

## 5 år i Norge!

Konkurrenter kommer og går, men Gamereactor består !

Vår første redaktør: Jon Bjerk



Jepp, tro det eller ei. Bladet du holder i hånden er nummer 50 i Norge, og ettersom vi gir ut ti nummer per år faller det herlig sammen med vårt fem årsjubileum. Dette høres kanskje ut som peanuts for mange, men sannheten er at ingen magasiner i Norge har vært i nærheten av å leve så lenge, og vi har ingen planer om å legge inn årene med det første. Både magasin og nettside vokser raskere og raskere, og vi får stadig flere av dere,

våre dedikerte lesere. Egentlig burde vi ikke feire oss selv. Vi burde feire dere som har gjort det mulig at vi nå er Norges eneste spillmagasin, og Skandinavias største uavhengige spillcommunity.

Det har imidlertid ikke bare vært fem enkle år. Vår fantastiske første norske redaktør, Jon Bjerk gikk bort altfor tidlig. Jeg personlig jobbet logisk nok ikke i Gamereactor på den tiden, men spillbransjen i Norge er liten og veldig hyggelig, og etter en rekke turer til E3 og andre arrangementer i verden ble Jon en god venn. Ikke bare en kollega. Jeg husker fremdeles veldig godt da Jon, min kone Silje, Christian Vestøl (nå i Blizzard) og jeg tok noen 17. mai-øl på Heathrow på vei hjem fra E3. Jon var en av de personene vi alle alltid satte mest pris på å treffe når vi skulle på jobbarrangement. Det var også mange av oss i bransjen som fikk et venneforhold til Jon, og det var alltid en fryd å høre han spille gamle metal-plater på gode, gamle So What. Ved siden av å være en flott fyr og en kompis, la han hele grunnlaget for Gamereactor i Norge. Uten den jobben han la ned ville aldri Gamereactor vært der vi er i dag. Vi i redaksjonen skal bruke dette jubileet til å minnes alle de morsomme og smarte sidene ved Jon som gjorde han til en glimrende venn og en eminent redaktør. Takk, Jon!

Etter Jons tragiske bortgang tok Carl Thomas over roret, en jobb han har gjort meget bra. Han er kanskje ikke verdens mest strukturerte student, men han har meget god innsikt i spill, er en fantastisk bra fyr, og har gjort veldig gode ting for å bygge videre på det communityet Gamereactor har blitt. Heldigvis er Carl Thomas med oss fremdeles og hver måned kan vi kose oss med hans sutring og klaging over spill han ikke skjønner seg på. Han skjønner seg imidlertid på en rekke ting vi andre ikke forstår, så han er tilgitt.

Nå er Gamereactor i Norge større enn noensinne og vi skal feire oss selv litt. Men mest av alt takker vi dere lesere som har gjort det mulig å lage dette magasinet, og alle samarbeidspartnere som har hatt tro på det vi holder på med. Det har vært 5 fantastiske år, og det kommer definitivt til å bli flere. Vi har bare såvidt begynt på alle de tingene vi planlegger, og det er deres fortjeneste at vi kan gjøre det mulig. Takk!

**FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR**

### FAVORITTSPELL:

**Syndicate** Old school strategiaction FTW.

### SER MEST FREM :

**Rogue Galaxy** Nå nærmer det seg med stormskritt, og selv om jeg allerede har spilt den amerikanske utgaven, gleder jeg meg til å ta en ny runde. Strålende japanske rollespillmoro.

**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

### GAMERACTOR 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. Arbman, Love Bolin, Martin Forslund, Kristoffer Hansson, Konrad Cronsjoe

### GAMERACTOR DANMARK

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

**®** Kontrollert av dansk opplagskontroll

### GAMERACTOR 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.

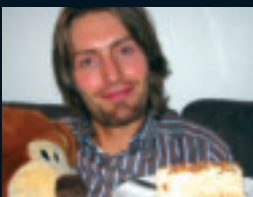
### TESTET VERSJON:

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-standarden som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen er gitt ut fra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillleskene som selges i Europa.

## 3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



### 01 KRISTIAN NYMOEN

Kristian er redaksjonens selvutnevnte grafikkhore, og er i skyene etter at han fikk spillbar kode på Colin MacRae Dirt til Xbox 360. Han sutrer fremdeles over at Frode ikke vil spille Pro Evolution Soccer eller Gears

of War sammen med han, men etter Colin kom i hus har han roet seg betraktelig. Kristian tilbringer også mye tid i musikkstudio for tiden og det kan nok også forklare hvorfor han har begynt å ta det litt rilligere med Gears of War.

### FAVORITTSPELL:

**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. Halvor står oppført som oversetter og korrekturleser og er fremdeles sur på Frode

for skrivefeilene i forrige nummer. Selvsagt Frode sin feil, men det ser ut som Halvor er ansvarlig for slikt, og i og med at han ikke fikk muligheten til å en gang lese korrektur, så skjønner vi hans frustrasjon.

### FAVORITTSPELL:

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



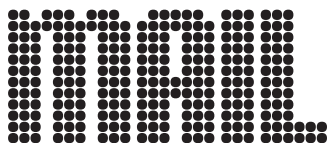
### 03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas har vært et arbeidsjern denne måneden, og det er jo bra ettersom Frode har vært mest opptatt med hagejobb og oppussing. Carl Thomas var også den personen med de sterkeste meningene da vi

skulle kåre tidens 50 beste spill, og vi mistenker at han fremdeles er litt furtete over at noen av Nintendo-favorittene hans ikke kom med. Vi fant også ut at han og Kristian aldri kommer til å bli enig når det gjelder viktigheten av grafikk.

### FAVORITTSPELL:

**Grim Fandango** - Tidens adventurespill. Fantastiske karakterer.



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN  
Lord of the Rings Online  
PC / CODIEMASTERS

Er du ikke hekta på Tolkiens  
trollbindende univers som oss? Skriv  
til oss da vel, om alt mellom himmel  
og jord, og send det avgårde til  
adressen til venstre.



### Frode Haugen og Sam Fisher

Hei, jeg ville bare si at jeg syns redaktøren i Gamereactor Frode Haugen likner litt på Sam Fisher. Hver gang jeg spiller et Splinter Cell-spill eller ser et bilde av Sam Fisher, tenker jeg med en gang på Frode.

\_LEZIMEN

### PlayStation3 er ikke så bra...

Tror jeg begynner å angre på de 6000 tusen kronene jeg brukte på Playstation 3! Spillene er dårlige! Da tenker jeg på Fear og Splinter Cell! Så elendig frame rate har jeg ikke sett! Er PS3 virkelig så dårlig? Eller er de som konverterer spillene som gjør en elendig jobb? Men heldigvis har jeg Xbox 360 og Wii også! Motorstorm er rått, men det er jo det eneste spillet også!

\_TWEESPIDER

**De største spillopplevelsene til PS3 lar vente på seg, men akkurat det samme var tilfellet med Xbox 360. Gi maskinen litt tid til å modnes.**

### Rollespill

Jeg leste i bladet deres at en Nintendo fyr påstår og sier at RPG spill er for folk som er deprimerede og sitter i mørke rom. Vel, det kan jeg bare si er BULLSHIT. Jo, noen kan vel lide av det problemet, men det er mange som ikke gjør det også. Sånn som jeg. Jeg er ute nesten hele dagen, men når det kommer til gaming så - jo - jeg sitter i et mørkt rom og spiller fordi jeg nesten bare har tid til å spille om kvelden. Så han Mr. Nintendo har tatt feil!!!

\_HACK SHACK

### Ost

Osten er et daglig fenomen hos mange i Norge men hva vet man egentlig om osten? Osten har debutert som statist en rekke filmer og noen (få) spill. Visste dere at det er over ti liter melk i en kg. ost, eller at det er over tusen osteproduksjoner i verden? Osteindustrien startet 2000 f.Kr. Osten har vært mer i historien en dere, men får den mer oppmerksomhet? Nei det får den ikke.

\_DEN GLADE OST

**Jo, den gjør vel strengt tatt det...**

### Drit og dra, Frode!

Jeg sitter og leser Gamereactor, så kommer jeg til anmeldelsen av The Elder Scrolls IV: Oblivion - Shivering Isles. Der skriver Frode at det OVERHODET ikke er verdens beste rollespill. Hvordan kan du si noe sånt?? Ok, det er kanskje ikke yndlingsspillet ditt, men du kan ikke skrive at det overhodet ikke er verdens beste rollespill. Bortsett fra det synes jeg dere lager ett fantastisk bra magasin og det må dere fortsette med.

\_TGULS

**Oblivion er et meget bra rollespill, jeg har brukt over 1000 timer på det og har storkost**

### FORUMSNAKK



### VELKOMMEN TIL GAMEREACTOR WEEKLY!

Hver fredag kl. 15.00 samles redaksjonen i Gamereactor for en uhyøytidlig kosetime på forumet vårt. Sett av en liten time til å prate med oss om alt mellom himmel og jord før vi alle tar en velfortjent helg. Vi snakkes på fredag!

