren, men survival sjangeren.

Versjonen vi kikket på starter med at Edward Carnby dingler fra en bygning der man får et godt overblikk over New York Central Park – som er hovedsettingen spillet er lagt til. Med ett rives bygningen i stykker fra innsiden. Nå må Carnby komme seg til sikkerhet raskt, før han bli dekor på en travel vei i Manhattan. Han får tak i en ledning som kan brukes på akrobatisk



HEY MR. BARBERMAN Alle har vel hatt en dårlig dag hos barbereren, men dette var jo riktig ille. Det ser jo jammen ut som han har fått seg et lite kutt også. Æsj assa...



FAKTA

EPISODEBASERT

Alone in the Dark 5 endrer selve spillstrukturen når de innfører sitt episode-system. Dette blir mye mer som en spillbar TV-serie, enn et vanlig spill, hvor hver episode varer i 40-60 minutter. En kjempesmart ide som vi gleder oss til å teste ordentlig.

vis, for eksempel å løpe bortover veggen. Hele tiden vil bygningen fortsette å rase rundt deg noe som ser forbløffende bra ut.

Som nevnt vil hoveddelen av spillet utarte seg på og under Central Park. Utviklerteamet har brukt massevis av tid for å gjengi den fire kvadratkilometer store parken så nøyaktig som mulig. Detaljgraden er så høy at Eden satser på å gi spilleren muligheten til å bruke alt man kan se på en realistisk måte. For eksempel kan du plukke opp en lampe og bruke den som et slagvåpen, eventuelt kaste den etter motstandere. Men du kan også koble den på strømmen og bruke den til å lete etter skjulte spor. Kanskje det er like greit å være litt tilbakeholden på volden av og til...?



En annen stor forandring er at det nye spillet presenteres i aller beste TV-serie stil! Spillet er delt inn i episoder på 40 – 60 minutter som ofte ender med en uutholdelig cliffhanger.

Intensiteten er økt og spenningen oppskalert, nettopp fordi den gjennomsnittlige spilleren blir eldre og får mindre tid til å spille. Når du da i etterkant laster inn et lagret spill vil du også få en video-oppsummering av det som skjedde i siste episode, slik at du ikke trenger å huske hva det var som skjedde sist gang du spilte. Med et slikt format er det enkelt å fortsette å publisere nye episoder gjennom nettjenestene til konsollene, slik at man får et langvarig og variert spill. Det er til og med satt av deler av parken til fremtidige episoder. Totalt sett er det beregnet at spillet vil ta 12-14 timer å komme seg igjennom.

I tillegg til at spillet er visuelt sett imponerende, er det innovativt og svært spennende. Plottet har helt klart potensiale til å slå godt fra seg. Den episodebaserte strukturen, den okkulte undertonen og de fryktinngytende monstrene. Dette sammen med intensitet og høyt tempo kan dette helt klart bli et av årets mer attraktive titler.

Richard Imenes

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Eden kopierer mindre fra Resident Evil og mer fra TV-serie-formatet, og resultatet ser veldig lovende ut.



STOP WISE
CONSUMER!



AFTENPOSTEN



BT



DAGSAVISEN



VG



TV2



ADRESSA



DISC CONTAINS
PLENTIFUL EXTRA
UNSEEN BONUS
MOVIE FOOTAGES!

PÅ DVD
14. MARS 2007
www.sfnorge.no



NÅR MØRKET SENKER SEG
VIL DEN SISTE DRAGE VELGE SIN RYTTER



PÅ DVD
21. MARS 2007
www.sfnorge.no



**Massivt**

I TCoS-universet finnes store mengder magi, enorme malstrømmer som tar deg fra sted til sted, samt en historie som skal binde alt dette sammen.

Kommer 25. MAI

Magisk onlineeventyr?

Spellborn utfordrer World of Warcraft...

**CHRONICLES OF SPELLBORN**

Plattform PC Utvikler SPELLBORN
Utgiver TBA Sjanger MMORPG

Chronicles of Spellborn er satt i universet kalt "The Enclave of the Five Sacrifices" – en samling steinverdener som holdes sammen av Deathspell Storm. I dette universet finnes store mengder magi, enorme malstrømmer som tar deg fra sted til sted, samt en historie som skal binde alt dette sammen. I bunnen ligger spillfilosofien: "What lies hidden must be found", et mystisk utsagn som definitivt betyr sene nattetimer foran maskinen.

"Kampsystemet gir spillerne muligheten til å samle egenskaper som kan ordnes til opptil åtte rekker lange komboer", forklarer en av utviklerne, Chris Nengerman. "Spillere kan også kombinere klassespesifikke objekter med egenskapene sine og legge edelsteiner til sine favorittskills. Disse tilleggsmulighetene vil være spesielt interessante for mer erfarne gamere, og er gode insentiver for å prøve å finne det som ligger gjemt."

"I bunn og grunn refererer likevel "What lies hidden must be found" til Spellborns historie. Spillerne er del av en sivilisasjon som prøver å gjenoppbygge seg selv etter en katastrofal verdensødeleggelse. Det spillerne må finne ut er hva som skjedde, og hvilke farer som lurar rundt neste sving."

Vi stilte det Det Uunngåelige Spørsmålet: Hvordan ser dere for dere å konkurrere mot World of Warcraft, som tross alt stiller i samme sjanger som Spellborn? Hva er X-faktoren som gjør dette i stand til å utfordre kjempene? Chris svarer nok en gang:

"Vi har helt fra begynnelsen vært klare på at vi ikke ville lage en World of Warcraft-killer. WoW åpnet opp markedet for MMORPG-spill, og jeg tror at flere og flere vil være lystne på å prøve noe annerledes. Og nettopp det at vi er

**FAKTA****IKKE TALL**

Et viktig moment som skiller Spellborn fra det gjengse MMORPG er det faktum at items ikke har talverdier. Spillere tar på seg den beskyttelsen og holder de våpnene de vil, og når de føler seg komfortable med utstyret kan de sette i gang med oppgradering. Fordelen med dette systemet er at det gir spillerne muligheten til å følge sin egen, unike utvikling over tid."

annerledes enn WoW er vår X-faktor. For å vinne i kamp må spillerne stole på sine egne kampegenskaper i stedet for en level 5 armour. Dette gjør PvP mye mer interessant."

Til tross for at TCoS bruker Unreals 2.5-motor, er ikke realismen det man har fokusert på rent grafisk.

På spørsmål om hvordan de ser for seg fremtiden for MMORPG, og hvordan TCoS skal kunne skaffe seg og opprettholde en sterk posisjon i markedet, sier Chris dette: "Onlinespill er på vei til å bli den vanligste spillformen, selv på konsoll. Alle spill har sine vinnere, men over tid er det plass til nye vinnere fordi folk alltid ser etter nye opplevelser."

_Halvor Thengs

TERMOMETER
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN


Spellborn byr på nye ting i en sjanger som er i ferd med å gå i stå, men har også sine egne problemer.



KAMPGLEDE Kampsystemet i TCoS gir spillerne muligheten til å samle egenskaper som kan ordnes til opptil åtte rekker lange komboer. En av spillets bedre egenskaper.



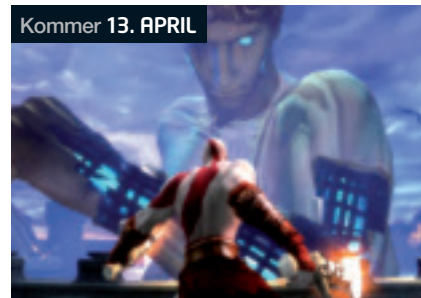
Mer ultravold

Frode tar av seg på overkroppen... Oh nooo!

**GOD OF WAR 2**

Plattform PS2 Utvikler SONY
Utgiver SONY Sjanger ACTION

Kommer 13. APRIL



IKKE GUD LIKEVEL Når vi ble opphevet til gud i avslutningen satt jeg igjen med gasehud over hele meg. I oppfølgeren får vi ikke leke oss som allmektig krigsgud, men vi får herje med Kratos i god gammel stil.

God of War er et av tidenes spill til Playstation 2. Rett og slett. Det er ikke mange spill som har klart å levere den samme intensiteten, den samme gode følelsen og ikke minst et så velfungerende kontrollsystem. Historien er også hentet fra øverste hylle, og blandingen av gresk mytologi og action er perfekt.

Helten Kratos har imidlertid ikke hatt det helt enkelt etter han ble gud i eneren. Han er vel ikke personen som man ville anta er best kjent for takt å tone, men han driter seg fort ut, og gjør de samme tabbene som Ares, krigsguden han knertet i første spillet. Hans hjembygdninger fra Sparta herjer ferieparadiset Rhodos, og Kratos vil selvsagt være med på moroa. Nå som han er gud og flere hundre meter høy kan han trække i stykker bygninger og selvsagt lager han et guddommelig kaos.

De andre gudene, spesielt Athena, synes fryktelig lite om dette, og straffen er at Kratos blir fratatt sin gudestatus, krympet tilbake til normal størrelse – ergo, gå tilbake til start uten å få bonuspengene. Her begynner også God of War 2. Athena er imidlertid ikke fornøyd med å kun ha ydmyket Kratos tilbake til et liv blant de vanlig dødelige, hun vekker også til live Rhodos helt egen koloss, en gigantisk steinstatue, som selvsagt er fyrt opp av et innbitt hat for stakkars Kratos.

Men det finnes gode nyheter. Knivbladene er fremdeles like skarpe, treffer like presist, Kratos har fremdeles sine usannsynlig spenstige kombinasjoner, og kontrollsystemet er om mulig mer perfekt enn forrige gang. Forventer du deg verdensherredømme som krigsgud, glem det. Dette er mer av det samme som i det første spillet, og jeg elsker det.

Alt som gjorde God of War til det fantastiske spillet det fremdeles er, finnes i oppfølgeren. Man kunne på mange måter ha lansert dette som en tilleggs pakke, men det er så mye historie, så mye moro, så mange wow-øyeblikk og så mye tøft, at det fortjener en selvstendig utgivelse. Utvilsomt årets spill til PS2.

_Frode Haugen

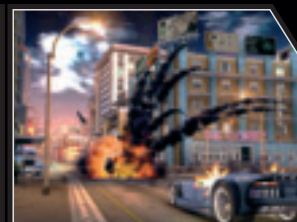
TERMOMETER
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN


God of War 2 byr på nøyaktig den samme type action som vi så i forgjengeren - altså perfekt.



Tilbudet gælder kun i en begrænset periode – sjækk www.xbox.com/hu163. Udstyr som behøves er Xbox 360™, hard drive og Xbox Live™ Gold. Crackdown™ er udviklet af Real Time Worlds Ltd. for Microsoft Corporation. Crackdown, Crackdown Again, Real Time Worlds og Real Time Worlds logoen er varemærker tilhørende Real Time Worlds Ltd. i U.S.A. og/eller andre lande. Alle rettigheder er reserveret. © 2006 Microsoft Corporation. Alle rettigheder er reserveret. Microsoft, Microsoft Game Studios logoen, Xbox, Xbox Live og Xbox Live logoen er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i U.S.A. og/eller andre lande.

Du er en genetisk forbedret agent for rettferdighet med rett til å gjøre hva som helst for å rydde opp i den kriminelle slummen i Pacific City. Bruk alle midler for å vise de kriminelle at forbrytelser ikke lønner seg. Og for den ultimate hevn, foren kreftene i coop-modus for å yte dobbel ødeleggelse og dobbel straff. **Kun Rettferdighet. Ingen Begrensninger.**



Inkluderer Invitasjon Til
HALO 3
MULTIPLAYER BETA

18+
www.pegi.int





G-krefter og ultravold

Koei ypper seg på selveste Wipeout med sin superlekre racer



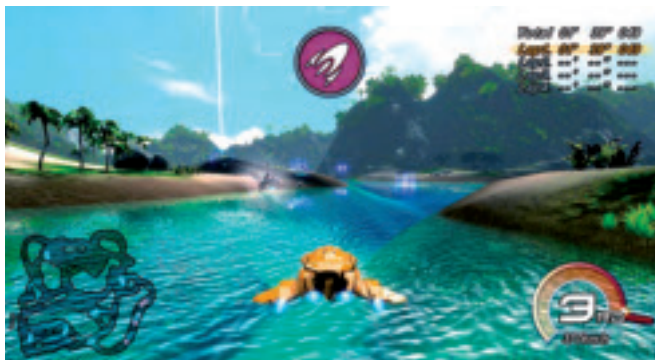
FATAL INERTIA

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler KOEI
Utgifter KOEI Sjanger RACING

Ekstreme hastigheter og masser av superfet vold. Det er sånt vi liker i Gamereactor. Derfor har vi fått øynene opp for Koeis kommende fremtidsracer Fatal Inertia. Uten et nytt WipeOut-spill på banen ser PlayStation 3 ut til muligens å kunne få et tronskifte innen sveveracing.

Selv om Fatal Inertia ligner WipeOut, finnes det likevel kvaliteter som gjør at spillet med letthet lever på egne meritter. Blant annet utmerker banedesignet seg. De halsbrekkende konkurransebanene kommer til å bli øyesnoper, med øyeparadiser der nydelige sandstrender og asurblått vann dominerer. Sveg over lavafylte elver mellom askegrå fjell, rundt isbrettopper i snødekt vinterlandskap og gjennom dalgangene i noe som ligner Grand Canyon. Hvert miljø har ulike ruter, og hver bane har dessuten ulike veier man kan ta for å komme til mål.

Mens miljøene selvfølgelig er nydelig vakre der de flyr forbi i langt fra åndsfrie hastigheter har de også en helt annen funksjon. De kan nemlig brukes som våpen i kampen om plasseringer. Takket være et utførlig og



ØDELEGGBART, JA TAKK! Det meste dere ser på skermen kan faktisk skytes til tusen biter...



FAKTA

BYGGE SVEVERE

Hver svever kan bygges om og utrustes med nye deler under spillings gang for å forbedre funksjon og holdbarhet, og Koei lover masser av muligheter til å modifisere sine kreasjoner...

avansert fysikksystem kan man skyte store hull i omgivelsene, eller skyte bort store deler av miljøet for å gjøre livet surt for sine motstandere. Tenk deg at du tar en ytersving, kjenner g-kreftene dra og slite i deg, bare for å se en motstander passere på innsiden. La oss anta at denne motstanderen tar en snarvei under en trestokk eller sjanser på å klemme seg gjennom en trang passasje. Da har man muligheten til å gjøre snarveien lang ved å fyre av en kjapp salve som får nevnte snarvei til å kollapse over rivalen din. Glitrende.

Fysikken spiller også inn på skipene og hvordan de oppfører seg. Fire ulike klasser av

svevere finnes tilgjengelige, alle med ulike spesifikasjoner; fra kjappe og smidige til store, tunge og langsomme svevende stridsvogner. Selvfølgelig tåler de ulike farkostene ulike mengde bank, men man trenger ikke forkulle sin fiende for å få overtaket. Det holder faktisk å skyte bort en bit av den andres fartøy for å

Selv om Fatal Inertia ligner WipeOut, finnes det likevel kvaliteter som gjør at spillet med letthet lever på egne meritter...

endre dennes forutsetninger drastisk.

Selv om vi helt klart ser frem til Fatal Inertia er vi litt forsiktige. Det er tross alt debutspillet fra Koeis kanadiske divisjon, og måteholdenhet er bra selv om spillet føles lovende.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fatal Inertia ser lovende ut sånn på forhånd, med lekker grafikk, varierende baner og fete våpen...

Kommer SOMMEREN



Undervannsvold

Det er snakk om at det kommer genuine undervannssesjoner på noen av banene. Om ikke annet kan man straffe en fiende ved å dytte han ut i vannet, noe som gjør navigeringen ganske utfordrende...

VÅPENVANVIDD Våpnene i Fatal Inertia handler mye om fysikk. Selvsagt finnes det godt med raketter og missiler for å forvandle kjepphøye fiender til en skrothaug, og til og med en rekke defensive varianter. Men de mest interessante er egentlig de som virkelig ødelegger fiendens løp. Hva sier du for eksempel om å feste tunge magneter på en rival så sveveren blir langt mer tungkjørt? Eller kanskje kjede sammen to svevere med en energistråle?

KOMMER TIL
XBOX
360**Run and gun**

Alle skyteglade gamere der ute kan bare begynne å putte penger på sparegrisen, for dette er spillet du vil ha når det kommer i september.

Kommer 14. SEPTEMBER

Kinesisk vendetta

John Woo bringer hardkokt Hongkong-action inn på konsoll

**STRANGLEHOLD**

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Utvikler MIDWAY Utgiver MIDWAY Sjanger ACTION

De fleste av dere kjenner nok til Stranglehold nå. Oppfølgeren til John Woos klassiske actionfilm *Hard Boiled* har vært under utvikling i over to år, og har blitt forsinket et par ganger. Nå begynner det derimot å lukte fugl, og alt tyder på at vi får se spillet i september. Spørsmålet er bare om det har vært verdt å vente på. Vi satte oss ned for å finne ut av det.

Mye inspirasjon er hentet fra Max Payne, det er det ingen tvil om. Remedy var først ute med den smått revolusjonerende slow motion-effekten bullettime i 2001, og antallet utviklere som skruppelløst har stjålet konseptet siden den gang kan ikke engang telles på hele redaksjonens fingre til sammen. Stranglehold er av alle kopiene til nå det mest ambisiøse. Samtidig ligger det noe nytt i å kombinere "Tequila Time", som slow motion-effekten kalles i dette spillet, med andre funksjoner.

En av disse funksjonene, eller snarere en bærende del av hele Strangleholds spillsystem, er den kontekstfølsomme L-triggeren. Her noterer vi Epic og Gears of War som inspirasjonskilde nummer to. Det fungerer nemlig akkurat likt som i Epics mørke

grafikkmonster av et actionspill: Still deg ved et vegg hjørne, trykk L, og betjent Tequila står beskyttet med ryggen mot vegg for han ser rundt hjørnet og fyrer av et par skuddsalver.

Samme manøver medfører helt andre bevegelser avhengig av hva man kombinerer L-tasten med: Hoppe opp på en matvogn og rulle over rommet i slow motion; gli ned et trappegelender; svinge seg i en lysekrone; mulighetene er uendelige. Dette er en meget smidig løsning som helt klart skaper en deilig flyt i spillet. En fet bivirkning er også at man føler seg litt ekstra cool. Faktisk er det uten tvil spillets største og mest tiltrekkende fordel at man kan bruke stort sett alle overflater, inventar og bygninger til å gjennomføre de mest vanvittige bevegelser. Her ligner Stranglehold virkelig en Hong Kong-film som spill.

Grafikk er likevel Stranglehold litt ujevnt. Personene i spillet er bra laget, men arbeidet med teksturene mangler en del. Skjermapdateringsfrekvensen er ikke heller noe å rope hurra for. Det føles ikke helt som om Midway Chicago lykkes med å temme Unreal Engine 3 enda, selv om deres egenutviklede fysikkmotor Massive D imponerer.

