

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

**GRATIS
MAGASIN**
April 2007
Nummer 49

Game arena

Norges største spillmagasin

+
STALKER
LITTLE BIG PLANET
TABULA RASA
CALLING ALL CARS
GUITAR HERO 2
SSX BLUR
RATCHET & CLANK

**BLACKSITE:
AREA-51**
Sannheten om aliens

**GOD OF
WAR 2**
Sinnataggen er tilbake!

**UNREAL
TOURNAMENT 3**
Vi har truffet Epic!

EKSKLUSIV!

NiGHTS

SEGAS DRØMMEDEMON ER TILBAKE!

PS3, GDC og ER!

En begivenhetsrik måned nærmer seg slutten!



Det har skjedd mye den siste måneden, og spesielt lanseringen av Playstation 3 har tatt opp mye tid for alle oss i redaksjonen. Ikke det at vi har noe med selve lanseringen å gjøre, men det har sjelden kommet så mange ferske titler til en konsollansering, selv om utvalget kanskje ikke har fått oss til å rope aller høyest hurra. Det har vel aldri skjedd at de helt store titlene har vært klar til dag en, og vi har kost oss mye med Motorstorm, Virtua Fighter 5

og Virtua Tennis 3.

Ellers har undertegnede og Carl Thomas fått svingt oss litt på Elektrofil-messen, med blandet hell, men det var utrolig moro å treffe så mange av dere, våre kjære lesere. Vi fikk delt ut nesten tusen blader og interessen var stor. Litt verre gikk det på søndagen når vi skulle holde kurs om gaming og fortelle alt om de nye konsollene. De fremmøtte var egentlig bare mennesker som hadde kjøpt riskokere og vaffeljern, og som slo seg ned hos oss fordi der fantes det stoler. Ikke veldig inspirerende publikum, men det gikk da på et vis, og etterpå fikk vi årets første ordentlige soldag på en av hovedstadens uteserveringer.

Ved siden av Playstation 3-lanseringen er utvilsomt det mest spennende vår tur til Game Developers Conference i San Fransisco. 5 dager med intervjuer, kaos og pressekonferanser har resultert i tonnevis av saker, både til magasinet og til GRTV. Vi reiste over sjeldent mannsterke og var faktisk hele fire deltakere på messen. GDC er en veldig annerledes messe enn det vi er vant til fra E3 i Los Angeles, og vi må ærlig innrømme at noen av de aller mest tekniske foredragene skjønte vi ganske lite av. Jeg fikk imidlertid sjansen til å ta en lang prat med Ultima-legenden Richard Garriott om hans kommende superspennende MMORPG Tabula Rasa, og det kan du lese alt om denne måneden. Den minst morsomme opplevelsen i løpet av vår uke i San Fransisco fikk jeg når jeg satt i taxi fra Sonys pressekonferanse på vei til Electronic Arts arrangement. Jeg dro i forveien av de andre slik at vi kunne dekke alt grundig, men to kvartaler avgårde smalt en gigantisk trikk rett inn i rævva på taxien. Jeg ble kjørt til legevakten med sprukket trommehinne og hjernerystelse. Dermed ble det lang ventetid på ER og lite EA på meg den kvelden. Uansett fikk vi sett og gjort mye moro og jeg kan nesten ikke vente med å reise tilbake neste år.

Mens vi var på GDC tok vår svenske redaktør, Petter Hegevall, turen til Las Vegas for å henge med Epic i to dager, teste Unreal Tournament III og generelt storkose seg. Hans inntrykk fra det kommende storspillet kan du lese alt om i en 8-sider lang artikkel i bladet du nå holder i hånden. Kos deg!

FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Syndicate Old school strategiaction FTW.

SER MEST FREM:

Lost Odyssey Jeg fikk et intervju med Sakaguchi som er produsent for Lost Odyssey på GDC, og det er kenge siden jeg har blitt så imponert av et rollespill. Det ser helt utrolig ut.

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 eksemplar

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

RD Kontrollert av dansk opplagskontroll

GAMEREACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

Gamereactor er 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:

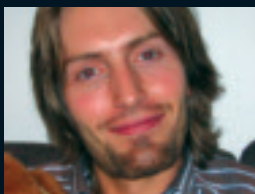
Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor, står det alltid hvilken versjon av ett gitt spill vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken utgave av ett spill vi har kikket nærmere på, eller om vi anmelder utfra f.eks. en NTSC-versjon.

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 spillskene som selges i Europa.



3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



01 KRISTIAN NYMO

Kristian er redaksjonens selvutnevnte grafikkhore, og fikk selvsagt en Playstation 3 ved lansering. Han har imidlertid ikke gjort mye annet enn å finpusse onlinekunnskapene i Gears of War. Vi har utfordret våre

danske kollegaer til grisebank, og Kristian har tatt på seg rollen som lagleder. Han bruker også mye tid på å klage sin endeløse frustrasjon over Frode som påstår han ikke har "tid til å trene", og bruker tid på Ghost Recon Advanced Warfighter 2.

FAVORITTSPILL:

Gears of War: - Tidens grafikk møter vanvittig heftig gameplay.



02 HALVOR THENG

Halvor er vår mann i Bergen, og hans oppgave er å oversette flesteparten av de tekstene vi låner av våre svenske og danske kollegaer. Nå har Halvor imidlertid begynt å skrive litt sammen med oss andre, og har til og

med gått i butikken for å kjøpe en Wii. Resultatet av dette er selvsagt at han måtte få lov til å anmelde SSX Blur, en jobb han gjorde med forbausende stødig hånd for å være en svoren Viking-supporter.

FAVORITTSPILL:

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



03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas er sur fordi han ikke fikk en av de to Playstation 3-maskinene som ankom vår redaksjon. Han nekter å innse fornuften i at noen av oss med HDTV burde teste spill til PS3, og sutrer som en gammel kjerring

døgnet rundt. Ellers har han vært månedens mest ustabile Virtua Tennis-deltager. Meget dyktig i singleplayer, men når man prøver å sende han foran nett i en doublekamp er poengtapet allerede klokkeklart.

FAVORITTSPILL:

Grim Fandango - Tidens adventurespill. Fantastiske karakterer.



forestill deg perfekt samspill

Forestill deg den perfekte wide-screen-skjermen designet for Windows Vista™

Den nye Samsung SyncMaster Wide Monitor serien er utviklet i samarbeid med Microsoft helt fra starten. Dette for å være forberedt på det nye brukergrensesnittet som Windows Vista™ tilbyr. Samsung SyncMaster 931BW, 206BW og 226BW gir kraftig grafisk ytelse, veldig rask responstid og høy kontrast. I tillegg til dette får du de lekre, skrå linjene og det elegante designet. Prøv skjermene SyncMaster Wide og opplev mulighetene med Windows Vista™. Med Samsungs Vista forberedte skjermer er dette ikke vanskelig å forestille seg. For mer informasjon se: www.samsung.no



Samsung SyncMaster **Wide Monitor Serien**

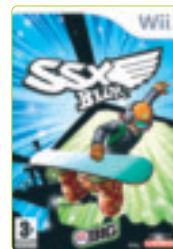




LA OSS HØRE DIN MENING I VÅR POSTKASSE

SKRIV & VINN
SSX Blur

Spenn på deg brettet og slipp deg løs på fjellsidene i denne Wii-eksklusive varianten av SSX. Send oss neste måneds beste leserbrev, så sender vi deg spillet i posten!



MÅNEDENS BREV



Gamereactor beste spillmagasin 2006

Noen måtte jo gjøre det, og heldigvis falt den oppgaven på meg. Jeg kårer derfor herved Gamereactor til Norges desidert beste spillmagasin i 2006. Ingen andre magasiner eller blader kan måle seg med stoff og artikler. Dere dekker etter min mening alt som skjer innenfor gaming, og det er en sann fonøyelse å lese et ferskt nummer av bladet. Gratulerer!

_CHRISTOPHER J

Hei Christopher! Vi biter vanligvis ikke på smisk og rævslikking (utenom Frode) men dette måtte vi bare ha med i bladet! Takk for utmerkelsen og kul medalje, vi i redaksjonen bytter på å gå med den, og bærer den med stolthet! Vi syns du skal lage en til deg selv også, hvor det står "Dagens helt i GR". Som takk sender vi deg et av de kuleste spillene til Playstation 3, nemlig Motorstorm.

Grafikk skaper gameplay?

I det siste har det kommet det flere og flere grafikkperler som for eksempel Gears of War og Oblivion. Men hva er det egentlig som gjør at Gears of War får 10/10 og at nesten alle forguder spillet? Spill uten spesielt dypt gameplay får på en måte bra gameplay av bra grafikk. For eksempel i Gears of War, jeg kan ikke si at dette spillet har noe dypt gameplay, et helt ordinært skytespill med noen kule funksjoner, men alt er så detaljert, pent og så perfektjonert at når du spiller så er det underholdende og bare gå rundt og se på omgivelsene, som ødelagte statuer og liket av de du drepte. Når alt ser så fantastisk pent ut så gir dette deg noe å gjøre, så et middelmådig gameplay blir utrolig morsomt fordi det er så pent. Så å bare se på er underholdene. Jeg tror Gears of War ville vært et helt vanlig skytespill hvis det ikke hadde hatt så bra grafikk, men det er en av de spillene med best grafikk for tiden, og det elsker vi.

Det er det samme i Oblivion: I deres anmeldelse av Oblivion så er ikke det første anmelderen gjør, å dra ut queue og gjøre oppdrag? Han rir rundt å nyter grafikken. Han rir til et fjell, han ser solnedgangen, han nyter grafikken og hvor pent alt ser ut. Når det ser så pent ut så blir gameplayet også bra. Å gjøre hva du vil i så fine omgivelser, gir et bra gameplay selv om det egentlig er det samme opplegget som du har spilt 100 ganger for.

Når jeg og vennene mine spiller så kan grafikken og fysikken i spillet forandre gameplayet helt. Vi morer oss med å skyte fiendene i føttene og se at de tar seg etter foten eller faller. Vi springer rundt å fester miner på hverandre og sprenger hverandre veggimellom. Når grafikken er veldig fin frister dette også til å gjøre andre ting enn å bare følge storylinen, da drar man heller å leker seg og nyter spillet. Man får mer å gjøre inni spillet og det er mye mer underholdende hvis grafikken er bra.

Jeg mener grafikken har en stor innvirkning på både holdbarhet og gameplay fordi det forbedrer spillopplevelsen. Men favorittspillene mine opp gjennom tidene er faktisk de som ikke hadde så bra grafikk som feks. Zelda Ocarina of Time.

_NEMOS

Rumpehake?

Hei, jeg har en venn som har rumpehake og jeg bare lurte på om noen av dere har det. Håper dere svarer på dette teite spørsmålet...
_LULBULL

Litt usikker på hva rumpehake er, men vi tror Bernt har det...

Moralitet er kjedelig

Capt'n Obvious fikk Crackdown for å fortelle oss at spill ikke er usosiale. Greit. Okay. Det er som når Crash fikk Oscar og havna på IMDB

FORUMSNAKK



HD-DVD ELLER BLU-RAY? ELLER BEGGE?

Hei, hva tror dere vinner formatkrigen? Slik jeg ser det ligger de side om side, men har noen her peiling på hva som er fordelene med det ene og det andre?

_MURGRÅTH

Hvis 360 har HD-DVD-spiller innebygget i den nye elite kommer det definitivt til og vinne. Men pornobransjen velger, sånn var det sist.

_FREDRIK_S

Oppriktig talt, hvem bryr seg? Det vil alltid komme nye og bedre format, så man kan med fordel slå seg til ro med en DVD-spiller og heller fokusere på det viktigste; å følge med på selve filmen. For eksempel: nylig så jeg Dead Man's Chest i HD. La gå, vannet skinte som bare det og jeg kunne tydelig se at Keira Knightley burde spise mer (jeg så blodårene hennes, for svarte). Men hvor stort utslag hadde dette for filmen? Nada. Den var den samme gamle, bare at den så 2,5% bedre ut. Altså, for å kunne se småting som glitrrende vann o.l. må du punge ut med mangfoldige tusen kroner. Og dette har overhodet ingen innvirkning på selve filmen. Hvorfor skulle vi bry oss? Hvis fokuset ble tatt bort fra utseende på filmene, ville kanskje produsentene/regissorene begynt å lage flere gode filmer igjen. For dere kaster dere over meg, vil jeg bare si at jeg er berettiget til en mening og at jeg på ingen måte ønsker å trekke på folk som synes det er greit å bruke 6000kr. for å kunne se alle øyevippene til Frodo. P.S. Ikke noe vondt om Ringenes Herre, så klart. P.P.S. Bluray vinner.

_DR FREEMAN

Veldig bra Dr Freeman, er enig med deg, siden nå har teknologien kommet i en veldig akseptabel fase, der DVD ser ganske bra ut, og man trengert ikke bedre EGENTLIG. Men for hifi-entusiaster er det veldig viktig da. Samme for meg hva folk tar opp lån for :)

_FREDRIK_S

Så klart, ser man på animisj...animasjons film blir jo saken en helt annen. Da er det faktisk en liten fordel å ha god bildekvalitet.(For å unngå svie i øynene og evt. "artige" epilepsianfall)

_DR FREEMAN

Nekter du å ta side i denne diskusjonen, sjekk månedens gadgetsider!

Top 250 bare på grunn av moralen. Filmen var dårlig. Innse det. De kunne like så gjerne laget en svart skjerm og limt på hvite bokstaver som sier "Rasisme Suger". Jeg hadde fått like mye ut av det. Ikke graver den i emnet rasisme og gir oss nye vinklinger, og heller ikke underholder den. Ergo, den samme effekten. James Bond er greit fordi det underholder med alle odvrivelsene, og Matrix er fin fordi den graver i et emne og er intelligent. Crash gjør ikke noen av delene.

Rare greier altså. Og joda, moralitet suger. Våre morsomste øyeblikk på Xbox Live er vel selvfølgelig å drepe venner, er det ikke? Høres vel sykt ut for Ola Nordmann på treårforti år som leser her og prøver å grave fram hvilket spill som er best for sønnen sin (Pssst! Phoenix Wright. Engelskundervisning og kjempemorohet i 15-20 timer.). Og hva hadde vel Final Fantasy og Mario vært uten Kefka, Sephiroth og Bowser? Nei, det er nettopp disse umoralske frekkingene som holder oss oppe. Det er første gangen vi bruker chainsaw'n i Gears of War som får oss til å måpe, og det er første gangen vi gruser Onyxia. Og for å minne dere på det: Å gruse folk eller å chainsawe er ikke moralskt. Elektronisk eller ei.

Men når en eller annen ildsjel finner på å tvungent lage en eller annen moralsk film -- jo da selger det, og alle ser det. Crash foreksempel. Spill? Josefine spilla? Joda, dårlig eksempel, men greit. Jeg har ikke andre, og jeg er trøtt. Poenget mitt er at mennesker er kaldblodige og ondskapsfulle vesener som gjør seg til og dermed tjener masse penger på det eller/og får sosialt tilfredsstilhet.

Eller vent, hva er det jeg snakker om? Såkalte selverklærte sosialister og feminister - meg? Vet dere hva? Glem det, eller ikke, eller uhrm...nei, jeg er trøtt. Noen som har kaffe, eller *hint* Motorstorm *hint*?

ALEKC

Godt forsøk kompiss...

Kantinedame?

Jeg er en stor fan av bladet og leser det hver måned. Det er den beste blekka der ute og at den i tillegg er gratis er helt utrolig! Her om dagen leste jeg siste utgave for ørtende gang og da jeg kom over deres anmeldelse av Final Fantasy 12 la jeg merke til noe underlig. Jeg siterer: "Til tross for, eller kanskje akkurat takket være at karakterene er såpass realistiske og relativt normale(bortsett fra kantinedamen Fran da)" Første gang jeg leste dette reagerte jeg ikke, men da jeg tittet nærmere så jeg at det som sto skrevet var "kantinedamen Fran". Jeg har spilt spillet og så vidt jeg vet er hun ikke kantinedame av yrke, men det skulle kanskje være "kanindame"? Eller sitter dere rett og slett inne på hemmelig informasjon om vår langorede heltinne? Uansett, utrolig bra blad:)

_DEXUZ

Hun jobber i kantina her i Gamereactor ;)



prepare to move to
Middle-earth



MOVETO MIDDLE-EARTH.COM

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™ SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle-Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises® under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Tolkien logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SUT under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the US and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.

TEMN

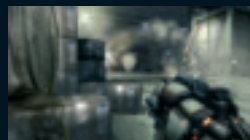
NYHETER/SLADDER/RYKTER/LISTER
For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no



ANNONSERT

Mer mord fra Rockstar

Du har vel ikke glemt det brutale, men ikke perfekte Manhunt som ble lansert for noen år siden? Nå kommer Rockstar tilbake med et nytt eventyr og denne gangen er det PSP-, Playstation 2 og Wii-eierne som er invitert...



Enemy Territory: Quake Wars

Quake Wars har blitt forsinket både en og to ganger, men nå har Activision bekreftet at spillet konverteres til både Playstation 3 og Xbox 360. Konsollversjonene kommer til å by på onlinespilling for opp til 16 spillere (32 til PC) og samtlige versjoner skal slippes i slutten av året.

EKSKLUSIVT!

NIGHTS ER TILBAKE

Segas magiske Saturn-eventyr Nights: Into Dreams kommer til Wii og vi gleder oss allerede...

Plattform Wii Utvikler SONIC TEAM Utgiver SEGA Utgis SEPTEMBER

Det har gått mer enn ti år siden vi først ga oss ut i Sonic Teams drømme-verden med drømmedemonen Nights. Et flott og stemningsfullt eventyr som fanget vår fantasi og som kom til å symbolisere Segas fantasirikdom.

At ikke Nights fikk noen oppfølger til Dreamcast føles like merkelig som at det ikke kom noe skikkelig godt Sonic-spill til Saturn. Og etter å ha drømt om en oppfølger i flere år til et av verdens beste spill noensinne, har den gode nyheten endelig nådd redaksjonen; Nights kommer tilbake! For øyeblikket sier Sega at Nights skal bli eksklusivt for Wii. I stedet for å bruke en tradisjonell håndkontroller (som i den gamle Saturn-originalen), kommer vi til å styre

Nights med Wii-kontrolleren og utføre looper, snurre og en rekke nye bevegelser ved å vifte og peke med Woo-moten. Spillet er en nytolkning av det gamle spillet, selv om det er selvsagt blir en god del nyheter. Utover

For øyeblikket sier Sega at Nights skal bli eksklusivt for Wii...

eventyret med Nights i hovedrollen kommer spillet også til å by på en tospillerdel samt en onlinedel. Eksakt hva onlinedelen byr på vil Sega ikke fortelle om enda, men vi slikker oss ivrig om munnen. Det er videre en vanskelig

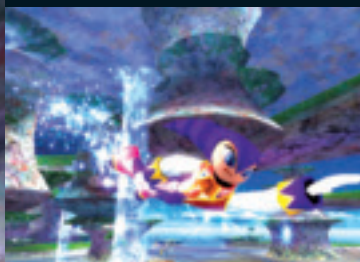
oppgave å overføre den perfekte spillkontrollen fra originalen til Nintendos nye konsoll uten at den spesielle spillfølelsen går tapt. Dessuten vil vi jo helst se nye innslag som høyner spillopplevelsen ytterligere og at det ikke føles som det er et 11 år gammelt spill vi går tilbake til.

Forhåpentligvis gjør Sonic Team en strålende jobb og vår gjenforening med en av spillverdens heftigste helter kommer nok en gang å holde oss våkne langt utover de sene nattetimer. For Nightopia er et drømmelikt landskap man aldri vil forlate...

Bengt Lemne



ORIGINALEN Nights: Into Dreams ble lansert i 1996 til Sega Saturn, og bak utviklingen stod skaperne av Sonic the Hedgehog-spillene; Sonic Team med Yuji Naka i spissen...



SPESIALKONTROLL Originalspillet til Saturn ble levert med en spesiell kontroll som var rund, stor og inneholdt den første analoge styrespaken noensinne.



DEMON Hovedpersonen Nights er en drømmedemon som ferdes til landet Nightopia for å knekke en ondskapsfull demon kalt Reala som har beslaglagt alle glade drømmer fra alle verdens barn.

ENDELIG Av en eller annen grunn fikk aldri Nights noen oppfølger, men julen 1996 kom det en enkel utvidelse med to brett som ble bundlet sammen med Saturns julemaskiner. Det måtte altså ta 11 år før vi fikk en ekte oppfølger.

The Destiny of Zorro

Det var kanskje ingen vill gjetning at den Californiske sverdfekteren Zorro skulle dukke opp til Nintendo Wii for litt illsint fektning, men nå er det bekreftet. Relativ ukjente Pronto Games utvikler spillet som skal være klart i slutten av 2007. Blir spennende!



Dewy's Adventure

Konami-teamet som ligger bak Eledees (som ble lansert i april) jobber på ytterligere et spill til Wii med vandråpen Dewy i hovedrollen. Spillet kan beskrives som et Loco Roco i tre dimensjoner og skal om alt går bra slippes i slutten av året.

Wing Commander Arena

Origins klassiske Wing Commander-spillserie gjør nå comeback med et frenetisk multiplayerspill til Xbox Live Arcade. Opp til 16 spillere samtidig vil kunne kjempe mot hverandre i Wing Commander Arena når det slippes i løpet av sommeren.