Hva gjør dere på fritiden? Mellom spill øktene slapper jeg av med golf, utrolig hvor mange ganger det har hjulpet meg når jeg har sittet fast i et spill.

\_OGLÉA

Vi spiller selvsagt mye. Vi spiller også mye sammen, ihvertfall vi som bor i Oslo. Men som alle andre mennesker er vi interessert i mye annet. Jeg er gift og har barn, det har Bernt også, Carl Thomas er en skikkelig kjærestemann, og Kristian er blant annet musiker. David er en av Oslos beste futsal-spillere, ja alle har mange interesser vi sysler med på fritiden.

\_FRODE

Syns dere i GR redaksjonen at Frode er en sjefete fyr, etter det jeg har sett på GR TV ser han litt sjefete ut!

\_GITAROD

Frode er som en katepussnill som bare det!

\_BERNT ERIK

Hva er den kuleste spilloplevelsen dere har hatt?

\_KNIGHT OF THE BLADES

Første steinkjempen i Shadow of the Colossus. Definitivt en fantastisk opplevelse.

\_HALVOR

Hva er den beste maten til/for gaming?

\_KNIGHT OF THE BLADES

Jeg spiser alltid spicy nudler for jeg skal spille, men det er nok særs delte meninger om dette temaet. Carl Thomas er fremdeles student så han er litt Grandis-fan.

\_FRODE

Grandis. Krever så lite. Null tilberedning, uproblematisk å spise med én hånd. Fikk lyst på grandis nå faktisk. Skikkelig!

\_CARL THOMAS

Yei! Highfive! Spiser grandis nå!

\_EVIL TEDDY BEAR

Lucky bastard!  
\_CARL THOMAS

### MÅNEDENS BREV



FETE Innsenderen ES syns gamere får uførtjent mye pepper for dårlig kosthold.

## Spillentusiaster er usunne og fete?!

Jeg føler at spillentusiaster har et veldig usunt rykte når det gjelder kosthold, trening og kropp. Er det slik at alle spillentusiaster er utrente, usunne og fete?! Nei. Jeg vil ikke si det. Spilling er jo en sofasittende aktivitet, eller det var i hvert fall, mye av dette er jo endret nå på grunn av mer aktivt krevende spill. Uansett om en sitter stille når en spiller eller ikke, så kan en gjøre andre ting enn å spille hver dag også. Spillentusiaster kan trene de også! Eller hva? En kan høre på TV-en eller lese i avisen at ungdommer må slutte å spille TV-spill, og røre på seg mer. Det må da kunne finnes en kombinasjon?

En leser aldri; "Ungdommen bør slutte å spille sjakk, og i hvert fall ikke lese bøker, det blir en feit av!" Hva er forskjellen? Det handler jo om interesser. Og en blir ikke akkurat sprek av å spille sjakk heller. Hva kan vi gjøre for å fjerne dette stempelet? Kanskje vi er på vei til å gjøre det ved hjelp av å trekke flere grupper mennesker inn i spillverdenen ved hjelp av mer aktive spill?! Så vidt jeg vet, så trener dere i Gamereactor redaksjonen, så dere er jo bra frontfigurer. Fortsett med det herlige arbeidet dere gjør, og lever som dere pleier!

\_ES

**meg. Men å kalle det verdens beste rollespill er i beste fall historieløst. Kanskje blant de beste rollespillene lansert de siste par årene, men verdens beste - nei. Det har kommet en rekke rollespill de siste årene som er vel så bra som Oblivion, f.eks Vagrant Story, Baldurs Gate, KOTOR, de første FF-titlene. Kingdom Hearts, Paper Mario, Grandia, Gothic, ja listen er lang. Så, oppsummert. Oblivion er et fantastisk bra spill, men det er mange om beinet og skal man kalle noe verdens beste så skal det også være det - og Oblivion er overhodet ikke verdens beste rollespill.**

### De Fire Karakterene som gir en sum?

Når jeg leser GR føler jeg at det mangler en karakter som gir en god konklusjon. dere trenger kanskje en delkarakter til, nemlig: 'populær'. Joda, bare se på Singstar. Et sugent spill, men veldig populært! Resistance (6/10 i GR, 5/6 i VG) er ikke et must, det er jeg enig i, men det har solgt i bøtter og spann, og det har også Singstar. Lurte egentlig på om dere kunne legge til 'populær' som delkarakter, som gir en god konklusjon. Hvis da 'populær' hadde vært

en delkarakter ville den ikke hevet total karakteren. Men 'populær' kan være med å gi en konklusjon. Jeg føler ikke at 'populær' mangler helt, men det kunne vært hvor populært GR mener det blir. Uansett så er GR et must! Skulle jeg ha gitt dere karakter så hadde det blitt en soleklar 10 av 10! GR RULER!!

\_TRONDHEIM

Hei! Kvalitet og salgstall henger dessverre ikke sammen, så det var kanskje ikke en suveren ide likevel. I så fall hadde Singstar, The Sims og Fifa fått 10 på 'populær', men det gjør dem ikke til bedre spill av den grunn? Shadow of the Colossus derimot hadde scoret 0 i 'populær', men det er stadig et av de beste spillene til PS2. Dessuten er det vel ganske uinteressant om vi tror det blir populært eller ikke, poenget er vel om det faktisk er bra eller ikke?

Og der var vi ferdige for denne gangen også. Har du noe på hjertet? Lurer du på noe om spill, spillverden, Gamereactor eller livet generelt, så send oss et brev da vel!

THE ONLY THING  
MORE SHOCKING THAN  
HOW IT ENDED,  
IS HOW IT ALL BEGAN!

**UNRATED**

- TOO SHOCKING  
FOR THE CINEMAS!



MED 3 ALTERNATIVE SLUTTSCENER!

**NÅ PÅ DVD**

www.sfnorge.no



**IT WILL ROCK  
YOUR SOCKS OFF!**

To rystende hendelser fant sted i Los Angeles i 1994:  
Jordskjelvet i San Fernando-dalen og  
skapelsen av Tenacious D!



An Epic Quest.  
A Magic Guitar Pick.  
A Chance To Put  
D in Destiny!

**PÅ DVD 16. MAI**

www.sfnorge.no



# GMN

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



#### ANNONSERT

##### SWAT til din PSP

Vivendi har presentert et nytt SWAT-spill, men denne gangen er det til PSP'en og overblikket har blitt skiftet til at du nå ser dine politistyrker ovenfra. Ellers kommer du til å følge samme innsatsstyrke som i SWAT 4 på 12 baner.



##### Kane & Lynch til PS3

IO Interactives veldig lovende action-thriller Kane & Lynch: Dead Men kommer nå også til Playstation 3. Dette bekrefter utgiveren Eidos. Spillet handler om de to dødsdømte mennenes desperate jakt på et ransutbytte og vil bli lansert i løpet av høsten.



**GLOBAL DOMINANS** Verdenskartet i End War har et Risk-lignende opplegg der de tre supermaktene slåss om landområdene. Rent visuelt er det nok det lekreste strategiske kartet vi har sett i et spill og forhåpentligvis kan vi male hele kartet i rødt, hvitt og blått...



**KONSOLLVEINLIG** I motsetning til for eksempel Kampen om Midgard 2 og Command & Conquer 3: Tiberium Wars til Xbox 360 er End War designet som et konsollspill fra bunnen av, og utviklerteamet lover at det kommer til å merkes.

# TUNG FRAMTIDSKRIG!

Tom Clancys fjerde spillserie fra Ubisoft heter **End War**, et strategispill til Playstation 3 og Xbox 360

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler UBISOFT SHANGHAI Utgiver UBISOFT Kommer VINTEREN

**D**e siste årene har Ubisofts tre Tom Clancy-serier: Ghost Recon, Rainbow Six og Splinter Cell, vært drivstoffet i spillutgiverens maskineri. Nå kommer et fjerde spill med røttene festet til Tom Clancys bøker. End War er et strategispill for konsoller, utviklet av Ubisofts Shanghai-studio.

Året er 2020 og det har oppstått store spenninger mellom Europa, Russland og USA. En gnist var alt som skulle til for å sette verden i flammer. Tredje verdenskrig har startet.

Disse tre stormaktene sloss om

verdensherredømmet, og målet med kampanjen er å dominere størstedelen av verdenskartets regioner. Når en kampanje avsluttes, legges premissene for neste, og slik sett dukker nye scenarioer opp kontinuerlig.

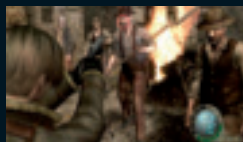
Det er også interessant at verdenskartet er utgangspunktet for enspiller- og flerspillerdelen, og det virker som de helt har valgt å hoppe over såkalte "skirmish"-kamper. Du skreddersyr, og kan navngi dine soldater. Dersom de dør kommer de ikke tilbake, akkurat som i virkeligheten altså. En interessant detalj er at kameraet i End War følger en av dine enheter i

stedet for å legge seg over slagfeltet. Det finnes derimot et strategisk kart, hvor du kan utbasunere ordre, i tillegg til å kommandere dine enheter med stemmen.