Samtidig savner jeg, med mulighetene som følger med, et noe mer dynamisk banedesign. Stranglehold føles meget lineært og ikke helt

FAKTA**JOHN WOO & CO.**

Det absolutt viktigste budskapet Midway vil få frem rundt Stranglehold er det faktum at de samarbeider med John Woo og skuespilleren Chow Yun-Fat for å få en spillfølelse som ligger så nært opptil originalfilmen *Hard Boiled* som mulig. Etter å ha spilt litt av spillet er vi fortsatt ikke helt overbeviste.

som den åndelige oppfølgeren til Max Payne 2 mange, inkludert meg selv, hadde håpet på. Allikevel kan du uansett glede deg til en masse underholdende og fete øyeblikk i spillet. Vi gleder oss til å se nærmere på Stranglehold en gang i løpet av høsten.

P. Arberman

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Flott og heseblesende, men halter litt på det tekniske. Vi regner med at det blir fikset på.



SLOW MOTION Store deler av skytescenene i Stranglehold er som plukket rett ut av høyproduksjons Hong Kong-actionfilm, og tar slow motion-gonning til neste nivå.

EKSKLUSIV FORHÅNDSTEST AV

CRYO

Gamereactor tok morgenflyget til Frankfurt som eneste nordiske magasin, for å tilbringe en hel dag sammen med Cryteks actionepos

Tekst PETTER HEGEVALL



NORDKOREANER

I begynnelsen av spillet slåss man utelukkende mot den Nord-koreanske hæren som er både kjipe og ytterst skyteglade. Halvveis i spillet slår imidlertid aliene til og fryser hele øyparadiset til is. Dette tar livet av Nord-koreanerne, og nå man må hamle om med slitsomme rombanditter.

JEG SITTE SOM FORSTEINET.

Kjeften på vidt gap og armene urørlige ned langs siden. Jeg stirrer så dypt inn i skjermen foran meg at det svir i øynene. Jeg tør ikke blunke. Jeg kan ikke blunke. Man kaller det sjokktilstand, tror jeg.

- Come on, shoot something! Activate the nano suit. Do something!

Etter et minutt total stillhet begynner Bernd Diemer, spilldesigner, å høres desperat ut.

- Trykk på venstre museknapp for å skyte, og på hjulet for å aktivere forskjellige funksjoner for nanodrakten! Det han repeterer gang på



FAKTA

SOLFERIE

For å hente inspirasjon til spillets miljøer, reiste Cryteks designerteam til en øy utenfor kysten av Sør-Afrika, der de tok nærmere 10000 bilder og 200 timer film. Dette har resultert i at spillverdenen i Crysis ser utrolig levende og troverdig ut. Et herlig og annerledes miljø for et actionspill, helt klart.

gang i mitt venstre øre er ting jeg allerede vet. Jeg vet hvordan man styrer figuren i Crysis, og jeg har spilt et hundretalls actionspill i førstepersonsperspektiv. Jeg kan mus og tastatur. Men jeg forstår samtidig at han er desperat. Akkurat nå virker jeg nok som en meget merkelig, langsam og uerfaren svenske uten egenskaper i hverken multitasking eller finmotorikk. Jeg forholder meg urørlig. Spillverdenen jeg kikker inn i er nemlig så ubetinget vakker at hjernen min krampeaktig har forelsket seg i den, og nå vil den ikke lenger kommunisere med kroppen min. Jeg er rammet av et grafikksjokk!

Jeg er på besøk hos Crytek, utviklerne bak

"JA, CRYISIS ER LEKRERE ENN GEARS OF WAR"

Far Cry og det kommende Crysis, for å ikke nærmere på det sistnevnte. Jeg er så imponert at det ryker av meg. Crysis er helt klart like pent som bildene fra sniktitten ville ha det til. Det er så pent at en viss sjokkeffekt (som umiddelbart lammer kritiske deler av hjernen) lamslår deg og gjør deg til en grønnsak – med haka godt plantet i golvet. Og ja, det er penere enn Gears of War og Unreal Tournament III ... jeg lover. Det er penest.

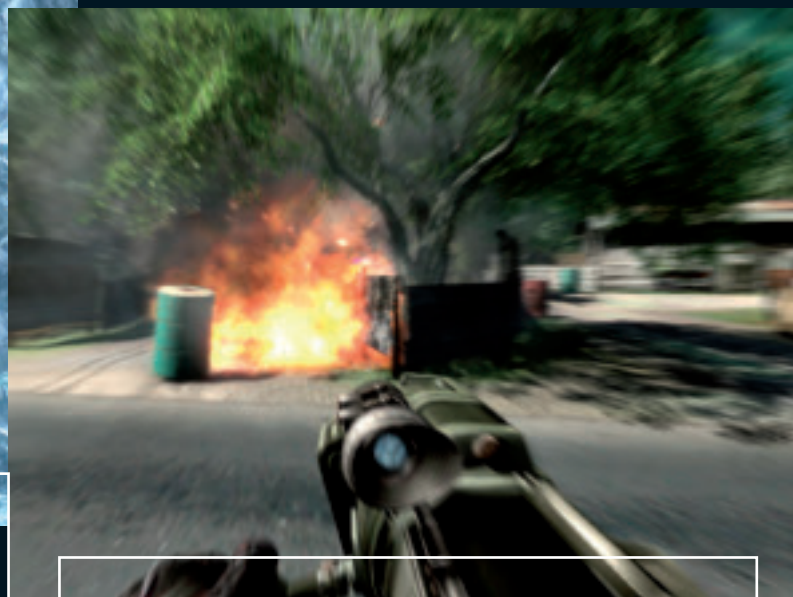
Men forhekselsen slipper taket etter hvert. Jeg tvinger meg selv til å blunke, og når jeg åpner øynene igjen har jeg fått tilbake kontrollen i så vel armer som fingre. Sekundet senere smyer jeg sakte opp mot en bakketopp dekket av busker, palmetrær og høyt gress, og tar dekning bak blomster og blad. Jeg setter meg på huk og kikker ut over en liten by som voktes og patruljeres av et titalls nordkoreanske soldater.

Crysis handler om valg. Om valgfrihet, muligheter og konsekvensene av valgene dine. Cevat Yerli, spillets produsent og gründeren bak Crytek, er lidenskapelig engasjert og lekende entusiastisk når han prøver å forklare ting for meg mens jeg drar frem kikkerten for å kikke nærmere på de patruljerende og skyteglade soldatene.

- Med Crysis vil vi at spilleren skal ha enda større frihet enn det man hadde i Far Cry. Vi vil gi deg 10 000 valg. Og vi vil at du skal

JUNGELN BLIR TIL IS

Omtrent halvveis i ut i Crysis sprekker asteroiden som har landet på jorden i to deler, og ut av den presser romvesenenes moderskip seg. På noen få sekunder har den utenomjordiske trusselen forvandlet den dampende og brennhete jungelen til et iskaldt arktisk landskap - så kaldt at store deler av menneskeheten omkommer umiddelbart. Helten i Crysis, en amerikansk Delta Force-soldat, er utrustet med en intelligent kampdrakt som holder han varm nok til å kunne ta opp kampen med kjipene fra rommet. Gamereactor fikk som eneste magasin i verden teste en av banene i spillets andre halvdel, og ble imponert over kontrasten i spillet. Fra varm regnskog til permafrost.



MODIFISER DINE VÅPEN

Alle våpen i Crysis kan modifiseres, på en måte som føles smidigere og mer underholdende enn i noe annet actionspill vi i Gamereactor har testet. Gjennom å trykke ned scrollhjulet på på musen, kommer man til en meny hvor man kan bytte ammunisjon, mekke på lyddemperer, kikkertsiktene og annet moro. Crytek lover at denne muligheten vil være tilgjengelig for samtlige våpen i spillet.

"CRYSIS HANDLER OM VALGFRIHET OG MULIGHETER"

BAMSE BRAKAR-STERK

Om man aktiverer Power-funksjonen i drakten man går med, kan man for eksempel plukke opp fiender med en hånd og slenge dem gjennom husvegger eller på en annen fiende. Noe som selvsagt får oss til å tenke på Half-Life 2 der man gjorde ved hjelp av The Gravity Gun.



STYRKE ELLER HURTIGHET?

Drakten spilleren går med heter "The Nano Suit" og tilbyr fire ulike spesialfunksjoner; Power, speed, armour og cloax. Man kan altså velge når som helst i spillet om man vil være ekstra sterk, ekstra hurtig, tåle mer juling eller aktivere kamouflasjen som får deg til å gå i ett med omgivelsene rundt deg. Denne delen av Crysis er ingen gimmick-aktig bonusgreie som vi i Gamereactor først trodde, men en livsviktig del av spillet som er dypt integrert i spillets struktur.

USANNSYNLIG VAKKERT

Crysis er lekkert, ubehagelig lekkert. Miljøene ur utvilsomt de lekreste vi har sett noensinne, og inneholder beste absolutt beste effektene i et actionspill til nå. Røyken, tåken, lyden, vannet og eksplosjonene i Crysis får oss til å fnise som små skolepiker.



EKSPLOSJONER I MASSEVIS

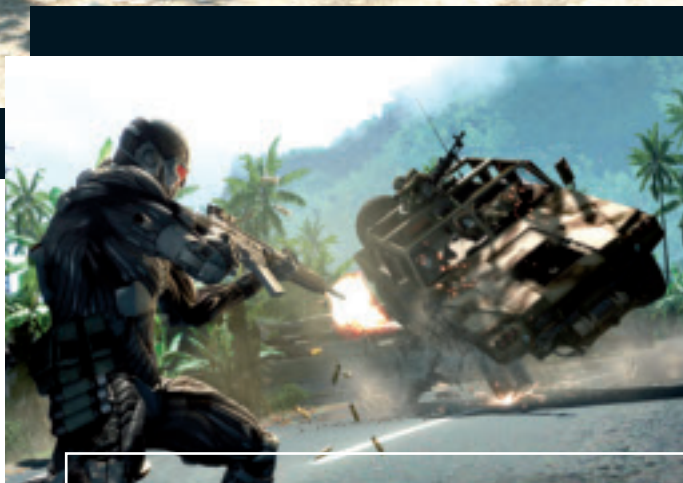
I Crysis kan man selv velge nøyaktig hvordan man vil takle hver situasjon. Crytek har konstruert spillet rundt en trestegs-filosofi som innebærer at man først oppmuntres til å utforske, siden observere og lage en strategi, for så å nyttegjøre seg denne kunnskapen i det endelige angrepet.

”HANDLINGEN I CRYISIS UTSPILLER SEG I ÅR 2020”



SYMFONIORKESTER

Musiken i Crysis står Seattles symfoniorkester for. Noe som selvsagt skaper en pompøs og storslagen atmosfære.



TOTAL ØDELEGGELSE

Alle ting kan skytes i stykker i Crysis, og da mener vi virkelig alt - ikke bara bestemte tonner eller kasser. Det går for eksempel utmerket å skyte i stykker et dekk på en av fiendenes militærjeoper, og på den måten få den til å velte eller kollidere med andre nærliggende objekt.



bestemme akkurat hvordan du vil spille, og at spillverdenen skal reagere deretter. Vi har designet Crysis etter en tre-skrittmodell. Først utforsker man spillverden man befinner seg i. Deretter observerer man situasjonen man befinner seg i, og planlegger en taktikk. Til slutt kaster man seg inn i selve striden i samsvar med strategien og observasjonene man har gjort. Vi vil at spilleren skal ta seg tid i Crysis. Tid til å velge. Samtidig vil vi ikke lage et langsomt actionspill, så den som heller vil skyte masse i stedet for å benytte seg av fordelene i spilllets miljøer kan naturligvis gjøre det. Alt handler om personlige valg, forklarer Yerli.

Jeg velger å skru på et stort kikkertsikte og en smart og smidig lyddemper på automatgeværet jeg er utrustet med. Etterpå sikter jeg inn på vakten som står og henger i vaktårnet øst i byen, og setter et skudd i hodet hans. Foreløpig er jeg uoppdaget, og jeg har planer om å fortsette slik en stund til. Etter å ha skutt den første vakten trykker jeg inn scrollehjulet på musa og får opp fire valg for drakten jeg har på meg. Crysis er som du sikkert allerede vet mer enn bare et actionspill det går tretten på dusinet av; det byr på strategisk smarte elementer dypt forankret i spillstrukturen, elementer som vil tilføre masser av spillmessig dybde.

Helten i spillet bærer en såkalt ”nanodrakt”

”SPILLETS HELT BENYTTER EN NANODRAKT”

med fire funksjoner. Power, armour, speed og cloax. Den første gir spilleren overdrevet styrke og muliggjør for eksempel overlegne odds i håndgemeng, muligheten for å slå ned trær, vegger og velte biler. Armour gjør deg bedre rustet mot fiendeild, og er en ytterst nødvendig funksjon å aktivere når angrepshelikoptre inntar luftrommet foran deg og åpner ild med 50mm-kanonene. Speed gjør deg superrask i korte perioder, og fremstår som en særdeles brukbar funksjon når jeg senere i spillet jages av et militært kjøretøy med tre skyteglade koreanere (og deres overdrevne gigantiske store maskingevær).

Den fjerde og siste funksjonen kalles Cloax, og gir ordet ”stealth” helt nytt innhold. Cloax gjør at drakten man bærer endrer farge og tekstur etter miljøet man befinner seg i akkurat der man er. Jeg, som for tiden sitter i et buskas, blir dermed snørrgrønn dersom jeg aktiverer Cloax-funksjonen. Slik er jeg nesten umulig å oppdage for fienden. Crysis er, som du sikkert merker, så mye mer enn bare et vanlig actionspill, og det er Cevat Yerli ikke sen med å poengtere: - Crysis er noe mer. Noe



GOD SPILLKONTROLL

Spillkontrollen i Crysis kjennes allerede nå perfekt. Tempoet er høyt og alle funksjoner er meget lette å bruke.

større. Noe annet. Vi har prøvd å lage et spill med dypere spillbarhet enn Far Cry eller andre av våre favorittspill i sjangeren. Ambisjonene har vært skyhøye, og vi har villet skape en actionopplevelse som er mer innbydende,

"JEG SLENGER HAN GJENNOM VEGGEN"

varierte og omfattende enn i noe annet actionspill.

Etter å ha smøget meg frem til byens utkant og tatt dekning bak en gjeng tønner, aktiverer jeg draktens powerfunksjon, hopper ti meter opp i luften og lander på et av byens tak. Inne hører jeg koreansk småprat, og jeg gjør meg klar til å angripe med dødelig kraft. Control-knappen gjør at jeg dukker, og deretter slår jeg taket i stykker med høyre knyttneve. Det raser sammen, og vel nede på gulvet åpner de to koreanske soldatene ild. De rekker derimot ikke mer enn å slenge ut et par kuler før jeg



KASTE BADEKAR Når Gamereactor møtte sitt første angrepshelikopter i Crysis forsøkte vi blant annet å plukke opp et badekar og slenge på det, uten videre hell. Et stativmontert maskingevær fikk heller æren av å skyte ned jomfrukopteret.

har slått den ene så hardt at han knuser treveggen på sørsiden av huset, og rett etterpå fått hendene i steinhardt grep rundt halsen på den andre. Nå henger han der, i grepet mitt, med et nesten ubehagelig realistisk og plaget uttrykk i ansiktet. Jeg kaster ham gjennom veggen og avslører dermed posisjonen min for alle de andre vaktene som nå synkront åpner ild mot huset jeg befinner meg i. Jeg trykker på hoppeknappen igjen, hopper flere meter over det raserte taket og åpner maskingeværlid fra luften mot de fremadstormende soldatene. Crysis er noe annet, noe mer.

Jeg vet at jeg gjentar de nye utvalgte frasene som Crytek bruker, men de stemmer så

godt med det jeg opplever.

Handlingen i Crytek utspiller seg i år 2020. En gigantisk asteroide treffer en av de kinesiske Spratly-øyene og følgene er naturligvis alt annet enn trivelige. Den nordkoreanske regjeringen er først på plass med både militære styrker og forskergrupper, og når de amerikanske Delta Force-styrkene (sendt av Pentagon) nærmer seg, er stemningen mildt sagt trykket. Fiendtligheten mellom de nordkoreanske og amerikanske styrkene resulterer i en åpen krig på øya – en krig som avbrytes like fort som den startet når asteroiden en dag åpner seg. På innsiden finnes et gigantisk utenomjordisk moderskip fullstappet med romvesener, og våpnene deres er mye



FAKTA

CEVAT YERLI

Cevat Yerli er grunder av Crytek sammen med sin bror, og hjernen bak Farcry og Crysis. Han fortalte til Game-reactor under vårt besøk hos studioet at han allerede har skrevet ferdig storyen og en mengde nye, kule ideer for Crysis 2, og nå jobber med nye ideer til Crysis 3.



GODT FORTALT

Crysis benytter seg omtrent den samme typen historiefortelling som i Half-Life 2, der spilleren aldri forlater førstepersonsperspektivet. Alle spilllets mellomsekvenser (og dem er det mange av) ses gjennom heltens egne øyne, og under disse kan man noen ganger bevege seg, andre ganger kun vri på hodet. Historien er betydelig mer kompleks og gjennomarbeidet enn i Cryteks forrige spill, Farcry, og lover godt for det ferdige spillet. Crytek selv sier at målet med Crysis er å berøre spilleren, uten å gå på bekostning av det eksplorative actionkonseptet. Crysis produsent innrømte gledelig for Gamereactor under vårt besøk i studioet, at Farcry var "et virkelig bra spill med en ordentlig råtten story".

FANTASTISK DETALJERT

Crysis er så utrolig detaljert at det nesten gjør vondt. Man kan for eksempel skyte i stykker separate blader og skyte bort barken fra palmestammene. Man kan også skyte ned hele palmer og siden skyte dem i mindre biter gjennom presisjonsskyting.



STORE KONTRASTER

Crysis handler i følge produsent Cevat Yerli om motsetninger, om kontrast, noe man i stor grad styrer selv. Snike eller skyte som en gal mann? Løpe fort eller tåle mye juling? Være supersterk eller usynlig? Befinne seg i den brennende jungelen eller i et frostskaadet landskap. Til forskjell fra Farcry har Crytek har de nesten prøvd å overdrive i det å skape variasjon i Crysis - noe de definitivt har lyktes med.



FANTASTISK DESIGN

Når solen senker seg over jungelen og man tar en stjålet militærjeep opp til en høyereliggende plass og titter ut over den spillverdenen Crytek har konstruert, får man frysninger på armene. Crysis er så innbydende, både såvel grafisk som estetisk, at det er vanskelig å følge med mens man skyter. Rent designmessig er det herlig å se at Crytek har gått bort fra den mer karikaturaktige stilen fra Farcry (med muskuløse vakter røykede på sigarer og helter med enorme biceps, hawaii-skjorte og skjeggstubber) og valgt en mer seriøs tone i det estetiske Crysis. Det merkes veldig tydelig at Cryteks favorittspill heter Half-Life 2, og den samme designmessige stilen preger Crysis.