Empire Earth III

Mad Doc Software er tilbake med en ny omgang Empire Earth. Spillet oppgis å ha et friere system enn tidligere, men grunnen er den samme der du skal fore en sivilisasjon fra fortiden til fremtiden. Empire Earth III slippes bare til PC i løpet av høsten.

DEMON-HELT

Nights er navnet på hovedpersonen, en drømmedemon skapt av den onde herskeren i Wizeman the Wicked. Nights gjorde et opprør mot sin nådeløse skaper i originalen, og straffen var at han ble fengslet i et magisk skrin. Nå er han løs igjen...



GOODT SALG Nights var et av de mest solgte spillene til Saturn, men kommersielt sett så druknet det i forhold til Super Mario 64 og Crash Bandicoot som ble lansert omtrent samtidig. Det fikk likevel svært gode kritikker fra anmeldere verden rundt.

NOTISER

RIDDICK VENDER TILBAKE

Retten etter at svenske Starbreeze ferdigstilte sitt hylende storspill The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay sommeren 2004 så ryktes det om en oppfølger, men etter at Vin Diesels film ikke gikk så bra som Universal Pictures hadde håpet har det vært stille rundt den saken. Inntil i dag. I følge det Gamereactor kjenner til jobber svenske Starbreeze på en oppgradert og forlenget versjon av The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay til Xbox 360 som også inneholder en multiplayerdel.

THE SIMS TIL WII OG DS

EA har bekreftet at de arbeider på en spesialdesignet versjon av det veldig populære The Sims til Nintendo DS og Wii. I MySims, som spillet heter, ser figurene ut til å være som hentet ut fra Animal Crossing og du kan bygge opp en hel by og utforme den etter egen fantasi. MySims kommer til å bli lansert i løpet av høsten og slippes ikke til noen andre formater.

MER RACING FRA SIMBIN

De svenske racinggutta hos Simbin, som står bak suksesspillene GTR, GT Legends, GTR 2 og Race, er snart tilbake med enda et spill. Neste spill heter Race 07 og inkluderer ikke bare årets sesong av WTCC-sirkuset, men også formelbiler fra Formel 3000, Formula BMW og Radical (SR3 og SR4). Spillet ventes å være klart i slutten av mai og kommer bare til PC.

MARC ECKO SAMARBEIDER MED PREY-SKAPERNE

Motekonet Marc Ecko har et nytt spillprosjekt på gang etter det ikke helt vellykkede Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure som ble lansert av Atari i fjor. Denne gangen samarbeider Ecko med Human Head Studios som sist var aktuelle med actionspillet Prey til PC og Xbox 360. Spillet utvikles til den nye generasjons konsoller og skal være klart i løpet av 2008.

MERCENARIES TIL ALLE!

Da det ble klart at EA blir utgiver for Pandemic Studios kommende Mercenaries 2: World in Flames, så kom det ikke som noen overraskelse at spillet ikke lenger bare skal slippes til Playstation 3. EA pleier jo som kjent å slippe sine spill til de fleste formatene. Nå kommer oppfølgeren til en av 2005 mest positive overraskelser også til PC, Playstation 2 og Xbox 360.

NEO-GEO FOR NEDLADNING

Nintendo har nettopp meddelt at spill fra ytterligere to gamle konsoller, nemlig MSX og Neo-Geo, kommer til å berike Virtual Console i fremtiden. Enda er det ikke klart om spillene til disse konsollene kommer til å lanseres utenfor Japan, men det er mye som taler for det, spesielt når det gjelder Neo-Geo-spillene.

NYTT FRA PETROGLYPH

Petroglyph, som utviklet Star Wars: Empire at War, er tilbake med et nytt strategispill til høsten. Tittelen Universe at War: Earth Assault må være forvillende lik det forrige spillet, men denne gangen finnes det ingen Star Wars-lisens, og det er Sega som er utgiver for spillet. Designet på enhetene i spillet ligner ikke på noe av det vi har sett i Star Wars men kan nærmest beskrives som vandrende firbeinte hus.

NYTT SIMPSONS-SPILL

Rundt premieren for den kommende Simpsons-filmen i sommer planlegger EA et helt nytt Simpsons-spill til en lang rekke ulike formater. EA tok tilbake lisensen med å lage spill basert på den gule familien for nesten to år siden og har siden da jobbet hardt.



PLAYSTATION 3

HOME

Her er Sonys store online-satsning som de håper skal kunne senke Xbox Live

Den store bomben på årets Game Developer's Conference var uten tvil Sonys onlinesatsning Home. En onlineverden der man ikke bare kan omgås venner, men også skaffe seg en egen leilighet, veldig likt Second Life, men samtidig fungerer din leilighet som en møteplass for deg og dine kompiser.

Om dere vil spille for eksempel Resistance: Fall of Man eller kanskje det kommende Killzone 2 så kan dere starte et spill direkte fra leiligheten og gå tilbake til den etter spillet. En viktig del av Home blir naturligvis hvordan du velger å utforme din avatar. Det kommer til å være en god del gratis klær og lignende, men flere kan kjøpes for den som vil. Det kommer også til å følge med klær når man kjøper visse spill lover Sony. I Home finnes det mengder av private leiligheter også en god del allmenne rom der man kan omgås, gjøre nye bekjentskaper, spille enklere arkadespill, ta en runde fysikkbasert biljard og bowling eller bare se på filmtrailere.

- Home er annerledes, noe mer sofistikert, og hadde vi forsøkt formidle det samtidig som alt annet da Playstation 3 ble lansert hadde det vært vanskelig å nå frem med budskapet, sier Sonys Phil Harrison på spørsmål om hvorfor man ikke presenterte Home tidligere.

Home har vært under utvikling i mer enn to år, og var opprinnelig tenkt som en onlinelobby til Playstation 2. En begrenset beta-test starter nå i april, mens den åpne beta-testen er planlagt å starte opp i august. Fullversjonen skal lanseres i høst og blir helt gratis å laste ned for alle Playstation 3-eiere.





Hunder i Fable 2

Hemmeligheten i Fable 2 var... en brun hund!

Om jeg kan få dere til å bry dere om noe så har jeg vunnet, sier Peter Molyneux, akkurat etter han har presentert den store nyheten i Fable 2.

Hunden som ivrig springer foran sin herre og ser seg bakover med jevne mellomrom for å se at du følger etter er den store innovasjonen. Din hund blir ditt kart, din medhjelper og lekekamerat i Fable 2. Han kjenner det du kjenner det og dine fiender er hans fiender. Han er helt selvgående og reagerer etter hvordan du reagerer. Plukker du frem geværet kommer han til å angripe, og skulle du i stedet velge å plukke frem sverdet løper han i vei for å distrahere bueskytteren et stykke unna. Hunden din er også en guide til nye steder, han advarer deg for farer, og leter etter skatter. Men det er også helt valgfritt å ta hjelp av hunden, du kan helt overse den og la være å kose den om du vil. Men om dere bryr dere om hunden, så kan jeg love dere at jeg kommer til å leke med følelsene deres, avslutter Peter Molyneux.

SITATET



"Folk som spiller rollespill er ofte deprimerede og liker å sitte alene i mørke rom og spille trege spill"

NINTENDOS FORRIGE VD, HIROSHI YAMAUCHI, LIKTE ALDRI ROLLESPILL...



SUPERLEKKERT!

Grafikken i Ratchet & Clank nye eventyr slår det meste vi har sett, selv om det er vanskelig å sammenligne med realistisk grafikk som i Crysis og Unreal Tournament III. Spillet minner om en animasjonsfilm fra Pixar.

EKSKLUSIV!

RATCHET & CLANK

Insomniacs dynamiske duo gjenoppstår med et nytt plattformeventyr

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler INSOMNIAC Utgiver SONY Utgis 3. KVARTAL

En av de aller artigste nye bekjentskapene i den forrige konsollgenerasjonen var uten tvil Insomniacs Ratchet & Clank-serie. Det første spillet var superb, men siden tapte serien seg noe med altfor tette oppfølgere som fokuserte litt vel mye på skyting i stedet for plattformhopping.

Nå vil Insomniac, etter å ha ferdigstilt Resistance: Fall of Man til Playstation 3-premieren, ta steget tilbake til spillseriens

opprinnelse med Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction; duosens etterlengtede debut på Playstation 3.

- I de tidlige spillene lå tyngdepunktet på eventyr, men senere handlet det mer om adrenalin og ble derfor mer aggressivt. Nå bestemte vi oss for å gjøre noe annerledes, noe som vi har gjort før og noe vi kaller "forundring", sier Insomniacs Brian Allgeier. Når du leser dette har du allerede stirret deg blinde på spillets flotte

grafikk. Å sammenligne Tools of Destruction med en Pixar-film må være overdrevet, men avstanden mellom spillverden og de animerte storfilmene har minnet drastisk. Og enda mer imponerende er mengden av fiender og effekter som Insomniac har fylt spillet med.

Det kommer naturligvis til å finnes mengder av gamle klassiske våpen som vi kjenner igjen fra tidligere, og denne gangen styrer du tornadoens herjing med hjelp av bevegelsessensoren i Sixaxis-kontrolleren. At Insomniac har valgt å kalle spillet Ratchet & Clank Future beviser at det er et nytt avsnitt i spillserien som studioet håper å bygge videre på i kommende oppfølgere til Playstation 3. Det høres unektelig lovende ut. Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction slippes i løpet av høsten og vi lover selvsagt å komme tilbake med en sniktitt fra spillet så fort vi får en kode i posten.

_Bengt Lemne





FLERE Insomniac har ikke offentliggjort noen planer om en eventuell flerspillerdel foreløpig, men vi regner selvsagt med at det kommer.



EN GOD LATTER En god latter forlenger livet heter det, og opp gjennom årene har Ratchet og hans robotkompis sikkert lagt både en og to dager til våre liv. Det nye spillet er intet unntak, bare ta en titt på fiendene...



RYKTER

8 GB HARDDISK TIL WII

Wii-eiere har sikkert notert at det finnes USB-uttak på selve konsollen. Nå påstås det at det første tilbehøret som utnytter disse uttakene blir en smekker hvit harddisk på åtte gigabyte. Den skal først og fremst brukes til å laste ned demoer, men man kommer også å ha eksterne mediafunksjoner samt mulighet å lagre MP3-filer og ha sin egen musikk i alle spill.

STAR WARS: BATTLEFRONT 3

Utviklerne bak Timesplitters-spillene (Free Radical Design) holder for øyeblikket på med å utvikle Star Wars: Battlefront III. Nå kommer rapporter som sier at Microsoft har vært og vifet med den store lommeboken og kjøpt eksklusivitet for spillet til Windows Vista og Xbox 360. Free Radical selv vegrer seg å kommentere ryktet.

RUMBLE TIL PLAYSTATION 3

Sony har blitt enige med Immersion, oppfinnerne bak ristefunksjonen i håndkontrollere, igjen. Det har ført til en hav av rykter at Sony i løpet av kort tid kommer til å skrote den gamle Sixaxiskontrollen og erstatte den med en ny kontroll med ristefunksjon. Det hadde vi ønsket veldig velkommen, og vi krysser alle hender og føtter.

HALO 3 I SEPTEMBER?

De fleste har antatt at Halo 3 skal komme sent i høst. Nå virker det som at Microsoft planlegger et aldri så lite kupp og de tenker derfor å lansere spillet allerede i september. Opplysningene kommer fra en amerikansk butikkjede som har fått tak i opplysningene om Halos premiere, som ofte er solide kilder.

BILLIGERE PLAYSTATION 3

Etter det dårlige salget av PlayStation 3 i både Japan og USA ryktes det nå at Sony forbereder en stor prissenkning på konsollen. Den skal i følge opplysningene bli på hele 2000 kroner, og tre i kraft allerede nå i høst. Å panikksenke prisen på en konsoll er ikke noe nytt - både Nintendo og Microsoft har tidligere gjort det med Nintendo 64 og Xbox.

TOO HUMAN FORSINKES

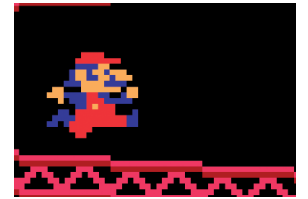
Allerede i 1999 presenterte Silicon Knights actionspillet Too Human til Playstation. Deretter ble det flyttet over til GameCube og i fjor var det planlagt til Xbox 360. Men nå ryktes det at denne etterlengtede tittelen risikerer å ikke komme i år. Det skal i så fall innebære at det har gått ni år siden spillet ble presentert første gangen for det lanseres.

NYTT NAMCO-EVENTYR...

Namco Bandai skal i følge ryktene være svært skuffet over salgstallene til Xenosaga-serien, og dermed påstås det nå at serien legges ned. Til gjengjeld får seriens mest populære karakter, Kos-Mos, et helt eget spill. Om det blir noe av dette, så kommer det til Playstation 3 og det skal bli et eventyrspill.

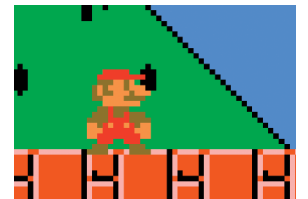
MARIOS UTVIKLING

Vi har kartlagt røggerens utseendemessige utvikling...



DONKEY KONG
NES/1989

Imponerende stor nese var det som utmerket seg i den første versjonen av pixel-Mario...



SUPER MARIO BROS.
NES/1989

En veldig enkelt oppbygd Mario hvor barten er satt på plass for å skille nesen fra resten av ansiktet.



SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO/1991

I Super Mario World bestod Mario av seks ganger så mange pixler som i 8-bitsspillene og så litt mer kårni ut...



SUPER MARIO 64
NINTENDO 64/1996

Den tredimensjonale Mario debuterte i 1996 og hadde en større nese enn noensinne. Og boller til hender.



SUPER MARIO SUNSHINE
GAMECUBE/2001

Den tredimensjonale Mario som sprang rundt på GameCube er fortsatt det Mario-designet som brukes i dag.



SUPER MARIO GALAXY
WII/2007

Smørblid, småtykk og med verdens feteste bart. I Galaxy ser Mario ut som han har gjort de siste seks årene.



GRTV NORGE

Følg med på Gamereactors web-TV!



Gamereactor Television

Vi tar pulsen på spillbransjen

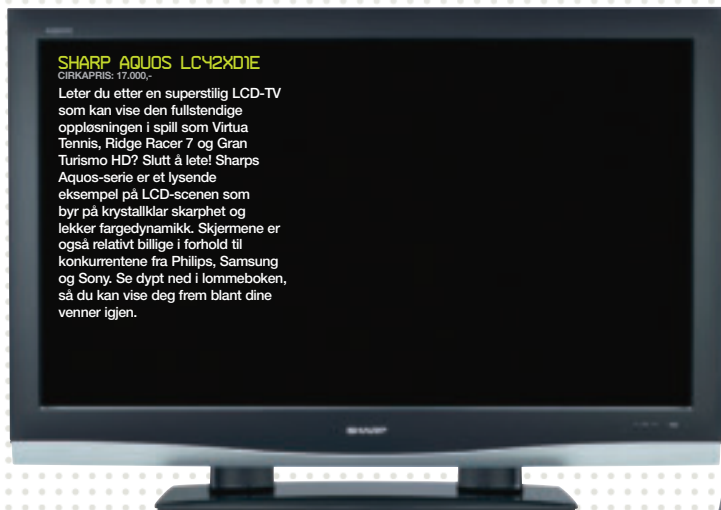
Daglige oppdateringer: WWW.GAMEREACTOR.NO/GRTV

På gamereactor.no gir vi deg de nyeste spilltrailerne hver dag. Vi gir deg gravende intervjuer, presise stemningsrapporter og usminkede sniktitter fra alle de store messene i verden, og vi gir deg selvsagt anmeldelser, beta-tester og trailershows med jevne mellomrom. Har du fått med deg vårt intervju av mannen bak Half-life, Doug Lombardi? Eller hørte du hjernen bak den klassiske Diablo-serien, Bill Roper, snakke om sitt nye hjertebrann Hellgate: London? Fikk du med deg den vanvittige Crysis-traileren når den kom? Hver dag skjer det noe nytt og spennende. Ikke gå glipp av noe. **Få med deg det siste. Først.**



GADGETMANI!

Vi har endelig kommet oss inn i solens periode. Det blir man jo så glad for og når det så samtidig velter inn nye spennende gadgets, er det jo nesten som å være i himmelen. Bare se på LGs multi-HD-maskin, Apples TV-eple og et frekt løpehjul til storbyen. Du kan heldigvis bli i enda bedre humør dersom du klikker deg inn på: www.gamereactor.no.



SHARP AQUOS LC42XD1E

CIRKAPRIS: 17.000,-

Leter du etter en superstilig LCD-TV som kan vise den fullstendige oppløsningen i spill som Virtua Tennis, Ridge Racer 7 og Gran Turismo HD? Slutt å lete! Sharps Aquos-serie er et lysende eksempel på LCD-scenen som byr på krystallklar skarphet og lekker fargedynamikk. Skjermene er også relativt billige i forhold til konkurrentene fra Philips, Samsung og Sony. Se dypt ned i lommeboken, så du kan vise deg frem blant dine venner igjen.



LG BH100

CIRKAPRIS: 6.800,-

Hvorfor satse på et sted når du nå kan spille på to hester? LG Electronics har funnet det universelle svaret på den store formatkrigen mellom HD-DVD og Blu-ray; dropp valget og gå for begge. LG BH100 kan spille både HDDVD- og Blu-ray-film, så det må jo være det optimale produktet til de filmelskede neddene vi er i redaksjonen.



LOGITECH DINOVA EDGE

CIRKAPRIS: 1.649,-

Hvorfor finnes det tykke og klumpete tastaturer når Logitech viser veien? Akkurat som på catwalken er det de tynne modellene som sjarmere. Logitech diNova Edge er så skarpt og tynt at man nesten kan skjære seg på det, hvis ikke man utviser respekt. Når tastaturet mister futen, ja da setter man det bare i den medfølgende smarte laderen. På den måten holder diNova Edge lengre på strømmen og du trenger ikke å tenke på batteriskift.



SANYO XACTI ACTIVE CA6

CIRKAPRIS: 4.500,-

Når det virkelig skjer noe som er verdt å filme, skjer det sjeldent når man sitter hjemme. Det har Sanyo innsett og produsert et Xacti Active CA6 som er for de litt mer aktive. Ta den med opp på fjellet eller løp en lang tur med kameraet – det kan holde til det meste. Absolutt et imponerende stykke leketøy.



NOKIA N77

CIRKAPRIS: 3.500,-

Nokia har aldri vært den sjenerte mobilutvikleren. De kjenner ikke ordet 'tilbakeholdenhet'. Det er kun én vei frem for finnene og det er med de store symlestovlene på. Deres nyeste kolleksjon med N77 som en av spydspissene, ser det virkelig ut til å skje saker og ting. N77 er bygget til det mobile TV-systemet med innbygget DVB-H-antenne som dessverre ikke er helt klart enda.



APPLE ITV

CIRKAPRIS: 2.299,-

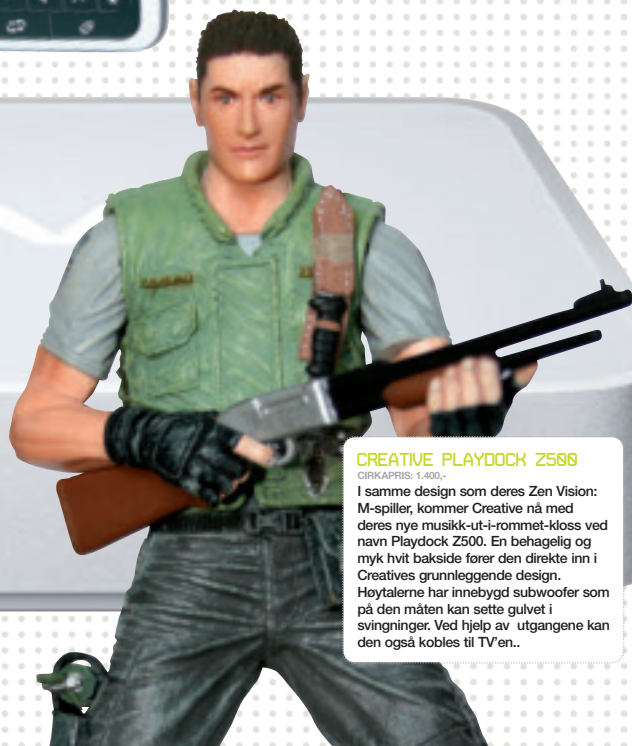
Nå er det slutt med å krype sammen foran PC-skjermen for å se ditt innhold på iTunes. Vær storsinnet og kast innholdet opp på den store TV-skjermen. Så nå kan du rolig lene deg tilbake i sofaen i ren tilfredstillhet. På kort sikt kommer det også til å være mulig å se HD-film, som er streamet direkte fra denne lille boksen. Det er alltid herlig når TV og PC snakker samme språk – i dette tilfellet er det med en ren eplesmak. Vi skal altså ha en slik på redaksjonen, men den skal ikke stå inne hos Frode hele tiden, for vi andre vil også smake den forbudte frukt.