Kampene kommer blant annet til å utspille seg i Paris, Washington og Moskva, og ifølge Ubisoft vil det være mulig å forstørre slagmarken ned til den minste pappkartong. Du vil også kunne kjenne igjen en rekke monumentale landemerker. End War er planlagt å slippes en eller annen gang i løpet av vinteren, og forventningene er skyhøye.

### Medieval II ekspanderer

Strategispillet Medieval II: Total War kommer ikke overraskende til å berikes med en tilleggs pakke. Utvidelsen heter Kingdoms og inneholder blant annet fire nye kampanjer, og planen er at det skal lanseres i begynnelsen av høsten. Vi gleder oss!

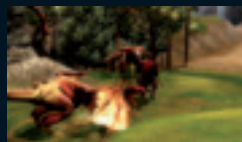


### Resident Evil 4 til Wii

Capcom kommer til å slippe Resident Evil 4 til Wii. Naturligvis bruker man Wii-fjernkontrollen og nunchakun for å kontrollere Leon, men spillet inneholder også det ekstrainnholdet den velfylte PlayStation 2-versjonen gjorde i sin tid.

### Worms kommer til DS

Team 17 fortsetter å pumpe ut nye spill med sine populære merker og nå er det tid for en oppfølger til det bærbare spillet Worms Open Warfare. Spillet utvikles både til Nintendo DS og PSP og skal lanseres i slutten av året. Merkekrigen kommer aldri til å ta slutt.



### Mer Neverwinter Nights 2

Atari har nettopp meddelt at Neverwinter Nights 2-utvidelsen Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer er under utvikling hos Obsidian Entertainment. Mask of the Betrayer slippes i slutten av året og kommer naturlig nok bare til PC.



**HUDRER VI?** Er det Praha eller Washington vi ser ovenfor? Her i redaksjonen er det delte meninger. Noen påstår at det ser nøyaktig ut som den tjekkiske hovedstaden, mens andre i redaksjonen påpekte at det så ut som Washington-monumentet og Lincoln Memorial. Det har kanskje skjedd ett og annet i DC frem til år 2020.



**SATELITTVENNER** Allerede idag er satellittfotografier en sentral del av hvert militært oppdrag, og 13 år inn i fremtiden har det ikke blitt mindre viktig. På denne strategiske oversikten kan du se enheter og mål, samt gi dine ordre.



**GRAFISKE GODIS** Grafikken i End War imponerer og befinner seg på samme høye nivå som svenske Massive Entertainments kommende sjangerbror World in Conflict. Begge utviklerne skytter om at hele slagfeltet er helt odeleggbart, men det gjenstår å se hvem som er best på å holde det de lover.

## NOTISER

### GUITAR HERO III TIL ALLE

Ikke overraskende kommer det tredje Guitar Hero-spill til høsten og da er det tenkt at det skal komme til PlayStation 3 og Wii, i tillegg til PlayStation 2 og Xbox 360. Det ryktes imidlertid om at Guitar Hero II kan komme til Wii innen den tid.

### KUTARAGI TAKKER FOR SEG

Mannen bak Sonys PlayStation-satsning, Ken Kutaragi, har klatret ned fra sin rolle som sjef for Sony Computer Entertainment og overlatt stafettstaven til Kaz Hirai som tidligere har overtatt en del av Kutaragis mer operative ansvarsområder. Avgangen kan sees som et tegn på at Sony-ledelsen ikke er helt fornøyd med starten PlayStation 3 har hatt, som i stor grad er formet av Kutaragi.

### PLAYSTATION EYE I SOMMER

Oppfølgeren til Eye Toy slippes til PlayStation 3 i sommer og er til og med utrustet med en mikrofon (som får den til å se ganske merkelig ut). Denne gangen vil Sony gi sitt kamera mer anvendelige bruksområder og derfor leveres PlayStation Eye med redigeringsprogrammet Eye Create. Allerede 16. mai slippes videokameraet Go!Cam til PSP.

### FLERE MARVEL-HELTER BLIR TIL SPILL

Filmer med tegneseriehelter i hovedrollen er virkelig in for tiden og Marvel kommer til å fortsette å pumpe ut filmer med sine superhelter i de nærmeste årene. Sega har spikra spillrettighetene på kommende spill basert på superheltene Iron Man, Thor og Captain America. Dessuten gjøres det spill av den kommende Hulk-filmen med Edward Norton i hovedrollen.

### CODEMASTERS SATSER HARDT I 2008

Den britiske spillutgiveren Codemasters har presentert noen av sine storsatsninger som utgis neste år. Først ute var oppfølgeren til den populære Operation Flashpoint, som nå utvikles til PC, PlayStation 3 og Xbox 360. De jobber til og med med Race Driver One og har satt igang Liquid Entertainment til å skape actionspillet Rise of the Argonauts. De sistnevnte spillene kommer også til plattformene nevnt tidligere.

### STREET FIGHTER 2 REDESIGNES

Trodde dere at Capcom hadde gitt ut Street Fighter 2 for siste gang? Åneida! Men denne gangen har Capcom bedt serieskaperne Udon om å skrive om all grafikk i spillet, slik at det kan gis ut online i full HD-oppløsning til PlayStation 3 og Xbox 360 i slutten av året.

### HALO 3-BETAEN STARTER

Den 16. mai settes Halo 3-beta-testingen igang for dem av dere som har kjøpt Crackdown og dermed fått tilgang til testningen. Tre baner kommer til å inngå i testingen, nemlig de som i senere tid er blitt vist: Vallhall, High Ground og Snowbound. Vi sees online!

### 124 NYE SPILL FRA NINTENDO

De seneste månedene har det ikke blitt sluppet spesielt mange spennende spill til Wii fra Nintendo sin side, men nå finnes det endelig lys i enden av tunnelen. I følge Nintendos høvding Satoru Iwata finnes det for øyeblikket 124 spill under utvikling hos Nintendo, 79 spill til DS og 45 til Wii. Dessuten har Nintendo også kjøpt majoriteten av aksjene i Monolith Soft som gav oss Baten Kaitos og Xenosaga. Nå jobber de med Disaster: Day of Crisis. Det ser ut til at det kan bli noen hektiske år fremover for oss gamere som skal spille alt.



# CALL OF DUTY 4

Infinity Ward er tilbake med moderne krigføring

**I** slutten av forrige måned viste Activision Call of Duty 4 for første gang. Premieren skjedd i reklamepausen til NFL-draften.

Den store nyheten er at Infinity Ward legger andre verdenskrig bak seg. Det har gått rykter om at handlingen i Call of Duty skulle foregå i en annen krig, eller i nåtid, og det siste alternativet ble altså reelt. Activision har ikke offentlig gått ut med hvilke format Call of Duty 4: Modern Warfare utvikles til, men vi regner med at Infinity Ward jobber med en PC-versjon denne gangen, og at de mer grafikksterke konsollene får hver sin versjon.

I traileren kan vi se en rekke eksplosjoner og harde kamper, men også seksjoner hvor man smyger seg frem ly av mørket. Miljøet virker inspirert av Midtøsten, og vi ser både helikoptre og stridsvogner. Vi har ikke muligheten til å si noe mer nå, men i neste nummer av Gamereactor kommer vi til å avsløre mer om Call of Duty 4: Modern Warfare - vi har nemlig truffet Grant Collier fra Infinity Ward.

Inntil da kan du surfe på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), og se nærmere på traileren.





## Mer fra Starcraft?

Blizzard skal annonsere noe stort i Sør-Korea

**D**et har lenge vært rykter om ett nytt Starcraft, men nå har ryktene nådd orkannivå.

Det henger selvsagt sammen med at Blizzard har invitert hundretalls medlemmer av den internasjonale spillpressen til Worldwide Invitational i Sør-Koreas hovedstad Seoul i midten av mai. Koreanerne er helt gale etter Starcraft og spillet har en sentral rolle i den store e-sportturneringen. Nå har Blizzard også bekreftet at de kommer til å gjøre en stor annonsering den 19. mai under Worldwide Invitational og koreanske kilder mener det kan handle om akkurat Starcraft 2. Vi i Gamereactor kommer til å være på plass, og ifølge hva vi erfarer handler annonseringen ikke om noe mer World of Warcraft, men Diablo III er naturligvis også et alternativ.

Terran, Protoss og Zerg. En herlig treenighet for strategitørstende fans verden over. Nå virker det endelig som det vidunderlige Starcraft er på vei til å få en oppfølger snart ti år etter det første spillet.

### SITATET



"Spillkjøperne vil ikke ha onlinespill. Så enkelt er det!"  
NINTENDOS SJEF SATORU IWATA MISOPPFATTER MARKEDET LITT...

# 5 SPILLMYTER

Gamereactor lister de kuleste og mest fantasifulle spillmytene gjennom tidene

Vil du ha flere lister, nyheter beta-tester, anmeldelser og artikler? Surf inn på [WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO) Norges mest levende spillcommunity!