IKKE BARE JUNGEL

I tillegg til jungelen lover Crytek en rekke andre spennende spillmiljøer. Blant annet har vi sett denne del av spillet som forestiller et hangarflytøy som invaderes av den utenomjordiske gjengen. Når Gamereactor spurte Crysis produsent om eksakt når i handlingen dette inntreffer ville han ikke avsløre mer enn at de har designet en rekke ulike miljøer for å oppmuntre spilleren til å utnytte ferdighetene sone på forskjellige måter. Oppmuntre til variert bruk av den fantastiske nano-drakten.



KONSOLLVERSJON?

Det ryktes om en Playstation 3- og Xbox 360-versjon av Crysis men dette er noe som Crytek benekter da Gamereactor stiller spørsmålet. "Vi fokuserer kun på PC-markedet akkurat nå" sier spillets produsent Cevat Yerli.

KULEST I BY'N

Klart, Master Chief og Gordon Freeman er kule karer med fete drakter, men ingen av de er så mye som halvparten så kul utseendemessig som helten i Crysis. Beklageligvis...

kraftigere enn menneskeheten noensinne kunne forestille seg. Romvesenene fryser hele jorden til is, og store deler av menneskeheten dør umiddelbart. Helten i spillet, rollen du tar på deg, beskyttes fra kulden av drakten han bærer fra spilllets begynnelse. Det blir dermed hans oppdrag å fjerne den utenomjordiske trusselen ved å dra til moderskipet, infiltrere det og slakte alt innenfor veggene dets.

I løpet av intervjuet med Crysis-produsenten spør jeg om når i spillet ting fryser til is. Alle demobanene jeg fikk prøve tidligere på dagen



FAKTA

MISLIKER HALO 2

Crysis produsent, Cevat Yerli, har ikke spesielt mye til overs for Halo 2 kommer frem under vårt intervju. Han forklarer at han ikke var spesielt fornøyd med Ubisofts arbeid med den frittstående oppfølgeren til Cryteks Farcry (Farcry Instincts til Xbox), men fremdeles bedre enn Halo 2.

utspilte seg i den glødende hete jungelen.

- Vi regner med at romvesenenes store angrep skal skje omtrent halveis inn i spillet, noe jeg regner med blir etter ca. seks timer, forteller Cevat Yerli.

Intet spillmedium i verden har fått se noe annet enn et par ganske intetsigende skjermbilder fra den frosne delen av Crysis. Men jeg er så nysgjerrig at det nesten gjør vondt, og jeg tvinger meg selv til å spørre. Og jeg spør igjen. Og igjen. Etter en del mas og iherdig babling om Gamereactors minst like nysgjerrige leserkrets sier Cevat Yerli endelig ja. Han sier ja, men ser både stresset og ukomfortabel ut. Men jeg er kjempeglad, så klart. Sekundet senere

"FIENDENE FRYSER HELE JORDEN TIL IS"

sitter jeg foran en annen maskin enn den jeg brukte til formiddagens testing. Jeg løper langs en snødekt sti ved siden av et enormt fjell.

Teamets banedesigner Sten Häbler sitter der også. En anelse nervøs, og fast bestemt på å bare vise meg en veldig liten del av isverdenen. Bak meg stiger en enorm bygning opp, nesten innebygd i fjellet. Tankene går indirekte til Combines hovedkvarter i Half-Life 2. Det svarte citadellet som, som et sort hull, svelger deler av City 17. Jeg spør Sten om parallellen er reell. Han ler nervøst og høylytt, og sier at han absolutt ikke får snakke om den delen av spillet, og at jeg ikke bør skrive noe om det heller. Minuttet senere tvinges jeg bort fra tastaturet, da jeg åpenbart har sett "for mye".

To tyske knackwürst senere sitter jeg på flyet hjem igjen. Proppet full av matnyttige inntrykk av det som akkurat nå føles som ett av de absolutt heteste kommende spillene akkurat nå. Min time sammen med Crysis er en av de beste forhåndsopplevelsene jeg har hatt med et spill noensinne, og lover selvfølgelig utrolig godt for den planlagte premieren. For uansett hvor immun man er mot propaganda: Crysis er noe mer. Noe større. Noe annet.

Petter Hegevall

THE SEQUEL
TO THE GAME
OF THE YEAR 2006

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER

Download demoen fra Xbox Live Marketplace i dag!



ask
about
games
.com



UBISOFT

THE NEW LOOK OF REAL FIGHTING



This is the Fifth World Fighting Tournament. With two new fighters and fifteen established champions, your combinations will be endless and your chances will be few. With new control, you can command every action of every champion. So launch your punches and dodge their combos with precision and grace. You've never fought like this, and winning's never looked this good.

COMING SOON TO XBOX 360™



16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

*"X", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blue-ray Disc" and "BD" are trademarks. VIRTUA FIGHTER 5 © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

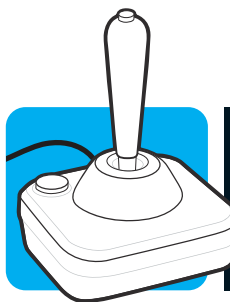


www.sega-europe.com

ANMELDELSER

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1000 anmeldelser: www.gamereactor.no



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.

MÅNEDENS BESTE!

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS

Endelig er den legendariske serien tilbake, og Kane og Carl Thomas frisker opp gamle følelser...



GAMEREACTOR #47

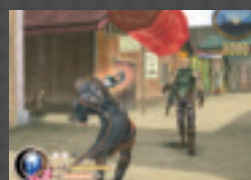
Er du gammel og glemsk som Frode? Da nærmer du deg sikkert også senilitet og har glemt karakterene fra forrige nummer...



Final Fantasy XII 10/10
Playstation 2
Supreme Commander 9/10
PC
Every Extend Extra 7/10
PSP
Crackdown 8/10
Xbox 360
WOW: Burning Crusade 9/10
PC



Okami 9/10
Playstation 2
God Hand 5/10
PC/PS2/Xbox 360
Lost Planet: Extreme C. 7/10
Xbox 360
UFO: Afterlight 5/10
PC
RTL Winter Games 2007 4/10
PC, PS2



Children of Mana 7/10
Nintendo DS
Wario Ware: Smooth Moves 5/10
Nintendo Wii
Star Fox Command 6/10
Nintendo DS
Battlestations: Midway 7/10
Xbox 360

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA 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 Vil du lese mer enn 1000 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Med noen herlige nye detaljer sniker spøkelsene seg nok en gang inn på Xbox 360...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **RED STORM** Utgiver **UBISOFT** Utgis **9. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**



SOL ELLER REGN

Væreffektene er en enda større del av opplevelsen denne gangen, og du skal ut å krige i både solnedgang, måneskinn, tungt regnvær og sandstørmer. Dårlig sikt kan være dødelig på slagmarken.



FAKTA

KUNSTIG INTELLIGENS

Intelligensen på lagkameratene ser ut til å være forbedret siden forgjengeren. Det er en ambisjos og stor prosess å kode all kunstig intelligens som trengs for å ha tre datastyrte karakterer som skal oppføre seg naturlig gjennom hele spillet. Man merker til tider litt ulogisk oppførsel, men for det meste fungerer de bra.

TIPS

SJEKK UT

Rainbow Six: Vegas **8/19**
XBOX 360

Carl Thomas sitt favoritt-spill for tiden. Knullbra offline, enda bedre online.

Fortsatt skeptisk - etter at jeg tidligere hadde kjedet meg gjennom Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 demoen på Xbox Live Marketplace. Akkurat samme som en'ern tenkte jeg, gjespet og plaffet meg gjennom brettet i håp om at Joachim måtte anmelde spillet. Som dere helt sikkert skjønner gikk ikke ønske i oppfyllelse, og en ganske likegyldig spilljournalist forberedte seg nok engang på å snike seg rundt i et krigsinfisert Sør-Amerika.

Så der sitter jeg. I en Jeep sammen en soldat, som mildt sagt er overentusiastisk for mine tidligere prestasjoner i krigen. Vet ikke om det var vinden i håret mitt eller to gamle ungkarer ute på nye oppdrag? Egoet mitt ble i alle fall smurt, og entusiasmen var tilbake. De litt tregere helikopterintroduksjonene vi kjenner fra en'ern, er mer varierte og spesielt de nye bilturene gjør alt mer intenst. Det er mer fart og kan fort minne om innlevelsestriksene Medal of Honor og Call of Duty bruker for å skape atmosfære. Jagerfly, biler og helikoptre sirkler rundt deg, mens en skjerm i bilen og din høyteknologiske hjelm (som vises gjennom din HUD) viser film med nyhetsklipp, mål for



RYKENDE LEKHERT Røyk og væreffekter er noe av det som har blitt jobbet aller mest med siden sist, og røyken i Ghost Recon Advanced Warfighter 2 er faktisk noe av det beste vi har sett på TV-spill noensinne.

oppdraget også videre. Mange ting som skjer samtidig, mye og følge med på og det fungerer utrolig bra. Spillet lever.

Videre fortsetter det med et opplæringsbrett som virkelig viser spillet fra sine bedre sider. Det griper tak i deg, og slipper ikke med det første. Til tross for mange likhetstrekk med forgjengeren, føles dette likevel som et friskt pust. Spesielt på grunn av mange lekne nye detaljer som ble introdusert via

treningsoppdraget. Det mest markante, og noe jeg syntes tilfører spillet en ny dimensjon er en herlig twist på hjelmkameraet hos dine lagkamerater. Mens det i forgjengeren kun var synlig via et lite bilde oppe i hjørnet, går det nå an å følge lagkameratene i fullskjerm. Du kan nå gi ordre og følge lagkameratene dine på en helt ny måte. Kameraet har et pixelert filter, som gjør at det faktisk føles som du leker med et lite gadgetkamera fra fremtiden. Hele



LIKT ENEREN Selv om grafikken er polert og oppgradert, så er det ikke noe problem å se at det er oppfølgeren til... ja, originalen.



STORSLAGEN MUSIKK
Når det blir intenst på slagmarken, pumper strykere og blåserekket ut orkestral og pompøs skytemusikk, og fortsetter å skape inntrykket av at du befinner deg i en gedigen Hollywood produksjon. Det gjør godt for egoet.



TIL HAVS Mesteparten av det første Advanced Warfighter utspilte seg i og rundt Mexico City. Vi befinner oss fortsatt i Mexico, men blir introdusert for noen helt nye omgivelser likevel.



FAKTA

MYE DIALOG

Plutselig befinner jeg meg midt i gata og sprayer kuler i alle retninger, mens lagkameratene mine roper febrilsk på at fienden har klart skudd og jeg må komme meg i dekning. Nettopp dialogen i Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 er interessant. Under harde kulevekslinger roper lagkameratene dine status og andre heftige detaljer som suger deg inn i spillet. Et godt håndarbeid fra Red Storm.

Advanced Warfighter prinsippet bunner jo i at du skal få leke deg med fremtidens krigsutstyr, og her har serien gått et skritt til i riktig retning.

Røyk har aldri før sett penere eller mer realistisk ut noe spill. Røyken påvirkes nå av vind og lys, og den beveger seg mer naturlig. Ettersom røyk brukes aktivt som en del av spillbarheten (være "usynlig", gi dekning og flankemanøver), blir den nye, mer realistiske bruken av røyk absolutt verdsatt. Det hele oser av god atmosfære når du liggende slenger en røykgranat fremover. Fortsatt i ro mens du venter på at røyken skal legge et teppe mellom deg og fiendene dine. Deretter bruker du dine høyteknologiske gadgets til å markere fiendene. Entrer røyken mens solen skinner gjennom med noen nydelige bloom-effekter, sammen med annet støv og rusk. Eneste som gjenstår er å sikte rolig inn, og klemme triggerfinger'n. Plassere en suser rett i fleisen. Fyre av et magasin eller to om du vil.

Hele Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 ser utrolig snasent ut. Det har et litt rustent filmatisk filter, som vi kjenner igjen fra mange krigsfilmer. Det hele ser litt skittent ut med fullt av støv, sand og røyk. Skittent på en god måte. I tillegg er det dynamiske væreffekter med alt fra tunge regnbyger til stikkende sandstormer. Ubisoft Paris har absolutt klart å skape en overbevisende setting. Lyseffekter og eksplosjoner er i særklasse. Sterningsfulle lys og solnedganger fra himmelen vises like ofte som den lave solen tegner en intens skygge av deg på slagmarken. Med andre ord – har du en HDTV er det nok av snacks du kan knaske på i Advanced Warfighter 2. Vanlig TV har jeg ikke sjekket. Ikke gidder jeg å gjøre det heller!

Som nevnt innledningsvis var jeg en smule skeptisk til denne ganske tidlige oppfølgeren. Var redd for at det hele skulle føles som en repeterende spillopplevelse, med nye brett og et nytt våpen eller to. Heldigvis ble disse fordommene skutt i filler, og Advanced Warfighter 2 står solid på egne bein takket være en rekke forbedringer. Er du en actionjunker med sans for lekker grafikk, strategiske manøvrer og et Hollywood-inspirert tema, vil Ubisofts siste tilfredsstillende dine eksplosive behov.

Kristian Nymoen

KARAKTER 8/10

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

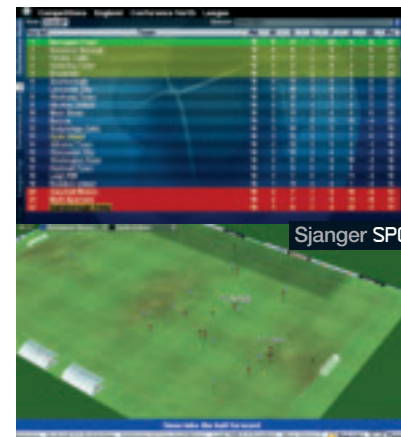
TAR SERIEN STEGET VIDERE

■ Røykeffekter, gadgetkamera, dynamiske væreffekter, intenst
■ Svak ragdoll, varierende AI

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Fremdeles ikke på høyde med fienden!

Plattform PS2/PSP/XBOX360 Utvikler GUSTO
Utgiver EIDOS Utgis 16. MARS Antall spillere 1 Testet
versjon PS2 (PAL) Anb. alder 3+



Sjanger SPORT

Etter at Sports Interactive og Eidos klarte å rote til samarbeidet sitt over for mange tequila under E3 for mange år siden, har de knivet hardt om å lage den beste fotballmanager-simulatoren. Rettfærdigheten seirer nok en gang, og Championship Manager blir lillebror.

Fotball handler om lidenskap, det handler egentlig ikke om underholdning. Å se Hødd mot Sogndal i sludd en høstkveld på Fosshaugane Stadion med sluttresultat 0-0 er ikke moro. Alle vi fotballfans vet det. Men, vi gjør tilsvarende ting hele tiden. Fordi vi elsker fotball og laget vårt.

Alle fotballfans har en manager i magen. Jeg også. Når Brann spiller mot Rosenborg og det helt tydelig ikke går riktig vei står jeg i sofaen (eller på stadion) og skriker etter bytter, klager på laguttak, og er generelt utrolig misfornøyd med Mons Ivar Mjeldes disponeringer. Derfor har vi denne typen managerspill. Du kan ta sakene i egne hender. Du kan bygge opp ditt eget favorittlag, om det er Fyllingen eller Stålkameratene, helt uvilkårlig. Det handler om at du som fotballgud endelig er i sjefsstolen.

Championship Manager 2007 ble lansert til pc i høst og konsollversjonene er omtrent identiske, bare tregere. Hovedspørsmålet er hvor mange managersimulatorer trenger man.

En ting er sikkert, man trenger definitivt ikke to managerspill og Fotball Manager 2007 ligger lysår foran sin argeste konkurrent. Eneste formildende omstendighet er til PSP. Som reisefølge funker det i massevis. For det er ikke dårlig. Bare nest best.

Frode Haugen

KARAKTER 6/10

Grafikk 4/10 Lyd 4/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10

FREMDELES BARE NEST BEST

■ Det kommer til PSP
■ Dårligere enn konkurrenten

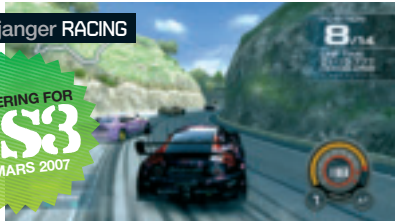


RIDGE RACER 7

Namco nekter å finne på noe nytt med Ridge Racer

Plattform **PS3** Utvikler **NAMCO BANDAI**
Utgiver **NAMCO BANDAI** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **REVIEW** Anb. alder **3+**

Sjanger **RACING**



BILDEPENT Joda, vi får medgi at det ser ganske ok ut på dette bildet, men når du får det foran deg, så ser det faktisk ikke spesielt neste generasjon ut. Men det verste med hele spillet er uten tvil kjørefølelsen.

Jeg husker når jeg første gang testet Ridge Racers til PSP. Jeg trykket meg gjennom de uforståelige menyene, og kom meg ut på de brede boulevardene, og jeg elsket det med en gang. Litt fordi det var så innmari lekkert, men også fordi det var velbalansert og vel-designet at man bare satt med en god følelse i magen. Den følelsen har jeg savnet siden.

Når Ridge Racer 6 rullet inn på Xbox 360 var det ikke mer enn en upersonlig busstur, og når Ridge Racer 2 kom på PSP, var det jo jammen meg akkurat det samme spillet som eneren. Nå som vi får Ridge Racer 7 på lanseringen til Playstation 3, så føles det mer som at noen har bestemt seg litt i siste liten for at "vi skal ha et Ridge Racer spill klar til launch". Det er selvsagt et ganske dårlig utgangspunkt.

Det er likevel en del nytt i denne utgivelsen. En ny Grand Prix-del som i og for seg bare er en variant av den gamle enspillerdelen. Videre får du denne gangen muligheten til å bygge om din egen bil. Oppgraderer motor og ytelse, eller pimpe bilen med mer visuelle justeringer. Det beholder sitt gamle preg, med baneracing på dagtid. Heldigvis.

Ridge Racer 7 er mer et driftespill enn kjørespill. Fokuset er ikke lenger på å kjøre fort, finne de raskeste linjene, og legge seg bredt i svingene. Nå handler det bare om å drifte hele tiden. I hver sving ligger du nesten med rumpa mot kjøreretningen, fordi driftingen er så absurd overdrevet at det ikke er gøy engang. Dermed blir det veldig ensformig og uinteressant altfor fort.

Det er veldig lite next gen over Ridge Racer 7. Grafikken er tidvis ok, men sjeldent imponerende, kjøringen føles grunn og unyansert og banene er ikke mer enn ok. Dette er bare et kjøp om du er blodfan av serien.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 5/10

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

GENERISK RACER

■ Nye Grand Prix-delen

■ flatt, middelmådig, dårlig kjørefølelse

GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

Vakker, men rotete japansk action

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **GAMEREPUBLIC** Utgiver **SCEE** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **ACTION/ROLLESPILL**



4 KARAKTERER I motsetning til i forgjengeren kan du Genji: Days of the Blade skifte mellom hele fire vidt forskjellige karakterer med et enkelt tastetrykk. Den kan også gjøres mens man er i kamp, noe som er moro og åpner for spilllets eneste nevneverdige for for variasjon.