CREATIVE PLAYDOCK Z500

CIRKAPRIS: 1.400,-

I samme design som deres Zen Vision: M-spiller, kommer Creative nå med deres nye musikk-ut-i-rommet-kloss ved navn Playdock Z500. En behagelig og myk hvit bakside fører den direkte inn i Creatives grunnleggende design. Høytalerne har innbygd subwoofer som på den måten kan sette gulvet i svingninger. Ved hjelp av utgangen kan den også kobles til TV'en.





STOP WISE
CONSUMER!



AFTENPOSTEN



BT



DAGSAVISEN



VG



WTV



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





LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN
jon.cato@gamereactor.no

Endimensjonal helt?

Vår eminente kronikkforfatter Jon Cato er forbanna denne måneden. Mest av alt på God of War-helten Kratos. Eller egentlig på utviklerne som styrer innholdet i voksenspill som God of War.

SPILL FOR VOKSNE Hovedpersonen i Gears of War, Marcus Fenix, er en endimensjonal stor samling klisjeer, mener kroniker Jon Cato Lorentzen, og er vel i ferd med å sette sinnene i kok over hele det norske lang. Grov i munnen er han også denne måneden, men som alltid har han mange gode poeng.

Macho Macho Man

Hva er tøft?

Nå skal jeg si noe kontroversielt. Noe som får mine spillanmelderkolleger til å gispe forbauset, og riste skeptisk på hodet. I gamer-miljøet kan det sammenliknes med å banne i kirka.

Jeg synes Gears of War og God of War er barnslige drittspill.

Der, nå var det sagt. La meg utdype litt, jeg synes Marcus Fenix er en motbydelig maskulin og endimensjonal person. Han er en parodi på seg selv, omtrent som Arnold Schwarzenegger i filmer som Commando. Det er bare det at mens man kan le av Arnolds dårlige skuespill og flau replikker, tror Cliffy B og resten av gjengen i Epic at Marcus Fenix faktisk er tøff.

De eneste som synes Marcus Fenix er tøff er umodne drittunger. Han har ingen motivasjon, ingen karakter, ingen følelser, han er bare en vandrende gorilla som grynter og stønner og roper det du forventer at han skal rope med en maskulin stemme. Og når du har hilst på og snakket med metroseksuelle Cliffy B, så henger det ikke helt på greip at han har laget en slik neandertalsk helt i spillet

sitt. Muligens har Cliffy noen fortrenge erotiske fantasier om å bli voldtatt av en neandertaler som ser ut som Fenix, men å prakke på meg en apekatt i rustning som jeg liksom skal identifisere meg med i spillet sitt, provoserer meg.

Marcus Fenix er en vandrende klisje. Nei, stryk det, en hel haug av vandrende klisjeer.

Også var det Kratos da. Jallaspillet God of War som er opplest og vedtatt som et av verdens tøffeste spill med verdens kuleste helt, er totalt umotiverende å spille. Ultravoldelig slåssing, blod alle veier, og en helt med like mye karisma som Kjartan Salvesen. Spillet er vakkert og pent, dramatisk og har en kul slåssemotor som fungerer, men historien er dårligere enn de verste Heavy Metal-seriene fra 80-tallet, og hadde det ikke vært for at gameplayet er såpass underholdende, ville det vært enkelt å slå av.

Sånn går det når amerikanere skal definere "voksnet" og hvilke helter "voksne mennesker" ønsker å styre i et spill. "La oss lage en udødelig helt som kan knulle noen toppløse damer for å få

helsa tilbake. Høh høh høh!" Jeg hører God of War-gjengen le helt fra Hooters-baren der de antageligvis har designa det meste av spillet. "La oss putte inn et minispill der du skal knulle så hører du damene stønne! Ho ho ho!". Genier.

Som voksen mann blir jeg litt provosert av denne tankegangen. Jeg syntes Samantha Fox Strip Poker var spennende på Commodore 64 da jeg var 11 år, og satt og spilte poker i fire timer for å se et dårlig piksellert bilde i to farger av Samantha Fox sine pupper. Det er ikke like spennende lenger.

Når jeg tenker på bøker for voksne, så tenker jeg ikke på blodige voldseposer med helter som knapt kan si annet en enstavelsesord. Heller ikke filmer. Hva med å gi voksne spillende mennesker noe som faktisk kan gi oss noe mer enn noen hoder som kappes av, blodsprut, og et knullespill der vi skal vri spaken i forskjellige retninger? Blod, vold og sex er enkle og barnslige måter å prøve å nå målgruppa si som, la oss være ærlige her, er rundt 15 år gamle. Joda, det står 18 på coveret, men dette er ikke laget for voksne mennesker. Ok, jeg kalte spillene

for barnslige drittspill, og tok kanskje litt i. Kanskje fråder du rundt munnen nå, klar til å oppsøke gamlehjemmet mitt for å brette lårhalsen til din bitre gamle skribent, men ta det med ro.

Jeg synes både Gears of War og God of War er underholdende spill. Jeg synes bare utviklerne kaster bort en spillopplevelse som kunne vært helt genialt ved å putte middelmådige, uinteressante klisjeer inn i hovedrollen. De velger enkleste og tryggeste utvei, i stedet for å ta en liten sjanse, og kanskje score dobbelt så høyt.

Rockstar tok en slik sjanse med Grand Theft Auto: San Andreas. De puttet en mørkhudet mann med en bakgrunnshistorie i hovedrollen, og meldinger på forum (inkludert norske forum) kom fra brukere som ikke ville spille spillet fordi "jeg kan ikke identifisere meg med en neger".

Det er sånne folk som ødelegger for oss andre. Og sørger for at Marcus Fenix og Kratos dukker opp i annethvert spill som liksom skal være laget for "voksne" spillere.

Jon Cato Lorentzen

EVEN THE NOBLEST OF SUPER HEROES™
HAS A DARK SIDE.



UNLEASH IT.



SPIDER-MAN™



THE GAME

OFFICIAL
MOVIE GAME

SONY.COM/SPIDER-MAN

COMING MAY 2007

SM3THEGAME.COM



PlayStation.2

PLAYSTATION 3



PlayStation®Portable



XBOX LIVE

PC
DVD
ROM

ACTIVISION

activision.com



12+

www.pegi.info



SPIDER-MAN



NINTENDO DS

GAMEBOY ADVANCE

Wii

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION 2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP® - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XBLive, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, DSi and THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

GRATIS Mobilspill



“Helt værst!”



**Verdens råeste
mobilspill!**

Send PETTER til 2140

PETTER SOLBERG RALLY

Mobile
edition

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

Følg med på www.hooha.no/petter for konkurranser

www.hooha.net



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

Blacksite: Area 51

Gamereactor tok turen til Midway for å finne all skjult info om aliens i Area 51...



Mest ettertraktet

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



1 Unreal Tournament III

PC, PS3, Xbox 360

Vi har sett det og blitt frelst. Epic Games har fått det for vane å overbevise og etter smågeniale Gears of War kan vi ikke være annet enn veldig spente. Med en grafikk som overgår det meste er vi i fyr og flamme.



2 Little Big Planet

Playstation 3

De små toymukkene har sjarmert oss i senk etter GDC. Samarbeid for å komme seg videre, muligheten til å lage egne baner man kan dele med andre og fortryllende grafikk og fysikk. Vi gleder oss til 2008 allerede.



3 Alone in the Dark 5

Multi

Vi har ventet lenge på neste kapittel i denne serien, og endelig kan vi bli skremt skikkelig igjen. Ikke noe for Frode med andre ord, men Carl Thomas har store forventninger til episodestrukturen utviklerne har lagt opp til.

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



You received 1 Bio-Aug Arm.
You received 1 Bio-Aug Arm.
You received 1 Thrax Medal.
You received 1 Thrax Skull.
You received 1 Thrax Medal.
You received 1 Thrax Skull.
You have no target upon which to perform an action.



Våpenmodifikasjon
Alle våpen i Tabula Rasa vil kunne modifiseres i det uendelige. Det finnes nesten ingen begrensninger, og ved hjelp av oppgraderings-systemet kan du få et nært og intimt forhold til rifla di...

Kommer 2007

Fremtiden er her!

Ultima-legenden Garriott forteller alt om sitt kommende onlineepos!



TABULA RASA

Plattform PC Utvikler NCSoft Utgiver NCSoft Sjanger MMORPG

I motsetning til de to amerikanske journalistene som står og venter på Richard Garriott er jeg ikke nervøs. Jeg har ikke et nært forhold til Ultima-serien som gjorde mannen til en levende legende i spillkretser. City of Heroes er selvsagt et knakende godt MMORPG-spill, men ikke nok til å få en spilljournalist fra det kalde nord til å bli som en hyllende tenåringsjente på Westlife-konsert.

Richard Garriott viser seg å være en riktig hyggelig fyr og etter litt småprat om været i San Francisco kommer vi endelig frem til det vi

Spillet med et kampsystem som visstnok kommer til å revolusjonere sjangeren. Nja, alle som snakker om revolusjon... skeptisk!

egentlig skulle snakke om: Tabula Rasa. Spillet med et kampsystem som visstnok kommer til å revolusjonere sjangeren. Nja, alle som snakker om revolusjon... skeptisk! Dette var imidlertid

ikke Richard Garriotts ord, men de to skjelvende amerikanerne. På mitt direkte spørsmål til Garriott får jeg et langt mer beskjedent svar: - Jeg tror kanskje at mange kommer til å ta etter oss de neste årene.

Garriott begynner å dra på årene, til og med eldre en meg, og bringer opp et tema som mange MMORPG-spillere har tenkt etter at samfunnet i World of Warcraft har råtnet fra innsiden. Det må jo være mulig å lage et onlinerollespill hvor du selv kan velge hvor mye du vil samarbeide med andre. Det er noen ganger man bare vil gå rundt å suse for seg selv, om man ikke finner noe man føler for å løse oppgaver sammen med.

- Jeg spiller en del online og ofte ender timevis

med samarbeid for å løse en quest eller dra på raid, med at noen trekker seg fem minutter før slutt. Dermed sitter du der og har kastet bort en kveld på ingenting. Dette var noe vi ville gjøre



STORE FØTTER En rekke av bosskarakterene i Tabula Rasa er gigantiske, og ligner ikke det man pleier å støte på i klassiske MMORPG-spill. De kan imidlertid nedkjempes på egenhånd.

FAKTA

ORIGIN SYSTEM

I 1982 forlot Richard Garriott Sierra, hvor Ultima 2 ble gitt ut, og startet sitt eget selskap Origin Systems sammen med sin bror. Garriott har imidlertid jobbet med en rekke flere spill enn de han har vært produsent for, og retrogamere smiler nok bredt når de ser på noen av hans meritter: Ring Quest, Ogre, 2400 A.D., Times of Lore, Autoduel, Omega, Knights of Legends, og - jøss - Need For Speed!

noe med i Tabula Rasa, og omtrent alle oppdrag kan løses på egenhånd, sier Garriott.

Måten de har valgt å gjøre dette på er at når du starter en quest vil du også bli tilbudt en sidequest. Denne låter gjerne omtrent slik: "Gå til den byen, hjelp soldatene som forsvarer mot angrepet fra kjippingene fra rommet". Når du så har gjort dette har du plutselig en liten hær av skyteglade soldater på ditt lag, som faktisk også virket til alt overmål ganske intelligente. Dermed har du fått nye venner, som ikke stjeler loot, hopper av i svingen eller andre pøbelstreker, og du kan løse oppdraget i eget tempo. Rett og slett en ganske så liten genistrek der.

En annen nyvinning i Tabula Rasa er våpensystemet. Du har ikke en menylinje med tusen forskjellige buffs og spells og spesialangrep. Du har to angrep. Venstre og høyre museknapp. That's it. Du trenger ikke bry deg om all verdens småplukk for å kunne ta ut en fra den klassen eller den rasen, men likevel har Richard Garriott funnet et system som gir spillet dybde.

Den angripende alienrasen Bane, som selvsagt er kjipe, har et eget språk kalt Logos. Gjennom spillets gang vil du finne flere og flere av disse symbolene og etterhvert lære store deler av språket. Dette igjen åpner opp for nye våpenoppgraderinger og annen moro. Du vil selvsagt ha tilgang til flere typer våpen underveis, men alle kampsituasjoner er langt mer actionbaserte enn det vi kjenner fra tradisjonelle rollespill. Du kan finne dekning og dermed unngå juling, samtidig som du øker treffsikkerheten ved å sette deg, stille og rolig mens du finsikter.

En annen fanesak for Garriott er hvordan MMORPG-spill ofte kan være tidkrevende for spilleren, og kreve utrolig mye tid hvis du plutselig går lei karakteren din og vil prøve noe nytt.

- Hvis jeg spiller World of Warcraft til level 50 med en karakter, og så bestemmer meg for at jeg har lyst å sjekke ut en annen rase eller klasse - så må jeg begynne helt fra starten igjen. Det er et system som er alt for utvilgkelig og dette har vi valgt å endre. I Tabula Rasa kan du opprette klonepunkter. Det vil si at du lagrer din karakters fremgang. Du



BROKET FORSAMLING I Tabula Rasa kan du heldigvis velge om du vil dra på oppdrag med den gjengen her, eller om du heller foretrekker å finne en gjeng ordentlige soldater.



FAKTA

RICHARD GARRIOTT Ikke han på bildet over, men en legende innen rollespill. I 1979 debuterte han med Akalabeth: World of Doom, og siden den gang har han vært ansvarlig for 20 Ultima-utgivelser og tilleggspakker, samtidig som han også har fått tid til å lage kjempesuksesser som Lineage, Bioforge og nå sist, City of Heroes og City of Villains.

utvikler hele tiden karakteren din i nye retninger, men skulle du ha et ønske om å prøve noe annet, kan du bare gå tilbake til forrige kloningspunkt.

Richard Garriott får ikke meg til å skjelve av ærefrykt, men mannen beviser gjennom vårt timelange intervju at han og jeg er enig om veldig mye. Han spiller onlinerollespill, har identifisert problemene, og har ideer nok til å gjøre noe med dem. For meg gjør det at Tabula Rasa fremstår som et av de mest spennende onlinespillene for det kommende året, og hvem vet - kanskje jeg også blir fjortisfan.

_Frode Haugen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



NCSOFT gjør mye riktig for tiden og **Tabula Rasa**, vil nok sette evige spor i MMORPG-universet!



HEI SVEIS! Sjefen her hadde en litt dårlig dag hos frisøren, ellers har topplokket blitt sneiet av laserstråler. Resten av Tabula Rasa ser imidlertid meget bra ut, og det er tydelig at dette er deler av teamet bak Guild Wars, men denne gangen er det hele blitt science fiction.



Alarm!

Politi og røver blir aldri det samme igjen...



CALLING ALL CARS

Plattform PS3 Utvikler INCOGNITO
Utgiver SCEE Sjanger PARTY

Du har sikkert hørt om David Jaffe? Hvis vi nevner God of War, ja da tenker jeg det går opp et lys for deg. Under årets GDC i San Francisco fikk vi sett på et spill som faktisk er veldig langt unna fra det David normalt bruker tid og krefter på. **Calling All Cars** er som å leke comboy og indianer, politi og røver.

Calling All Cars kan beskrives som et action basert "crazy" bilspill i tegneserieformat og kommer i celshadet utgave. Det hele minner veldig mye på en tegneserie tatt rett fra barnekanalen Cartoon Network.

I Calling All Cars skal du fange banditter som akkurat har rømt, og i de heseblesende biljaktene er absolutt alt lov...

Men hva er egentlig målet i Calling All Cars? Jo, her skal du fange banditter som akkurat har rømt fra fengslet og i de heseblesende biljaktene er absolutt alt lov.

På brettet finner du alt du trenger for å gjennomføre oppdraget. Kjør over et spørsmålsteget og du kan være trygg på å få et kraftig våpen som kan brukes til å lokke fengselsfuglene ut av doningene sine. Når du har fanget en kriminell, er det bare å kjøre stakkaren tilbake til fengslet og ta opp jakten på nestemann.

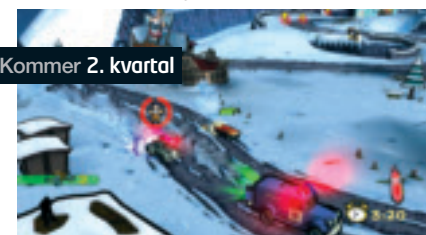
I tillegg til en artig singleplayerdel, kan du også spille mot opp til fire personer i splitscreen både offline og online og dette sørger for mange timers god underholdning. Alt i alt ser dette spillet til å by på en masse action hvor man skal fange så mange kriminelle som mulig. Spillet vil bli tilgjengelig som nedlastningsbart materiale via Playstation 3 Network om ikke lenge. Med Calling All Cars og Little Big Planet beviser Sony at de faktisk har seriøse planer om å utfordre Xbox Live Arcade.

_Frode Haugen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et artig lite spill som nok kommer til å bli flittig spilt online i denne redaksjonen...



Kommer 2. kvartal

CELSHADE Grafikken i Calling All Cars er såkalt cel-shading, noe som gir et herlig tegneserieaktig inntrykk. Det er frenetisk, kaotisk, men alltid moro. Noen kommer til å få hjerteinfarkt av dette...



Rag Doll Kung Fu

Rag Doll Kung Fu ble skapt av Mark Healey og ble lansert via Valves Steam-tjeneste i august 2005. Spillet lar deg styre kampsportsdokter likt marionetter med usynlige tråder som ikke roter seg inn i hverandre.

Kommer 2008

Tøydokke-Anna!

Sjarmerende tøydokker i Rag Doll Kung Fu-skapernes magiske sandkasse...



LITTLE BIG PLANET

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE
Utgiver SONY Sjanger PARTY

Skaperglede, samhold og fysikkens lover. Med disse tre ingrediensene kan man sammenfatte spillet som Sony-sjefen Phil Harrison best anser fange den nye tidens spillere. Utvikleren bidrar med grunnideene, et umalt lerret om du vil, som det er opp til spilleren selv å fargelegge etter beste måte. I dette tilfellet har Media Molecule vært snille nok til å gi oss fine pensler og spennende områder å fylle.

Det går ikke an å ikke le når man ser Little Big Planet. Finurlig og lekkert design blandes med en lekende blanding som altfor sjelden åpenbarer seg i dagens spill. Alt ser så enkelt



UNIKT OG FARKGERIKT De små tøydokkene må hjelpe hverandre for å komme videre. Perfekt partyspill...

og selvsagt ut, tross det Media Molecule sikter på med Little Big Planet var spillet som fanget publikums interesse og fikk mest jubel blant utviklerne på Game Developer's Conference.

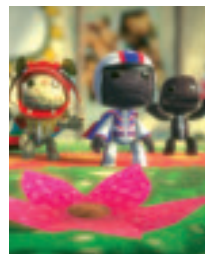
Etter noen rolige oppstartsdager på GDC var det endelig duket for Sony Computer Entertainment Americas visning av hva som skal bli fremtiden for Playstation 3. Vi hadde egentlig ikke de aller høyeste forventningene, men da presentasjonen av Little Big Planet startet skjønte alle raskt at her var det et spillkonsept som vil få en storfanbase og skape enorme mengder lykke for alle Playstation 3-eiere.

Når Gamereactor forsøkte å få en prat med Media Molecules Alex Evans ble vi fjernet av Sonys PR-maskineri. "Jeg har dessverre fått munncurv i kveld", sa Evans, og lovet at vi snart skulle se mer av Little Big Planet men at utviklingen enda var på et for tidlig stadium for å kunne avsløre mer enn det som ble sagt.

Media Molecules Mark Healey og Alex Evans viste hvordan man med enkle menyer kunne bygge en bane med diverse hindringer som fotballer, appelsiner, snurrende hjul for siden å fargelegge, dekorere og pynte sin skapelse etter eget hode. Alt som plasseres på banen styres av fysiske regler - ikke hvor tunge de er men hvor lette de er å gripe tak i eller å stusse på. En naturlig utvikling av herrenes siste skapelse, det hyllede hobbyprosjektet Rag



SPEEDY GONZALES De forskjellige banene som ble vist frem fra Little Big Planet i San Francisco vitnet om stor variasjon. Alt fra det heseblesende til det tankefulle...



FAKTA

MEDIA MOLECULE

Mange kjenner Mark Healey for Rag Doll Kung Fu, men han har lang fartstid i bransjen, og har tidligere jobbet både i Bullfrog Productions og Peter Molyneuxs Lionhead Studios. Media Molecule er imidlertid et meget løst sammensatt utviklerkollektiv, og det er ikke sikkert at alle de samme ansatte er tilstede neste måned. Hmmm, minner fryktelig mye om en redaksjon ved navn Gamereactor.

Doll Kung Fu, som først og fremst ble skapt av Healey på fritiden mens han fortsatt jobbet sammen med Peter Molyneux på Lionhead Studios.

Når du har bygd din bane kan du spille den alene eller med opp til fire venner, og det gjelder å hjelpe hverandre å komme seg forbi hinder, mens man konkurrerer om å samle objektene som lar deg kjøpe nytt materiale å lage enda flere baner. Du kan hoppe, løpe og gripe tak i ting. Det høres litt enkelt ut, men takket være den strålende fysikken er variasjonen helt fantastisk. Egenproduserte baner vil også kunne lastes opp på nett, slik at man nok etterhvert vil kunne ha muligheten til å teste hundrevis av kreative baner laget av mennesker fra hele verden. Vi planlegger allerede vårt helt eget design.