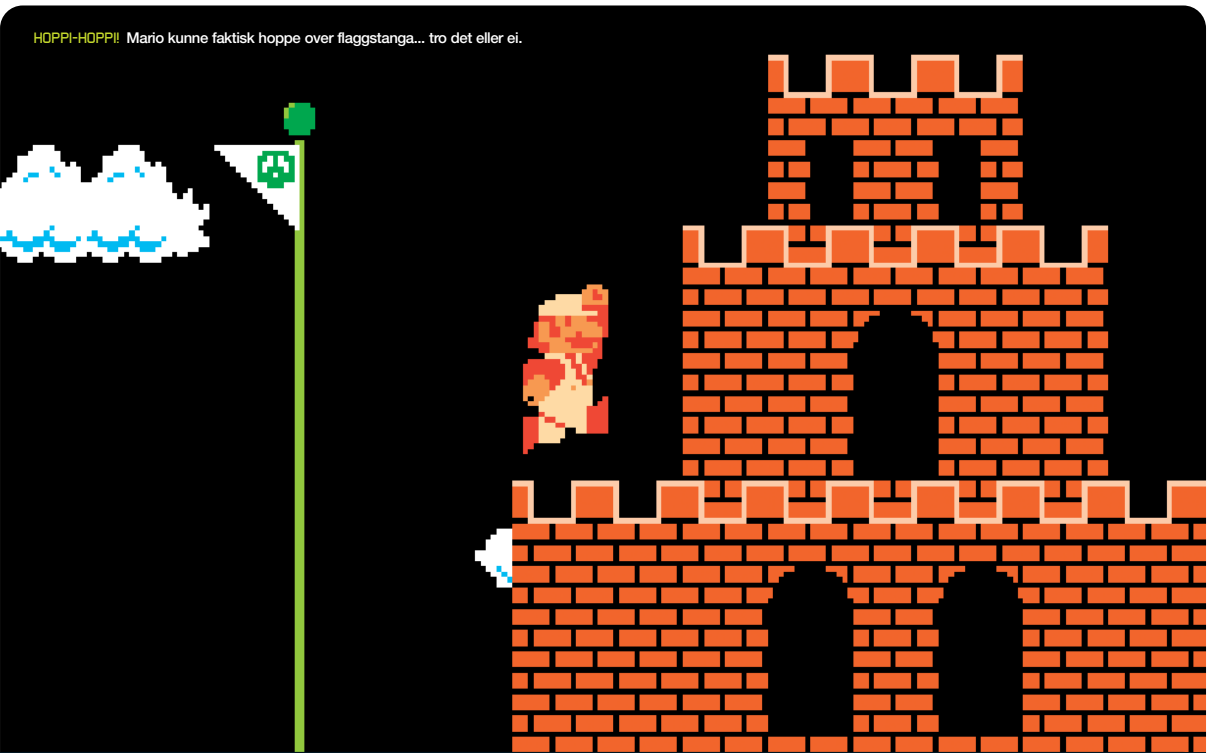
**E**n ting som mer eller mindre har forsvunnet fra spillverden, som følge av internetts gjennombrudd, er alle mytene som eksisterte rundt konsoller og spill.

I dag er det så enkelt å kontrollere sannhetsgehalten i alt som blir sagt, og hvis noen skulle påstå at man med noen enkle tastetrykk kunne spille gjennom Halo

med Master Chiefs ansikt synlig, eller spille gjennom Gears of War med Marcus iført kun lange underbukser, ville de fleste avfeie dem som løgnere.

Men slik har det ikke alltid vært. For omtrent ti år siden, eller så langt tilbake som dataspill har eksistert, fantes det myter som var så akseptert at de mer eller mindre ble oppfattet som sannheter. En del

virket helt usannsynlige, mens andre ble oppfattet som mer rimelige. Allikevel dreide det seg kun altså om myter. Kun et fåtall av alle de fantastiske tingene man hørte om i skolegården, fungerte når man hadde løpt hjem for å teste. Uansett føler vi i Gamereactor at det er på sin plass å ta frem de fem beste mytene, og en gang for alle slå fast om de er sanne eller ikke.



## 01 SUPER MARIO BROS

Hoppe over flaggstanga i Super Mario Bros

En av spillhistoriens beste myter var at man kunne hoppe over flaggstangen i Super Mario Bros. Noe verken jeg eller mine venner noensinne klarte... før vi etter en lang tid klarte trikset, og innså at det var veldig få baner man kunne gjøre dette på. Man kan faktisk hoppe over flaggstangen i Super Mario Bros, men man tjener ikke særlig mye på det – annet enn å dø fordi tiden går ut. At denne myten er sann er det få som vet. ■ **Status: Sant** – Det går faktisk an, men det krever litt trening og kunnskap om hvilke baner dette fungerer på.



## 02 MORTAL KOMBAT

Blod i Super Nintendo-versjonen av Mortal Kombat!

Når det stod klart at Nintendo ikke kom til å tillate blod eller grusomme avslutningskneper i Mortal Kombat til Super Nintendo, satte hele verden igang å undersøke hvorvidt det var mulig å få like mye blod og heftige avslutninger som det fantes i Sega Mega Drive-versjonen av spillet. Og det tok ikke lang tid før en haug med rykter dukket opp som påstod at det var mulig ved hjelp av en hemmelig kode og et adapter. Det ble ikke noe bedre når avis- og magasin-redaksjoner rundt omkring påstod det samme.

■ **Status: Falskt** – Selv om man faktisk kunne gjøre det grå blodet rødt med et adapter, ble resultatet likevel bedøvelig og avslutningene var fortsatt like meningsløse.

## SUPER MARIO 64

Spill som Luigi i Super Mario 64

**03** Alle vet jo at Marios yngre (og lengre) bror Luigi er den kuleste av rørliggerduoen. Det var derfor mange ble sjokkert når man ikke hadde muligheten til å spille som Luigi i Super Mario 64, noe som var selvsagt i de tidligere spillene i serien. Spekulasjonene satte igang og det dukket opp en mengde med Photoshopped bilder som beviste at man kunne spille som en grønn Mario. Man kan stadig finne en Youtube-film som desperat prøver å holde liv i myten, men det er fortsatt ikke noe mer sant av den grunn. Men Nintendo hører på fan-skaren sin og har inkludert Luigi i spillet når det nesten ti år senere ble utgitt på DS.

■ **Status: Falskt** – Det er klart det går an i dagens hackede ROM og emulatorer, men det går ikke å spille som Luigi i Super Mario 64 til Nintendo 64, sånn er det bare. Dessverre for alle oss Luigi-fans.



## STREET FIGHTER II

Spill som bossene i Street Fighter II

**04** I slåsspillenes barndom var det ikke noen selvfølge at man kunne spille som spilllets boss, snarere tvert imot. Når Street Fighter II dukket opp til Super Nintendo begynte det å gå rykter om at det skulle være mulig å spille som boss, og flere blader påstod høylydt at de kjente noen som kjente noen som kunne spille som bossene.

Men det er ikke så vanskelig å skjønne hvorfor ryktet overlevde såpass lenge som det gjorde. I japanske arcade haller ble nemlig Street Fighter II: Champion Edition sluppet samtidig som vi i Europa fikk Super Nintendo versjonen. Nyheten med Champion Edition var nettopp at man kunne kjempe som en av bossene, men det kunne man ikke i Super Nintendo versjonen av spillet – uansett hvor mange som påstod at de hadde klart det.

■ **Status: Falskt** - Nei, det var ikke mulig å spille som bossene i Super Nintendo Versjonen av Street Fighter II. Det kunne man bare i arkadehallene i Japan.

## RYKTER

### CALL OF DUTY 3 TIL PC

De som var skuffet over at Call of Duty 3 ikke kom til PC, kan kanskje begynne å glede seg. I følge ryktene jobbes det nå med en spesialversjon av Call of Duty 3 til PC som visstnok skal slippes tidlig i høst. Vi regner med flere baner og minst like mye action på PC-versjonen.



### PERFECT DARK ZERO 2

Perfect Dark Zero var ikke i nærheten av å leve opp til sitt navn fra Nintendo 64 men var helt okay som multiplayer-spill, og solgte litt over en million eksemplarer. Nå rapporterer flere store amerikanske magasiner om at Rare faktisk jobber med en oppfølger til Perfect Dark Zero som skal presenteres under årets E3-messe.

### BALDUR'S GATE TIL DS?

Et nytt Baldur's Gate sies å være under utvikling av Bioware. Overraskende nok er det ikke snakk om en PC-versjon, men det vil komme til Nintendo DS. Det hele kan faktisk stemme ettersom Bioware tidligere har sagt at de jobber med et spill til formatet og et nytt Baldur's Gate hadde vært en enorm fiær i hatten for Nintendo.

### FORSINKET FINAL FANTASY

Square Enix er opprørte over de dårlige salgstallene for Playstation 3 som de har satset store resurser på å utvikle spill til. Nå ryktes det derfor at Final Fantasy XIII forsinkes kraftig så konsollen skal rekke å selge mer før spillet kommer, og at det kan bli så sent som i 2009. Dessuten snakker Square Enix nå om at de kan tenke seg å slippe spillet til flere formater om salget ikke øker.