Da det første spillet i Genji-serien ble lansert var det mange som gledet seg stort, og skjermbildene hadde i lang tid sett meget bra. Sluttproduktet var heller ikke dårlig, det var bare sørgelig kort. Det var moro så lenge det varte, men seks timer er ikke nok innhold for et fullprisspill. Derfor ble det også vanskelig å gi de spesielt god karakter, selv om potensialet helt klart var tilstede.

Under første visningen av Genji 2: Days of the Blade var dette også spørsmålet alle ville ha svar på. Blir det lengre og mer innhold enn i forgjengeren. Jada, lovet utviklerne, og viste også klipp fra spillet som så fantastisk imponerende ut. Sistnevnte var faktisk heller ikke en løgn, for spillet ser nydelig ut. Det er utvilsomt ett av de lanseringstitlene som tar seg beste ut rent grafisk. Likevel har utviklerne nok en gang klart å rote det til for seg selv og sluttresultatet er ikke veldig imponerende.

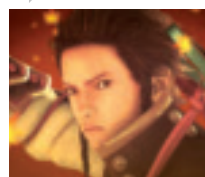
Genji: Days of the Blade er et ganske rett

1 TIPS

SPILL HELLER

Jade Empire 8/10
PC/XBOX

Østens mystikk i et variert og artig spill...



1 FAKTA

KLANKRIG

Bakgrunnen for den mytiske konflikten i spillet er en feide mellom Yoshitsunes Genji-klan, og den langt mindre sympatiske Heishi-klanen. Genji er ledet av Yoshitsunes egen bror.

VAKKERT ROT

Genji: Days of the Blade er blant de peneste spillene så langt til Playstation 3, men det mangler mye på å bli en riktig god spillopplevelse.



frem action/eventyr/rollespill, og kampsekvensene er i beste hack & slash-stil. Du trenger ikke tenke mye. Hopp og sprett og tjo og hei, og fire kvister deler seg, pluss litt svinging med ett av de mange våpnene.

Den hardtslående kompisen Benkei fra første spill er også med denne gangen, med hovedpersonen Yoshitsune får også hjelp av to nye karakter. Det sømløse systemet som lar deg bytte mellom de fire karakterene er av de morsomste tingene i spillet, og åpner for noen spektakulære komboer. Det største problemet med Genji: Days of the Blade er levedesignet og kontrollene. Man havner i veldig mange situasjoner, hvor man på grunn av design og kameravinkler, ikke har den fjerneste idé om hvor man kom fra eller hvor man skal videre. Dette blir i lengden utrolig frustrerende og man bruker mye tid på å rote mellom forskjellige områder.

Genji: Days of the Blade er et ypperlig spill til å vise frem lyden, grafikken og de tekniske sidene ved Playstation 3, men altfor mye kluss ødelegger spillopplevelsen. Selv om det har sine ålreite øyeblikk, burde man tenke seg om to ganger før man slår til. Det er riktignok litt lengre i spilltid enn forgjengeren, men fremdeles for kort.

Frode Haugen

KARAKTER 6/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 5/10

HALVEIS OG INSPIRERENDE

■ Flott grafikk og lyd.

■ Dårlig design, repeterende, klonete kamera.

MOTORSTORM

Gjørme, søle og sinnsyke hastigheter - Motorstorm er et av de beste kjøpene på lansering

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **EVOLUTION STUDIOS** Utgiver **SONY** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Motorstorm ser dritlekkert ut. Punktum. Banene er imponerende lekke, bilmodellene er fantastisk detaljerte og fartsfølelsen har vi ikke sett maken til siden Burnout 3. Dette er et actionbilspill av høyeste oktan. Sinnsyke hastigheter, infernalske eksplosjoner, spektakulære sving og beinhard rock i høytalerne. Bekymringene tar vi i morgen, i dag er det flat pedal. Akkurat min type spill. Dette liker jeg.

Vi har ventet lenge, og endelig er tiden inne for at også vi i Europa skal få smake på Sonys versjon av den neste generasjonen. Bare i mars kommer det rundt 30 spill til Playstation 3, og det er vel lenge siden noen kunne vise til en såpass sprek launch-lineup. Flere av disse har imidlertid mange Xbox 360-eiere spilt seg gjennom allerede, men det kommer også noen eksklusive titler til lanseringen, og Motorstorm er kanskje det aller beste sådan.

Evolution Studios har skrudd sammen et høyst kjørbart spill som er såpass blankpolert at det skiller seg ut i haugen. Se for deg Burnout møter Rally Dakar, så er du i nærheten. De ulike bilene er delt inn i klasser. Motorsyker, ATV, buggy, big rig og så videre. Disse reagerer ulikt på forskjellige underlag. En



DINGDINGDING BAH BAH Han kameraten her ligger jo ikke spesielt godt an, han ligger på en åttendeplass, men det viktigste av alt er jo at han ligger foran den store Crazy Frog-fanboen Axel F.

FAKTA

MULTIPLAYER

Det er ingen mulighet for å spille flere på samme maskin. Om du vil utfordre en kompis i Motorstorm, så må dere ha hver deres maskin med hvert deres spill, og spille online. Det er ganske forunderlig, for det er jo med på å gjøre Playstation 3 til en litt mindre sosial maskin på lanseringen.

motorsykel er for eksempel bedre på tørre og harde underlag, mens en big rig finner lettere frem i våt gjørme. Dette fungerer godt. På en annen side opererer ikke Motorstorm med specs på de ulike bilene, som for eksempel akselerasjon, veigrep eller toppfart. Etter du har valgt bilklasse går det rett og slett på utseendet. Hvilken bil en toffest. Her mister spillet mye dybde.

Neste problem er at spillet ikke er gøy spesielt lenge om gangen. Det er hysterisk de

første løpene, før det dabbet av. Men om du lar det ligge litt, er det akkurat like hysterisk igjen neste gang. Siste store problem er at det ikke er noen mulighet til å spille flere spillere på samme maskin. Det er jo bare helt skandale i et arcadespill som dette. Nei, vil du spille mot andre, må du gå online.

Motorstorm klarer absolutt å imponere både grafikk- og fysikkmessig, men som helhet så fremstår det faktisk som ganske mangelfullt. Ingen specs på bilene, ingen offline flerspillerdel, og kanskje viktigst av alt, så mangler det noen egentlig dybde. Men la oss ta dette for hva det faktisk er: et arcade-actionbilspill med så mye testosteron at din nyinnkjøpte Playstation 3 får hår i rævva. Du skal være ganske kjøp om du ikke lar deg rive med av dette her. Motorstorm er rendyrket kjærligheten for høy fart, og det kan jeg like svært godt.

_Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

DET RASKESTE SPILLET TIL PS3

+ Sinnsyk fartsfølelse, lekker grafikk

- Ingen splitscreen, ingen specs på bilene, ensformig

Sjanger **RACING**

LANSEING FOR
PS3
23 MARS 2007

LASTETIDER

Modellene i Motorstorm er veldig detaljerte og imponerende, men det tar vinter og vår og laste inn avatarene når du skal velge kjøretøy. Vi gav det bare opp tilslutt, og valgte første og beste hver gang.

00:12.63

0 LAP
/3

11 POS
/13

BOOST TEMP

FULL FART Motorstorm diskler opp med en helt sinnsyk fartsfølelse, og det er umulig å la seg rive med når det går i hundreoghelvete gjennom de lekke ørkenlandskapene. Brom brom!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Westwoods klassiske fremtidskrig vender tilbake med litt nytt og masse nostalgi

Plattform PC (XBOX 360-VERSJONEN SLIPPES 11. MAI) Utvikler EA Utgiver EA Utgis 28. MARS Antall spillere 1-8 (ONLINE) Anb. alder 16+

Det er noe spesielt med det å ha en hel hær ved sine fingertupper. Du er ikke bare én enkelt fotsoldat som kjemper en enmannskrig. Du er en hærfører. Du må ha hele det strategiske overblikket, samtidig som du har kontroll på hver minste infanterist.

Du sender ut speidere, rekogniserer, planlegger, og sakte men sikkert rustet opp en grandios hær til det store avgjørende slaget. Best av alt er det øyeblikket du innser at dette



FAKTA

KRIGSHISTORIE
Året er 2047 og stridighetene mellom broderskapet Nod og GDI har roet seg litt ned mens tiberium har spredd seg over 80 prosent av Jordens ytre. De delene som ennå ikke er rammet beskyttes av GDI, mens broderskapet har vokst seg sterkt i de områdene hvor mennesker fortsatt kan bo, tross tiberiumet. I et overraskende angrep skyter Nod ned GDIs hovedkvarter som går i bane rundt jorden, og med det er den tredje Tiberium-krigen i gang.

faktisk kommer til å gå din vei. Når fiendens siste forsvarsrekke knuses til opptenningsved, og du kan rulle inn i en forsvarsløs base og legge det hele i grus. Jeg fryder meg! Command & Conquer er min favoritt når det kommer til strategispill, og det vil det fortsette å være etter dette også. Kapittel nummer tre er lojalt til sitt varemerke, og leverer langt på vei akkurat det man forventer. Strategiaction i samme gate som Generals og Kampen om Midgard-spillene.

Denne serien har aldri handlet om å forhandle våpenhvile, forske frem nye teknologier, eller å tenke 15 trekk fremover. Dette er actionstrategi, og Command & Conquer 3 er som Burnout i denne sjangeren. Du må sjeldent være veldig strategisk, og du klarer deg som regel med en stor hær som går inn med hodet først. Enkelte strategiske manøvre er selvsagt nødvendig, som for eksempel å gjemme noen snipere i høye bygninger i byen, og bygge opp en allsidig hær

som tåler angrep fra både infanteri, armert kjøretøy og luftbårne fiender. Stort verre blir det ikke.

Grafisk sett har utvikleren kommet ganske langt siden Kampen om Midgard 2. Spesielt eksplosjon- og væreffekter ser virkelig lekre ut. Du kan spille deg i den våte asfalten, og du kan se varmen i lufta bak en jetmotor. Det er selvsagt detaljer, men det bidrar likevel til å gjøre Command & Conquer 3 til en helhetlig imponerende spillopplevelse.

Når jeg første gang snakket med Executive Producer Mike Verdu, og han avslørte en tredje fraksjon, kunne jeg knapt vente. Han ville selvsagt ikke ut med hvem nykommerne var, og det ga store rom for spekulasjoner. Jeg tenkte i mitt stille sinn at det kunne for eksempel vært en avhoppergruppe fra Nod's brorskap, en liten gerilja-fraksjon tilsvarende GLA i Generals for eksempel. Men neida, jeg tenker altfor smått. Her må jeg komme med en liten spoilervarsel, for det kan hende noen ikke vil vite dette, men





HVILKEN INNRAMMING
Med sikker grafikk, herlig retroinspirerte mellom-sekvenser og en bakgrunnshistorie som slår det meste i sjangeren, er Tiberium Wars en velpolert skatt av tilgjengelig actionstrategi.

THIGHT SPILLKONTROLL På samme måte som i Relics Company of Heroes kan man nå ødelegge det meste av omgivelsene. Det er alltid givende å artilleribombe et hus til smuler der en ekstra målbevisst fiendetropp har forskanset seg.

etter å ha spilt noen timer viser det seg at den tredje fraksjonen er jammen meg aliens. Jada, romvesen. Fra verdensrommet. Der kan du se...

Jeg må ærlig innrømme at jeg ble en anelse skuffet over at det plutselig kom romvesen. For all del, det er meget pent gjort, godt forklart i historien og alt er produksjonsmessig helt suverent, men jeg er skeptisk til hele denne twisten. Det minner meg litt om når jeg gikk på skolen og skulle skrive skolestil. Av og til ble historiene mine så innviklet og vanskelige, at eneste utvei var å kjøre den klassiske avslutningen: "Jeg våknet med et rykk av at vekkerklokken stod å ristet på nattbordet. Alt var bare en drøm. The end." Når det kommer aliens så er liksom alt lov. For det er jo aliens. Den er litt billig syns jeg.

Disse romvesenene – eller Scrin om du vil –



FAKTA

MICHAEL IRONSIDE
Michael Ironside spiller GDI-generalen Jack Granger i mellomsekvensene i Command & Conquer 3: Tiberium Wars, og bedrer dermed sitt allerede gode rykte i spillbransjen. Utenom Jack Granger er Ironside også kjent i spill-sammenheng som den kriminelt kule stemmen til Sam Fisher i Ubisofts Splinter Cell-spill...

er noen seige jævlere (unnskyld fransken) å spille mot. De minner litt om en hitech versjon av Undead fra Warcraft-universet. Utover disse er alt som det pleier i Nod-og-GDI-land. De er i tontene på hverandre som alltid, og etter hvert som krigen hetes opp blir det gledelige gjensyn med både Mammoth Tank, Ion Cannon og Obelisk Tower of Light.

De velkjente mellomsekvensene er også tilbake – i større skala enn noen gang. EA har hyret inn en rekke mer eller mindre kjente skuespillere, blant annet Josh Holloway som vi kjenner som Sawyer fra Lost, og Jennifer Morrison som vi kjenner fra House M.D. Disse filmsekvensene er åpenbart lavbudsjettproduksjoner i forhold til vanlig Hollywoodfilm, men det er likevel sjarmerende, og veldig i Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars er akkurat det alle fans av serien ønsker seg – mer av det samme. Mye mer. Det er massevis å dukke ned i av dokumenter og rapporter som bare vil dulle deg inn i et imponerende massivt sci-fi-univers. Det er noen mindre endringer her og der, men gameplayet som vi kjenner og elsker ligger til grunn hele veien. En sterk åter til Command & Conquer 3: Tiberium Wars

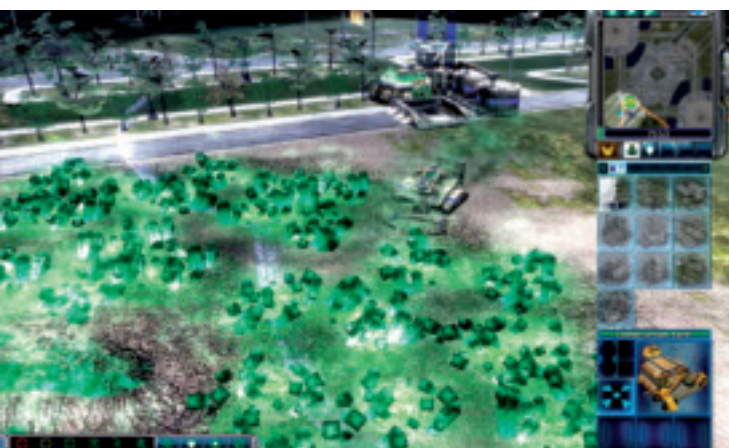
Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

OPPRETTTHOLDER KVALITETEN

- Lekker grafikk, massivt univers, Kane lives!
- Veldig likt de andre EA-strategispillene



MYSTISKE SHINNENDE STEINER Kommer tiberiumet fra det ytre rom for å sakte men sikkert forandre vår planet og forberede den på en utenomjordisk invasjon og kolonisering?

BULLET WITCH

Tidvis moro med kuleheksa fra fremtiden

Plattform **XBOX 360** Utvikler **CAVIA** Utgiver **ATARI**
Utgis **9. MARS** Antall spillere **1** Testet Versjon **PAL**
Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**



SUPERSMOOTHIE Alicia er utvilsomt en vakker kvinne, men det er geværet hennes som rocker huset.

Bleke fremtidsvisjoner hvor jorden er i ferd med å gå under, aliens eller annen faenskap har invadert vår engang så frodige klode, er et av de mest brukte utgangspunkt for spill. Ofte fungerer det strålende, mens andre ganger blir det for mye oppgulp. Bullet Witch plasserer seg trygt et sted midt i mellom.

Bullet Witch er et av disse spillene det kommer til å krangles mye om. Noen kommer til å elske heksen Alicia, hennes gigantiske gevær og solide magiarsenal, men det er også endel teknisk kluss som vil irritere vettet av andre. Jorden blir invadert av demoner i år 2013, og menneskeheten har blitt slaver. I klassisk japansk tredjepersonperspektiv skal du rydde opp.

Bullet Witch ser ganske bra ut, uten at man blir slått i bakken opplevelsen, og nivådesignet varierer fra veldig bra, til lange sekvenser som er direkte kjedelige. Spillet byr heller ikke på så mange utfordringer før helt mot slutten, og skikkelig hardbarka spillere vil nok finne det kjedelig. Det som likevel gjør Bullet Witch til en tidvis morsom opplevelse er Alicias fantastiske våpen og mange kule spells. Når horder av demoner velter mot deg er det ytterst tilfredstillende å pumpe dem fulle av bly, samtidig som du spidder dem med spyd-spells, lyn, flammer og annen moro. Jeg gikk ikke lei innen spillets slutt, men det er også i korteste laget.

Bullet Witch kommer til å bli omdiskutert på grunn av nivådesign og litt grafisk krøll, men kan også gi mange en heidundrande actionopplevelse. Det er så mange ting å trekke ned for når det gjelder Bullet Witch, men det er samtidig så utrolig moro i blant. Det gjør det til et fullstendig håpløst spill å anmelde, men den beste sammenligningen er nok Gun som kom i 2005. Møkkaspill rent teknisk, men herregud så moro. Jeg har i hvertfall kost meg mye med Bullet Witch.

Frode Haugen

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 6/10

HALVVEIS, MEN MORO

- Toft våpen med uendelig ammo, mye bra magi.
- Litt grafisk hikke, tidvis kjedelig nivådesign.



DEF JAM: ICON



Har du rota bort sæggebuxsene sa du? Ingen fare, EA har et par til overs

Plattform **PLAYSTATION 3, XBOX 360** Utvikler **EA GAMES** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL PS3** Anb. alder **18+**

Sjanger **FIGHTING**

GRAFIKKMORO

Selv om Def Jam Icon ikke matcher det flotteste vi har sett til Playstation 3, så ser det unektelig bra ut. Arenaene er varierte og detaljnivået er høyt. Også på hiphop-kjempene.



SMAK NEVE! Om du liker eller misliker hiphop-stjerner, kan du grisebanke dem. Eller få...

Et fightingspill med hip-hop-stjerner, hørt ut som en like dårlig idé som Britney's Dance Beat. Overraskende nok fikk Def Jam Vendetta god mottakelse av både publikum og kritikere da det ble lansert i 2003. Det er mulig spillserien har fått et par ansiktsløftninger på fire år, men gud bedre så kjedelig dette er. Def Jam: Icon er like interessant som å koke nudler.

Nå skal det sies at jeg kanskje ikke er i målgruppen her, men dette illustrerer også noe av svakheten ved Def Jam. Spillet er svært nisjepreget, og sjelden har jeg følt meg mer ekskludert. I det du mater konsollen med spillet, dundrer hip-hopen ut av høytalene, og gangsterballetten er i gang. På den andre siden



FAKTA

FACEMAPPING

En ting skal EA Chicago ha kudos for: de er utrolig dyktige på facemapping og å få slåsskjempene til å se naturlig ut. Både i Fight Night Round 3 og Def Jam Icon er det nesten skremmende hvor lik karakterene er sine levende brorparter. Det blir nesten for likt.