Bengt Lemne og Frode Haugen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En glimrende idé, ser leket og moro ut, og kan blir et befriende partyspill for oss som ikke digger Singstar...

MAKING YOUR PASSION PORTABLE



THROUGH THE
**DARK
PORIAL**



- ✦ Contains brand-new The Burning Crusade™ content including armor, weapons, and the two new races, Blood Elves and Draenei.
- ✦ Three new Loot™ card items now available! Look for a new blanket, pet or fortune-telling imp for your online World of Warcraft® character.
- ✦ Supported by extensive Organized Play events such as Release Celebrations, Sneak Previews and exciting Darkmoon Faire tournaments worldwide.

Go to your local hobby store or visit

WWW.UDE.COM/WOW



© 2007 Upper Deck Europe B.V. Plevolaan 15, 1382 IX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. The Dark Portal is a trademark and Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



TRENDUS
Official Distributor

Join in on our extensive Organized Play structure and try your skills on a Regional Championship
Visit www.trendus.se today for more information

EBGAMES



Utgis 21 SEPT

Riktig inspirasjon

Designet i Blacksite minner faktisk ingenting om det første spillet, men føles som en vellykket blanding av Rainbow Six, Gears of War og Half-Life 2. Tre flotte inspirasjonskilder hvis du spør oss.

Mutert galskap

Gamereactor reiste til Las Vegas for å treffe teamet bak actionperlen Blacksite: Area-51

**BLACKSITE: AREA-51**

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler
MIDWAY Utgiver MIDWAY Sjanger ACTION

Jeg er på plass i Las Vegas for å overvære Midways årlige pressevisning, Gamers Day. Sånn passe døsig etter en lang flytur, men spent og nysgjerrig på hva oppfølgeren til det plagsomt undervurderte Area 51 vil by på

Etter en meget kort, men imponerende og underholdende gjennomspilling av dagens demo tar jeg plass i en stor, rød sofa for å få stille spillprodusenten spørsmålene mine. Han presenterer seg som Zack Wood, og ser nøyaktig ut som en Hobbit. Jeg mister, ikke

broren min ... det er ikke vanskelig å se, eller hva? Han ler med hele ansiktet. Intervjuet med den taleføre og karismatiske spillprodusenten med store, hårete føtter kan begynne og vi har mye vi er nysgjerrige på.

Men før jeg forteller hva Zack Wood svarte på noen av Gamereactors nysgjerrige spørsmål, vil jeg spole tilbake litt. Nærmere bestemt to år tilbake, til teamets debut i sjangeren; Area-51. Sammen med Crystal Dynamics pene actionperle Project: Snowblind er Area-51 det mest undervurderte actionspillet til forrige generasjon. Mener jeg. Det inneholdt überlekker grafikk, meget vellagd spillkontroll, fet tempovariasjon, dritskumle spenningsmomenter



ROMGUBBENE ANGRIPER I den demoversjonen som Gamereactor testet er den lille byen Rachel under angrep fra en hel hop blodtørstige romgubber og det gjelder å holde tunga beint i munnen for å ikke bli spist av en av disse langbente skjønnhetene.

**FAKTA****HEMMEG BASE**

Area-51 er en topphemmelig forskningsbase i Nevada-ørkenen i USA som omgis av mange spennende teorier. Noen hevder at man utreder de påståtte Roswell-hendelsene og har gjort det siden 60-tallet. Det påstås at en UFO krasjlandet i Nevada-ørkenen og at vi siden det har eksperimentert med alien teknologi...

Sammen med Crystal Dynamics Project: Snowblind er Area-51 det mest undervurderte actionspillet til forrige generasjon...

overraskende, taleevnen en kort stund, men tar meg inn igjen og slenger ut første spørsmål: Er du kanskje i slekt med Elijah Wood? (Han er helt lik Frodo. Helt likt) Etter et kort øyeblikks stille usikkerhet svarer Zack: - Jepp, Elijah er

og en kul historie. Det vil si, etter omtrent fire timer, når alle ens medhjelpere var blitt fast-food for stormende alienzombies, fulgte et par timer total tristesse med ultratradisjonell korridorskyting og kjedelig døråpning. Men

bortsett fra det var Area-51 vanvittig bra.

Og det vet Midway. De skammer seg ikke over dårlige salgstall og middelmådige karakterer fra verdenspressen. Når de nå stolt presenterer den første spillbare demoversjonen av oppfølgeren i Las Vegas, gjør Midways pressefolk det med et overlegent smil om leppene. Og det med rette. Blacksite Area-51 ser kriminelt lekkert ut, og imponerer undertegnede, som nå venter ivrig på å sette tennene i det ferdige spillet.

Historien i Blacksite finner sted noen uker etter det første spillet, og romvesenene som invaderte Area-51 har nå sluppet løs, og angriper byen Rachel, Nevada. Den utenomjordiske trusselen som angrep basen i Area-51 var bare en forsmak på det arsenalet av dødelige soldater romgubbene egentlig hadde å by på. I Blacksite treffer vi dermed en hel masse



HEFTIG GRAFIKKMOTOR Blacksites bruker samme grafikkteknologi som Gears of War og Unreal Tournament III, med andre ord Epics latterlig kraftige Unreal Engine 3. Noe man merker godt på spillets gigantiske og detaljerte miljøer...



FET SPILLKONTROLL! Ved siden av lekker grafikk, hektisk tempo, kule fiender, snasige effekter og heftige våpen lovet den Blacksites-versjonen vi smugtestet veldig bra når det gjelder spillkontroll. Å sikte og skyte føles presist og responsen i våpnene er glimrende...

nye vesener som påstås å være både enormt mye større og betydelig mer dødelige enn de muterte forskerne i det første spillet.

Etter at romvesenene har slaktet alle innbyggerne i Rachel, setter den amerikanske regjeringen inn dens mest forberedte spesialgruppe; en gjeng soldater som får Hazmat-teamet fra forjengeren til å fremstå som småjenter i teselskap. En av disse beinhardes supersoldatene er deg, utrustet med det absolutt seneste av amerikansk våpenteknologi ikles du rollen som sersjant. Sammen med fire andre sendes du ned i kaoset fra et høyløst angrepshelikopter, og helvetet kan begynne.

- En ting mange klagde på i det første spillet var storyen. Den føltes typisk og forutsigbar, og til og med litt tynn, sier Zack Wood. Dette er noe vi har arbeidet steinhardt med på Blacksites. Blant annet har vi fått med oss Sara O'Connor, samme forfatter som skrev historien i Gears of War og arbeidet med det kommende Bioshock. Og selv om demoversjonen Gamereactor fikk sjansen til å



FAKTA

GODE VENNER

I Area-51 hadde man tre medhjelpere ved sin side som agerte smart, kommuniserte med hverandre og hjalp til å holde alienfaenskapet på trygg avstand. I Blacksites har Midway tatt dette et steg lenger og tittet på Rainbow Six-spillene og laget et system slik at du på en enkel måte kan beordre dine kompiser til å utføre enkle oppdrag. Det handler om å åpne dører, hjelpe deg i trengte situasjoner, gi coverfire og angripe fiender fritt, akkurat som i de fleste Rainbow Six og Ghost Recon-titlene...

teste knapt inneholdt handling i det hele tatt (sett bort fra syk og beinhard action), merkes det at Midways ambisjoner er betydelig høyere når det gjelder fortellerteknikk og atmosfære enn i det første spillet. Akkurat som i Half-Life 2 fortelles alt inne i selve spillet, og ikke gjennom mellomsekvenser som distanserer spilleren fra karakteren han styrer. Alt ses ut fra førstepersonsperspektiv, og ofte er det de andre soldatene i troppen som fører historien fremover ved å reagere på omgivelsene.

Det er seks måneder til vi får stifte bekjentskap med de aller verste romstyggene i Blacksites Area-51, og innen den tid kan mye skje. Vårt førsteinntrykk er derimot meget bra, og det ser ut som om Midway kommer til å overgå seg selv denne gangen. Vi venter i nervøs utenomjordisk spenning.

Petter Hegevall

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Med grafikkteknologien fra Gears of War og et sinnsykt kult opplegg lukter det fugl av Blacksites...

Værverden

Metal Gear Solids skaper satser på Nintendo DS



LUNAR KNIGHTS

Plattform NINTENDO DS Utvikler KOJIMA PRODUCTIONS Utgiver KONAMI Sjanger ACTION/ROLLESPILL

Hideo Kojima er tilbake med sine bærbare værbaserte eventyr. Dere husker kanskje Boktai, et sjarmerende Gameboy-spill som var bygget opp rundt at du var avhengig av en solsensor for å samle energi til å drepe vampyrer. Det var et genialt konsept, men beklageligvis mindre godt gjennomført, og til tross for at jeg satt i stekende sommersol fikk jeg aldri nok kraft. Lunar Knights er egentlig oppfølgeren til begge Boktai-spillene, men har byttet opplegg så vi slipper å sitte ute og svette.

Istedenfor har spillet innebygget vær som alltid er synlig på den øverste skjermen. Spillet to helter, sverdsvingeren Lucian og bueskytteren Aaron, drar sine krefter fra respektive månen og solen, og siden spillet har sin egen døgnrytme, trenger man ikke nødvendigvis å spille bare på dagen eller på natten. Gode nyheter for oss som er nattdyr, så klart

Utover den vanlige monsternedsablingen fra

Spillet to helter, sverdsvingeren Lucian og bueskytteren Aaron, drar sine krefter fra månen og solen

standard actionrollespillform får vi også med noen enda mer intensive sekvenser med romskipskamper som minner en anelse om de i Star Fox Adventures.

Lunar Knights virker helt klart som om det vil bli et variert og sjarmerende spill, og i og med at vi slipper solfaktoren er det ingen risiko for at lyssky individer som oss, trenger å frykte å få sol på oss. Det hadde imidlertid ikke gjort så mye denne gangen ettersom spillet lanseres i slutten av juni. Og skulle du ha Boktai eller Boktai 2 kan du bruke solsamleren også i Lunar Knights.

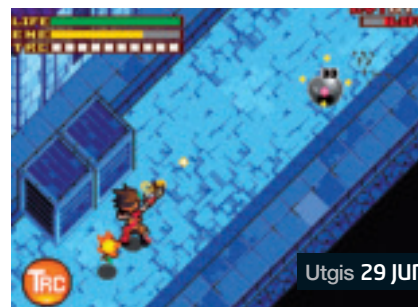
Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Konami har allerede en brilliant vampyrdreperiserie på DS, snart finnes det kanskje to...



Utgis 29 JUNI

SOM SOLID SNAKE Spillmessig minner Lunar Knights veldig om Boktai. Spillet ses skrått ovenfra i et isometrisk perspektiv og det finnes fremdeles sterke Solid Snake-innslag, og man kan snike seg forbi de alle fleste fiender...



CYBER MORD

VI HAR TESTET UNREAL TOURNAMENT III

Gamereactor tok flyet til Las Vegas for å tilbringe to dager sammen med Epic Games og hardteste fortsettelsen på Unreal-sagaen...



FANTASTISK GRAFIKK

Ja, dette er virkelig ingame-bilder fra Unreal Tournament og ja, spillet ser faktisk så bra ut.. Epic tar i bruk samme grafikkteknologi som ble benyttet i Gears of War og allerede etter et par minutter sammen med Unreal Tournament III hadde vi fastslått at dette er enda vakrere enn Marcus Fenix hardhendte actionepos til Xbox 360.

U

"Unreal Tournament vil by på et omfattende eventyr for den som spiller alene". Smak på den uttalelsen. Epics mest velkjente merkevarer skal tas til neste nivå når ikke bare den så dominante flerspillerdelen utvikles, men når man også legger inn en storydrevet enspillerkampanje som tar like stor plass. I større grad enn før vil altså Epic nå forklare spilleren hvorfor man løper som en gærning over krigsherjede fremtidsmiljøer med et to meter langt skytevåpen i hendene. Dette er det første som slår oss som en stor forbedring. Det er ikke alltid man ønsker å bli skutt i fyllbiter av kidsa, og når man da i tillegg kan få litt bakgrunnshistorie mens man trener er vi strålende fornøyde. Overraskende og spennende, men desto viktigere er kanskje spørsmålet om spillet i det hele tatt rekker å ferdigstilles i år?

Jeff Morris nøler litt, gjør grimaser, prøver å



DESIGNBOMBE Designet i Unreal Tournament III følger samme mønster som de tidligere spillene i serien, og det merkes godt at Epic elsker å overdrive. Svlumende muskelmonstre og asiatiske arkitektur blandes med stålgrå kjellere og mønstre i aerobidrakter.



FAKTA

TRE VERSJONER

Det var opprinnelig planlagt at Unreal Tournament III skulle lanseres til PC og Playstation 3. Kun. Etter at Epic solgte to millioner Gears of War til Xbox 360, på kun to måneder bestemte de seg for å også lage spillet til Microsofts konsoll.

finne den beste måten å unngå følgespørsmålene på. Kommer Unreal Tournament III, tidligere kjent som Unreal Tournament 2007, til å utsettes til 2008? Hvorfor ellers byttet Epic navnet kun for få måneder siden? Arbeidet med handlingen i den nylig tilførte storydelen ser ut til bare å være i startfasen, tolker man uttalelsene deres. Rekker Epic virkelig å ha klart spillet til årets julehandel? Jeff rensker halsen etter omtrent ti sekunder med ivrige omformuleringer av det som egentlig betyr "Unreal Tournament III slippes ikke i år". Han åpner munnen, og ut slipper bred californisk-engelsk:

- En av de beste tingene med å kjøpe et spill fra Epic er at du vet at produktet du holder i hånden er ferdig, pakket og klart. Vi driver ikke

med kompromisser; vårt mål er å levere en helhetsopplevelse som virkelig holder. Det vi oppdaget etter å ha sluppet Unreal Tournament 2004 var at mindre enn halvparten av de som kjøpte spillet faktisk gikk online med det. De satt bare med enspillerkampanjen og muligens enkelte matcher mot datastyrte bots. Dette var for oss overraskende lavt antall, og allerede da bestemte vi oss for at noe måtte gjøres neste gang. Vi følte da at enspillerkampanjen i Unreal Tournament 2004 ikke var verdt å kjøpe dersom den var det eneste man som kjøper ville ha. Han stopper opp ytterligere noen sekunder.

- Det vi nå vil gjøre med Unreal Tournament III er å berettiggjøre kjøpet for de som vil kose seg med spillet alene, med en bra historie og spennende oppdrag. Vi har en fortelling som





RAKETTASTER

Alla våpen som fantes i Unreal Tournament 2004 er med i Unreal Tournament III, pluss et par nykommere som Epic ennå ikke vil prate særlig mye om. Fremdeles er det morsomt å bruke Flak-kanonen og den gamle hederlige rakettasteren som alltid har hersket i Unreal Tournament-spillene...



STORE MALCOLM Den grønnkledd generalen Malcolm begynte som en helt vanlig dødskampsoldat i det første spillet, men har siden da vokst inn i rollen som spillseriens gallionsfigur og selvutnevnt leder. I Unreal Tournament III er han flottere enn noensinne og hans grønne caps består av mer polygoner enn hva hele kroppen hans gjorde i Unreal Tournament 2004. Det sier en del om grafikken i Unreal Tournament III.



CHINA TOWN En av banene i Unreal Tournament III utspilles i det som ser ut til å være et dystopisk Chinatown en gang i fremtiden. Gatene er trange, husene gamle og enorme mengder av asiatiske rislamper, papirdrager og skrikende neon. Et unikt og annerledes sted å drepe hverandre på.

passer bra med vår litt overdrevne science fiction-fremtoning. Og man spiller ikke bare hvem som helst. Man er en spesifikk figur, med venner som har egen personlighet og som følger en gjennom eventyret. Han ser på meg med entusiastiske øyne. Jeff ser ut som en aldrende surfer med baggy klær og oppkneppet, brysthårseksponerende skjorte under den grånende, krøllete hestehalen. Han er 39 år gammel, akkurat passe solbrent og har en ganske bred kroppsbygning. Han er produsent for Unreal Tournament III.

- Det er slik at vi selvfølgelig håper å kunne slippe spillet mot slutten av året, men om det ikke er godt nok til å selge da kommer vi heller ikke til

viktigste PC-spillene som slippes på veldig, veldig lenge. Både i salgshenseende, men kanskje fremfor alt fordi sjangeren trenger et nytt stort actionspill som alle vil spille. Unreal-spillene har i dag solgt noe over åtte millioner eksemplarer totalt, og det er grunn til å tro at Unreal Tournament III kommer til å bli det mest solgte spillet i serien. La oss spole tilbake sånn ca åtte år. Året er 1999. Desember måned er godt i gang, og det spennende og fryktede tusenårsskiftet kommer snart. Jeg er tretten år gammel, og langt fra det livet du ser i noen av Larry Clarks filmer. I stedet er jeg opptatt av "de derre datagreiene" som foreldrene mine kalte det. Pent. PCen er mitt kjære våpen mot tristessen, når den melder seg.

"UNREAL-SPILLENE HAR TIL NÅ SOLGT OVER ÅTTE MILLIONER EKS"

å la folk kjøpe det. Sånn tenker vi, ganske enkelt, og motsetning til mange andre utviklere kommer vi aldri til å lansere et spill vi ikke er hundre prosent fornøyd med.

Og det må man jo beundre. Epic er den typen foretak og utvikler som gjør slik de vil og ikke lar seg stresse. Dels fordi de har solgt millioner av spill, dels på grunn av deres selvsikre, amerikanske attitýde.

Men Midway kommer til å presse Epic så hardt de bare kan for å få ut spillet innen slutten av året. Unreal Tournament III er ett av de

Jeg er ikke sjelden å finne sammen med en gjeng kompisar barrikadert bak et arsenal av tastaturer, mus og overdimensjonerte godteposer. All ære til Nintendo 64 og Zelda: Ocarina of Time, men akkurat i desember 1999 måtte alt, også uendelige mengder hjemmelekser og Dr. DREs fantastiske comebackalbum "2001", stille seg i skyggen av datidens beste shit (selv om vi ikke kjente til det uttrykket da) – Unreal Tournament. Onlineverdenens hagenisser hadde fått en ny sjef på plenen, som Martin Forsslund en gang sa det. Det som gjorde Unreal Tournament så forbanna



FRENETISKT TEMPO Akkurat som i tidligere spill er spilltempoet i Unreal Tournament III ekstrem-frenetisk, nesten for høyt. Det gjelder å holde tungen ordentlig rett i munnen.



FAKTA

PRAT I VEI

Noe Epic er veldig stolte over, og noe å poengtere er at de har lyktes å innføre stemmestyring av mennene man har ved sin side under selve kampanjen i spillet. De kommer ikke til å forstå tale like godt som et menneske, men kommer til å reagere på spesifikke fraser. Enn om Dreamcast-legenden Seaman var en av de, da skulle han forstå nøyaktig hva man forsøker å si da man løper for sitt liv under en enorm rakett... eller?

kult var, og er fortsatt, dets kompromissløshet. Det enkle tut-og-kjør-opplegget der framgangen i en intensiv holmgang var avhengig av reflekser, instinkt og, så klart, evnen til å holde hodet kaldt selv når noen plutselig sa hei med en Flak Cannon fem centimeter fra hodet ditt.

Et annet viktig aspekt av spillets storhet er tempoet. Det føltes, akkurat som i den fremste konkurrenten Quake III Arenas, som å løpe rundt med raketter på ryggen. Men man mistet aldri fokus.

- Det jeg virkelig liker i våre spill sammenlignet med andres er at ting går såpass fort, samtidig som man likevel kan klare å holde rimelig bra fokus, sier Jeff Morris selv.

- Du er like treffsikker i en bakoversalto fra en vegg som når du ligger nede med et stødig kikkertsikte og gjør deg klar til å dele en stakkar i mange biter.

Når jeg droye syv år og to oppfølgere senere

sitter foran en 24-tommersskjerm i Las Vegas, og spiller Unreal Tournament III føles stemmer den uttalelsen mer enn noensinne. Epic har som vanlig pusset på spillbarheten helt til det føles som om man ikke sitter med hendene på mus og tastatur. Alt går så smidig og sømløst at man bare noen minutter inn i spillet gjør ting automatisk. Når det gjelder klassisk dødsmatch uten flagg eller beskyttelse av power cores innblandet, går absolutt alt instinktivt. Fra ryggmargen til våpenet uten forsinkelser. Akkurat slik jeg vil ha det.