### MICROSOFT SATSER BREDT

Det ryktes at Microsoft vil satse på mennesker som normalt ikke spiller spill, og sies nå å jobbe på en serie titler som skal leveres med unikt tilbehør. Blant annet ryktes det om en prototype av et bevegelsesfølsomt fiskestang og en lyspistol. Disse skal i følge ryktene ha blitt presentert for en gruppe testpersoner. De første spillene skal være klare allerede til årets julehandel.

### SAMSUNG LAGER SPILLEMASKIN

Koreanske Samsung sies å snegle seg inn på konsollbransjen, og har den siste tiden søkt kontakt med flere spillutviklere og skjermkortutviklere. Nå påstås det at elektronikkprodusenten skal være i gang med en egen konsoll. Den skal være minst like kraftfull som det sterkeste på markedet i dag, men ha en lavere pris takket være mer moderne teknologi.

### SPESIALGITAR TIL WII

Når Guitar Hero III kommer til Wii senere i høst, ryktes det å bli med en spesialgitar som man setter inn i Wii-fjernkontrollen. Dermed blir gitaren også bevegelsesfølsom og langt flere bevegelser kommer til å bli brukt i denne versjon av spillet enn til Playstation 3 og Xbox 360.

### HOME KOSTER PENGER

Playstation-tjensten Home som er planlagt lansert senere i høst var ifølge den første pressemeldingen tenkt å være gratis. Nå påstår flere tredjepartsutviklere at det blir en betalingstjeneste i stedet, et resultat av at prosjektet koster for mye penger. Sony har verken bekreftet eller avkreftet dette.

### KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC III PÅ GANG

Knights of the Old Republic III sies å være under utvikling, men om opplysningene stemmer blir det ikke hva vi har ventet oss, men et onlinerollespill. Mengder av planeter å utforske, store byer og et utrolig spilldyp som gir oss mye Star Wars. PC og Xbox 360 skal være de aktuelle formatene.

## SNES-HITS!

Vi har plukket ut fem favoritter til Super Nintendo!



### SUPER MARIO KART

SNES/1993

Første gangen Mario og kompani presset seg inn i go-karter og tilbrakte mange timer med å kutte svinger rendret i piksele Mode7-grafikk, skapte en helt ny subsjanger – Kart racing. Vi elsker det, og spiller det fortsatt.



### DONKEY KONG COUNTRY 2

SNES/1995

Den fantastisk forførende grafikken på det første Donkey Kong Country-spillet fikk oss til å stirre på skjermen med haka subbene mot bakken. Del to forbedret ikke bare spillbarheten, men grafikken ble enda bedre og vi fikk nye karakterer.



### SUPER METROID

SNES/1994

Samus Arans tredje eventyr er et uddedelig mesterverk som fortsatt ikke er overgått. Vi vender regelmessig tilbake for å utforske spelleskipet, skyte metroider og gi Ridley juling med verdens kuleste heltnine i Nintendos beste actioneventyr



### SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SNES/1995

Vi måtte vente lenge på den offisielle oppfølgeren til Super Mario World, men Yoshi's Island var virkelig noe helt nytt. Både grafikken – skapt med FX-chippen – i lekker modellkitt-design og den originale spillfølelsen gjorde sitt til at Super Nintendo holdt ut enda litt.



### ZELDA: A LINK TO THE PAST

SNES/1992

Fortsatt er A Link to the Past det Zelda-spillet som vi liker aller best. Perfekt spillkontroll, herlig gåtefulle slott og en uslående stemning som fikk oss til å utforske Hyrule's lyse og mørke sider i tmesvis. Dessuten holdt Link kjøft på den tiden.

## FINAL FANTASY VII

Gjenopplive Aeris fra de døde i Final Fantasy VII

**05** Den siste ordentlig store myten må være ryktene om at Aeris ikke døde i Final Fantasy VII og at man ved hjelp av et hemmelig triks kunne få henne tilbake. Opprinnelsen til denne enorme ryktebølgen var så klart at vi i Europa ikke var vant med at en vellikkt hovedrolleinnehaver faktisk kunne dø.

■ **Status: Falskt** - Aeris kunne ikke komme tilbake, til tross for at det faktisk gikk an å jukse henne tilbake i gruppen. Da trengte man et adapter og så tok hun bare en annen figurs plass og hadde ingen egen dialog.





# GADGETMANI

Aldri før har gadgets vært artigere som de er i denne månedens utgave av Gamereactor. Vi sitter stadig måpende over Sonys nye musikalske satsninger, verdens minste kamera fra Panasonic og litt gamer-gear fra Razer til å fylle opp på ønskelisten din. Her hos Gamereactor tenker vi jo kun på det beste for dere lesere og presenterer masse snacks som ville passet perfekt i samlingen av annet heftig stæsj – eller hva synes du? Er dette noe du kunne ha tenkt deg!



**SAMSUNG M86**

CIRKAPRIS: 19.999,-

En runde god og flat under underholdning er ikke å si nei til. Slettes ikke når det kommer fra de populære koreanerne – Samsung. De har en stor plass i gamernes hjerte. Selv Kristian sikler stort etter denne modellen. De blote linjene fortsetter på M86 med full HD og tre HDMI-utgangene til alle de fremtidige HD-maskiner som man jo ikke vil kunne leve foruten. Vi skal med sikkerhet ha denne TV'en til våre kommende nye redaksjonslokaler.

**LG SHINE**

CIRKAPRIS: 2.700,-

Hold øye med dette skinnende instrumentet som kan mer enn å glimte flott i lyset. Faktisk kan du sette den til øret og snakke med vennene. Har du sett dette før sier du? Oket, så får du nøye deg med å nyte et flottere design med speilblankt ytre og et 2-megapixel kamera til glede for folket. Det er den første nye mobiltelefonen i LGs nye Black Series.



**MADCATZ X360 ARCADE STICK**

CIRKAPRIS: 400,-

Plastikk – sjekk, trolsk kvalitet – sjekk, ergonomisk design – dobbeltsjekk. Madcatz har ikke tidligere utmerket seg som fabrikanter av kvalitetsgreier og de kommer heller ikke til å gjøre det med deres nye arkadestick. Men som underfundig retrokontroll til Live Arcade-spill er den kull!



**RAZER TARANTULA**

CIRKAPRIS: 999,-

På tross av de mange ubehagelige krypdyrnavnene, så forstår Razer å lage utstyr til gamerene. Deres nyeste krypende og kravende tastatur Tarantula kan inneholde profiler, så det er enkelt å sette sitt eget personlige preg med forskjellige tasteplasseringer. Det setter helt klart opp din presisjon og effektivitet på et høyere nivå. Så nå kan vår webadministrator Lasse slettes ikke være sikker på en rolig tilværelse i World of Warcraft.

**ALIENWARE AREA-51 ALX**

CIRKAPRIS: 37.000,-

We come in peace! Det virker knapt troverdig når man sitter foran Alienwares voldsomme spill-PC'er. Så er det slutt på å tvile på utenomjordiske liv. Beviset har du her! Denne spill-PC'en kan på ingen måte skuffe selv den mest hardcore gameren eller oss for den saks skyld. Så beam oss opp, Scottie.



**PANASONIC SDR-S10**

CIRKAPRIS: 4000,-

Er du klar til å lage dine egne fete videoer med vennene, som skal rulle verden via YouTube? Så har du muligheten med Panasonics nye og superlekre minikamera som kan tåle både ristinger og en liten smule vann – altså en lopotur gjennom regnet. Det er verdens minste kamera med SD-minnekort som gjør overføringen til PC'en som en lek. Selv Carl Thomas har kunnet fange seg selv på film, legge det over på PC'en og deretter se seg selv igjen og igjen.

# Verdens raskest selgende spillmaskin



Ute nå.



Ute nå.



Ute nå.



Ute nå.



Ute nå.



Lansering 8. juni.



Ute nå.



Ute nå.



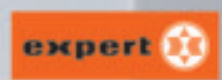
Lansering 4. mai.



Ute nå.



Spill online og utfordre dine venner i årets heftigste fotballspill. Lansering 25. mai.





# LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN  
jon.cato@gamereactor.no



### Enig eller uenig?

I det digitale demokratiets ånd så kommer sikkert mange til å bli fryktelig sinte over denne kronikken, så da er det bare å kaste seg over oss i Gamereactors eget forum...

**HODET PÅ ET FRT** Vår egen Carl Thomas Aarum hisset på seg en nasjon av Nintendo-fanboys da han ikke ga full pott til The Legend of Zelda: Twilight Princess, og vår kronikkforfatter Jon Cato Lorentzen har klart det samme med et knippe Wii-omtaler i VG. Hvorfor er egen Nintendo-fans så fryktelig sinte og nærtagende?

# Kald, klar objektivitet

## Det finnes ikke noe fasitsvar!

**H**ar du noen gang lest en spillanmeldelse du er totalt uenig i? En som får deg til å riste på hodet, og vurdere å sette deg ned og skrive et leserbrev (eller lesermail heter det vel nå) til mediet der du klager over anmelderens udyktighet i bedømmelsen av et spill? Gjør du deg klar til nedsabling og frontalangrep på anmelderen i ett av Norges mange saklige og usaklige forum? Tell til ti og slapp av..