BLING Electronic Arts har alltid fokusert mye på utstyr, utseende og annet jåleri i spillene sine, men i Def Jam Icon tar de det til helt nye høyder. Stats er ikke spesielt viktig, det er langt viktigere å ha riktige joggesko og tungt nok gullkjede.

vil jeg tro hip-hoppere kan ha mye å hente. Soundtracket er for eksempel spekket med de største stjernene, noe jeg tror vil falle i god jord hos mange teenage-gangstere.

For alle oss andre føles Def Jam: Icon derimot som et rimelig ordinært fightingspill. Forskjellen er at du her har du muligheten til å hamre løs på diverse rapkjendiser. Hater du for eksempel Sean Paul, som meg, får du en gyllen mulighet til å ta knekken på svinet en gang for alle. Problemet er bare at du selv ofte ender opp som kattermat for gangsterløvene.

Ser vi bort i fra den høye volla faktoren, har Def Jam: Icon mange likhetstrekk med Fight Night-serien. Ikke unaturlig siden EA Chicago står bak begge spillene. Kontrollmekanismen er i stor grad den samme, med bruk av de to analoge spakene til å slå og sparke. Samtidig kan du fyre av et par tette slagserier med de fire knappene på høyre hånd. Styremekanismen er forholdsvis intuitiv, men dessverre litt grunn for viderekomne spillere. Dette er også et av de punktene som gjør at spillet faller gjennom for alle som ikke er lidenskaplig interessert i hiphop, og ikke minst Def Jam som plateselskap.

Def Jam: Icon skiller seg derimot kraftig fra andre fightingspill gjennom aktiv bruk av musikk. Rytmene i sangene er med på å påvirke omgivelsene, noe du i beste fall kan utnytte, og i verste fall bli et offer for. Samtidig har musikken mye å si for din stamina. Rapperne er mer utholdene hvis de sloss med sin egen musikk i bakgrunnen.

Def Jam: Icon lanseres sammen med Playstation 3 i Europa. Spillet kommer også ut til Xbox 360. Allikevel er ikke grafikken så mye å heise flagget for. Det meste er forholdsvis likt alle andre EA-spill, og det betyr fire til fem hakk under Gears of War-standard.

Def Jam: Icon slår muligens knock-out på gangstere i Los Angeles, og wannebes her hjemme. For oss andre blir det derimot litt for lite engasjerende.

_Joachim Gresslien

KARAKTER 5/10

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

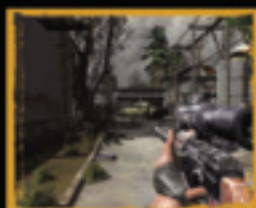
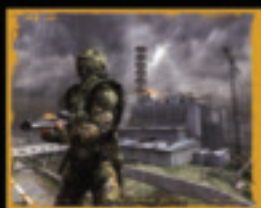
FOR HIPHOP-FOLKET

■ Enkel kontroll. Moro hvis du har en hip-hop'er i magen.
■ Intetsigende for alle som ikke er wannebe-gangstere.

MAN MADE HELL



IN 2012 THE EARTH TAKES REVENGE FOR THE HORROR OF CHERNOBYL



STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

PC
DVD
ROM

16+
www.pcg.info

SSC
GAME WORLD

SSC Game World, © Transvision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. 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.

THQ



RESISTANCE: FALL OF MAN

Utviklerne bak Ratchet & Clank-spillene byr på annerledes sci-fi-action!

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **INSOMNIAC GAMES** Utgiver **SONY** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testat versjon **PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**

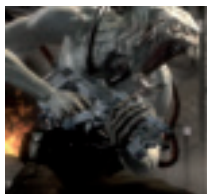


LANSERING FOR
PS3
23 MARS 2007

Jeg har ikke tall på hvor mange ganger jeg har kjempet i 2. verdenskrig. Det er mange. Jeg tror jeg har befridd hvert eneste land i hele verden fra Hitlers planer, og om jeg hadde fått en femtiøring for hver nazist jeg har skutt, så kunne jeg pensjonert meg. Derfor er det ganske friskt å se at Insomniac tar det scenarioet vi kjenner så altfor godt, og krydrer det opp litt.

Vi befinner oss på 50-tallet, men trusselen er ikke nazistene denne gangen. Her skal du slakte monstre i bøtter og spann. Et virus har spredd seg over hele Asia og Europa, og de smittede ender opp med tre par øyne, lange, skarpe tenner og en hissig avtrekkerfinger. Chimera. Verden står ikke til påske – bokstavelig talt. Du inntar skoene til U.S. Army Ranger, Sgt. Nathan Hale, og som eneste overlevende etter et Chimera-angrep må du rydde opp i denne lille misforståelsen mellom mann og zombie-monster. Resistance: Fall of Man er et slags sammenkok av Call of Duty og Half-life 2. Dessverre har denne suppa blitt utvannet.

Alle som er mer interessert i spill enn fanboyisme ser frem til å teste Playstation 3 i sin egen stue, på sin egen TV og på sitt eget anlegg. Det er jo hvordan det kjører hjemme hos deg selv som faktisk teller. Og det er høye



FAKTA

DE RUSSENE...

Etter forhåndssnakket og bildene å dømme hadde vi gått ut fra at Chimera-armeen var utenomjordiske som var kommet for å invadere jorden i Resistance. Sånn er det ikke. Chimera ble fremstilt av russerne med hjelp av genmanipulasjon i begynnelsen av 40-tallet, og det førte til at andre verdenskrig aldri brøt ut. Gamle Adolf hadde isteden hendene fulle med russiske monstre, så han lot jødene være...

TIPS

SPILL HELLER

Call of Duty 3 8/10
PLAYSTATION 3
Ikke like genialt som Xbox 360-spillet, men stadig et meget bra spill.



DUM & DUMMERE Chimera-rasens fotsoldater (de man dreper flest av) er dessverre noen av de dummeste fiendene vi har støtt på i spillssammenheng. Om det ikke hadde vært for at de har magnetiske kuler som treffer deg uansett, så hadde det gått helt uproblematisk å springe gjennom hele Resistance: Fall of Man uten å bli truffet av en eneste kule, en eneste gang.

forventninger til Sonys nye maskin. Kanskje litt urettferdig høye. Det kan imidlertid Sony delvis takke seg selv for, med den massive hypingen av egen hardware, kombinert med systematisk kritisering av konkurrerende konsoller. Sånn er det jo alltid, men jeg tror mange PS3-kjøpere burde roe forventningene et hakk eller to, ellers er jeg redd det blir mange skuffa tryner den 23. mars. Grafikkmessig er dette nemlig ganske lite imponerende. Jada, jeg vet at det bare er en

lanseringstittel det er snakk om. En rettfærdig sammenligning vil være Perfect Dark Zero, en tilsvarende lanseringstittel til Xbox 360. Her er Joanna Darks urgeneriske 360-debut absolutt best grafisk sett. Uten tvil. Resistance er ingen stor visuell oppvisning, så du må ikke forvente deg noe øye-snacks. Texturene er blasse, miljøene er ukarakteristiske, lyssettingen er ikke noe å juble over og størrelsen på banene er heller ikke imponerende. Dette minner mer om

VARIEREDE BANER Kampene i Resistance tar plass i sentrale London, i trange kjellerkorridorer, kloakksystemet og på landsbygden. På den måten har Insomniac skapt en god variasjon som gjør at man tross alt ikke går lei av de ensformige kampene like fort som man faktisk egentlig burde...



INTETSIGENDE GRAFIKK

Sammenlignet med grafikken i for eksempel Gears of War eller Rainbow Six: Vegas er Resistance både detaljfattig, sterilt og veldig intetsigende.



FETT ISENKRAM Det beste med Resistance er utvilsomt våpenene som er like oppfinnsomme som de er brukbare. En av favorittene er det som skyter miner i form av små, hvite boller.

et lekkert PS2-spill, enn noen grafikkdemonstrasjon til verdens kraftigste spillmaskin.

Det du imidlertid kan forvente deg er en drivende historie. Handlingen er et av spillets sterkeste kort, og den trekker deg gjennom hele enspillerdelen. Helt i starten av spillet blir du smittet av chimera-viruset, men av en eller annen mystisk grunn ender du ikke opp som zombie-monster. Hvorfor ikke? Hva er det med deg som gjør deg resistant? Og det er nettopp det spørsmålet som holder deg ved kontrollen gjennom hele Resistance.

Insomniac er best kjent for sine Ratchet and Clank-spill, og de er kjent for sine absurd overdimensjonerte våpen. Borsene i Resistance bærer litt preg av at det er de skyteglade guttene i Insomniac som har laget dem, men det blir likevel ikke usaklig. Våpnene er et av de mest interessante aspektene her faktisk, og etter



FAKTA

SLITEN HELT

I Resistance inntar man rollen som standardhelten Nathan Hale, amerikansk fenrik som overlever en dødelig injeksjon av Chimera-rasens dundervirus, og dermed blir han menneskehetens fremste våpen mot fiendens ubegrensede arméer. Hale er dog den mest ukarismatiske helten i et spill noensinne, tross virustrippen.

hvert som du kommer litt utover i spillet får du leke med det ene våpnet morsommere enn det andre. En av mine favoritter var børsa som lar deg markere en fiende, slik at alle runder du fyrer av havner inne i den uheldige markerte chimeraen. Effektivt.

Resistance: Fall of Man høres kanskje umiddelbart ut som en kreativ variant av den standardiserte WWII-FPSen, men når sant skal være sagt så betyr det ikke så veldig mye om fienden snakker tysk, eller bare har lange, skarpe tenner og mange øyne. Resistance føles til syvende og sist bare som en middelmådig førstepersonsskyter. Her er det egentlig ingen store salgsskytger. Det ser ikke særlig bra ut, Alen er svak, banedesignet er uinteressant og det er rett og slett bare et skuldertrekk. Dette er på ingen måte den systemselgeren som Sony kunne håpe på, og alle som påstår noe annet tar beklageligvis feil. Dessverre.

Joda, jeg har kjempet i 2. Verdenskrig mange ganger før, men akkurat denne krigen er ny for meg. Det er forsåvidt en hyggelig vri, men når alt kommer til alt så er ikke Resistance: Fall of Man mer enn et ok kjøp på launch.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 6/10

Grafikk 6/10 Lyd 8/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 6/10

2. VERDENSKRIG MED MONSTER

■ Kule våpen, ok coop, gay online

■ Skuffende grafikk, standardisert gameplay

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2007

Fotball uten de aller største overraskelsene

Plattform **MULTI** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PS2 PAL** Anb. alder **3+**



Sjanger **SPORT**

OPPDATERT Det er ikke spesielt mange nye overraskelser i sesongens UEFA Champions League, men fans er fornøyde så lenge de får det velkjente gameplayet med oppdaterte lag og eventuelle regler.

Champions League ruller igjen over tv-skjermen og vi nærmer oss semifinalene i den prestisjefylte cupen med stormskritt. Sannsynligheten er stor for at akkurat ditt favorittlag må se langt etter en plassering blant de fire beste, men som den trofaste supporteren du er får du nå muligheten til spille laget ditt helt frem til Europas gjeveste trofé.

Skal jeg telle mine fotballutgivelser fra EA må jeg ta i bruk både fingre og tær. Det skal med andre ord mye til før jeg trekker frem de mest spektakulære adjektivene. Denne utgaven vekker heller ikke det store engasjementet, til tross for at selve Champions League hymnen setter stemning fra første ballberøring.

En forbedring som har blitt tildelt en del oppmerksomhet før selve lanseringen er det 'nye og forbedrede gameplayet'. Dette fungerer hovedsakelig når du har ballen innad i laget og blir tildelt frispark, corner eller innkast. Målet ved denne nyvinningen er at ved hjelp av såkalte hurtigkommandoer skal du kunne klare å opprettholde momentet i angrepspillet. Spillet skal kunne flyte sømløst uten irriterende repriser og nærbilder av dommeravgjørelser. I utgangspunktet er dette et smart og spennende trekk, men det fungerer ikke helt optimalt. Det er akkurat som dine spillere mister litt AI når de skal ta de raske frisparkene og cornerne, her blir det i overkant mye feilpasninger.

En annen fiffig nyvinning er uværet med minusgrader og iskald vind. Da må dine beste menn ikle seg hansker for å bevare varmen. Ingen revolusjon, men morsomt de første gangene Steffen Iversen strekker en hanskede hånd i luften etter å ha scoret to mål på Brann Stadion.

David Skovly

KARAKTER 6/10

Grafikk 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 5/10

NOEN MINDRE JUSTERINGER

■ Et par nye muligheter

■ Veldig likt de andre fotballspillene fra EA



INFERNAL

Det Gamle Testamentet møter Deus Ex i Metropolis rykende acionspill

Plattform PC Utvikler METROPOLIS Utgiver PLAYLOGIC Utgis UTGITT Antall spillere 1-8 Testet versjon GULL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



HIMMELSK BUSINESS
Himmelen og Helvete er ikke akkurat sånn som de blir fremstilt i Det Gamle Testamentet. I Infernal er det to store bedrifter med de veldig entydige navnene, henholdsvis Everlight og The Abyss. Sa noen cheesy?



SINTE MUNKER Munkene i Everlight er velorganiserte og bevæpnet til tennene. Man må bruke både våpen og sine overnaturlige evner for å ta knekken på dem.

Engelen Ryan Lennox har blitt sparket ut av himmelen. Han er bortkommen, sint og sårbar. Når så gamle, hederlige Beelsebub gir ham et tilbud (han neppe kunne avlått uansett), tviler han ikke mange sekundene. Har man smakt på de overnaturlige kreftene én gang, er det vanskelig å være foruten dem. Etter å ha oppdaget at Guds høyre hånd egentlig var ond og planla å ta over verden, kan han nå i stedet bruke denne informasjonen i sin kamp som djevelens egen bødde.

Klisjéaktig og patetisk? Check. Action-stinkende og åndssvakt? Check. Fortsatt fett



FAKTA

A DEVIL IN DISGUISE

Ryan Lennox befinner seg midt mellom det gode og det onde, og må kjempe med og mot de sterkeste kreftene i universet.

for de som liker overtydelig symbolikk og overdrevet science-fiction blandet med postapokalyptisk og cyberpunk? I aller høyeste grad...

Infernal utspiller seg i en Blade Runner-eimende fremtid der himmel og helvete mer ligner multinasjonale selskaper à la Deus Ex, enn noe tatt ut av det gamle testamentet. Everlight og The Abyss er de nye navnene på himmel og helvete, og til å hjelpe seg har de cyborgmunker og djevlespioner. En kan heller ikke la være å sende en tanke eller to til de semi-okkulte Hollywood-produksjonene End of Days, Stigmata og Revelations, selv om dette ikke er helt i samme gate. Det er bare den sakrale undertonen som går igjen.

Superkreftene som djevelen sjenker Ryan gjennom eventyrets gang minner om de ferdighetene man benyttet seg av i spillene Second Sight og Psi-Ops. Ryan kan bli usynlig, modifisere våpnene sine, og teleportere seg selv gjennom låste dører.

Infernal er et standard tradisjonelt actionspill sett i tredjepersonsperspektiv der skytingen krydres med overnaturlige krefter.

Ryen blir etter hvert sterkere og sterkere jo mer djevelens klør synker inn i ham. I tillegg til å kunne ta falne fienders ammunisjon, kan Ryan også ta sjelene deres og dermed lege seg selv. Teleportering og helvetesild er andre ting Ryan lærer seg alt ettersom. Lys og mørke er også viktige elementer. Når Ryan befinner seg i en mørk kjeller fylles manameteret, og han kan nok en gang slippe helvete løs. Kommer han i nærheten av en kirke eller lignende, tømmes kreftene kjappere enn jeg klarer si Fadervår. Selv om visse detaljer slik som lyden og mellomsekvensene virker litt vel mye styrt av budsjettet, er Infernal faktisk en uforutsett liten actionperle. Forvent ingen Splinter Cell-dybde, kun fet og kjapp djevelaction med veldesignet og lettjørt grafikk... selv på eldre datamaskiner.

Martin Forsslund

KARAKTER 7/10

Grafikk 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

KUL ACTION

■ Lett tilgjengelig, variert, lekkert designet med bra teknikk
■ Kjedelig lyd, stygge mellomsekvenser

BURNOUT DOMINATOR

Criteria's fartsvidunder er fortsatt ikke utbrent

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **CRITERION** Utgiver **EA** Utgis **22. MARS** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

Sneglefart grunnet snofall, kødannelse i rushtrafikken og miljøfartsgrenser på rette strekninger. Vi kaller det å kjøre bil, men i realiteten er det mer venting enn kjøring. Gasspedalen begynner å bli misunnelig på den velbrukte clutchen. "Hvorfor får han derre all oppmerksomheten?" Criterion ser igjen ut til å gi oss et etterlenget avbrekk fra virkelighetens trafikksysler. Burnout Dominator driter i trafikklys, vikeplikt og dødsvinkler. Det er bare å presse gassen i bunn og lukke øynene, her er det ikke over før hjul og kardang befinner seg i midtdrabatten.

Her i redaksjonen venter vi i spenning på Burnout 5 til PS3 og Xbox 360, men vi korter gjerne ned ventetiden med Burnout Dominator til PS2 og PSP. Fokuset ligger fortsatt på fartsfylt action med liten eller ingen tanke konsekvensene. Essensen i Burnout-serien har i og for seg alltid vært følelsen av fart og fare kombinert med progresjonen til å mestre de to elementene. I denne versjonen er det særlig faremomentet det blir lagt vekt på, det gjelder å balansere på en knivsegg der sjansespill og trygghet må veies opp mot hverandre kontinuerlig.

Hovedmodusen er den fiffige World Tour der du ikke overraskende reiser verden rundt og kjører forskjellige baner med assorterte hovedoppdrag. Oppgavene kan strekke seg fra klassiske race-varianter via drifting til near-miss. Sistnevnte ble fort en av mine favoritter,



SINNSYK BILJAKT Det er ikke mye som er nytt i Burnout Dominator, men maniac-modusen bidrar med en fresh utfordring.



utfordringen ligger i det å kun touche motgående trafikk for så og rase videre i løypene. Den ultimate forbikjøringen er den hvor du nesten berører motstanderens frontlykt for så å gi vedkommende en skikkelig ripe i lakken når du freser forbi. Skulle du mestre denne manøvreren vil du bli godt kjent med boostøylen som figurerer nederst på skjermen. Denne kan du fylle opp ved hjelp av hasardiøs villmannkjøring, og når den når toppnivået er det bare å feste sikkerhetsbeltet.

Som alltid kan vi stole på EA når det kommer til musikken som skal sette stemningen til bilkjøringen. I cd-spiller kan du switche mellom artister som Alice In Chains, Jane's Addiction, og Avril Lavigne. For meg når spenning

toppnivået i det jeg krysser motsatt kjørefelt med N.E.R.D - Rockstar over høytaleranlegget. Det eneste synlige problemet er at levetiden til Burnout Dominator er kortere enn forventet, det blir dessverre litt monotont i lengden.