Etter omtrent ti dødsfall og like mange gjenoppstandelser stopper jeg opp et sekund før jeg gir meg ut på slagmarken igjen. Tar meg tid til å observere omgivelsene. Grafikksjokket må ha blitt avdramatisert fordi jeg allerede har sett Unreal Engine 3 i aksjon for Gears of War, men Unreal Tournament III er, faktisk, utenomjordisk pent. Inne i basen min er vegger, gulv og tak spekket med små detaljer man ikke enser når man løper forbi med en fulladet rakettkaster og intet annet enn "DØ!" i tankene. Mange kommer nok heller ikke til å legge merke til det, selv etter å ha spilt hundrevis av matcher. Men Epic ser alltid ut til å holde et nesten overdrevet holdbarhetsnivå med alt de gjør, og det er bra at den ekstremt detaljerte og lekne grafikken kommer til sin rett på samtlige formater. Jeff Morris mener dessuten at spillet kommer til å støtte full HD-oppløsning på både Playstation 3 og Xbox 360. Jeg fortsetter å nyte min lille pause, og rekker akkurat å studere den overdrevet detaljerte figurmodelleringen på en av mine lagkamerater før en grønn boble fra noens Bio Rifle plutselig eksploderer en halv meter fra oss. Jeg drar frem mine doble Enforcers, de lette, kjappe revolverne som gjør comeback fra det første Unreal Tournament, og tenker headshot, headshot, headshot. Holder



STOR VARIASJON

Det er veldig stor variasjon blant de ulike banene i Unreal Tournament. Man slåss blant annet i et fremtidens kloakksystem, i en grotte, i en høyteknologisk fabrikk, på en kinesisk paviljong og i bergveggene i et snøinfernø.

INTERGALAKTISK KRIG Unreal Tournament III er oppdelt i to raser. Axon (teknikkagale legoknekter) og Necris (utenomjordiske monstre). Hver side har fire kjøretøy til rådighet og to av disse demonstreres for oss av Jeff Morris. Axon-rasens tyngste kjøretøy heter Leviathan og er den største panservognen vi sett i et spill noensinne. Denne rommer hele fem personer, hvorav fire kan styre hvert sin stativmonterte kulesprutende våpen og er snudd på immun mot fiendelid. Necris-rasens motsvar er den gigantiske, trebeinte killerroboten Dark Walker, som direkte tar tankene til Strider-robotene fra Half-Life 2. Denne kan avfyre en ekstremt dødelig, meterykk varmestrale..



WARFARE En av de nye spillmåtene i Unreal Tournament 2007 heter Warfare og handler om kamper på spesialdesignede baner der det ene laget oftest skal ødelegge noe mens det andre laget skal forsvare det. Ibland er det man skal forsvare en nøkkel til et kraftfullt våpen som det andre laget kan bruke

jeg hodet kaldt, kan jeg fikse alle fiendene. En ting som alltid har skilt Unreal Tournament-serien fra andre actionspill er hvor balansert den er, i hver liten bestanddel. Det er som om Epic har leid inn Justitia, rettferdighetens gudinne selv, for å gjøre alle aspekter så jevne som bare mulig. Og balansen er fortsatt helt intakt. Den kanskje klareste bekreftelsen på det inntreffer fem minutter inn i den andre matchen jeg spiller. Lagkameratene mine og jeg spiller såkalte Juggernauts; menneskelige, genetisk forbedrede supersoldater, mens motstanderlaget inntar rollen som Necris; de udøde romvesenene med helt andre tekniske forutsetninger enn menneskene.

”JEG OG MINE LAGKAMRATER SPILLER SOM SÅKALTE JUGGERNAUTS, GENETISK FORBEDREDE SUPERSOLDATER”

Jeg og to lagkamerater har akkurat kommet ut fra basen vår, ut på en enorm eng. Resten av laget har lagt beslag på samtlige kjøretøyer i basen. Vi møtes plutselig av en Darkwalker, majestetisk og rasende i marsj rundt et fjell. Dette Necris-kjøretøyet minner litt om Striders i Half-Life 2, men kan nok best sammenlignes med romvesenenes mordermaskiner i Steven Spielbergs nyversjon av Klodenes Kamp. Akkurat som det i filmen er dette et langsomt, men stødig kjøretøy. Det er også utrolig dødelig, takket være de tiltetgjørende energistrålene.

Fssssss. Før jeg i det hele tatt har rukket å dra frem rakettkasteren og lade spesialangrepet med tre raketter på en gang, blir en av mine lagkamerater truffet av energistrålen og reduseres til mikroskopiske bestanddeler. Og da var vi bare to... Jeg og min gjenværende kamerat løper frenetisk til høyre og venstre, hopper rundt omkring og gir den mørke dødsmaskinen alt vi har. Målet er å komme så nær som mulig maskinens energikjerne, en tydelig gulfarget kule plassert i midten der maskinens ”rygg” går over i bein, for å pumpe denne full av bly, laser og alt annet skadelig våre arsenaler har å tilby. Vi lykkes med å komme oss droye 20 meter frem for det

skjer igjen. Fssssss. Plutselig er jeg alene. Var jeg frenetisk før, vet jeg ikke hva man skal kalle det jeg gjør nå. Men det fungerer, og plutselig er jeg direkte under maskinen, mellom de tre meter høye bena. Den kan ikke lenger treffe meg med dødsstrålen. Jeg, på den annen side, har Darkwalkerens følsomme kjerne helt eksponert like overfor meg. Ti sekunder og ni raketter senere faller metallmonsteret. Jeg føler meg som David like etter at han felte Goliat..

Ingenting er umulig i Unreal Tournament III. Ingenting er urettferdig. Det gjelder bare å vite



hvordan man skal utnytte situasjonen til sin fordel for da kan stort sett hvert eneste møte med fienden gå den rette veien.

Siden har fremgangen veldig mye å si etter hvor bra man spiller på dødskampenes dansegulv. Det er umulig å ikke spille bra dersom man har litt erfaring fra førstepersonsskytespill. Kontrollen er som sagt næsten skremmende god. Dette gjelder kjøretøyene som Epic igjen lykkes bra med.

Kjøretøyskontrollen med tastatur og mus kan ofte bli litt kronglete og usmidig, noe Epic løser gjennom å ikke skille den fra hvordan man kontrollerer karakteren til fots. Å ta Manta, et svevekjøretøy ikke helt ulikt Ghost-sveveren i Halo 2, og sirkulere rundt en større fiende med laserkanonene totalt nonstop føles like selvsagt og ufattelig fett som i Halo 2.

Det leder oss inn på konsollversjonene av spillet. Hvor godt kommer Unreal Tournament III til å bli på Playstation 3 og Xbox 360?

Kommer man til å sitte og lengte etter tastatur og mus i TV-sofaen?

Jeff Morris tror på en helt smertefri overgang.

– Utviklingen av Unreal Tournament III startet samtidig både for PC og Playstation 3. En av mine fremste argumenter mot førstepersonsskytespill på konsoll tidligere var den lave oppløsningen og at multiplayerdelen ofte var mer som en dårlig bonusgreie enn noe veldig bra og gjennomarbeidet. Men nå med

Playstation 3 og Xbox 360 er alt dette en saga blott for disse konsollene. Vi har HD-oppløsning, og begge systemene har kjempesmidige løsninger for multiplayerdelen online. Konkurransen har også med fantastiske multiplayerdeler i spill som Halo 2 og har ført oss til virkelig å satse på at Unreal Tournament III skal bli bra, uansett hvilket format man spiller på. Det er ingen simpel konvertering på noen som helst måte.

Før Jeff har rukket å avslutte den siste kommentaren begynner den blonde grizzlybjørnen på tysk å rabble ned tekniske termer John Carmack skal ha vanskelig for oss å tyde, for han til slutt kommer frem til selve spørsmålet:

Kommer onlinespilldelen til å kunne spilles mellom de tre formatene? Jeg takker tyskeren mentalt og spisser ørene.

– Jeg er "bare en produsent", så jeg vet ikke helt hvordan det ser ut med de tekniske aspektene der, men jeg vet at Playstation 3 har et åpent nettverk, lignende en PC, så vi jobber definitivt på det. Det finnes ingen bedre måte enn å ha en så stor serverpool som mulig. Jeg mener, jeg er en stor fan av Battlestations: Midway, men jeg vet ikke hvilken versjon jeg skal skaffe – Xbox 360-versjonen har mulighet til flere spillere, men jeg liker bedre kontrollskjemaet på PC. Så det er bra å ha en slik variasjon, de valgmulighetene. Åpent nettverk mellom alle tre konsoller er definitivt



FAKTA

pWned!

Produsenten for Unreal Tournament III, Jeff Morris, er en veldig ydmyk mann når han snakker om Epics konkurrenter. Men kanskje ikke når det kommer til spillets A.I.: "Mens mange andre multiplayer actionspill glemmer A.I. velger vi i stedet å satse steinhardt på denne biten i Unreal Tournament III. Vi forsøker ikke å simulere en nazisoldat i 1943 års Tyskland, vi forsøker å simulere en 13-årig kroatisk snorunge som forsøker å eie deg! Vi vil bare at fiendene skal være så menneskelige og rasjonelle som mulig... og akkurat nå ser det ut til av vi har lykkes skikkelig bra.

noe vi strever etter.

Uansett om jeg nå kommer til å kunne sette sammen fanboys av alle arter i en og samme online-kamp kan jeg rolig konstatere at PC'ens trygge LAN-boble fortsatt er intakt. Det er noe helt spesielt med PC'en som spillmaskin for noen sjangere, og FPS er nok sjangeren hvor det merkes aller best. Enda viktigere at Unreal Tournament III fortsatt er det Unreal Tournament vi kjenner siden 2004 års installasjonen. Om enn fullpumpet med Unreal Engine 3-steroider, en blomstrende fauna av fantastiske kjøretøy og våpen - gamle som nye, og et mye mer historiepreget enspillerdel enn tidligere.

I et slukket partypyntet konferanserom på Hard Rock Hotel i Las Vegas, vet jeg at det er slik spillet kommer til å bli. Mot syv andre voldstørstende dødskampjunkier, journalister som Epic-ansatte, spiller jeg kamp etter kamp inntil noen dunker meg på skulderen og lurer på hvor lenge jeg egentlig har sittet der. Jeg har selv ingen aning. Jeg vet at jeg akkurat som på de desembernattene i 1999, har hatt forbannet artig. Jeg vet at Unreal Tournament III bare har begynt å stjele minutter av meg og kommer til å kapre titusentalls til. Ikke meg imot. Jeg har bare sett toppen av isfjellet. Dette er en god kvittering på at Epic er på god vei til å lykkes. Onlinevolden kommer nok til å få en ny konge på haugen. Igjen.

_Martin Forsslund



PLAYSTATION 3 Playstation 3-versjonen av Unreal Tournament III kommer selvsagt til å kunne spilles med hjelp av den bevegelsessensitive gyro-funksjonen som Sixaxis-håndkontrollen inneholder. Man kommer blant annet til å kunne lure seg rundt et hjørne gjennom å tilte på håndkontrollen til høyre eller venstre mens man fortsatt har alle fingrene på rett plass for kjøpt å kunne avfyre en haug med raketter mot en eventuell bortkommen motstander.

UTENOMJORDISK INVASION Den nye rasen, Black Legion, er et spennende tilskudd til Unreal Tournament-universet og deres utrustning byr på en god del lekne overraskelser. Ikke minst med tanke på deres kjøretøyflora hvor vi finner en massiv og heftig panservogn.

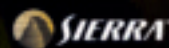




whatisfear.com



PLAYSTATION 3



MONOLITH STUDIOS

© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH logo are trademarks of Day 1 Studios, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. "Awarded 'Best Shooter of 2005' by GameSpot - December 2005." "GameSpot August 2006, IGN August 2006"



ON PLAYSTATION 3 IN APRIL



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

ALSO AVAILABLE ON PC AND XBOX 360

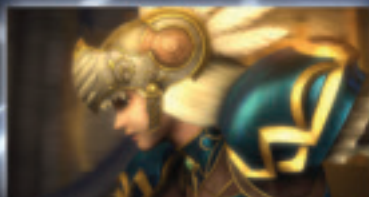


VALKYRIE PROFILE. LENNETH



**FROM THE MAKERS OF THE ACCLAIMED STAR OCEAN® SERIES
EXPERIENCE THE ULTIMATE CULT RPG ON YOUR PSP**

Join Valkyrie on her quest to gather the souls of brave fallen warriors to build the ultimate army against evil.
Death is only the beginning...



Stunning all-new CG cinematics



A story of mythic proportions



Devastating combination attacks



Simultaneous 4-character control

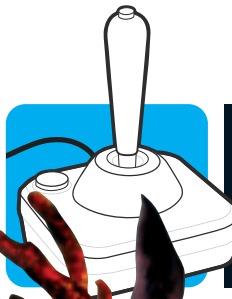
www.ValkyrieProfile.eu.com



© 1999, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. / Developed by tri-Ace Inc. / Character design: PRODUCTION I.G. LENNETH.
VALKYRIE PROFILE, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.
"PSP" and "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

SQUARE ENIX

ANMELDELSER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1000 anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS BESTE!

GOD OF WAR 2: DIVINE RETRIBUTION

Frode har endelig fått de sylskarpe Blades of Chaos tilbake i sine klamme hender, og han er helt i ekstase!



GAMEREACTOR #48

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



Motorstorm
Playstation 3 8/10
Ridge Racer 7
Playstation 3 5/10
Genji 2: Days of the...
Playstation 3 6/10
The Warriors
Playstation 3 7/10
Sid Meier's Pirates!
PSP 8/10



Virtua Tennis 3
Playstation 3 7/10
Virtua Fighter 5
Playstation 3 8/10
Infernal
PC 7/10
Resistance: Fall of Man
Playstation 3 6/10
Burnout Dominator
Playstation 2 7/10



C&C3: Tiberium Wars
PC 8/10
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Xbox 360 8/10
Bullet Witch
Xbox 360 6/10
Championship Man. 07
Xbox 360, PS2, PSP 6/10

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



Sjanger ACTION



GOD OF WAR 2: DIVINE RETRIBUTION

Selv om Kratos er hakket sintere enn Frode kommer de to godt overens når krigsguden vender tilbake i God of War 2!

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **SONY** Utgiver **SONY** Utgis **27. APRIL** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **18+**

Kratos is back – and this time he's pissed. Vel – det var vel egentlig nøyaktig det samme som han var i hele forrige. Men denne gangen er han også forbanna. Ordentlig sinnatagg faktisk. I åpningssekvensen fremstår han som en sutrete liten gutt, og med et snev av fornøft hadde han fortsatt som krigsgud, og alle andre kunne egentlig fortsatt med sitt.

Men – da hadde det jo ikke blitt noe God of War 2, og det vil vi jo selvsagt. For å gjør en lang historie kort. Allerede i starten blir Kratos drept. Dette kan vi jo selvsagt ikke ha noe av, så med litt hjelp fra andre lavere makter legger han ut på en lang og omfattende tur for å komme tilbake til det øyeblikket Zeus gjorde han om til en kjøttbolle på en gaffel. Artig vri, selvsagt storslått og historien fenger nesten like mye som i forrige spill.

Spillmekanikken i God of War 2 er omtrent identisk det forrige spillet. Du har et par nye måter å bruke forskjellige våpen på, men dette



FAKTA

GOD KRIKIK

God of War fikk en strålende mottakelse i når det kom i juni 2005, og er kåret til et av de beste spillene til PS2 av flere tunge nettsider. Oppfølgeren er ute i USA, og har fått tilsvarende gode kritikker over hele fjøla.

TIPS

SJEKK UT
Gears of War 18/18
XBOX 360

Ikke samme type spill i det hele tatt, men akkurat like høyt testosteronnivå. Kjøp. Nå. I dag.

blir marginalt. God of War 2 er så og si utelukkende mer av det samme, og en liten stund var jeg litt skuffet. Er dette alt? Jeg hadde forventet litt forbedring på det grafiske plan, ja, litt mer av alt i denne oppfølgeren. Jaja, det er jo likevel utrolig moro, tenkte jeg og gikk i gang med et nytt episk eventyr i rollen som brutalitetens mester.

Når det gjelder våpen så er det ikke all verdens nytt denne gangen. Uansett hva man får tilgang til så ender man opp med å benytte seg av Athena's Blades over 90 prosent av tiden. De er mest effektive, siden det er oppstartvåpenet er det også mest sannsynlig at de blir raskest oppgradert, og i tillegg har det noen fantastiske kombinasjoner på lur som er nesten i overkant spektakulære. Utviklerne sa tidligere at de ville forsøke å skape større variasjon i våpenbruken, noe jeg som spiller i hver fall ikke merket noe til. Athena's Blades er imidlertid blant de tøffeste i spillhistorien så det gjør egentlig ikke så mye. Selvsagt er man også



TABBE Han karen her er svær, og har en illsint hest, men du setter ikke to kroker i ryggen på Kratos, og trekker han en kilometer gjennom skauen ustraffet. Da blir det jo selvsagt noe så sinnsykt med grisebank.

avhengig av den trofaste buen Typhon's Bane, men med disse to grunnvåpnene godt oppgradert er man sikret suksess.

Det er umulig å fortelle særlig mer av historien i God of War 2 uten å rope ting jeg antar alle har lyst å spille og oppleve selv. Det er definitivt verdt det, og selv om man sitter med en følelse av at mer er spunnet over samme lest som forrige spill, så blir man revet med i den lange kampen for å få den endelige hevnen over sjefen sjøl, Zeus.

God of War 2 er ikke helt uten elementer som kunne vært løst bedre. I forrige spill slapp man unna med det, fordi alle var mektig imponert over den overlegne spillbarheten. Nå er det mer synlig og fører til øyeblikk hvor man tenker at dette var jo litt klønete løst.

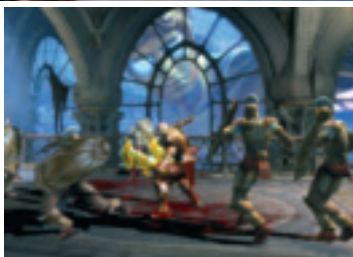
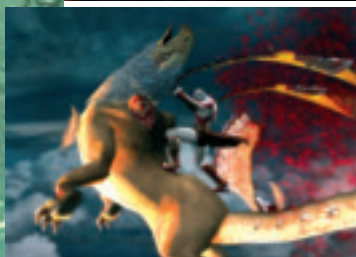
Noen av nivåene du spiller er identiske

**TUNGE ANGREP**

Kratos treffer på en rekke ordentlig svære folk å slåss med, som her i åpnings-scenen. Heldigvis har man muligheten til å sette inn semiautomatiserte angrep så snart du har fått gitt giganten litt juling.

**TATOVERINGER**

Vi har falt for tatoveringene til Kratos. Carl Thomas har vurdert å få sånne selv, men han er altfor tynn så han hadde bare endt opp helt rød...



SINNA Sjelden har vi sett en så sinna spillkarakter som Kratos. Aaaaargh!!!!!!

**FAKTA****UEKTE KRATOS**

Kratos var et uekte barn født utenfor ekteskap, og da han ble født gikk det rykter i landsbyen hvem som var barnets far. Ryktene og forfølgelsen førte til at moren til Kratos tok med seg vår helt og hans bror og flyktet til Sparta for å starte et nytt liv. Her ble Kratos trent opp til å bli den krigeren vi kjenner han som. Det tok mange år før Kratos fant ut at hans virkelige far var Zeus. Det gjør Kratos til halvgud, og det forklarer hans overmenneskelige krefter og evner.

TIPS

SJEKK UT
Prince of Persia **8/10**
PLAYSTATION 2

Om du ikke har spilt deg gjennom denne trilogien, så har du noe å se frem til!

første spillet. Noen av bosskampene er så storslagne at man blir sittende med sikkel ut av munnviken, og man tror nesten ikke det man ser. Historien er også fortalt på en underholdende måte, og man sitter hele tiden på stolokanten for å få med seg alt som skjer.

Det første spillet føltes perfekt når det kom. Det var pur lykke, en herlig dyrking av vold, og endelig føltes det som om voksne spillentusiaster ble tatt på alvor. Vi var liksom en egen gruppe i det store universet. Men mye har faktisk skjedd i spillverdenen siden den gang. Siste kapittel til Playstation 2 er fremdeles blant de beste spillene som nok kommer til å lanseres i 2007, men det føles ikke helt perfekt lenger. Litt av gløden er borte selv om spillet fremdeles er langt bedre enn det meste som lanseres. Ikke for å høres klaget ut, men det finnes elementer som kunne vært gjort bedre, og derfor snytes Kratos for toppkarakteren denne gangen. Jeg får gjemme meg under sofaen så lenge mens jeg venter på Kratos illsinte respons.

Frode Haugen

KARAKTER 9/10

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

MER AV DET SAMME, MEN GLIMRENDE

- Samme fantastiske spillbarhet, god historie.
- Vi savner noe nytt

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Kvalitetstull fra øverste hylle, og ubåter er like kjedelig i spill som i Solo!

Plattform **PC** Utvikler **UBISOFT**
Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT**

Antal spillere **1** Testet versjon **GULL** Anb. alder **7+**

Sjanger SIMULATOR

IKKE ALLTID MORO Selv om det tidvis skjer litt i Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, så blir man ofte sittende litt for lenge å stirre inn i et periskop, bytte posisjon, mer periskop før du endelig kan fyre avgårde en torpedo.

Noen synes flysimulator er helt fantastisk. Jeg synes det er pissekjedelig. Det betyr imidlertid ikke at jeg ikke kan se de åpenbare kvalitetene i simulatorspill som er gjort ordentlig. Silent Hunter faller inn i samme bås. Tenk Das Boot i Director's Cut. Utrolig bra film, men når du har bikket den femte timen så begynner det å bli nok. Mer enn nok.

Jeg kjørte selvsagt i gang med karrieremodusen først og stod klar ved periskopet. Patruljerte farvann hvor fiendene skulle være, og ventet. Og ventet. Og mer venting. Når det først ble action var det utrolig moro. Ta kommando, finn riktig posisjon og fyr fra alle torpedohøl. Problemet mitt er at det er et utmerket spill, men jeg kjeder meg altfor fort. Det er umulig å kritisere, og det handler utelukkende om smak og behag.