De siste ukene har jeg skrevet en del anmeldelser for Norges største avis. Jeg har blant annet anmeldt en rekke skuffende Wii-spill, som har fått karakter deretter. Dette har resultert i mail fra sinte Nintendo-fans (få fans blir så sinte som Nintendo-fans, det har mange av Norges anmeldere fått erfare), som har flisespikket setninger, argumenter og påstander i anmeldelsene mine for å bruke dem mot meg som tegn på min udugelighet.

Her skal jeg fortelle dere en hemmelighet: når jeg anmelder et spill forteller jeg en ting: hva jeg mener om spillet. Ikke hva jeg tror du eller

kompisgjengen din vil mene om spillet.

Enkelte mail og forumposter jeg leser, krever at jeg skal være mer objektiv når jeg anmelder spill. Det er umulig. Man kan ikke objektivt bedømme hva som er et bra klesplagg, et bra restaurantbesøk, en bra film eller en bra CD, for forskjellige anmeldere ser etter forskjellige elementer som skal tilfredsstille dem personlig. Det finnes veldig få universelle sannheter i et spill som en anmelder skal bedømme, og uansett er disse underlagt mer nærliggende problemstillinger som: er spillopplevelsen morsom?

Så slutt med det. Vær så snill. Lær deg at en anmeldelse er anmelderens subjektive oppfatning av spillet, der han forsøker å formidle på beste måte hvorfor han eller hun synes spillet er verdt eller ikke verdt å spille. Finn heller ut hvilke anmeldere som formidler ting du er enig i.

Også neste punkt da: Gamerankings.com. Du kjenner kanskje ikke til nettstedet, men det er en webside som samler sammen en haug spillanmeldelser, og regner ut et

gjennomsnittskarakter på spillet. Resultatet er at et drittspill som God of War 2, som alle elsker og roser opp i skyene dermed automatisk og objektivt blir et av verdens beste spill.

Så om jeg skulle være så frekk å påstå at God of War 2 er et overvurdert, monotont makkverk av et spill med uinspirerte bosskamper, frustrerende kameravinkler og smakløst innhold, så må du jo vite at jeg tar feil fordi majoriteten taler meg i mot.

Men fuck majoriteten. En flink spillanmelder som slakter et spill du elsker, eller hyller et spill du hater, har garantert en masse gode argumenter i anmeldelsen sin som kanskje kan lære deg noe. Jeg er ikke pålagt å bedømme en opplevelse på samme måte som en masse andre idioter.

Det er rett og slett altfor mange fanboys der ute, som bare vil forsvare spillkjøpet sitt, som vil lese noe de er enig i, ha en kamerat i anmelderen. De beste anmeldelsene jeg leser er de jeg er helt uenig i. For de forteller meg noe jeg ikke visste fra før.

Så dermed kommer vi da til det

konkrete i mitt lille utbrudd her: er du en av apekattene som roper og skriker hver gang en anmelder våger å gå mot strømmen? En av de som sipper etter objektivitet og bruker Gamerankings som et skjold når du skal ta han tullingen som våget å slakte favorittspillet ditt?

Du vet hvem du er. Tenk på stakkars Carl-Thomas, som vågde å gi Zelda: Twilight Princess 9 av 10. De hysteriske Nintendo-fanboya (der kom de sannelig frem igjen) lagde furore i kommentatorfeltet. Carl-Thomas tok selvsagt feil! Verdens ledende spillpresse var ikke enig med ham! BRENN HEKSA! DREP AVVIKEREN!

Drit i argumentene hans, drit i innvendingene, putt fingrene i ørene (eller i øynene, faktisk) og syng LA-LA-LA-LA, for man må jo for all del ikke lese legitim kritikk av en spillopplevelse man har overbevist seg selv om vil bli verdens beste.

Selvbedrag, usikkerhet, smålighet. Ro dere ned unger, til syvende og sist er det bare et spill.

**Jon Cato Lorentzen**

**JAIM PRESSLY HOLLY VALANCE**  
(MY NAME IS EARL) (PRISON BREAK)

**DEVON AOKI**  
(2 FAST 2 FURIOUS)

**CHARLIES ANGELS ER GAMMELT NYTT  
-DEN NYE GENERASJONEN ER HOTTERE, YNGRE  
OG KAN VIRKELIG SLÅSS!**



**PÅ DVD 13.06.07**





THE MOST DYNAMIC SWORDPLAY EVER...  
 DEVASTATING VARIETIES OF MULTIPLE CHARACTER ATTACK...  
 RUTHLESS AND NOTORIOUS VILLAINS FROM PIRATE LORE...

...AND YOU GET TO BE  
**JACK SPARROW.**

Disney  
**PIRATES of the  
 CARIBBEAN**  
 AT WORLD'S END



Wii

NINTENDO DS

PSP

PlayStation Portable



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

www.kemedia.com

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



NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

[www.ATWORLSENDGAME.COM](http://www.ATWORLSENDGAME.COM)

# NEWS



## 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.

### GAMERACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

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

MÅNEDENS BESTE

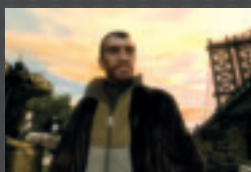
# Colin McRae:DIRT

Colin McRae-serien ser mer lovende ut enn på lenge når den nå inntar den neste generasjonen!



## Mest ettertraktet

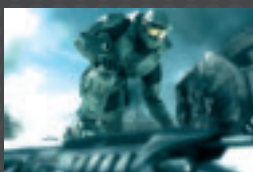
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



### 1 Grand Theft Auto IV

PS3, Xbox 360

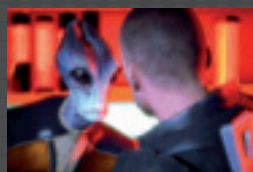
Selv om vi nå har sett en trailer på Rockstars kommende firer, vet vi fortsatt ikke spesielt mye mer om spillet enn vi gjorde for to måneder siden. Vi vet imidlertid at hovedpersonen har slitne klær og en Østeuropeisk aksent...



### 2 Halo 3

Xbox 360

Det sirkulerer et visst rykte som hevder at Master Chiefs debut på Xbox 360 kommer til å treffe hyllene allerede i september. Om det er sant innebærer det at vi kommer til å spille Halo 3 i løpet av drøye tre måneder. Yess!



### 3 Mass Effect

Xbox 360

Vi husker jo hvor ufattelig fett det var å spille Knights of the Old Republic, og vi forventer oss mer av den suksessoppskriften når Mass Effect inntar Xbox 360 i juni. Bioware vet hva de driver med, og vi gleder oss til å teste!

I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spillet 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.

### GAMERACTORS TERMOMETER



Iskaldt



Lunkent



Varmt



Kokende



Vulkanutbrudd

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



**FILMMATISK**

Forbildet for Hour of Victory er Hollywoods klassiske krigsfilmer og den lett overdrevne action vi kjenner fra Indiana Jones-filmene. Vi gleder oss til å se om de lovende taktene fra presentasjonen blir fulgt opp hele veien gjennom.



Kommer 26. JUNI

# Ut i krigen igjen

Atari presenterte deres nye førstepersonsskyter på Burg Hohenwerfen utenfor Salzburg i Østerrike



**HOVENWERFEN**

Plattform XBOX 360 Utvikler INFUSION  
Utgiver ATARI Sjanger ACTION

Det trommes taktfast på en enkel tromme. Snart kommer blåserne og understreker stemningen, mens en Junckers Ju52 flyr rolig inn over de snøkleddede østerrikske alpe. Jeg husker tydelig starten på filmen, da en kamerat en varm sommerkveld for mange år siden dro meg med for å se Ørneredet for første gang.

Atari spilte på de samme strengene da de presenterte Hour of Victory på den samme borgen der filmen ble tatt opp. Det er nemlig spenningen og den heftige actionhandlingen fra Hollywoods klassiske krigsfilm Atari vil gjenskape. Spillet følger tre soldater i en alliert

## Tommelfingerregel: Kan du se kjøretøyet, så kan du sette deg inn bak rattet og kjøre det.

spesialenhet. Deres oppgave er i tre omfattende kampakter å plyøe gjennom Nord-Afrika og det europeiske fastland for å sette en stopper for tyske ambisjoner om å produsere atomvåpen.

Vi fikk se starten på et oppdrag som like godt kunne vært klippet direkte ut av Ørneredet. I

hvert fall handlet det om å komme seg opp til en strengt bevoktet borg i voldsomt snøvær. De tyske vaktene oppdager faren for sent, og med få, men presise skudd har den lille gruppen kjempet seg til borgens indre. Produsent Patrick Horne beskriver gruppelemmene slik: "Du møter tre soldater utstyrt med hvert sitt sett unike egenskaper. Ambrose Taggart er gorillaen med fysikk nok til enhver form for nærkamp. Dessuten er det han som dirker låser og klipper piggråd. Han snakker flytende tysk, så han kan uten store problemer gi seg ut for å tilhøre fienden. Calvin Blackbulls indianske bakgrunn gir ham en spesiell fordel i nærkamp. Samtidig er han i stand til å "lese" vinden, noe som gir ham evnen til å treffe nesten hva som helst med en rifle. Til slutt har vi Løytnant William Ross,

som i korte trekk skyter først og spør siden. Han foretrekker tunge våpen, men er også i stand til å sparke inn tunge dører for å nå banenes utilgjengelige områder."