Criterion beviser at de har fortsatt mer bensin på tanken, og jeg gleder meg til Burnout-serien sitt generasjonsskifte, til tross for den god nostalgiske følelsen i Dominator.

_David Skovly

KARAKTER 7/10

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

BURNOUT I KJENT STIL

■ Sinnsyk fart, god grafikk, lett tilgjengelig
■ Få nyheter



GRAFISK FINT Grafikkmessig sett er Sid Meier's Pirates! sterk på det den skal være sterk på, og så er de mindre viktige elementene, som for eksempel menuettensingen, enkel.

SID MEIER'S PIRATES!

Splitte mine bramseil, piratene inntar PSP! Arrr!

Plattform **PSP** Utvikler **FIRAXIS** Utgiver **TAKE 2** Utgis **16. MARS** Antall spillere **1-4 (WIFI)** Testet versjon **REVIEW** Anb. alder **12+**

En ung gutts familie blir ruinert og tatt til fange av en ond adelsmann. Gutten stikker til sjøs, blir innblandet i et myteri i Karibien, og ender opp som kaptein på en piratskute. Historien er den samme som i det originale Sid Meyer's Pirates! og i PC-versjonen fra 2004, men den gjør seg akkurat like godt på PSP.

Spilleren kan nå angripe båter, bygge opp en piratflåte, lete etter andre piraters nedgravde skatter, beile guvernørens datter, jakte på kriminelle, spille de ulike nasjonene opp mot hverandre, eller oppdage tapte byer i jungelen, og sakte men sikkert, spore opp sin savnede familie. Her mangler det ikke på oppdrag for en oppfinnsom pirat, eller valgmuligheter for en nysgjerrig spiller.

Hver type oppdrag er et minispill, på samme måte som i PC-versjonen, og oppfører seg noenlunde likt som i den. Minispillene har selvsagt blitt tilpasset PSP-ens minnekapasitet og grafikk, derfor har mange av dem statiske bakgrunner som rollefigurene beveger seg rundt i. Kun

sjøslagene er fullt tredimensjonale.

Det eneste som trekker ned, er at oppdragene innenfor hver kategori er veldig like og blir repetitive etter en stund. I tillegg er en del av spilllets automatiserte reaksjoner uforståelige og virker dermed vilkårlige. Selv om man plyndrer i stor stil, blir mannskapet aldri fornøyd, og stikker etter hvert av.

PSP-versjonen av Sid Meyer's Pirates! viser tydelig at PC-spill kan portes til håndholdt format med meget godt resultat. Den lettførståelige, men svært underholdende og lange PSP-versjonen demonstrerer at god spilldesign holder seg uansett plattform. Og man trenger absolutt ikke ha spilt PC-versjonen for å la seg begeistre av Karibiens pirater på PSP.

_Berit Ellingsen

KARAKTER 8/10

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

EN GOD KONVERTERING

■ Mange oppgaver, enkel og effektiv kontroll og menyer.
■ Repetitivt, noen av spilllets reaksjoner virker vilkårlige.



VIRTUA FIGHTER 5

Frøde har knytt hanskene, tøyd godt ut, og er klar for en ny runde i ringen...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SEGA** AM-2 Utgiver **SEGA** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **FIGHTING**



VIKTIG MED TIMING!

Som i alle slåsspill er det viktigere med timing enn å lære seg samtlige triks og kombinasjoner. Her et typisk eksempel på en som har planlagt riktig og en annen som snart får en uppercut på et veldig vondt sted.



LITEN OG STOR Storrelsen på karakterene i Virtua Fighter er maksimert ut. Dette gjør at de store kraftige mannlige karakterene ser ut som kolosser ved siden av de nette kvinnelige. Ikke at det har noe å si for styrkeforholdet.



FAKTA

INGEN ONLINE

For mange vil det være skuffende at man ikke kan spille Virtua Fighter 5 mot likesinnende online over hele verden. Dette er selvsagt skuffende, men har en teknisk forklaring. I denne typen spill handler alt om timing og i Virtua Fighter er dette viktigere enn noe annet spill i sjangeren. Faktisk helt ned til hundredeler. Derfor vil båndbredde og fall i netthastighet være avgjørende for kamper. Så får vi heller leve med det.

TIPS

SJEKK UT
Tekken 5 **8/10**
PS2

Det beste spillet i denne legendariske serien, og fantastisk grafikk til Playstation 2...

Utvalget av arkadehaller i min nåværende hjemby Oslo er skandaløst. Helt krise, faktisk. Derfor benytter jeg enhver anledning jeg har når jeg er utenlands til å oppsøke den gode stemningen som finnes i hallene. Bråkete, men sjarmerende, og det er alltid et spill jeg oppsøker først. Virtua Fighter. Endelig er min favorittserie fra arkadehallene tilbake, og det også på Playstation 3. Nå er det duket for bank til alle som tar utfordringen, Virtua Fighter lever nesten opp til alle forventningene.

La oss ta det tekniske først. Virtua Fighter 5 er en direkte oppfølger til Virtua Fighter 4. Det høres kanskje ut som en selvfølge, men poenget er at spillmekanikken er relativt uendret, til tross for både nye karakterer, angrep og kombinasjoner. Grafisk sett er Virtua Fighter 5 en perle, og både arenaene og karakterene ser fantastisk ut. Det er verdt å tilbringe noen timer i treningsdojoen bare for å se nøye på det lekke animasjonene.

Virtua Fighter 5 er bedre enn forgjengeren. Det føles bedre, bedre balansert og ikke minst ser det utrolig mye bedre ut. Logisk nok, men det er likevel et kvantesprang Sega har gjort. Selv om de datastyrte karakterene absolutt kan slå fra seg i Arcade og Quest-mode så handler nok en gang Virtua Fighter mest om å spille mot andre levende motstandere. Her er det

verdt å merke seg at en rekke av de nye triksene utføres med en litt annen timing enn tidligere, så noen treningsøkter må til før alt sitter.

De nye karakterene i Virtua Fighter 5 er meksikanske El Maze og et nytt kvinnelig bekjentskap Eileen. El Maze er wrestler, mens Eileen driver med en merkelig form for kampsport kalt kou-ken (ha meg unnskyldt alle kou-ken utøvere i Norge, men det ser utrolig tåpelig ut). Noen av de gamle karakterene har fått noen nye triks i ermet, men har man spilt tidligere spill, vil man raskt gjøre seg kjent med favorittkarakteren igjen. Uansett hvordan man

snur og vender på det handler Virtua Fighter om å spille mot andre. På grunn av tekniske årsaker finnes det ikke onlinetjenester (timing vs. lagproblematikk) og dermed bør du helst ha noen slåssglade venner. Helt alene i egen stue blir det litt for fort kjedelig.

Frøde Haugen

KARAKTER 8/10

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

LEKKERT OG SLAGKRAFTIG

■ Skarp og fin grafikk, godt balansert.

■ Ikke online



-COMMANDERS WANTED-

SAVE THE PLANET. FIGHT TERROR.

La ikke planeten gå til grunne. Knus The Brotherhood of NOD og deres egoistiske leting etter Tiberium. Meld deg til GDI tjeneste på GDI.EA.COM



Kommer 29. mars



eanorge.no



UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

En av de verste spillseriene til PSP debuterer til Playstation 3. Like ille...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SONY ONLINE ENTERTAINMENT** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **ROLLESPILL**

KJIP GRAFIKK

Grafikk er selvsagt ikke alt, men når det blir et iritasjonsmoment trekker det selvsagt ned. Det er imidlertid ikke det som er verst i Untold Legends: Dark Kingdom - her er det mye å rette på.



TIPS

SPILL HELLER
Titan Quest **8/10**
PS2

Nydelig spill som tilførte sjangeren en rekke spennende elementer.



FAKTA

DRAGON'S SHADE

De tre karakterene i spillet er alle medlemmer av elite-soldatgruppen Dragon's Shade. Kong Halaskar har alltid vært lojal mot folket, men nå har mørke krefter påvirket han. Kongen har nå selvsagt blitt ond, og da er det opp til deg og resten av Dragon's Shade å redde kongedømmet.

Jeg må ærlig innrømme det. Action-rollespill er noe av det morsomme jeg vet. Jeg aner ikke hvor mange timer jeg har brukt på Baldur's Gate: Dark Alliance-spillene eller Champions of Norrath, men alle har blitt spilt rundt flere ganger på de høyeste vanskelighetsgradene. Det er noe med den evige søken etter mer penger, høyere level og bedre våpen og utstyr, som driver meg fremover selv om ofte historien kan være i tynneste laget.

For spillene i denne sjangeren har ofte vært preget av litt tynne historier og repeterende gameplay, men jeg har storkost meg med huletrasking, monsterslakt og innsamling av alt som kan selges for en slant penger hos nærmeste kjøpmann. Det er noe med den enkle oppbyggingen som fenger, samtidig som man har rollespillelementer som driver det hele fremover. Denne typen spill får heller aldri de helt store anmeldelsene, men det er mange som er som meg og storkoser seg når det kommer noe nytt.

Nå er det spillet mange har ventet på her,



REPETERENDE KAMP Trykk på X eller firkant så fort du kan, kanskje trykk på begge to samtidig med jevne mellomrom. Det er fasiten, egentlig uansett hvilken karakter du velger.

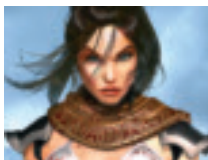
selv om mange selvsagt har vært skeptisk etter det fryktlige dårlige Untold Legends-spillene til PSP. Frykten har helt klart vært berettiget, og i Untold Legends: Dark Kingdom går det meste galt. Ganske overraskende egentlig for spillsystem og oppbygging er så og si identisk med spill som Dark Alliance og Champions of Norrath. Menysystem, itemdrops, kampsystem og kontrollene er som snytt ut av nesa på

disse. Man har riktignok noen flere kombinasjonsmuligheter i selve kamp-sekvensene, men man finner fort den knappen som funker best og holder seg til det. Spesielt Warrior-karakteren er fryktelig simpel og en pine å spille med.

Men hva er det egentlig som går mest galt med Untold Legends: Dark Kingdom. I første omgang ser det overhodet ikke bra. Grafikk er



LITE VARIASJON Selv om man skulle tro at de forskjellige nivåene bød på store forandringer i design og stemning, viser det seg raskt at dette ikke er tilfelle. Man blir gående i en evig tåke av repetisjon og gleden av å gjøre ferdig et nivå for å begynne på det neste forsvinner.



FAKTA

SONY ONLINE

Sony Online Entertainment står bak en rekke store rollespilltitler, men mest oppmerksomhet har de nok fått for Everquest-serien, PlanetSide og Star Wars Galaxies, på godt og vondt. Verdt å merke seg er at i Europa er det ikke Sony som gir ut Untold Legends: Dark Kingdom, men Electronic Arts.

ikke allverden, men vi forventer mer til Playstation 3. Blasse farger, kornete oppløsning og et grusomt kjedelig levedesign. I tillegg kan man også kun velge mellom tre ulike karakterer, og alle er ganske kjedelig, bortsett fra den nevnte Warrioren som er hinsides all kritikk i forhold til hvor billige løsninger utviklerne tror de skal slippe unns med.

Har du spilt en action-RPG tidligere kommer du umiddelbart til å føle deg hjemme. Dette er også det som er litt skummelt. Ved første øyekast ser det ut som et nytt spill vi som er glad i sjangeren kan like. Ikke la deg lure av en fem minutter test i en butikk, for det blir raskt ganske ille. Rollespillsystemet er overfladisk og klønete, til tross for at det ser kjent ut, og historien er så tynn at med mindre man spiller

gjennom alt i en økt så faller man helt ut. Det er ikke noe å gripe fatt i, det føles laget komplett uten kjærlighet for karakterene, og alle dialog virker fullstendig malplassert.

Alle som ikke er spesielt glad i action-RPG trekker ofte frem kampsekvensene som hovedpunkt. Statistiske, repeterende og uinteressante. Jeg har alltid vært uenig i dette, men i Untold Legends: Dark Kingdom er det faktisk et av de største problemene. Du er drittlei av å slåss kun etter par timer, og med antallet fiender som kommer på skjermen etterhvert blir det hele enda verre. Man kan lett spise kjøttkaker og drikke rødbrus mens man slåss og belønningen etter å ha drept en hel har med zombier, er en sår tomme og kanskje noe utstyr som ikke føles spesielt spennende heller.

Action-RPG skal være lettbeint underholdning med litt enklere løsninger enn i ordentlige rollespill, og er definitivt ikke noe for alle. Problemet med Untold Legends: Dark Kingdom er at det oser av halvferdige løsninger, slik at det faktisk ikke er noe for noen!

Frode Haugen

KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 7/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 5/10

UFERDIG OG KJEDELIG

■ Du MÅ ikke spille det.

■ Uinteressante karakterer, overfladisk, dårlig kampsystem.



NY VALUTA Gjennom å bruke essence i lagringsportalene kan man skaffe seg nytt utstyr og forbedringer til våpen.

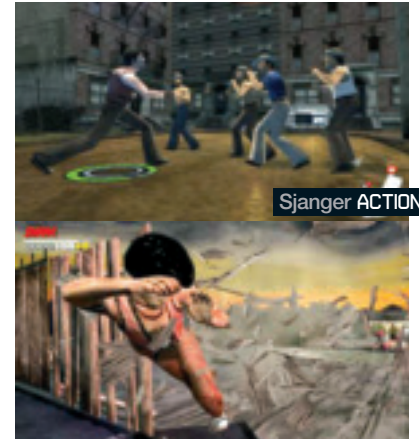
THE WARRIORS

En grei konvertering av et greit spill...

Platform **PSP** Utvikler **ROCKSTAR** LEEDS

Utgiver **ROCKSTAR** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1**

Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **18+**



Sjanger ACTION

Ser du på deg selv som en god person? En som hjelper gamle damer på glattisen en vinterdag.

Her er din sjanse til å glemme alt det.

Velkommen til gata og til The Warriors. Året er 1979 og det er ryktet ditt som står på spill. Du må bli den tøffeste gutten i gata..

Om det blir voldelig? Selve opplæringsdelen i spillet består av å banke opp fyllicker som stiller opp frivillig for gratis sprit. For i The Warriors er du en gatekriker med alt det innebærer. Du starter spillet som et helt vanlig gjengmedlem, og det du har til rådighet i ditt arsenal er muligheten til å slå og sparke motstanderen mens han står oppreist og muligheten til å bruke grovere slag og spark mens han ligger, samt anledningen til å gå inn i en sinnamodus. Sjarmerende. Angrepsstypene i sinnamodusen kan minne litt om de du sneik deg til å se på film sammen med kompiser når du ikke var gammel nok til det og merka at du kanskje hadde gjort smartere ting når du senere samme kveld gikk hjemover alene. Ikke akkurat klaps på lanken med andre ord.

Rockstar viser her et spill som ikke er alene i sin sjanger, men som spiller en del på det å skape reaksjoner hos spilleren (de av oss som ennå er moralsk intakte etter GTA i hvert fall). Og det gjør de bra. The Warriors gir spilleren en følelse av å være den verste gutten i gata, og selveste kongen på haugen når ting går som de skal.

The Warriors PSP er en konvertering av PS2 spillet som kom ut i 2005, som igjen er basert på en kultfilm fra 1979 med samme navn. Konseptet er ikke nytt med andre ord, men det fungerer fortsatt. Så har du enda ikke prøvd spillet og synes det høres litt usikkert ut? Glimrende. Du får tægge med sprayboks også. Masse!

Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 7/10

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

KUL LOMMEACTION

■ En god konvertering, kul action, kul holdning

■ Virker litt hodeløst av og til



VIRTUA TENNIS 3

Tidenes tennisspill er tilbake!

Plattform **XBOX 360, PLAYSTATION 3** Utvikler **SUMO DIGITAL** Utgivere **SEGA** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

Merkelig nok har jeg aldri testet tidligere Virtua Tennis spill. Ja, jeg vet at det er litt flaut, men denne serien snek seg pent under min radar. I ettertid har jeg blitt fortalt tårevåte historier om disse spillenes legendariske gameplay, og bare nikket med, for ikke å avsløre min mangelfulle bakgrunn.

Virtua Tennis-serien har sitt utspring fra arkadehaller på slutten av nittitallet. Eplet har definitivt ikke falt langt fra stammen denne gangen heller. Vanskelighetsgraden er lav, og spillfølelsen vanedannende. Er du rutinert innenfor sjangeren vil du nok derimot kjapt jekke opp vanskelighetsnivået et par hakk, før du møter nevneverdig motstand.

Det er mest naturlige å sammenlikne Virtua Tennis 3 med Top Spin-serien, og kanskje også det utmerkede bordtennisspillet Table Tennis til Xbox 360. Rent gameplaymessig ender Virtua Tennis 3 opp som en litt blandet opplevelse. Der du i Table Tennis hele tiden fikk god respons på skru og ballspinn, er det vanskeligere å spore tilsvarende feedback i Virtua Tennis 3. Det føles rett og slett som om det er mer vilkårlig hvilke av de fire aktivitetstknappene du trykker på, med unntak



FAKTA

TENNISHELTER

Vi i GR er store tennissfans. Vi gidder ikke se det på tv, det er kjedelig, men vi utfordrer hverandre stadig til kamper. Haugen som er gammel tennisspiller vinner alltid, men Carl Thomas "Bjørn Borg" Aarum har en fin backhand og Kristian "Lendl" server som en gud.

av lobbetasten. Misforstå meg rett her; gameplayet er langt over pari, men det er ikke til å komme bort i fra at respons på tilslag og skru har blitt gjort bedre i andre titler.

Sega har virkelig pakket inn spillet med glitter og glanspapir. Virtua Tennis 3 er som seg hør og bør et av de første spillene som støtter 1080p oppløsning, både til Playstation 3 og Xbox 360. Ikke det at man merker enorm forskjell mellom 720p og 1080p, men hvis du skulle finne på å gå tilbake til Dreamcast-utgaven, vil du nok se at spillserien har røtter tilbake til slutten av forrige århundre. Animasjonene er absolutt noe av det beste jeg har sett, og det samme gjelder utseende på utøverne. Spillerne ser fremdeles ut som om de er støpt i flytende voks, men problemet er langt

mindre fremtredende enn de var før. Grafikken har faktisk blitt så detaljert at skjegg og annet kroppshår kommer til syne. Fascinerende.

Vel og bra med synlige kroppshår, men hadde det ikke vært bedre å implementere onlinespilling i stedet? Alle Xbox 360-eiere kan selvfølgelig meske seg med flerspillermulighet over Xbox Live, men alle de som har lagt seks laken på bordet for å få tak i en Playstation 3, kan se langt etter onlinespilling. Dette er trist, og trekker ned helhetsinntrykket et par hakk.

Er du derimot ikke like sugen på å tape anseelse på nett, kan du trygt gå til anskaffelse av Virtua Tennis 3 også til Playstation 3.