Denne gangen er du amerikansk ubåtkaptein som skal herje i Stillehavet, og Ubisoft har egentlig sørget for en drømmepakke for alle som liker denne typen spill. Her er det kampanjer og oppdrag i massevis, online kan man lage egne flåter og spille sammen, og grafisk sett er det meget, meget bra ut. Til tross for at det hele går ganske sakte, krever mye tålmodighet og presisjon, så har utviklerne tatt noen smarte grep. Det finnes spillmoduser som også er litt mer actionbaserte, men ikke vær redd, du kommer nok neppe til å måtte tørke svette på grunn av intensiteten.

Silent Hunter: Wolves of the Pacific er et av de beste spillene som kommer i april, men det er definitivt et nisjespill, og noe som absolutt ikke passer for alle. Egentlig burde vi være glad for at det fremdeles finnes rom for denne typen utgivelser.

Frode Haugen

KARAKTER 8/10

Grafikk **9/10** Lyd **8/10** Gameplay **6/10** Holdbarhet **9/10**

BRA FOR MENIGHETEN

- Enormt mye innhold, stor dybde
- Tidvis utrolig kjedelig



GUITAR HERO 2

Den ultimate feststarteren lanseres nå på Xbox 360

Plattform **XBOX 360** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **ACTIVISION** Utgis **6. APRIL** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **PARTY**

ROCK'N'ROLL I HD

Guitar Hero 2 til Xbox 360 er akkurat det samme som til Playstation 2, men den visuelle overflaten har fått en liten puss når den nå entrer neste generasjon. Hyggelig.



Med hvit snipp og Siv.Ing-ringen klemt godt oppover fingeren grep kameraten min arrogant gitaren. "Fem knotter lissom, hvor vanskelig kan det være" sa han i det han festet gitarstroppen rundt skulderen så gitaren havnet et sted mellom brystet og mellomgulvet. Skikkelig stilig! Når han i tillegg plasserte beina tett inntil hverandre og rocka med en liten narkisknekk i knærne, ble det bare et lite flatterende syn, og resten av vorspiel gjestene begynte å sende skeptiske blikk rundt i rommet.

"Hehe, han bare koddet", prøvde jeg skyte inn, vel vitende om at han ikke på noen måte prøvde å være morsom. Etter mange feilskjær, klimprelyder og en god del buing fra publikum fikk han heldigvis meldingen "song failed". Det var noen andres tur til å drite seg ut. Men, sta som alltid krevde han å prøve en gang til.

For første gang satt noen av tonene, og vi kunne høre svake konturer av noe som lignet gitar-riff. En type skrek "senk gitarstroppene så gitaren sitter på balla, og plasser beina bredere". Det var liten tvil om hva som var i ferd med å skje. Nerden ble forandret til rockestjerne, og vorspielet var i ferd med å ta av! Det er dette som er så genialt i Gitar Hero. Det tar ikke lang tid å glemme at man holder en



UTVIDES? Det loves massevis av nedlastbart materiale, i form av nye sanger og moduser.



FAKTA

TI NYE TRACKS

De nye låtene er: Toadies - Possum Kingdom, Rancid - Salvation, Pearl Jam - Life Wasted, Alice Cooper - Billion Dollar Babies, Deep Purple - Hush, Rick Derringer - Rock and Roll Hoochie Koo, My Chemical Romance - Dead!, Iron Maiden - The Trooper, Ounce of Self - Drink Up, Noble Rot - Kicked to the Curb

plastgitar i hånden med fem fargerike knapper. Plutselig føles det som man holder en Gibson i hånda, og spiller hver eneste tone selv.

Guitar Hero II på Xbox 360 har ti eksklusive lisensierte lydspor og inneholder totalt 64 låter. Bortsett fra flere sanger er det helt identisk med PS2-utgaven. Dersom du ikke har en overdreven lyst på achievementpoints og en hvit Mini Gibson X-plorer gitarkontroll, er det ingen grunn til å kjøpe spillet på Xbox 360 om du allerede har det på PS2. Grafikk og HD-oppløsning betyr ingenting i Gitar Hero, her er det full fokus på å treffe riktig knott til rett tid. Men, om du ikke har gått til anskaffelse av feststarteren, ville jeg valgt Xbox 360-versjonen, bare fordi utvikleren lover massevis

av nedlastbart materiale i tiden fremover.

Om du ikke ønsker å stå alene i rampelyset finnes det også co-op modus, hvor du og en kompis kan spille sammen på bass (eller rytmegitar) og gitar. Det bidrar til at følelsen av å spille sangene selv blir enda sterkere. En vellykket modus, som også forlenger spillets levetid.

Som avslutning vil jeg nevne at det har vært mange folk innom meg og prøvd Guitar Hero II på Xbox 360. Mange av de er folk uten noe særlig interesse for spill. Uansett har de blitt gira og entusiastiske over Guitar Hero II. Det er mer inkluderende og sosialt. Det er like moro for jenter som for gutter, selv om gutta som regel er flinkere til å drite seg ut. Et utrolig intuitivt og originalt musikkspill som blander fet musikk og lek. Enhver BI-snipps kan nå bli rockesjerne, og mange gode fester kommer definitivt til å starte med Guitar Hero II.

Kristian Nymoen

KARAKTER 9/10

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

PARTYSTARTER TIL 360

■ Gode muligheter for at kompisene dine driter seg ut
■ Gode muligheter for at du driter deg ut

ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Endelig påfyll til Oblivion, og nå med total galskap...

Plattform **XBOX 360, PC** Utvikler **BETHESDA** Utgiver **2K GAMES** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **16+**

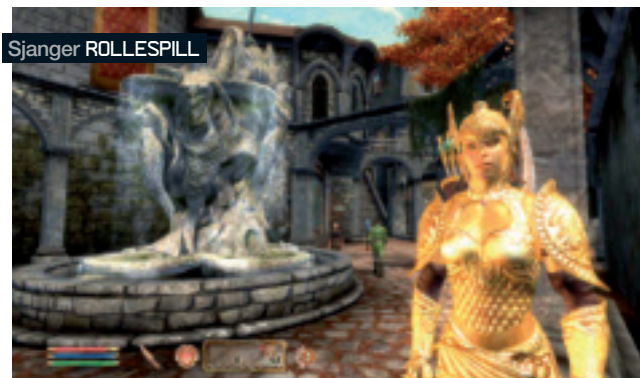
The Elder Scrolls IV: Oblivion tok verden med storm i fjor og åpnet en ganske kompleks rollespillverden for tusenvis av nye brukere. Det er overhodet ikke verdens beste rollespill, men det hadde tonnevis av innhold, det var vakrere enn det meste vi har sett innen sjangeren, og det hadde en historie som fenget. Ikke bare én historie, men veldig mange. Nesten hver eneste karakter i Oblivion hadde en helt egen historie å fortelle.

Siden den gang har det kommet mindre oppdateringer med nye oppdrag og annet småsnacks, men Shivering Isles er det første ordentlige ekspansjonen, og lanseres både for de som har plukket opp PC-spillet, men også for 2400 Microsoft-poeng via Xbox Live.

Det er helt vilkårlig hvor langt du er kommet i hovedspillet for å ta del i Shivering Isles. Det er bare å installere pakken og neste gang du starter opp spillet får du beskjed om at en ny portal har åpnet seg. Denne gir deg adgang til galskapens verden, styrt av Sheogorath, og inndelt i områdene Mania og Dementia.

Du skal imidlertid ikke bekjempe Sheogorath, men være hans undersått. Her blir du sendt til nær og fjern for å løse oppdrag, og som i alle de andre delene av The Elder Scrolls IV: Oblivion stiger du i rank og aktelse. Det er også store mengder med nytt unikt utstyr og nye fete våpen å sikle over, og et par snedige tvister i plottet dukker også opp underveis.

Man kan spille Oblivion i seg selv i det uendelige, men det er fantastisk med helt nytt, og totalt annerledes innhold til spillet. Sheogorath kommer til å irritere buksene av



Sjanger **ROLLESPILL**

MANIA De to verdene i Shivering Isles bærer tydelig preg av at her er ikke alt bare sunn mental helse, og Mania og Dementia varierer stort i stil. Designet er uansett utrolig forseggjort, og tidvis bedre enn i hovedpakken.



FAKTA
GALSKAP

Denne utvidelsen utspiller seg i "Realm of Madness" som også er kjent som Shivering Isles. Der hersker daedic-prinsen Sheogorath over de to delene: Mania, som er den hyggelige, lyse delen, og Dementia, som er den mørke delen.

TIPS

STYR UNNA
Enchanted Arms 6/10
XBOX 360

Det er ikke så mange rollespill til 360 enda, og i alle fall ikke mange gode.

deg flere ganger mens du er i hans nærvær, men han er jo Prince of Madness, så noe annet er vel egentlig ikke å forvente. Du kommer også til å le godt av en rekke av de absurde situasjonene som oppstår underveis. Oppdragene er også relativt varierte og engasjerende, selv om noen kunne vært uten.

Du kan utmerket godt tilbringe 40-50 timer i Shivering Isles uten at du føler et brennende ønske om å returnere tilbake til den litt mer jordnære verden, og sånn sett er dette er meget godt kjøp. Det er en tilleggspakke på alle måter, og kommer ikke til å vinne nye fans, men definitivt tilfredstilte gamle.

_Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

FANTASTISK FOR FANSEN

Flott grafikk. Mange, mange timers underholdning.

Sheogorath kommer til å irritere deg.

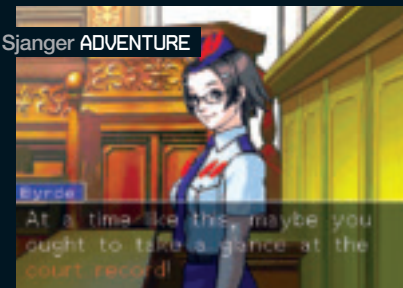


UTSTYRI MASSEVIS Er du lei av utstyret og våpnene du har i The Elder Scrolls IV: Oblivion? I Shivering Isles har du muligheten til å plukke om enorme mengder nytt stasj, helt unik for tilleggspakken. Ikke alt er like spennende, men det finnes en rekke godbiter å plukke opp.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

Carl Thomas inntar rettsalene igjen...

Plattform **DS** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **12+**



Sjanger **ADVENTURE**

MYE LESING Hverdagen til forsvarsadvokaten Phoenix Wright går ut på å lese mye dialog og rettsdokumenter.

Når jeg skal anmelde dette nye kapitlet i advokathverdagen til Phoenix Wright, så kunne jeg

strengt tatt bare kopiert anmeldelsen min fra forrige gang. Spillet er akkurat likt som sist...

Det er imidlertid ikke kritikk til Justice for All. Når forsvarsadvokaten Phoenix Wright inntok min Nintendo DS i mars i fjor, var jeg i ekstase. Jeg gikk rundt og skrek OBJECTION! til alle jeg var uenig med, og fulgte irriterende rettsprosedyrer i enhver diskusjon, med påfølgende krav om bevismateriale og vitneforklaringer. En arbeidsskade.

Justice for All er en direkte videreføring av forgjengeren. Her er det ikke noe nytt, annet enn historien og rettsakene. Rammen rundt er nøyaktig lik. Vanskelighetsnivået her begynner der det slapp sist. Det er selvsagt gøy for drevne advokater, men om du er ikke kjenner fremgangsmåten, så anbefaler jeg deg å begynne på begynnelsen. Det blir vanskelig nok der også etter hvert.

For de uinnvidde, så er dette et tekstbasert spill som går ut på å analysere vitneforklaringer, studere bevisene og granske åstedssrapporter. Du må være både detektiv og advokat, og det er din jobb å komme til bunns i enhver sak.

DSen har hatt flere såkalte "visual novel"-spill: Another Code, Phoenix Wright, Trauma Center, Hotell Dusk, og i tillegg er det lovende Lifesigns: Hospital Affairs like rundt hjørnet. Alle disse har litt den samme stemningen. De er for det meste stille og rolige, man kan ta seg god tid til å tenke gjennom de ulike gåtene. Disse spillene kler DSen perfekt, og jeg håper vi får se enda flere av dem i tiden fremover.

Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All er spillet for deg som liker et godt adventure-spill, og som har litt tålmodighet.

_Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

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

HERLIG ADVOKAT-ACTION!

Kult spillsystem, smarte rettsaker, god historie
Ingen nyheter siden sist



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Vi har ventet lenge på vår tur til Tjernobyl...

Plattform PC Utvikler GSC GAMEWORLD Utgiver THQ
Utgis LANSERT Antall spillere 1-32 Testet versjon
RETAIL Anb. alder 12

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl ble anonsert allerede i november 2001. Et ambisiøst prosjekt som lovet en revolusjonerende spillopplevelse. Oppskriften var å kombinere den mer standardiserte FPS-sjangeren med rollespill-elementer og større grad av frihet. Endelig er spillet her og vårt mørke og atmosfæriske eventyr kan starte.

Det er en skremmende god setting for et spill. Tidens største atomkatastrofe. Det påvirkede området er i aller høyeste grad virkelig, og er til og med i dag en avsperrt militær sone. Virkeligheten kombinert med fiktive historier blir presentert på en dyster og stemningsfull måte i S.T.A.L.K.E.R. Handlingen griper fort tak i deg, og nysgjerrigheten etter å finne sannheten driver deg videre. Finne sannheten om deg.

Spillet har en sterk atmosfære, og man blir raskt sugd inn i utviklerne GSC Game World's kunstige verden. Å utforske området og spillets historie via dialog er en stor styrke, og med frihet til egne valg tilbyr S.T.A.L.K.E.R. en unik spillopplevelse. Store deler av spillet er basert på utviklerens Alife system. En avansert kunstig intelligens-motor som gjør at karakterer utvikler seg uten at spilleren er i kontakt med dem. Store deler av spillet handler om skyting, og en imponerende fysisk detalj jeg la merke til er at kuler faller realistisk pga tyngdekraft. Fiffig.

Visuelt sett er S.T.A.L.K.E.R. av en litt blandet pose. Utsettelse har satt sitt preg på de engang grensesprengende skjermisene vi så. Men, spillet har fortsatt et rikt detaljnivå,



Sjanger ACTION

BALLBANER

Det er lagt inn en logisk forsinkelse fra du skyter til kula faktisk treffer, så det gjelder å sikte litt fremfor en løpende fiende. Det er imidlertid ikke så ofte man legger merke til det.

og noen imponerende øyeblikk.

Dette er ingen umiddelbar klassiker for de fleste på grunn av tekniske problemer i en ambisiøs fiktiv verden. S.T.A.L.K.E.R. er derimot en spennende og unik spillopplevelse, som osrer av atmosfære, dybde og stemning.

_Kristian Nymoen

KARAKTER 8/10

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

ENDELIG ER DET HER

- Rollespill-elementer, stor frihet, sterk atmosfære
- Tekniske problemer, trenger en monstermaskin



TWISTS Vi vil ikke ødelegge for spillets handling her, men S.T.A.L.K.E.R. tar et par uventede vendinger og man suges hele tiden mer og mer inn i den mytologien som er skapt rundt den andre Tjernobylkatastrofen.

Sjanger PUZZLE

LAGE LINJER

Gunpey går ut på å danne en sammenhengende linje fra den ene enden av skjermen, til den andre.

KJEDELIG IDE Ethvert godt puzzlespill begynner med en god ide. Gunpey begynte med en kjedelig ide, og endte opp som et ditto spill...

GUNPEY DS

Mangler den gode ideen

Plattform DS Utvikler Q ENTERTAINMENT Utgiver NAMCO BANDAI Utgis LANSERT Antall spillere 1-2
Testet versjon DS Anb. alder 3+

Guitar Hero har gjort musikkspill til alle gutters favoritt-partystarter, men det har ikke alltid vært sånn. Sjangeren har vært vært oversett lenge. Da tenker jeg ikke på det litt tvilsomme Dance Dance Revolution, men Amplitude, Frequency og ikke minst Parappa the Rapper. Nå inntar sjangeren din bukselomme...

Jeg hadde egentlig ikke hørt om Gunpey før det plutselig en dag dumpet ned i vår postkasse. På coveret sto det Music Puzzle, og med min forkjærlighet for musikkspill, så rev jeg av plasten og fyrte det opp. Musikkspill på DS burde jo funke veldig bra tenkte jeg. Hah. Så feil kan man ta.

Jeg innser jo at jeg må ta selvkritikk for at jeg trodde dette faktisk kunne være gøy. Gunpey høres ut som en jævla russebuss, med fløyter og masete trance, og din jobb er å lage en sammenhengende linje fra den ene siden av skjermen til den andre. Har ingenting med musikk å gjøre. Kjedelig og skuffende. _Carl Thomas Aarum

KARAKTER 3/10

Grafikk 3/10 Lyd 3/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

UENGASJERENDE PUZZLE

- Ingenting
- Irriterende, mangler dybde

SSX BLUR

EAs snowboardserie inntar Wii'en, og Halvor inntar fjellet!

Plattform **Wii** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

S SX Blur gjorde utslaget da jeg skulle bestemme meg for neste-generasjonskonsoll. Egentlig har jeg vært veldig trofast mot PlayStation, med mange år på nakken med både eneren og toeren. Likevel var det ikke konkurranse engang når faktorene var en konsoll til 6000 kroner kontra snowboardspill nummer en i verden sluppet til Nintendo Wii. Klart, det blir vel kanskje en PS3 i hylla etter hvert, men akkurat nå er det Snow Jam, EA Radio Big og Psymon Stark for alle penga som er igjen av studielånet.

De gamle banene, de gamle folka, den gamle radioprateren; dette er SSX 3 reloaded. Pusset til de grader opp, og konvertert til en fantastisk spennende konsoll. Fortsatt finnes spor fra det forrige kapittelet i serien, og misforstå meg rett, det var på ingen måte et elendig spill. Rangeringssystemet, en forbedret ski-del, et litt enklere oppsett for banevalg og konkurranser som dukker opp etter hvert som du klarer utfordringene Peak 1, 2 og 3 har å tilby gir et utrolig mangfold i spillopplevelsen. Selv om de gamle banene er beholdt fra de forrige spillene, føler jeg ikke på noen måte at



FAKTA

EASY LISTENING

DJ for SSX Blur er den ikke så altfor ukjente Junkie XL. Ellers er det tynt i rekkene. Den imponerende line-upen fra treeren er erstattet med mer anonym chillout og deilig easy listening, som fungerer bra, og kler de snødekte fjellsidene.

det blir kjedelig. Utfordringene, stemningen og nyskapingen på konsollnivå veier opp for at banedesignet tar lette snarveier.

Jeg må innrømme at jeg fortsatt sliter med forståelsen for kontrollene på den nye maskinen. Übertricks må tegnes i lufta med håndkontrollen, og hoppene må utføres ekstremt bevisst dersom man går for seier i bigjumpkonkurransen. Koordinasjonen var dårlig nok med én kontroll å

konsentrere seg om, og med to er det ikke bare som å lære en gammel hund nye kunster. Hunden må jaggu meg lære seg internasjonal politikk og marinbiologi i tillegg. Men det krever jo uansett trening å komme seg inn i spillverdenen, og utfordringene blir hvertfall ikke færre.

Musikken her er helt ok, og det gjenstår å se hvor lang tid med spillet som trengs før sangene henger seg fast til hjernebarken, og må slites løs med innvendig sandpapir og høvel. Jeg nyrer fortsatt på "Do your thing" fra SSX 3. Det begynner å gå utover helsa.

Konklusjonen, spør du? Jeg elsker det. Det er fantastisk å tegne sine egne übertricks (når jeg unntaksvis klarer det), spinne og grabbe ved hjelp av trådløse kontrollere og suse nedover fjellsiden - bare meg, fjellet og nunchuken.

_Halvor Thengs

KARAKTER 8/10

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

BEHAGELIG SNOWBOARDING TIL Wii

■ Frihetsfølelsen, musikken og en generell følelse av laidbackhet
■ Enkelte problemer med kontrollen, dårlig holdbarhet

Sjanger **SPORT**

GAMMEL STIL

EA har valgt å gå tilbake til suksessoppskriften med uhyøytidlig, tegneserieaktig snowboardaction, og dropper dermed den mer rocka stilen fra On Tour.





Sjanger ACTION



SHUFFENDE GRAFIKK
Grafikken i Vanguard er veldig enkel, selv til å være PS2. EA kan mye bedre enn dette her!



MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Seriens bunnivå

Plattform **PLAYSTATION 2, WII** Utvikler **EA GAMES** Utgiver **EA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4**
Testet versjon **PS2** Anb. alder **16+**

Electronic Arts har gitt oss mange glimrende spillopplevelser opp gjennom årene. De har fått mye ufortjent (og en del velfortjent) pepper, men faktum er likevel at de har levert en lang rekke kvalitetsspill som få andre kan konkurrere med. Men. Noen ganger virker det som at EA tenker kvantitet fremfor kvalitet, og Medal of Honor: Vanguard er et typisk resultat av slik tankegang.