Neste spørsmål følger naturlig. Begynner man med å velge figur, for så å spille med ham hele



**SOUND AND VISION** I stedet for at fiendene dukker frem på samme stedet hver gang, reagerer de på om de kan se eller høre deg. Så det gjelder å utnytte mulighetene til å gå i dekkning og ha overblikk over mulige alternative ruter.



**FAKTA**

**HOVENWERFEN**

Atari presenterte Hour of Victory på Burg Hohenwerfen i Østerrike. Borgen er malerisk plassert mellom de snøkleddede østerrikske alpe. Stedet utgjør derfor en naturlig inspirasjon til store, dramatiske fortellinger. Vi kan bare spekulere i de utfordringene de hadde under byggingen av borgen. Hvordan kom for eksempel byggematerialene helt opp på fjellet der?

tiden, eller kan man skifte mellom alle tre? "Det er faktisk helt opp til deg selv", forklarer en annen av spillprodusentene, Jeremy Ray: "På den ene siden er det ikke noe i veien for at du følger den samme figuren gjennom hele spillet. På den annen side ligger det også en avgjørende utfordring i å bruke den riktige figuren med de riktige egenskapene på det riktige stedet. Derfor har vi plassert rally points, samlingssteder, flere steder i banene. Her kan man skifte mellom de tre hovedfigurene. Selv om det er stor forskjell i kampegenskaper, kan alle tre betjene alle kjøretøyer – og det betyr alle. Tommelfingerregel: Kan du se kjøretøyet, så kan du sette deg inn bak rattet og kjøre det."

Med Xbox 360-kontrolleren mellom hendene fikk jeg deretter rikholdige muligheter til å kjempe meg ut av en tyskkontrollert landsby i det nordlige Afrika. Mens jeg smått vente meg til

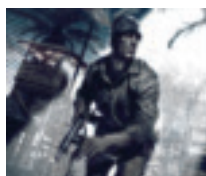
**REN NOSTALGI** Man føler seg nesten som Clint Eastwood eller Richard Burton i Ørneredet, når turen går oppover snølandskapet opp mot en tysk borg i det fjerne. Imponerende og spennende.



**ARSENAL** Du finner et klassisk utvalg av både lette og tunge våpen i Hour of Victory. Denne delen av spillet er veldig likt det vi kjenner fra andre, lignende spill. Men hvis konseptet virker, hvorfor endre på det?

styringen, opplevde jeg hvordan fiendene ved hvert nytt forsøk dukket opp på nye steder. Patrick Horne bryter inn: "Vi har gjort vårt ypperste for å redusere omfanget av skriptede hendelser i spillet, slik at spilleren får en ny opplevelse hver gang han eller hun gir seg i kast med et kampområde. I stedet er det "sound and vision" som avgjør om våre tre inntrengende helter blir oppdaget."

Greit nok, fiendene i Hour of Victory dukker ikke opp på samme sted hver gang, men spilleren blir samtidig styrt relativt målrettet gjennom bruken av primære og sekundære mål. Men hva gjør vel det, når den justerte utgaven av Epics Unreal 3-motor leverer animasjoner, eksplosjoner og detaljer nært opptil filmatisk kvalitet? Man føler seg godt underholdt, også etter tredje gjennomspilling



**FAKTA**

#### I HOLLYWOOD-STIL

Når forbildet er action i Hollywood-dimensjoner, er det ikke overraskende at det er skrudd på litt ekstra effekter. Det betyr at eksplosjoner er litt voldsommere, våpna smeller litt kraftigere og ikke minst at fiendene dør på en litt mer teatralisk måte enn hva som kan sies å være realistisk. Men Hollywood er jo goy!

av samme område.

Oppdragene i Hour of Victory foregår i åpne landskaper, hvor det er opp til spilleren selv å velge den veien og de midlene som skal til for å nå frem til målene. Når det gjelder spillets figurer, er det ikke bare å løpe og hoppe ukontrollert. En måler viser når det er på tide å pause for å få tilbake pusten. På samme måte viser en stadig mer blodsprenget figur graden av skader en karakter har pådratt seg – og hvor alvorlig det står til med ham. Dette er kanskje ikke verdens mest revolusjonerende egenskap, men det fungerte godt. Skulle du gå lei av å sitte alene med Hour of Victory og ha lyst til å gå online, kan det også la seg gjøre. Vi fikk ikke sett mye til den delen av spillet, men det skal være mulig å spille både som engelskmann, tysker og amerikaner.

Jeg dro hjem fra Burg Hohenwerfen på en noe mer bekvem måte enn Clint Eastwood og Richard Burton gjorde på lerretet. Med meg hadde jeg opplevelsen av en klassisk historie med nye, veloverveide tvister, pakket inn i hektisk action og visuelle herligheter som ikke ville gjort skam på Hollywood. De neste par måneders finpuss vil vise om Hour of Victory ender med å tilby en samlet spillopplevelse på nivå med spill som Call of Duty og Medal of Honor, men det virker som om det går den veien.

**Carsten Skov Teisen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Handlingen er bra, og spillet ser helt ekte ut, men vi har en skummel følelse av at "dette har vi sett før".

## Hook up!

Klar for å kaste deg over slagmarken i fallskjem?



**MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**

Plattform MULTI Utvikler ELECTRONIC ARTS  
Utgiver ELECTRONIC ARTS Sjanger ACTION

Kommer 31. AUGUST



**UTVIKLERTEAMET** har fokusert iherdig på å gjengi krigens våpen helt korrekt, blant annet med hensyn til lyd og rekyl.

Det er tilsynelatende ingen ende på rekken av spill som trekker begivenhetene fra Andre Verdenskrig. Forstå meg rett, jeg er på ingen måte lei av det. Det er en både spennende og viktig historisk periode som trekker tråder helt opp til våre dager, men risikoen for rutineprestasjoner er overhengende. Jeg dro til London med en del skepsis og en solid nysgjerrighet – for det kunne jo være at EA åpner for nye spillmuligheter ved å se slagmarken fra en fallskjermssoldats øyne.

Patrick Gilmore, Executive Producer på Airborne, forteller: "Vi har satset på at handlingen i Airborne utvikler seg etter spillerens handlinger og beslutninger. Det er for eksempel spilleren selv som styrer hvor og hvordan Boyd lander. Derfra er det opp til spillerens orientering på banen å finne andre teammedlemmer og utføre de oppdragene som knytter seg til det de ulike områdene."

Airborne er det første spillet i serien som inntar neste generasjons maskinene og det skal vises. "Vi er overbeviste om at spillerne vil oppleve Medal of Honor: Airborne som det flotteste og visuelt lekreste til dags dato. Vi bruker en kraftig modifisert utgave av Unreal 3-motoren, og utover nye lys- og partikeffekter, har vi arbeidet på å la figurenes karakter komme til uttrykk ved hjelp av Emotion Capture. Furer, rynker, buskede øyenbryn er bare noen få av de detaljene som er med på å gi den enkelte figuren et unikt utseende", forteller Patrick.

Ved første blick var det lett å la seg rive med av Patricks entusiasme. Samtidig var det flere elementer som lå veldig nært tidligere titler i Medal of Honor-serien. Derfor måtte vi til slutt å spørre Patrick om Airborne ikke bare er enda et Medal of Honor-spill?

"Haha. Nei, på ingen måte. Vi er utmerket klar over at vi er inne i en hard konkurranse med serier som Call of Duty og Brothers in Arms. Samtidig føler vi at det er så mange nye features og perspektiver i Airborne at vi igjen får brakt denne serien i front." Det er enda for tidlig å vurdere om Patrick har rett. Men ut fra hva vi så hos Electronic Arts i Chertsey tør vi glede oss til Airborne er klar til kamp.

**Carsten Skov Teisen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Tross manglende detaljer om multiplayerdelen, er vi optimistiske og gleder oss til å se resultatet

**BAK RATTET** Hvis du kan se et køretøy, kan du sette deg inn bak rattet og kjøre.





# Quake-universet utvides

Året er 2065, og Jordan invaderes av de barbariske og teknologisk avanserte Stroggene



## ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Plattform PS3, XBOX 360, PC Utvikler SPLASH DAMAGE Utgiver ACTIVISION Sjanger ACTION

Historien i *Enemy Territory: Quake Wars* finner sted forut for begivenhetene i *Quake II*.

Menneskeheten har alliert seg i en Global Defence Force (GDF), mot den overhengende invasjonstrusselen fra vesener – Strogger – fra det ytre rom. Alle vitale ressurser er tomme på Strogg-rasens hjemplanet, og de er på utkikk etter en planet med brukbart organisk materiale. Valget har uheldigvis falt på Moder Jord.