Mens vi venter på et nytt Top Spin er dette utvilsomt det beste alternativet som finnes. Det er likevel ikke å stikke under en stol at vi helt klart gir en ekstra prikk på karakterskalaen til den versjonen med onlinestøtte.

_Joachim Gresslien

KARAKTER 7/10

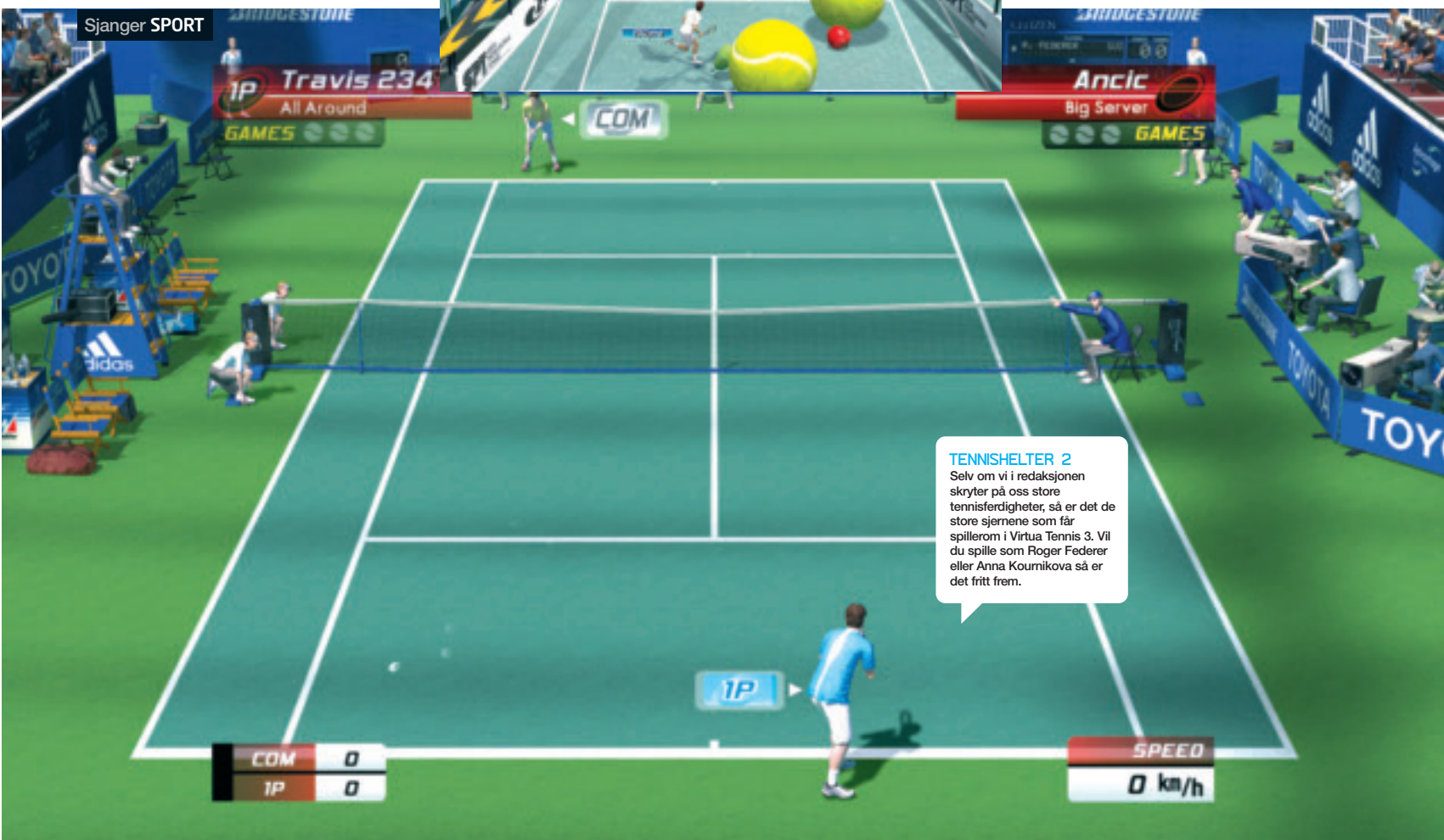
Grafikk 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

TOPP TENNISMORE

⚡ Lett å plukke opp, vanedannende. Ren spillunderholdning.

⚡ Onlinespilling er utelatt på Playstation 3

Sjanger **SPORT**



TENNISHELTER 2

Selv om vi i redaksjonen skryter på oss store tennisferdigheter, så er det de store sjernene som får spillerom i Virtua Tennis 3. Vil du spille som Roger Federer eller Anna Kournikova så er det fritt frem.

GHOST RIDER

THE VIDEO GAME

2K

His soul locked in perpetual servitude, Johnny Blaze lights up the night skies as his alter ego, the Ghost Rider.

But now he must protect others from experiencing his hell on earth.

And bring the demon fires of hell to villains like Blackheart, Vengeance and Scarecrow...

To protect the life-and soul-of his love, Roxanne.

PLAY THE EXCLUSIVE ALL-NEW STORY

- All-new story from comic masterminds, Garth Ennis and Jimmy Palimiotti.
- Deadly combat with Marvel arch-nemeses-on foot or on the Hellcycle.
- Loads of unlockables including classic Ghost Rider comics, "making of" footage and more.
- Wireless multiplayer motorcycle deathmatch for up to four players on PSP®(PlayStation®Portable) system.



PlayStation 2



PlayStation Portable

COLUMBIA
PICTURES

MARVEL™

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



Marvel, Ghost Rider the character, and the distinctive likeness(es) thereof is/are trademarks of Marvel Characters, Inc. and is/are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, "PlayStation", "PSP" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).



Sjanger ACTION

LANSEING FOR
PS3
23 MARS 2007

CALL OF DUTY 3

Playstation 3-versjonen lider av en del dumme problemer

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **TREYARCH** Utgiver **ACTIVISION** Utgis 23. MARS Antall spillere 1-16
Testet versjon PAL Anb. alder 16+

At Call of Duty 3 skulle være dårligere til Playstation 3 enn til Xbox 360 hadde jeg aldri trodd. Sonys nye maskin er tross alt mer kraftfull enn Microsofts 14 måneder gamle konsoll. Men slik er det, dessverre. Foruten det faktumet at det rent spillmekaniske (og historien) i seg selv er identisk, er det meste av den tekniske delen dårligere i denne versjonen. Grafikken er ikke like fin, inneholder ujevne kanter på polygonobjektene og en del teksturproblemer. I tillegg er også skjermoppdateringen betydelig mer ujevn, det er flere problemer med de datastyrte medhjelperne og olinedelen er ikke like heldekkende som i Xbox 360-spillet. Spesielt med at det ikke går an å kommunisere

via headset. Med det sagt er spillet veldig stabilt og Call of Duty 3 til Playstation 3 er fortsatt et bra spill som er verdt et kjøp. Selv om det ikke er like bra som den superbe Xbox 360- versjonen... Det er i grunnen ganske overraskende, for det skal vel ikke så mye til for å konvertere et såpass bra spill til en såpass bra maskin?

Petter Hegevall

KARAKTER 7/10

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

EN KJØPERE VERSJON

■ Heflig krigføring

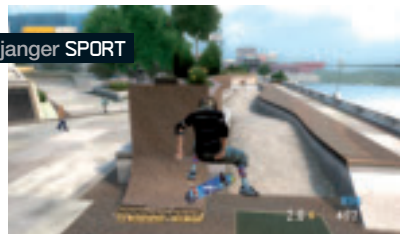
■ Ujevn grafikk og problemer med A.I.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Tony Hawk's PS3-debut savner onlinedel...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **NEVERSOFT**
Utgiver **ACTIVISION** Utgis 23. MARS Antall spillere 1-2
Testet versjon PAL Anb. alder 12+

Sjanger SPORT



LEKKERT Grafikken i Tony Hawk's Project 8 er ujevn. Miljøene er store og pent lyssatt mens mengden detaljer er merkelig og karakterene litt vel enkle utformet.

Playstation 3-versjonen av Tony Hawk's Project 8 lider av alle de svakhetene som vi pekte på i vår omtale av Xbox 360-spillet, men savner denne versjonens absolutt triumfkort; nemlig onlinedelen.

Dette gjør at jeg har vanskelig å forstå hvorfor vi skal anbefale et skateboardspill som ikke bare inneholder et ensformig og delvis slapp karrieredel men også savner den beste delen av spillet. Det blir dermed bare en svak sekser til Tony Hawk's Project 8, hvor merkelig det enn må høres ut. Neversoft har vært late og for å være et nytt spill til verdens akkurat nå mest kraftfulle spillmaskin er dette middelmådig.

Petter Hegevall

KARAKTER 6/10

Grafikk 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 4/10

HALVGOD SKATING

■ Store og pene miljøer.

■ Savner onlinedel og slapp karrieredel.

NEED FOR SPEED: CARBON

EA har akkurat som Activision vært late med sitt konverteringsarbeid...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis 23. MARS Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. alder 3

Sjanger RACING

LANSEING FOR
PS3
23 MARS 2007



SUING! Gyro-funksjonen i Playstation 3-håndkontrollen "Sixaxis" brukes i Carbon for å kunne ta de aller skarpeste svingene. En ganske meningsløs funksjon...

Jeg vil ikke framstå som en sur person (selv om jeg er akkurat det i perioder) men mangfoldet av Playstation 3-konverteringer blant annet fra EA og Activision er slappe og karakterene blir derfor lavere enn hva Xbox 360-versjonene av samme spill ble belønnet med i fjor høst. Call of Duty 3 og Tony Hawk's Project 8 er to gode eksempler. Need for Speed: Carbon et annet.

I grunnen er det selvsagt samme spill. Bensinduffende byracing om natten med en bra miks av enkel bilfysikk, store hastigheter og sint politi. Spillet preges av en ganske omfattende historie som kretser rundt samme stille person som i Need for Speed: Most Wanted og som nå tar seg inn til Palmont City for å vinne tilbake penger og respekt. Respekten oppnår man med å vinne konkurranser og hver gang man har vunnet de fleste løpene i hver bydel, overtar man



FAKTA

IT'S DA CREW

Gjengen man knytter seg til i Carbon består av en sjenert supersjåfør samt en sprek japansk jente som elsker bilmekking. Med en av disse ved ens side under konkurransene kan man med et enkelt knappetrykk instruere de til å blokkere for konkurrentenes biler, få de til å lete opp snarveier eller å mække om på bilen slik at den utnytter lystgasssystemet bedre. Det er ikke så dumt!

kontrollen over den. Så langt er har Playstation 3-spillet samme underholdende effekt som Xbox 360-versjonen.

Forskjellen handler heller om det grafiske som også er tilfellet med Call of Duty 3. Need for Speed: Carbon til Playstation 3 flyter ikke like fint og inneholder litt dårligere bildeffekter. Grafikken lider også av dårlig kantutjevning som drar ned karakteren et lite hakk, men stadig et spill som er verdt en titt om du liker sjangeren.

Petter Hegevall

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 6/10

LAT KONVERTERING

■ Heflige løp med stor fart.

■ Ujevn grafisk overflate som ikke flyter godt nok.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Vi har testet oppfølgeren til et av de dårligste racingspillene til Xbox 360, og er ikke imponert

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **PSEUDO INTERACTIVE** Utgiver **SEGA** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-8 (ONLINE)** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Som spillkritiker håper man at en spillutvikler skal høre på den kritikken de får. Spesielt om det er en enig verdenspresse som sier eksakt det samme, klager på de samme tingene. Studioet bak Full Auto og Full Auto 2: Battlelines har ikke lært noen ting av alle feilene de gjorde i det første spillet og dermed gjorde de alle en gang til. Dette føles mer enn dumt.

Jeg likte virkelig ikke det første Full Auto (Xbox 360), og hadde vel egentlig ingen som helst forventninger til Full Auto 2: Battlelines. Jeg ble heller advart over hvor dårlig dette var når jeg kjørte omkring på Pseudo Interactives spøkelsesgater med en av spillets pansrede biler. Full Auto 2: Battlelines byr på to nyheter. De ulike konkurransene drives fremover av et ganske tappert forsøk på å bakte inn en historie i et racingspill. Den andre nyheten er den nye

spilldelen kalt "Arena Mode" der man samles i en gruppe for etter beste måte å ødelegge hverandres biler så kjøpt som mulig.

Ellers er Full Auto 2: Battlelines samme spill som sin forgjenger, kaotisk byracing inklusive våpen. Fylt til randen med hektisk kjøring og racingsjangerens dårligste bilfysikk. Alt er dårlig i Full Auto 2: Battlelines - dessverre. Kjørefølelsen er forferdelig, bilene veier fortsatt ingenting og det føles alt for ofte ut som om man flyr et par centimeter overfor veien. Forsøk på å bli god i Full Auto 2 er meningsløs ettersom de ofte flagrer omkring etter eget ønske. Man oppmuntres å bruke håndbremsen for å kunne slædde bedre i svingene, men det skaper bare forvirring. Våpnene er håpløse og selv om det er mulig å låse opp flere våpenalternativer er denne delen av Full Auto 2: Battlelines like dårlig som selve bilkjøringen.



FAKTA

GROM MUSIKK

Den beste delen av Full Auto 2: Battlelines og den eneste årsaken til hvorfor Petter ikke satte en lavere karakter er musikken i spillet som faktisk er veldig heftig. Eller hva sier du til Symphony of Destruction med Megadeth, Colossal med Wolfmother, Take It Away med The Used og The Hardest Part med Stretch Arm Strong. Superb musikk å høre på med andre ord.

I tillegg kommer triste baner og et veldig ensformig karrieredel. Onlinedelen er litt bedre denne gangen og spillet renderes i maksoppløsning (1080p) som drar opp karakteren et hakk. Men dette er fortsatt underkjent. Utvikleren ser vel selv at dette spillet har flere store problemer, så om Pseudo har planer for et Full Auto 3 råder jeg dem til å høre på kritikken denne gangen. Please. Pretty please. With sugar on top.

Petter Hegevall

KARAKTER 4/10

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

TRIST ARCADE-RACING

- Heftig musikk og brukbar onlinedel
- Dårlig kjørefølelse og ensformig karrieredel



Sjanger **RACING**



GRAFIKK Akkurat som Ridge Racer 7 renderes Full Auto 2 i 1920x1080p som selvsagt fremkaller kraftig sikling. Bildeoppdateringen er også bedre og mer stabil enn i det foregående spillet.

Sjanger **ACTION**



LANSEING FOR
PS3
23 MARS 2007

FLY FLY Blazing Angels er stort sett det samme spillet det var til Xbox 360, men med noen justeringer her og der. Det mest interessante er den nye gyro-kontrollen. Vanskelig men goy.



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Resirkulert flykrig

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Utgis **23. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

Blazing Angels ble lansert til Xbox 360 i fjor, og nå får det sin debut til lanseringen av Playstation 3. Har det skjedd noe særlig i mellomtiden?

Egentlig ikke, og spillet ser faktisk bedre ut på Xbox 360 enn på Playstation 3. Det som imidlertid er mer interessant er de nye kontrollene og det åpner for moro og frustrasjon. PS3 har en bevegelsessensor i kontrollen, og dette benyttes til det fulle i denne utgaven av Blazing Angels.

Når jeg anmeldte Xbox 360-versjonen trakk jeg ned karakteren på grunn av den grusomme dialogen i spillet. Alle kommentarene var så stereotype at man fikk vondt i hele seg. Jeg tviler på at utviklerne har lest min anmeldelse, men det er tydelig at flere har gjort de oppmerksom på det.

Blazing Angels er et ganske ganske streit flyspill, selvsagt basert på 2. verdenskrig. Er det på tide å gjøre noe annet? Vi har både

Korea, Vietnam, Irak 1 og Irak 2, og snart Iran å ta av. Og i disse krigene er det også fetere fly du kan ta kontroll over.

Ok, usaklighetene til side. Har du spilt Blazing Angels til Xbox 360 vil du faktisk få en helt ny opplevelse. Online fungerer det ikke på PS3, i motsetning til via Xbox Live, men kontrollen er faktisk ganske moro. Det er ikke mange av de nye PS3-titlene som klarer å ta i bruk tilt-funksjonen, men her fungerer det faktisk ganske bra. Bare vær forberedt på å bli sjøsyk. Nok en halvveis tittel til PS3-lanseringen.

Frode Haugen

KARAKTER 6/10

Grafikk 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 5/10

MORO KONTROLL-GIMMICK

- Artige kontroller, varierte oppdrag
- Lite nytt, sett det for

PC

COMMAND & CONQUER

Sjekk dvdhuset.no
for knallpris!

Release 29.03.07!

COMMAND & CONQUER

T I B E R I U M W A R S

Den etterlengtede oppfølgeren til
et av tidenes beste strategispill!

Til Xbox360 og PC

dvdhuset.no

- din spillbutikk på nett!

RESISTANCE

FALL OF MAN

Et av årets mest lovende PS3 titler!

Bli dette Playstations svar på
Gears of war ?



Sjekk dvdhuset.no
for knallpris!

Release 23.03.07!

www.dvdhuset.no

SPILL TIL UNDER 200 KRONER

www.
play
.no



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

KONKURRENCE

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR
www.gamereactor.se

300 KONKURRENCE

Hvordan vinne PSP-spill, heftige t-skjorter, lærarbånd fra den kommende storfilmen 300 samt bøker fra Serieverket.no? Svar rett på disse tre "enkle" spørsmålene nedenfor og du er med i trekningen av überfete premier som sponses av Sandrew Metronome og Serieverket.no!

1 Hvem har regien for filmen 300?

1: Zack Snyder X: Gerard Butler 2: Frank Miller

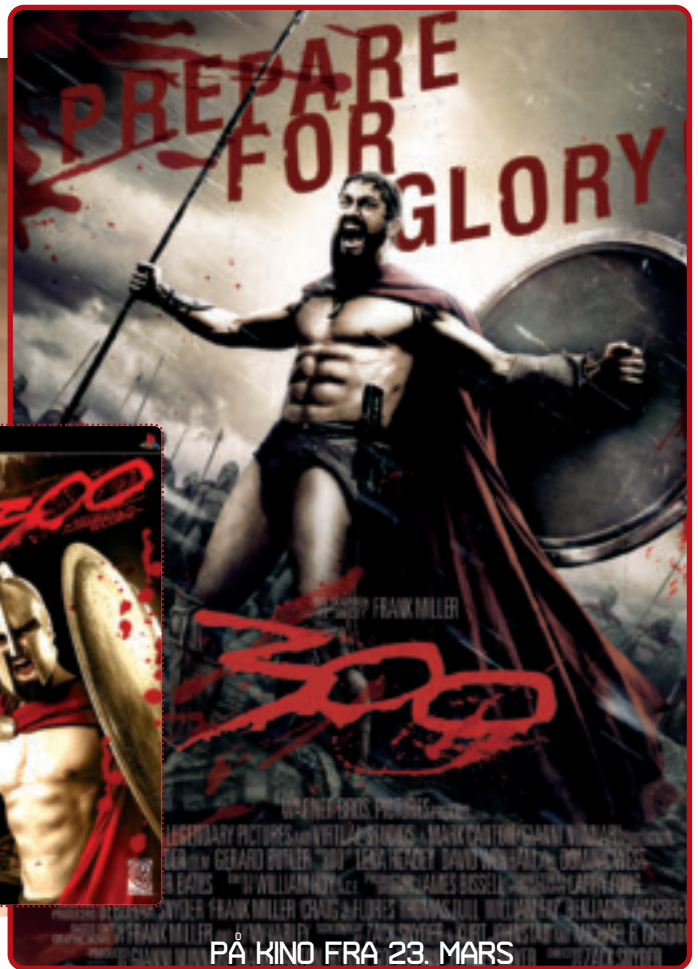
2 Når finner handlingen sted?