Etter at PS3, Wii og Xbox 360 har kommet seg ut på markedet, så konsentrerer de fleste utviklerne seg om disse maskinene. Selvsagt. Men det er stadig godt over 100 millioner PS2-maskiner der ute som står og støver ned. Et enormt marked. Her er det penger å hente, og dette ser selvsagt EA. Og i og med at nesten alle andre utviklere nå fokuserer på neste generasjon, er det ikke mye konkurranse igjen på PS2-markedet. Dermed kan EA lage hva som helst, og selge det til utsultede PS2-eiere. Og det gjør de.

For å si det med en gang, dette er ille. Grafikken ser helt horribel ut, skjermoppdateringen er altfor lav, og dropper ytterligere om du begynner å røre på deg. Kontrollene er seige og upresise, og Vanguards unnskyldning for en AI er at nazistene begynner å løpe rundt seg selv om du skyter deres vei. Dette kombinert med den upresise kontrollen er oppskriften på blodpropp. Jeg kjenner det i blodårene mine. Jeg har ikke godt av dette her...

Vanguard markerer seriens bunnivå. Om du sitter å skal kjøpe deg noe til PS2en nå, så gå for God of War 2. Hva som helst egentlig. Bare ikke dette.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER	3/10
Grafikk 3/10	Lyd 4/10
Gameplay 2/10	Holdbarhet 3/10
HASTVERKSARBEID	
4 player splitscreen	
Tung kontroll, fraværende AI, grusom grafikk, lav framerate	

HARVEST MOON

Frøde har funnet frem potetriva og stylusen, og flyttet til bondegård!

Plattform **DS** Utvikler **MARVELOUS INTERACTIVE** Utgiver **RISEING STAR** Utgis **13. APRIL** Antall spillere **1** Testet versjon **NTSC** Anb. alder **3+**



Sjanger BONDESIMULATOR



BONDEFRODE Frøde har alltid hatt en liten hemmelig drøm om å kjøpe seg et lite småbruk ute på landet og begynne som bonde - eller agronom - som han hissig understreker hver gang noen sier b-ordet. Harvest Moon er foreløpig det nærmeste han kommer gårdsdrømmen i Oslo...

Bonde-Sims. Høres det spennende ut? Da er Harvest Moon til DS nøyaktig spillet for deg. Her skal du lære deg opp til å bli en god bonde, samtidig som du skal få livet til å gå rundt, slik som vi alle prøver på fra dag til dag.

Hva er det med alle disse spillene som skal få deg til å leve et parallelliv ved siden av det vi allerede har? Jeg må innrømme at jeg har mer enn nok med mitt eget og derfor har aldri The Sims appellert til meg. Det er så vidt jeg kommer meg gjennom deadline hver måned, min kone klager på at jeg ikke gjør nok hjemme, og min sønn mener vi ikke spiller nok

football. Trenger jeg et liv på toppen av dette? Men, nå kan jeg være bonde – forandrer det saken?

Det er elementer i Harvest Moon som er underholdende. Det er moro å drive gård. Avlingen spirer og gror og alt er bare er velstand. Du kan til og med begynne med litt gruvedrift på si, og alt dette kan gjøres om til gull. Du kan bruke det for å skaffe deg dame, og kanskje til og med gifte deg. Høres bra ut? Tja, det er tidvis moro.

Det er noe med Nintendo DS. Snart er samtlige yrkesgrupper gjort om til et spill. Om det er bonde, advokat eller lege – du kan være

det på DS. Det er vel og bra det, men spillene er ikke alltid like underholdende, og formelen begynner å bli tynslitt.

Harvest Moon var en super idé da første spillet ble lansert, og det hadde en spillbarhet som gjorde at man ble revet med. Problemet etter hvert, når du har brukt dager på å passe på at karakteren din går på do, fått inn avlingen eller vasket opp, er at alt dette egentlig bare er jobb. Kamouflert som minispill. Skulle dette hatt noe ordentlig for seg skulle man fått betalt.

Det er riktignok noen av minispillene som er morsomme, men det både ser ut og føles som et spill fra tidligere håndholdte Nintendo-generasjoner. Det er godt mulig at ugifte bønder som vil slippe unna hverdagen, men egentlig ikke har lyst å være noe annet enn bonde, kan finne en viss form for underholdning. For meg blir det håndholdt bonde-Sims, og det fikk jeg nok av for lenge siden. Sjarmen fra Gamecube-spillet er også borte og derfor blir sluttresultatet platt.

Frøde Haugen



FAKTA
BONDE?
Det japanske navnet på Harvest Moon er Bokujō Monogatari, og direkte oversatt betyr det Farm Story. Det er jo en gårdsimulator, så har du en liten bonde i magen, så er dette verdt å sjekke ut.

KARAKTER	6/10
Grafikk 6/10	Lyd 7/10
Gameplay 6/10	Holdbarhet 7/10
EN KJØPERE VERSJON	
Hefte krigføring	
Ujevn grafikk og problemer med A.I.	

NBA STREET: HOMECOURT

Glem alt du kan om Newton's tyngdelov - basketen er tilbake i hood'en

Plattform **XBOX 360**, **PLAYSTATION 3** Utvikler **EA SPORTS** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **LAWSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **XBOX 360 RETAIL** Anb. alder **3+**

Sjanger **SPORT**



DA HOOD I NBA Street: Homecourt tar du med deg gutta i hooden og spiller streetbasket i nabolaget. Spillet har en kul og troverdig holdning, og gutta roper ting seg i mellom hele tiden for å gjøre sporten og spillet mer levende. Og det er ikke ofte man hører de samme frasene om og om

gameplayet spillet tilbyr. Men, det er likevel en del ting som fungerer godt for EA briefesimulator på neste generasjons konsoller.

EA kan dette med presentasjon. Refleksjonene i glasset på kurven er nydelige. Lyseffekter og andre herlige detaljer gjør at replayen ofte blir verdt å se. Detaljer på spillerne er ikke like imponerende. De virker litt ute av proposisjoner, og beveger seg litt stivt. Soundtracket har selvfølgelig høy blingfaktor, og det kler holdningen i resten av spillet godt.

NBA Street Homecourt er proppet til randen av halsbrekkende bevegelser. Bare fantasien har satt grensene for hva som er mulig, og det er til en viss grad underholdende. Men det føles ikke veldig ofte som et basketballspill, og bør heller ses på som en triks og briefesimulator enn sportspill.

Det jeg virkelig syntes spillet mangler er mer balanse mellom skudd og dunker. Alle med litt forståelse for basket vet at 90 prosent av alle poeng scores på skudd. Jeg vet at mange sikkert tenker "For en surpomp som skriver dette! Det er jo briefing med crossover-moves og ville dunker som er fett!" Greit nok, men jeg vet ikke hvorfor EA tror det eneste

som er moro i basketsporten er dunking? Det er den eneste angrepsformen utviklerne har satset på. De kunne godt utforsket litt av suksessformelen klassikeren NBA Jam er bygget etter, hvor det er like fett å skyte trepoengeren som det er å dunker. Det ene bør ikke utelate det andre. Enda mer frustrerende blir det at goaltending (en standard skuddblokkeringsregel) ikke er med. Det vil si at forsvarsspillere bare kan stå under kurven og hoppe opp og blokkere alle skudd fra utsiden. Skudd blir derfor nytteløst og spillbarheten blir sentrert rundt en angrepsform som er å angripe kurven med dunker.

Det finnes allerede et langt bedre basketballspill med NBA 2K7 på markedet, og jeg har vanskeligheter for å anbefale NBA Street Homecourt til andre enn freestylas og briefehorer.

Kristian Nymoen

KARAKTER 6/10

Grafikk 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 5/10

BAKSET MED ATTITUDE

■ Lekker presentasjon, flashy dunker

■ Nytteløst med skudd, ensformig gameplay



FAKTA

JENTEBASKET

Det er selvsagt en rekke velkjente fjes i Homecourt, og det forventer man nesten, men det er også kommet med et par kvinnelige spillere fra WNBA. Hyggelig.

Parketten er byttet ut med asfalt, og regler er byttet ut med Darwins teori. Den sterkeste overlever når basketballen spretter ut på gata igjen, og NBA Street Homecourt inviterer deg med på leken!

NBA Street: Homecourt handler om flashy dunker og fanzy moves. Det handler om hvem som kan lage mest show på banen og ydmyke motstanderen. Det handler om å sprette ballen i trynet til motspilleren før du smetter forbi, tar en trippel salto og trækker ballen ned gjennom ringen. Oppskriften er klar, og så lenge det er velgjort burde vel det holde i lange baner? Helt ærlig. Jeg liker ikke det totalt overdrevne

CHRONO TRIGGER

Carl Thomas mimrer om tidsreiser, midi-soundtrack og sin gamle Super Nintendo

Plattform **SNES** Utvikler **SQUARE** Utgiver **SQUARE** Utgitt 1995

Chrono Trigger er et av mine favorittspill gjennom tidene. Det så dagens lys i Japan og USA i 1995, men kom seg aldri til vår del av verden. Trist, for det er uten tvil det beste spillet som ble laget til min favorittkonsoll - Super Nintendo.

Spillet følger den unge gutten Chrono som blir dratt inn i et eventyr som strekker seg fra 65 milliarder år før Kristus, og helt til Verdens Ende. På sin

klassikeren er på mange måter et ganske tradisjonelt action-RPG av samme skole som Secret of Mana, men ble i sin tid ansett som revolusjonerende, med en rekke sidequests, karakterutvikling og flere alternative slutter.

Musikkgeniet Nobuo Uematsu, som har stått for store deler av det musikalske bidraget til blant annet alle Final Fantasy-spillene, sitter bak tangentene her også. Og det skal bare noen velkjente toner til

man har gode minner med, men når man tar dem frem i dag, så innser man at minnene kanskje var bedre enn spillene. Chrono Trigger har en historie som er like velskrevet og spennende i dag som da den ble skrevet. Den kommandobaserte slossingen brukes stadig i de fleste rollespill, og selv om ikke grafikken gjør seg spesielt godt i HD, så fremstår likevel Chrono Trigger som en meget vel designet spillopplevelse.

Chrono Trigger solgte svimlende to millioner kopier på to måneder (!) i Japan, og fulgte opp med nesten 300.000 solgte eksemplarer i USA. Dermed står det som et mysterium at denne perlen ikke fant veien til PAL-territoriene. Nå sitter vi bare venter på at det skal komme til Virtual Console på Wii, så alle europeere endelig kan oppleve et av SNES-æraens vakreste eventyr hjemme i sin egen stue.

Carl Thomas Aarum

Et eventyr som strekker seg fra 65 milliarder år f.Kr., og helt til Verdens Ende...

tidsreise møter han en rekke modige krigere, og sammen danner de det mest usannsynlige ensemblet du kan tenke deg. Den skjønn Marle, oppfinnerjenta Lucca, froskeridderen Frog, fremtidsroboten Robo, huledama Ayla og den onde trollmannen Magus. De må stå sammen og rydde opp i fortiden for å redde fremtiden. Denne gamle

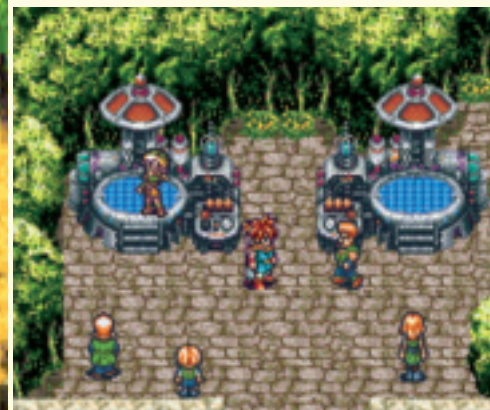
før jeg får nostalgitårer i øya. Uematsusan har noen skarpe midi-kanaler til rådighet, men evner likevel å lage et av tidenes vakreste soundtrack. Som en hyllest til komponisten har en fanklubb påtatt seg oppgaven å reorkestrere det hele, og resultatet finner du gratis på internett. Spør onkel Google.

Det er mange gamle klassikere som



TIL ENHVER TID?

I Chrono Trigger reiser man mye frem og tilbake i tid, og totalt er man innom syv forskjellige æraer. Hver tid har sitt design, sin historie, sine fiender, og selvsagt sitt musikalske tema.



65.666.666.666 BC På dette bildet ser vi Chrono og Ayla 65.000.000.000 før Kristus, hvor det raser en krig mellom aper og reptiler.

SPILL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjertlig velkommen til Skandinavias største spillcommunity!



Til å begynne med handler det om seks servere for Counter-Strike 1.6 med følgende ip-adresser:

Fra 2002 til 2004 hadde vi mellom 10 og 20 særdeles velbesøkte og meget avanserte Counter-Strike-servere, men etter hvert som vi vokste oss større fikk vi det veldig travelt med bladet og nettsidene, samtidig som kravene til servere steg kraftig. Dermed var det med blødende hjerter vi bestemte oss for å stenge serverne våre. Men nå synes vi det skal bli fest igjen - derfor har vi startet opp et knippe spillservere igjen som alle Gamereactors brukere kan leke og herje på så mye de vil! Hurra!

GAMEREACTOR #01
Aztec, Office, Dust2, Italy, Train
cs1.gamereactor.no
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #02
Dust, Prodigy, Nuke, Inferno
cs2.gamereactor.no
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #03
Dust 2
cs3.gamereactor.no
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #04
Aztec
cs4.gamereactor.no
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #05
Custom maps
cs5.gamereactor.no
Hostport: 27015

GAMEREACTOR #06
Aim maps
cs6.gamereactor.no
Hostport: 27015



MÅNEDENS FOKUS

TOPP BOND

Daniel Craig er pikens James i Casino Royale

Casino Royale

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOUVLY

I det 21. filmatiserte James Bond eventyret, Casino Royale, får vi endelig svaret på hvordan den myte-omspunnende agenten blir tildelt status som 007. Et innblikk i livet til James Bond viser oss mannen for han ble maskinen. I anledning den nye "begynnelsen" steeper en ny skuespiller inn i smokingen til Bond. Daniel Craig er den sjette i rekken og kan fort bli en av de beste som har tolket karakteren til forfatteren Ian Fleming på lærretet.

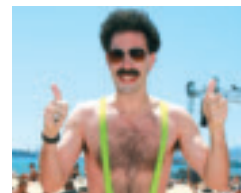
Nye Bond-filmer blir alltid tildelt en god dose oppmerksomhet, men når det kommer til plottet i filmene er det sjelden noen som hever på øynebrynene. Filmene starter med en forrykende åpningssekvens der 007 løser

et vanskelig oppdrag. Resten av filmen kjemper han mot et nemesis som sender ut sine undersåtter i form av store menn med enda større kroppslige defekter, eller kvinner med rett til å sjarmere. Casino Royale er strengt tatt intet unntak, foruten en annerledes åpning er det fortsatt det gode mot det onde. Sistnevnte part ledes av den slue Le Chiffre (Mads Mikkelsen), han har ingen utpekulert plan om verdensdominans, men er svært glad i grønt papir. Ved siden av skalkeskjulet som businessmann og lidenskaplig pokerspiller leder han en gjeng mer eller mindre smarte kriminelle, og den britiske etterretningen setter sin lit til vår mann.

En sedvanlig Bond-film er fullstappet med gadgets og annet elektronisk fiksfakkeri. Vi snakker penn med

innebygget jetmotor og klokke der kan svømme under vann med. I Casino Royale forandres både det ene og det andre, og det viser seg at Bond i sine yngre dager fortrakk muskler foran teknologi.

Fraværet til oppfinneren Q gjør Casino Royale litt mindre munter enn andre Bond-filmer. Heldigvis har Daniel Craig i samspill med vakre Eva Green nok av sjarm og gode replikker til å få oss til å trekke på smilebåndet. De to har et par verbale vekslinger hvor de gode sitatene kommer på løpende bånd. Til tross for hans Don Juan takter er James fortsatt en hardhaus, jeg grosser fortsatt av den kjipe situasjonen han befinner seg i når han sier: "Now you can tell all your friends that you died scratching my balls". Det er mannen sin det! Det er Bond. James Bond. **8/10**



Borat

Sjanger **HOMEDE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOUVLY

Fenomenet Borat har bergtatt en haug seere jorden rundt og samtidig provosert en håndfull kritiske individer. Det er klart at en film med originaltittelen 'Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan' skaper mer en verbaltrøbbel. Det er nemlig ikke alle som ser det morsomme i å latterliggjøre fisefine amerikanere eller minoritetsgrupper. Selv-følgelig skal man trå forsiktig i slike situasjoner, men hvis du ikke skjønner at Borat kun er Sascha Baron Cohens geniale karakter da får du heller la oss ha nakenbryting og sigøynertårer for oss selv. En kort introduksjon til deg som ikke helt skjønner hvem denne Boraten utgir seg for å være. Borat Sagdiyev er den berømte kasakhstanske TV-journalisten som ønsker å bidra til økt kulturell forståelse i sitt hjemland ved å lag en dokumentar fra US og A. Herfra og ut er det krangelplatter og VM i fordømmer hånd i hånd. Linjen mellom det avtalte og det skjulte kameraet er nærmest usynlig, og det gjør det hele desto mer absurd. **9/10**



Happy Feet

Sjanger **ANIMASJON**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOUVLY

Det er liten tvil om hvilket dyr som var det hotteste i 2006. Pingvinene fikk for alvor sine 15 minutter i rampelyset og mer til. Det startet med den episke dokumentaren 'Pingvinenes Marsj' og ble fulgt opp av denne animasjonsfilmen, og som ikke det var nok har moromannen Bob Saget laget en egen liten parodi på hele pingvin-hypen. Uansett, Happy Feet er en familiefilm gjennomstyrt med moral og etterpåklokskap. Stjernen er den malplasserte Muble, som verken kan nynne eller synge. Dette er som kjent to kriterier som vektlegges tungt i samfunnet og når du foretrekker dans og stepping viser det seg fort at Muble burde være et helt annet sted. Muble sitt eventyr er spennende for de minste og underholdene for alle andre. Animasjonen er virkelig hentet fra øverste hylle, her snakker vi boarderline realisme i den grad det er mulig. Hvorfor se ustøe kjendiser konkurrere i "Skal vi isdansen?" når du kan se profene opptre i Happy Feet? Sot og varm familiehygge, men ingen umiddelbar klassiker. **6/10**



The Wire Sesong 3

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOUVLY

Vi har kommet til sesong tre av The Wire og HBO befester sin rolle som en av de ledene serieskaperne. The Wire kan oversettes til "avlyttingen" og det er slik våre menn prøver å avdekke narkotika-organisasjonene. Serien kan relateres til Oz i og med at strukturen er forholdsvis lik. Det krever litt tålmodighet i starten, men du blir fort hektet og da er det ingen vei tilbake. Baltimore sliter om mulig enda mer med kriminalitet enn tidligere. I bakgatene florerer det av lik, mens langerne trives godt på gatehjørnene. Den pågående narkokrigen resulterer i et samarbeid mellom politiets forskjellige avdelinger og de kriminelle selv – det skaper naturlig nok konflikter på høyt politisk nivå. The Wire er fortsatt beintoff og aggressiv TV-underholdning, med rotter i politiets spesialavdelinger. Skulle du ha gått glipp av de to første sesongene vil noen interne stridigheter gå deg hus forbi, men det tar ikke mange episodene før du er på fornavn med McNulty og co. **8/10**



The Holiday

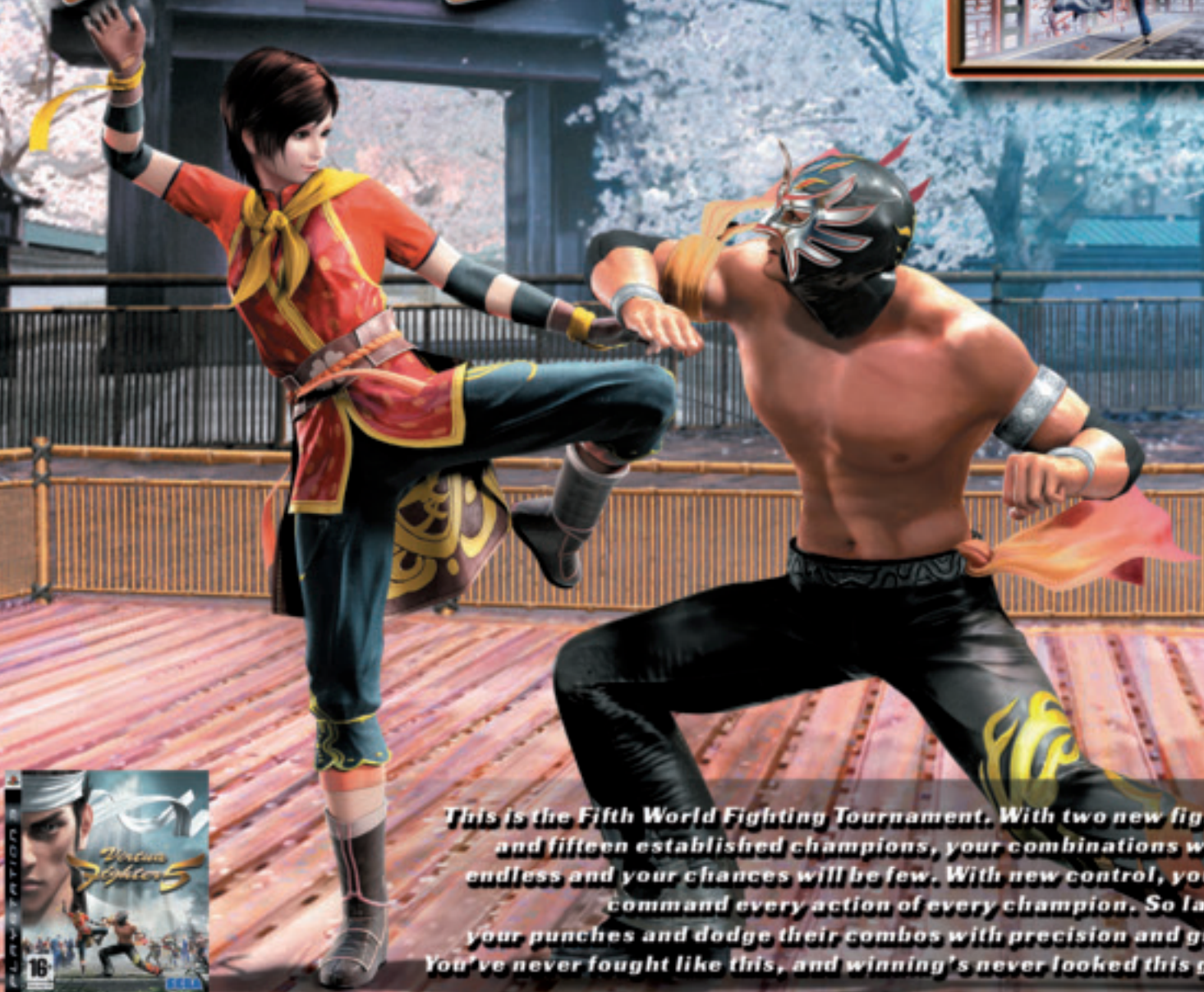
Sjanger **HOMEDE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOUVLY

Plukk med deg noen scener fra 'Love Actually', litt handling fra 'Fire bryllup og en gravferd' og karakterer i 'Bridget Jones Dagbok' og du har The Holiday i et notteskall. Filmen nøster sammen fire forskjellige livshistorier til et lite nett med forvinklinger der uflaks fort blir til flaks og gråstein til gull. Det hele starter som følge av et husbytt mellom to vidt forskjellige kvinner. En filmtrailerprodusent og en journalist, henholdsvis fra USA og England. Husbyttet blir til et rollebyttet og rammene for komedien er satt. The Holiday spiller på alle strengene når det kommer klisjeer og komiske romanser. Heldigvis blir virkemidlene trukket frem i lyset og gjort narr av, og det sammen med en stjernespektakulær rolleliste gjør faktisk sitt til at dette blir en riktig fornyelig opplevelse. Cameron Diaz, Kate Winslet, Jude Law, Jack Black, Eli Wallach, Ed Burns og Rufus Sewell bidrar alle til den gode underholdningsfaktoren. Dette er en behagelig popcornfilm uten de store overraskelsene og det er faktisk ganske deilig. **6/10**

THE NEW LOOK OF REAL FIGHTING



Virtua Fighter 5



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



XBOX LIVE



SEGA®

www.sega-europe.com

"B", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-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.

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



MÅNEDENS FOKUS

SOMMERSKIVA!

Smak av sommer og sol signert BigBang

BigBang TOO MUCH YANG

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOUVLY

Det er definitivt vår i luften og vi kan dermed grave frem badeshortsen og solkremen. Stilongs og øremuffer er historie for denne gangen, og det er på tide å lete etter sommerens soundtrack. Og det virker faktisk som jakten er over for den har startet, 'Too Much Yang' er 25 grader og soft-is.

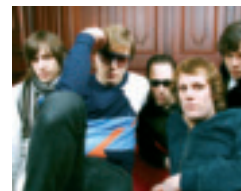
BigBang er nærmest som en institusjon å regne, når vi snakker om det ypperste av norsk rock er det vanskelig å ikke nevne det dyktige bandet. Øystein Greni (gitar og vokal), Olaf Olsen (trommer) og Lasse Weeden (bass) lykkes med å aggressive kraften, mens Yin representerer den feminine siden, men hvis fraværet av yin resulterer i denne typen rock kan du kaste yin på sjøen for min del. Selv om det er

steget over dammen og legge amerikanerne for sine føtter. En bedrift kun A-Ha har gjort for dem, men for all del dette kan være det riktige tidspunktet ettersom de allerede har følt på området. Suksess eller ikke, i hjemlandet vil de bli tatt godt vare på i lang tid fremover. BigBang skal forøvrig ut på en Norgesturne, og har du planer om å droppe innom en festival i sommer kan du se dem på Quarten i juli.

BigBang opererer fortsatt i et musikalsk terreng der de er godt kjent, likevel får den trofaste lytteren seg et par overraskelser underveis på skiva. Frontfigur og vokalist Øystein Greni hevder at vi er omringet av for mye yang. Yang er den maskuline og aggressive kraften, mens Yin representerer den feminine siden, men hvis fraværet av yin resulterer i denne typen rock kan du kaste yin på sjøen for min del. Selv om det er

kanskje greit med en jevn fordeling? Greni leverer nok en gang varene, med en unik vokal og en uimotstålig evne til å formidle tekst og melodi. Det er rett og slett vanskelig å ikke trampe takten. Den berømte rockefoten får seg en etterlengtet treningsøkt etter en runde med 'Too Much Yang' i spilleren.

Høydepunktene står i kø og venter på å bli lyttet til, blant favorittene akkurat nå finner vi 'L.A. Song', 'Hurricane Boy' og 'I Don't Wanna'. Dette er kun den forløpige listen, det er flere av sangene som har potensial til å blomstre i løpet av våren. Hvorvidt det finnes noen hiter av samme kaliber som 'Girl in Oslo' og 'Saturn Freeway' ennå usikkert. BigBang gir oss en forsmak på sommeren og ut i fra denne smaksprøven har vi en varm og festelig årstid foran oss. Om noen skal erobre USA, må dette være måten å gjøre det på. **8/10**



King Midas SORRY

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOUVLY

King Midas kan omtales som en gammel travet, men til tross for flere år på veien beviser bandet at de fortsatt har det som trengs for å overleve på platemarkedet. Bare av den grunn fortjener King Midas ros og klapp på skulderen, men det blir bare bedre. I løpet av en 13 års karriere har ikke akkurat alt de har tatt i blitt til gull, selv om de gang på gang har satt sitt preg på albumistene. Nå er det 'Sorry' som skal fenge lytterne, og denne utgivelsen er det virkelig ingen grunn til å beklage. King Midas serverer en sulten fanbase akkurat den musikalske inputen de ønsker. Dette er en plate du kan fordøye flere ganger uten å få dårlig samvittighet. Næringsrik rock i et behagelig tempo der rytme og beat setter stemningen og tekstene står for underholdningen. Leser du deg gjennom bookleten vil du møte det ene humoristiske endermet etter det andre. Mye godt låtmateriale gjør 'Sorry' til en skikkelig solid utgivelse, blant høydepunktene finner du blant annet 'West End Boys', og 'Honky Tonk Symphony'. **8/10**



Avril Lavigne THE BEST DAMN THING

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOUVLY

Den kanadiske rebellen av en ungjente har rockett alle ungdomskanaler fra MTV til P3 de siste årene. Med superhits som 'Complicated' og 'Sk8ter Boi' har Avril Lavigne inntatt posisjonen som moteikon, rollemodell og talsperson for en hel generasjon med søkende tenåringer. Siden 2002 har hun gitt ut albumene 'Let Go' og 'Under My Skin'. 'The Best Damn Thing' er det tredje i rekken og i likhet med sitt publikum har Avril vokst musikalsk de siste årene. Hun har også byttet sound og hårfarge mer enn en gang. Etter en pop-periode er hun nå tilbake til utgangspunktet. Rock, punk og popelementer i skjønn forening. Det nye albumet frontes av singelen 'Girlfriend' og den er også en god pekepinn på hvor resten av albumet ligger. Vi snakker up-tempo rock med bein i nesa. I tillegg kommer et par pustepauser der såre tekster og kassegitar stjeler oppmerksomheten. Avril Lavigne vinner mye på sjarmen, men hun er ingen stor begivenhet som vokalist eller preformer. Denne skiva er i beste fall bra i små doser. **6/10**



Notorious B.I.G GREATEST HITS

Sjanger **HIP HOP**
Tekst DAVID SHOUVLY

Greatest hits album er som regel et privilegium forbeholdt aktører med lang fartstid i gamet eller artister som ufrivillige har forlatt scenen. Notorious B.I.G tilhører gruppen med artistene som gikk bort altfor tidlig. Med tanke på den legendestatusen mannen har blitt tildelt i hip-hop miljøet er det lett å tro at B.I.G står bak en rekke utgivelser og prosjekter. Det er nemlig sjelden at han er fraværende når de mest innflytelsesrike rapperne skal rangeres. Sannheten er den at hans karriere som rapper er like kort som den er dramatisk. Fra debutskiva Ready To Die i 1994 tok det kun tre år før han ble myrdet 7.mars 1997. Likevel hadde han en lang rekke hits og en enda større låtsamling bak seg. Dette er ikke det første tribute albumet til Big Poppa, og det er sikkert ikke det siste i rekken.

Minnet og myten lever videre, og skulle du ha behov for en hip-hop ABC er dette albumet og 'Ready To Die' både en god start på undervisning og obligatorisk pensum. B.I.G var og er stor på flere plan. **7/10**



Good Charlotte GOOD MORNING REVIVAL

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOUVLY

Good Charlotte er litt vanskelig å sette i bås, først og fremst fordi de ved første øyekast ser ut som tøffe punkere, men lyder som et pop-rock band. Deretter fordi de har en lei tendens til å bytte beite og image. Dette er Good Charlottes fjerde album og til tross for at de tidvis bytter lydbildet er det vanskelig å kalle dem eksperimenterende eller innovative. Spiser du polser til middag hver dag hjelper det lite å bytte ut lompe med brød. Dette bidrar til å gjøre Good Morning Revival vanskelig å svelge, det er nemlig begrenset hvor mange låter som blir interessante når samtlige spor er gjennomsyret av seksstrengere og brokete kjærlighet. For all del, Good Charlotte glimter til i ny og ne med en hit som gleder trommehinnene. Dette albumet som helhet er jeg redd kun gleder de som ikke liker å glede seg, og det er i seg selv en trist affære. Jeg håper Good Charlotte tar seg en pust i bakken og kommer tilbake med et album som er mer gjennomarbeidet enn Good Morning Revival. Her er det lite fyrverkeri og mye kinaputter. **4/10**

STORT UTVALG! BLU-RAY OG HD DVD TIL UNDER 200,-



KUN
199
KRONER



KUN
189
KRONER



KUN
169
KRONER



KUN
189
KRONER



KUN
199
KRONER



CSI

SESONG 1-3 LAS VEGAS
SAMT SESONG 1 MIAMI



KUN
189
KRONER



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

MACH 5 HIGH IMPACT ANNIHILATION



Wii



PlayStation 2

RULE THE SKIES AT FACE MELTING SPEEDS WITH THE MOST SOPHISTICATED REAL WORLD MODERN FIGHTER JETS. FEEL THE FIGHT AND FLIGHT IN YOUR HANDS! USE THE WII CONTROLLER TO EVADE, TARGET AND DESTROY THE ENEMY!

HEATSEEKER



"Heatseeker is Burnout with jets and nukes"

Official PlayStation 2 Magazine



Codemasters

www.codemasters.com/heatseeker

12+

www.psp.info

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "HEATSEEKER" is a trademark of Codemasters. Developed by W Games Interactive Pty Limited and published by Codemasters. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trademarks, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permission. LOCKHEED MARTIN, F-35, Lightning II, F-22 Raptor, F-16 Fighting Falcon, F-107 Nighthawk, C-130 Hercules, SR-71 Blackbird, associated emblems and logos, and body images of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by Codemasters. Produced under license from Boeing Management Company, F-4U, F-10, F-15, F-16, F-18, F-22, F-35, F-36, F-37, F-38, F-39, F-40, F-41, F-42, F-43, F-44, F-45, F-46, F-47, F-48, F-49, F-50, F-51, F-52, F-53, F-54, F-55, F-56, F-57, F-58, F-59, F-60, F-61, F-62, F-63, F-64, F-65, F-66, F-67, F-68, F-69, F-70, F-71, F-72, F-73, F-74, F-75, F-76, F-77, F-78, F-79, F-80, F-81, F-82, F-83, F-84, F-85, F-86, F-87, F-88, F-89, F-90, F-91, F-92, F-93, F-94, F-95, F-96, F-97, F-98, F-99, F-100, F-101, F-102, F-103, F-104, F-105, F-106, F-107, F-108, F-109, F-110, F-111, F-112, F-113, F-114, F-115, F-116, F-117, F-118, F-119, F-120, F-121, F-122, F-123, F-124, F-125, F-126, F-127, F-128, F-129, F-130, F-131, F-132, F-133, F-134, F-135, F-136, F-137, F-138, F-139, F-140, F-141, F-142, F-143, F-144, F-145, F-146, F-147, F-148, F-149, F-150, F-151, F-152, F-153, F-154, F-155, F-156, F-157, F-158, F-159, F-160, F-161, F-162, F-163, F-164, F-165, F-166, F-167, F-168, F-169, F-170, F-171, F-172, F-173, F-174, F-175, F-176, F-177, F-178, F-179, F-180, F-181, F-182, F-183, F-184, F-185, F-186, F-187, F-188, F-189, F-190, F-191, F-192, F-193, F-194, F-195, F-196, F-197, F-198, F-199, F-200, F-201, F-202, F-203, F-204, F-205, F-206, F-207, F-208, F-209, F-210, F-211, F-212, F-213, F-214, F-215, F-216, F-217, F-218, F-219, F-220, F-221, F-222, F-223, F-224, F-225, F-226, F-227, F-228, F-229, F-230, F-231, F-232, F-233, F-234, F-235, F-236, F-237, F-238, F-239, F-240, F-241, F-242, F-243, F-244, F-245, F-246, F-247, F-248, F-249, F-250, F-251, F-252, F-253, F-254, F-255, F-256, F-257, F-258, F-259, F-260, F-261, F-262, F-263, F-264, F-265, F-266, F-267, F-268, F-269, F-270, F-271, F-272, F-273, F-274, F-275, F-276, F-277, F-278, F-279, F-280, F-281, F-282, F-283, F-284, F-285, F-286, F-287, F-288, F-289, F-290, F-291, F-292, F-293, F-294, F-295, F-296, F-297, F-298, F-299, F-300, F-301, F-302, F-303, F-304, F-305, F-306, F-307, F-308, F-309, F-310, F-311, F-312, F-313, F-314, F-315, F-316, F-317, F-318, F-319, F-320, F-321, F-322, F-323, F-324, F-325, F-326, F-327, F-328, F-329, F-330, F-331, F-332, F-333, F-334, F-335, F-336, F-337, F-338, F-339, F-340, F-341, F-342, F-343, F-344, F-345, F-346, F-347, F-348, F-349, F-350, F-351, F-352, F-353, F-354, F-355, F-356, F-357, F-358, F-359, F-360, F-361, F-362, F-363, F-364, F-365, F-366, F-367, F-368, F-369, F-370, F-371, F-372, F-373, F-374, F-375, F-376, F-377, F-378, F-379, F-380, F-381, F-382, F-383, F-384, F-385, F-386, F-387, F-388, F-389, F-390, F-391, F-392, F-393, F-394, F-395, F-396, F-397, F-398, F-399, F-400, F-401, F-402, F-403, F-404, F-405, F-406, F-407, F-408, F-409, F-410, F-411, F-412, F-413, F-414, F-415, F-416, F-417, F-418, F-419, F-420, F-421, F-422, F-423, F-424, F-425, F-426, F-427, F-428, F-429, F-430, F-431, F-432, F-433, F-434, F-435, F-436, F-437, F-438, F-439, F-440, F-441, F-442, F-443, F-444, F-445, F-446, F-447, F-448, F-449, F-450, F-451, F-452, F-453, F-454, F-455, F-456, F-457, F-458, F-459, F-460, F-461, F-462, F-463, F-464, F-465, F-466, F-467, F-468, F-469, F-470, F-471, F-472, F-473, F-474, F-475, F-476, F-477, F-478, F-479, F-480, F-481, F-482, F-483, F-484, F-485, F-486, F-487, F-488, F-489, F-490, F-491, F-492, F-493, F-494, F-495, F-496, F-497, F-498, F-499, F-500, F-501, F-502, F-503, F-504, F-505, F-506, F-507, F-508, F-509, F-510, F-511, F-512, F-513, F-514, F-515, F-516, F-517, F-518, F-519, F-520, F-521, F-522, F-523, F-524, F-525, F-526, F-527, F-528, F-529, F-530, F-531, F-532, F-533, F-534, F-535, F-536, F-537, F-538, F-539, F-540, F-541, F-542, F-543, F-544, F-545, F-546, F-547, F-548, F-549, F-550, F-551, F-552, F-553, F-554, F-555, F-556, F-557, F-558, F-559, F-560, F-561, F-562, F-563, F-564, F-565, F-566, F-567, F-568, F-569, F-570, F-571, F-572, F-573, F-574, F-575, F-576, F-577, F-578, F-579, F-580, F-581, F-582, F-583, F-584, F-585, F-586, F-587, F-588, F-589, F-590, F-591, F-592, F-593, F-594, F-595, F-596, F-597, F-598, F-599, F-600, F-601, F-602, F-603, F-604, F-605, F-606, F-607, F-608, F-609, F-610, F-611, F-612, F-613, F-614, F-615, F-616, F-617, F-618, F-619, F-620, F-621, F-622, F-623, F-624, F-625, F-626, F-627, F-628, F-629, F-630, F-631, F-632, F-633, F-634, F-635, F-636, F-637, F-638, F-639, F-640, F-641, F-642, F-643, F-644, F-645, F-646, F-647, F-648, F-649, F-650, F-651, F-652, F-653, F-654, F-655, F-656, F-657, F-658, F-659, F-660, F-661, F-662, F-663, F-664, F-665, F-666, F-667, F-668, F-669, F-670, F-671, F-672, F-673, F-674, F-675, F-676, F-677, F-678, F-679, F-680, F-681, F-682, F-683, F-684, F-685, F-686, F-687, F-688, F-689, F-690, F-691, F-692, F-693, F-694, F-695, F-696, F-697, F-698, F-699, F-700, F-701, F-702, F-703, F-704, F-705, F-706, F-707, F-708, F-709, F-710, F-711, F-712, F-713, F-714, F-715, F-716, F-717, F-718, F-719, F-720, F-721, F-722, F-723, F-724, F-725, F-726, F-727, F-728, F-729, F-730, F-731, F-732, F-733, F-734, F-735, F-736, F-737, F-738, F-739, F-740, F-741, F-742, F-743, F-744, F-745, F-746, F-747, F-748, F-749, F-750, F-751, F-752, F-753, F-754, F-755, F-756, F-757, F-758, F-759, F-760, F-761, F-762, F-763, F-764, F-765, F-766, F-767, F-768, F-769, F-770, F-771, F-772, F-773, F-774, F-775, F-776, F-777, F-778, F-779, F-780, F-781, F-782, F-783, F-784, F-785, F-786, F-787, F-788, F-789, F-790, F-791, F-792, F-793, F-794, F-795, F-796, F-797, F-798, F-799, F-800, F-801, F-802, F-803, F-804, F-805, F-806, F-807, F-808, F-809, F-810, F-811, F-812, F-813, F-814, F-815, F-816, F-817, F-818, F-819, F-820, F-821, F-822, F-823, F-824, F-825, F-826, F-827, F-828, F-829, F-830, F-831, F-832, F-833, F-834, F-835, F-836, F-837, F-838, F-839, F-840, F-841, F-842, F-843, F-844, F-845, F-846, F-847, F-848, F-849, F-850, F-851, F-852, F-853, F-854, F-855, F-856, F-857, F-858, F-859, F-860, F-861, F-862, F-863, F-864, F-865, F-866, F-867, F-868, F-869, F-870, F-871, F-872, F-873, F-874, F-875, F-876, F-877, F-878, F-879, F-880, F-881, F-882, F-883, F-884, F-885, F-886, F-887, F-888, F-889, F-890, F-891, F-892, F-893, F-894, F-895, F-896, F-897, F-898, F-899, F-900, F-901, F-902, F-903, F-904, F-905, F-906, F-907, F-908, F-909, F-910, F-911, F-912, F-913, F-914, F-915, F-916, F-917, F-918, F-919, F-920, F-921, F-922, F-923, F-924, F-925, F-926, F-927, F-928, F-929, F-930, F-931, F-932, F-933, F-934, F-935, F-936, F-937, F-938, F-939, F-940, F-941, F-942, F-943, F-944, F-945, F-946, F-947, F-948, F-949, F-950, F-951, F-952, F-953, F-954, F-955, F-956, F-957, F-958, F-959, F-960, F-961, F-962, F-963, F-964, F-965, F-966, F-967, F-968, F-969, F-970, F-971, F-972, F-973, F-974, F-975, F-976, F-977, F-978, F-979, F-980, F-981, F-982, F-983, F-984, F-985, F-986, F-987, F-988, F-989, F-990, F-991, F-992, F-993, F-994, F-995, F-996, F-997, F-998, F-999, F-1000.