1: 380 f.kr. X: 480 f.kr. 2: 580 f.kr.

3 Når har filmen premiere?

1: 3. mars X: 13. mars 2: 23. mars

Skriv ned rett svaralternativ, merk ditt brev eller mail med "300" og send det til bernt.sandnes@gamereactor.no eller til: Gamereactor Norge, Rishaugen Øst, 7760 SNÅSA.



PÅ KINO FRA 23. MARS



STOR KONKURRENCE SUPREME COMMANDER

Hva sier du til å vinne en versjon av det megafete strategispillet Supreme Commander som Frode ga hele 9/10? Svar rett på disse spørsmålene og du kan stikke av med et eksemplar av spillet fra THQ.

1 Hvilken sjanger har Supreme Commander?

1: Actionspill X: Strategispill 2: Eventyrspill

2 Hva heter mannen bak spillet?

1: Chris Taylor X: Sid Meier 2: Takahiro Murakami

3 Hvilket annet kjent spill har han utviklet?

1: Command & Conquer X: Empire Earth 2: Total Annihilation

Skriv ned rett svaralternativ, merk ditt brev eller mail med "SUPREME COMMANDER" og send det til bernt.sandnes@gamereactor.no eller til: Gamereactor Norge, Rishaugen Øst, 7760 SNÅSA.

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



THE BEST SUBMARINE GAME SERIES EVER

SILENT HUNTER 4

★ WOLVES OF THE PACIFIC ★



COMMAND US SUB CLASSES : TAMBOR, P-CLASS, S-CLASS, SALMON, GATO AND BALAO.



HUNT, HIDE AND KILL IN NAVAL BATTLES OF EPIC PROPORTIONS.



INNOVATIVE CREW EXPERIENCE:
EARN UPGRADES AND EXPERIENCE TO GUIDE THE
EVOLUTION PATH OF CREWMEMBERS.



ONLINE CO-OP AND ADVERSARIAL MODE.
JOIN FORCES WITH UP TO 8 FRIENDS ONLINE.



AVAILABLE END MARCH 2007

★ WWW.SILENTHUNTER4.COM ★



UBISOFT

VIL
DU DISKUTERE?
**MUSIKK
FORUM**
www.gamereactor.no/forum



MÅNEDENS FOKUS

BORTESEIER

Fall Out Boy ignorerer fallhøyden og kliner til!

Fall Out Boy INFINITY ON HIGH

Sjanger **PUNK**
Tekst DAVID SHOULY

Allerede fra åpningssporet 'Thriller' signaliserer Fall Out Boy at de har store planer for fremtiden. Signingsferden er i gang, USA er allerede frelst, nå ligger Europa og Norge for deres føtter. I og med at de nå er signet på Def Jam er det selveste Jay-Z som introduserer den første låten. Her starter Chicago-bandet sin seiersgang som så å si varer gjennom hele albumet.

Hvis du skulle være vel bevandret i universet til animasjonsfamilien Simpsons vil du kanskje dra kjensel på bandets navn. Figuren Radioactive Man i The Simpsons har nemlig en kompanjong som går under superheltnavnet Fallout Boy. En populærkulturell referanse der med andre ord noe som også kjennetegner mye av det bandet gjør. Trekker referanser

til kjente og kjære ting, og ikke minst kule fenomener. Men tilbake til musikken. Dette er deres fjerde album og de fortsetter i musikkgenren som de selv sier, noe ironisk, er rettet mot identitetsøkende ungdommer – men hvorfor treffer den så mange andre?

Fall Out Boy bruker mye humor i sine tekster, og dette sammen med ordspill du kun drømmer om å lire av deg i hyggelige lag fungerer godt i samspill med up-tempo produksjonen. I tillegg fortsetter de med å lage absurd lange låttitler, der i blant: I'm Like A Lawyer With The Way I'm Always Trying To Get You Off (Me & You). Den første singlen 'This Ain't A Scene, It's An Arms Race' har gått sin seiersgang på hitlistene rundt om i Europa de siste ukene. Likevel er det fortsatt et stykke igjen til den maktposisjonen de besitter over dammen, der teller de ikke listeplasser, men antall

millioner solgt album.

Jeg nevnte tidligere at Fall Out Boy har kommet seg over til Def Jam Records. Punkrock og hip-hop er i utgangspunktet to motpoler, men vi har sett flere tilfeller der de går sammen hånd i hånd. På Infinity On High har bandet fått med seg den meriterte produsenten Babyface, et vellykket trekk som hjelper å binde de to musikkgenrene sammen.

Fall Out Boy finner ikke opp brød i skiver på Infinity On High, men leverer en pakke som er såpass sjarmerende at vi ønsker de velkommen i selskapet som allerede huser My Chemical Romance og Panic! at the Disco. Spørsmålet er hvem av de som vil leve lengst, jeg setter pengene mine på Fall Out Boy, men krever retten til å være etterpåklok. Bandet beviser at de klarer seg utmerket uten hjemmebanefordelen. **8/10**



The Shins WINCING THE NIGHT AWAY

Sjanger **POP**
Tekst DAVID SHOULY

The Shins har tidligere levert flyelsmyk popmusikk som burde blitt skrevet ut på blåresept. Det er dermed ikke rart at forventningene står i taket når de igjen entrer platemarkedet med 'Wincing The Night Away'. Innledningsvis innfrir James Mercer og resten av kompaniet, åpningssporet 'Sleeping Lessons' er trollbindene og kan helt sikkert brukes i søvnterapi. Andre høydepunkter som får musikkfibrene i kroppen til å glede seg er den sårbare 'Phantom Limb' og ikke minst fengende 'Australia'. Kombinasjonen mellom kass gitar, tangenter og electronica er tydeligvis The Shins "hemmelige" oppskrift. Det levner liten tvil om at det fungerer og alle hjerter gleder seg.

På toppen av formkurven produserer The Shins indiepop uten sidestykke, men et par sleivspark fellr 'Wincing The Night Away' fra topplasseringen. Ser vi bort fra de små minusene havner vi langt opp på skalaen, natten forsvinner fort med The Shins i platespilleren. **8/10**



Sondre Lerche PHANTOM PUNCH

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOULY

Jeg var på ingen måte positiv til Sondre Lerches jazzprosjekt 'Duper Sessions'. Det var spennende og nyskapende, men på ingen måte den Lerche som trollbandt den norske musikkbransjen et par år tilbake. Med Phantom Punch leker han mer mellom rock og pop, noe som er hans rette element. Gitarrieffene og de catchy melodiene er igjen i sentrum. Dermed er rammene på det tredje albumet til Bergens fremste eksportartikkel satt ut i livet. Singlen 'Say It All' og tittelsporet 'Phantom Punch' legger lista høyt for resten av albumet. Dessverre klarer ikke Lerche å fylle ut alle hjørnene i rammeverket. Selv om han til tider rocker sammen med The Faces Down og lirer av seg strålende tekster sitter jeg igjen med et litt ambivalent inntrykk.

Sondre Lerche har absolutt tatt et steg i riktig retning på den karrieresettende tredjeplata, og han beviser at vi fortsatt må regne med han i fremtiden. Phantom Punch er ingen knockout, men holder matchen igjen. **6/10**



Mika LIFE IN CARTOON MOTION

Sjanger **POP**
Tekst DAVID SHOULY

"I tried to be like Grace Kelly/But all her looks were too sad/So I tried a little Freddie". Bridgen på Mikas singel 'Grace Kelly' skaper en fin illustrasjon på hvor lydbildet befinner seg på Life in Cartoon Motion – et sted mellom det absurde og geniale.

Mika som har røtter i Beirut, men som bor i London debuterer med et album det er vanskelig å ikke trekke på smilebåndet av. Her får du falsett ala Freddie Mercury og homodisko med en touch av Village People. Parallellen kan også trekkes til dagsaktuelle Scissor Sisters, men der sakseklubben flørter mest med disko og stormannsgalskap vender Mika neset mot pop- og rockelementer. Et valg han kan tjene gode penger på i fremtiden. Det er flere potensielle hits på Life in Cartoon Motion, men det er vanskelig å finne en rød tråd i all galskapen. Han er definitivt ikke Grace Kelly, men et musikalsk uromoment fra start til slutt. Britene kan med tiden få en utfordrer til pop-tronen, og det passer utmerket i og med at Robbie er på en aldri så liten 'ferie'. **5/10**



Timbuktu OBEROENDEFRAMKALLANDE

Sjanger **HIP HOP**
Tekst DAVID SHOULY

Timbuktu fortjener mer ros enn de fleste artister innenfor det skandinaviske hiphop-miljøet. Det er nemlig få som har fremstått like karismatisk og innovativ som Skåne-rapperen Jason Diakité. Tittelen på hans nye album vekker vel ikke så mye annet enn nysgjerrigheten, for spørsmålet er jo vitterlig hvordan det ligger i forhold til 2005-utgivelsen 'Alle vill till himmelen men ingen vill dø'. Jeg kan avsløre med en gang at det er her nettopp her nivået ligger, det er fortsatt noen knallhiter igjen før vi får et nytt 'The Båtten is Nådd' (2003).

De første tonene vi ble servert fra Timbuktu gav han en slags kultstatus som senere har blitt formet etter mainstream-publikummets ønsker. Svensken ble allemannseie etter superalbumet 'The Båtten is Nådd', ironisk nok er det denne "bunnutgivelsen" som er hans karrieremessige høydepunkt. 'OberoendeFramkallande' kan skille med et par gode låter, men ellers er dette Timbuktu på det jevne. Kun trygghetsframkallende fra den joviale og hyggelige svensken. **6/10**

PETTER SOLBERG

Rally



Mobile
edition



**Verdens råeste
mobilspill!**

Send PETTER til 2140

**Gratis spill til din mobil:
Online turneringer, pokermodus og
utfordringer. Fete premier!**

“Helt værst!”

www.hoocha.net





MÅNEDENS FOKUS

MAFIOSO

Tony Sopranos siste stikk!

The Sopranos: Sesong 6 Del 1

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Det er dessverre tid for det avsluttende kapitelet i den episke serien Sopranos. Vår mann og gangsterhelt Tony Soprano teller på knappene og de siste løse trådene skal nøstes sammen. Både kritikere og publikum har lagt sin elsk på serien der vi følger mafiabossens liv. Serien har tatt med seg priser fra flere bransjetreff og øverst på lista over høye prestasjoner henger nok Emmy og Golden Globe trofeene. Oppskriften på suksessen har støttet seg på den raske handlingen, de toffe konfliktene og det gode manuset. Dessuten er det selvfølgelig fascinerende å følge mafiaens overhode sjonglere familien og "familien".

I Sesong 6 møter Tony Soprano nye utfordringer på alle fronter, han er bokstavelig talt i skuddlinjen samtidig som hans familie drar han i alle retninger. Problemene på hjemme-fronten kommer som en følge av hans gjenforening med kona Carmela og barnas pubertale metamorfose. De befinner seg nemlig på det ustabile stadiet mellom ung og voksen. Familiedrama er ikke helt hva du forventer av en runde med Sopranos i dvd-spillere, men som du sikkert skjønner så er ikke dette New Jersey versjonen av Venner og Fiender.

På gangsterfronten er det flere variable som gjør Tony og Co ekstra stive i ansiktet. Først og fremst sitter Johnny Sack bak glitteret, og det er i seg selv dårlige nyheter. Dette skjer samtidig som de rivaliserende gjengene lukter på New Jersey gjengens

territorie. Sist, men ikke minst viser det seg at myndighetene har startet å luske i buksene. De har tilsynelatende endelig funnet harde beviser på den lysskye virksomheten som foregår i kulissene. Kort oppsummert beveger Tony Soprano på tynn is, ikke som i tynn italiensk pizzabunn, men som i løvtynn. Som du kanskje har fått med deg har Tony et par ekstra kilo i bagasjen og isen kan sprekke når som helst.

Sesong 6 Del 1 er ikke høydepunktet i serien, i og med at mye av spenningen knytter seg til at det hele snart skal avsluttes. Det er ikke det at sjarmen eller intrigene er borte, men det er noe ved helhetsinntrykket som skurer. Mafiadrama er alltid spennende, men det er liten tvil om at The Sopranos har levert bedre ved andre anledninger. **7/18**



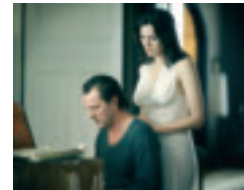
You, Me and Dupree

Sjanger **HOMEDE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Du har funnet kvinnen i ditt liv, samtidig som alle problemene som kommer din vei kun virker som bagateller. Det som starter som en vennetjeneste utvikler seg til å bli din største tabbe. Kakerlakker og baderomsrute er hjertelig velkomne i forhold til husgjesten Randy Dupree.

You, Me and Dupree tar for seg klassisk midtlivskrise-problematikk med Owen Wilson i sentrum. Dette er en rolle han nærmest perfektionerte i Wedding Crashers, en bedrift han ikke klarer å gjøre igjen. Rollelisten i komedien er ikke til å kimse av, foruten nevnte Owen Wilson dukker Kate Hudson, Michael Douglas og Matt Dillon opp i mer eller mindre greie karaktertolkninger.

Dette er komedie av det sukkersøte slaget, selv om Randy er alt annet enn søt. Et litt haltende og langdrygt midtparti, noen morsomme episoder og en touch av feel-good vibber. Gjesteferien viser seg å ikke være den beste formen for gavmildhet. Ikke halvgærent, men likevel et stykke bak Me, Myself and Irene, og da er vel det meste sagt. **6/18**

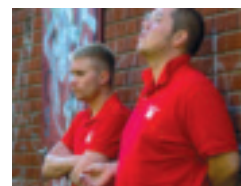


De Andres Liv

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Das Leben Der Anderen er originaltittelen på dette tyske dramaet som skildrer en historie fra virkeligheten. Stilen er dyster og hovedpersonen er en av Stasi, ministeriet for statssikkerhet, sine mest betrodde menn. Gerd Wiesler er en ulv i fåreklær som kan alt om spionasje, avhøring og ikke minste følelsesløshet. Det viser seg nemlig at mangel på empati er en av de viktigste egenskapene i et spill der ingen kan føle seg trygge. Stålkontroll er fin betegnelse på både DDR regime og regidebutanten Florian Henckel von Donnersmark. Denne filmatiseringen står det respekt av og den ble belønnet med Oscar.

De Andres Liv kryper under huden på det sosialistiske enhetspartiet bakmenn og dets motstandere. Filmen preges av en siterende spenning, du har aldri hjerte i halsen eller maksipuls, men historien innehar et driv av den sjelden sorten. Sluttpartiet i filmen er briljant og det fungerer på mange måter som en belønning for at du har tatt deg tid til litt annerledes filmopplevelse. **8/18**



Sønner

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Sønner kaster seg på trenden der feel-good er byttet ut med avsky og tabuer. Det høres kanskje dramatisk ut, men i realitet fungerer norsk films helomvending mye bedre på lærretet. Uansett, det beste med Sønner er hovedrolleinnnehaveren Nils Jørgen Kaalstad. Han er passe kynisk, likegyldig og en tanke omtensksom. Rett og slett en troverdig karakter.

Sønner starter for alvor idet det dukker opp en gammel kjennning i den lokale svømmehallen. Gjensynet tenner et voldsomt raseri i hovedpersonen, dermed er historien i gang. Gamle arr rippes opp og nye vennskap blomster i på jakten den manipulerende "grisen" spilt av Henrik Mestad. Norsk film som retter kamera-linsene mot pedofili er ikke hverdagskost, men Sønner drar det hele i land ved hjelp av sterke karakterer og dramatiske vendinger.

Jeg sitter til slutt igjen med noen ubesvarte spørsmål og en tom følelse i magen, Sønner er absolutt ikke en søndagstur i parken. **7/18**



The Office Sesong 2

Sjanger **HOMEDE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Vi snakker sesong to av The Office den amerikanske versjonen. Stilen og konseptet er den samme som i originalen, vi befinner oss i et lite kontorlandskap i en enda mindre bedrift der sjefen tror han er sjef på absolutt alle områder. I den britiske utgaven styrer David Brent skuta, mens i USA er det Michael Scott som sitter ved roret. Han spilles av ingen ringere enn Steve Carell og mangler om mulig enda mer selvinnsikt enn David Brent. Michael Scott er selve prakteksempelet på en sjel uten sosiale antenner, og de få gangene det ser ut som han er fornuftig er han naturlig nok ironisk.

Som sagt er lite forandret på reisen over dammen, produksjonen preges fortsatt av den såkalte mockumentary malen og manuset blir tilsynelatende styrt av småttalk ved vannkjøleren. Sesong to er litt raskere i vendingene og det er forfriskende. Alt i alt ligger det kvalitetsmessig under den britiske versjonen, men det er tidvis veldig morsomt på kontoret. **6/18**

**Your struggle is timeless.
Your enemy is immortal...**

With an incredibly deep story, lush environments, PC-enhanced gameplay, and new characters, fighting styles, weapons, and items, the Jade Empire experience has never been more compelling. In this spectacular action-RPG Special Edition, your choices and actions will determine the fate of the entire Jade Empire.

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Special Edition includes Jade Empire art book and poster, plus exclusive in-game content

"Offers the kind of role-playing, story, and memorable characters you'd expect from a BioWare RPG."

GameSpot

Witness a world of breathtaking beauty and vivid combat action.

Interact with an abundance of fascinating characters.

Master new fighting styles inspired by classic martial arts films.

Choose from six characters, each with their own powers and abilities.

16+

www.pegi.info

**PC
DVD
ROM**

**BIOWARE
CORP**

2K

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

K.E. MEDIA

Jade Empire: Special Edition © 2004-2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. 2K Games, the 2K logo and Jade Empire Interactive are trademarks and/or registered trademarks of Jade Empire Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

EXCAVATE, AWAKEN, TRAIN & BATTLE

化石超進化

SPECTROBES

WWW.SPECTROBES.COM



Den unike opplevelsen av Spectrobes på NINTENDO DS™

- Multifaset gameplay – utgraving, pleie, trening, kamp
- Bruk Nintendo DS™-pennen til å utgrave Spectrobene
- Spectrobene vekkes ved hjelp av din stemme
- Plei og tren Spectrobene, slik at de kan utvikle sine enorme krefter
- Bytt Spectrobene med dine venner, og utkjemp kamper i trådløse turneringer



www.pegi.info

NINTENDO DS



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