GDF forsvarer seg med konvensjonelt militært isenkram mot de inntrengende Stroggenes bioorganiske krigsmaskin. Paul Wedgwood, sjefsdesigner på *Quake Wars*, forklarer forskjellen slik: "De grunnleggende rollene er de samme for både GDF og Strogg. Likevel ser de to rasene forskjellige ut, og må spilles meget forskjellig. Våpen, kjøretøyer og egenskaper avspeiles nemlig i vidt forskjellige teknologier og kulturer. Denne forskjellen går igjen i den taktiske tilgangen til kampene."

Jeg fikk anledning til å spille begge rasene i et brett der Stroggene prøver å etablere og befeste base i et fjellområde. GDFs oppgave er å uskadeliggjøre Strogg-styrkene og sette en



GRAFIKK FRA MARS Splash Damage har videreutviklet Doom 3s spillmotor.



### FAKTA

#### FLERSPILLER

- Spillet blir balansert til mellom 24 og 32 spillere. Rundt der ligger grensen for hva laget kan klare uten å miste fokus på oppdragene og kaste seg ut i hodeløs gatekamp, sa sjefsdesigner Wedgwood.

stopper for basebyggingen. Fordelingen av roller virker veldig kontant, og i tillegg opplevde jeg en god og flytende avvikling av spillet, og ikke minst overveldende detaljer i omgivelsene, selv langt borte i horisonten. Wedgwood forteller: "Vi har videreutviklet Doom 3s spillmotor. Dessuten har vi utviklet en ny teknologi vi kaller MegaTexture. Med den kan vi både generere hele slagmarken med alle detaljer ned til minste tomme, og samtidig dramatisk redusere minneforbruket på grafikkortet."

Spillet virker umiddelbart velbalansert, og Wedgwood er tydelig stolt: "Hver enhetsklasse er viktig og kan påvirke kamphandlingene.

Dessuten kan alle spillere – rutinerte så vel som garvede – yte deres beste til det overordnede oppdraget. Spillet belønner spillerne med forfremmelser og nye egenskaper både for effektivt våpenbruk og, minst like viktig, for å bidra til lagånd når man løser oppdrag."

Ingen tvil om at Splash Damage har en

## Ingen tvil om at Splash Damage har en forkjærlighet for historie, visuelle detaljer og et flytende gameplay

forkjærlighet for historie, visuelle detaljer og et flytende gameplay. *Enemy Territory: Quake Wars* ser i høy grad ut til å holde konseptet i live – og enda litt mer. Hjem fra London tok jeg med meg en klar følelse av at den hardt pressede lommeboka er i fare for gamere verden over.

Carsten Skov Teisen

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Det er flott. Det er spennende. Det fungerer flytende. Hva mer kan man ønske seg? At det snart blir ferdig!

Kommer 29. JUNI



### Krig i Norge

Ett av oppdragene i *Quake Wars* spilles i Norge. I et skjult laboratorium prøver GDF å finne Strogg-rasens hemmeligheter. Strogg-styrkene har oppdaget aktiviteten, og snart er laboratoriet under angrep.



#### Du får litt penger...

Etter hver runde Shadowrun får du penger. Penger som du kan bruke på oppgraderinger til karakteren din i form av teknikk eller magi

Kommer 2007

# Cyberdvergane kjem!

Science fiction møter fantasy når Shadowrun blir actionspill



## SHADOWRUN

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler FASA  
STUDIO Utgiver MICROSOFT Sjanger ACTION

Mange ble overlyklige når de hørte snakk om at Fasa Studios jobbet på et nytt Shadowrun-spill til Xbox 360. En glede som endte i ren fortvielse når det ble annonsert at det klassiske rollespillet hadde blitt til en ganske upersonlig førstepersonsskyter med temlig primitiv grafikk.

En nyhet som fikk hele redaksjonen til å tvile på Shadowrun. Men vi medgir så gjerne når vi har feil. Etter å ha testet spillet ved flere anledninger, er vi nemlig blant spillets største fans. Fasa Studios har virkelig lyktes i å gjøre noe nytt med konseptet. De har tøyet alle uskrevne regler, brutt alle konvensjoner, smugspilt passe mye Counter Strike og deretter smurt på med cyberalver og teknodverger fra Shadowrun-universet.

Inspirasjonen til Shadowrun kom faktisk fra alle jukse-makerne i Halo 2 som hoppet superhøyt, sprang lynfort og teleporterte seg over banene. Fasa spurte seg om man kunne basere et spill med alle disse egenskapene som folk likte så godt, uten at det for den saks skyld ble ubalansert? Som tenkt – så gjort.

I Shadowrun spiller du som en av fire raser

med helt ulike egenskaper. Alvener er for eksempel raske som vinden, de heles automatisk, og kan dessuten teleportere seg gjennom vegger og lignende. Troll, derimot, er seige men ekstremt sterke. De kan bære blytunge våpen uten å bevege seg treigere, og hver gang de såres, herdes huden rundt skaden så neste skudd ikke skader like mye. Det gjør at et troll med minimalt med liv er så godt som bygget av panserhud som gjør dem praktisk talt usårbare.

For å gjøre spillet enda mer unikt har du dessuten gode muligheter til å skreddersy din egen kriger med såkalte techs. På denne måten kan du få helt vanvittige ferdigheter som å kunne se fienden gjennom vegger, få vinger og fly eller bare forbedre reflekser.

Av det vi har prøvespilt av Shadowrun ser det uventet lovende ut. Spillkontrollen er veldig presis på både PC og konsoll, og spillet har et fantastisk høyt tempo. Takket være de mange ferdighetene er det helt perfekt å gjøre heftige kombinasjoner. I Shadowrun må man alltid være klar for alt, og det fleksible systemet gjør at nye dødlige kombinasjoner stadig kommer til å dukke opp.

Det som taler imot Shadowrun er noe så banalt som tuseende. Spillet er absolutt helt godkjent grafisk, men ikke noe mer enn det. Det

#### FAKTA

#### FJERDE GANG

Dette Shadowrun er det fjerde spillet som baseres på Shadowrun-universet. Første spillet kom i 1993 til Super Nintendo og ble utviklet av nåværende Melbourne House. Året etter kom det et Shadowrun til Mega Drive og i 1996 kom Shadowrun til Mega CD. Felles for alle er at de har vært rollespill. Alle utenom dette.

er et minimum av tekniske overdrivelser og banene er en anelse for kliniske. Blandingen mellom fantasy og sci-fi er også litt rar, men det blir jo opp til hver enkelt å avgjøre for seg selv. På tross av det tror og håper vi at Shadowrun blir et friskt pust i den overfylte actionsjangeren.

**Jonas Mäki**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Hele spillet er en superheftig idé, men spørsmålet er om all vanviddet kan bli et velbalansert spill...



**INGEN RANKING** For å unngå "rankingshets" som gjør at noen svake individer prøver å jukse, er det ikke noen rankinglister i Shadowrun. Her skal alle være venner!



**Ansiktsuttrykk**  
 Fienden er ikke lengre jubelidioter som løper rett på deg. De agerer mye smartere. Dessuten har de fått ansiktsuttrykk som viser om de for eksempel er sinte, nøytrale eller redde.



KOMMER TIL  
**PS3**

**Gigantiske baner**  
 En gjennomsnittlig bane i Ratchet & Clank Future er over to ganger så stor som de største banene i forgjengerne. Likevel er de langt mer detaljerte og levende uten at det går på bekostning av det geniale bandesignet.

# Dunderduoen vender tilbake!

Insomniacs dunderduo debuterer til Playstation 3, og byr på alt du ønsker deg og litt til...



## RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Plattform PS3 Utvikler INSOMNIAC Utgiver SONY Sjanger PLATTFORM

Man kan ikke nekte for at Ratchet-spillene har tapt seg i kvalitet for hver nye utgivelse, og Deadlocked var direkte dårlig. Nå ser det derimot ut til at utvikleren Insomniac har fått tenkt seg litt om, og finpolert spillet før det gjør sin debut på siste generasjon spillkonsoll. Og løsningen på problemet, om vi skal tro Insomniac, er å vende tilbake til røttene.

Utgangspunktet for utviklingen av Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction er altså å gå tilbake til det som en gang gjorde serien så populær. I klartekst betyr det at mengden action er kraftig nedtonet, mens de sinnrike plattformbanene har gjort comeback.

Tilbake til røttene som sagt. Og det er ikke bare rent spillmessig, for denne gangen får vi til og med vite litt mer om mannen, myten og legenden selv – Ratchet. Spillets hovedfiende er nemlig den lombaxhatende og onde Tachyon som har bestemt seg for å utrydde alle lombaxer i hele universet (og Ratchet er jo tilfeldigvis en lombax). Brett for brett får vi som spillere vite mer om hvorfor han hater lombaxer, og dette gir oss indirekte nye opplysninger om Ratchet selv.

Clank, som i forrige spill ble redusert til en ussel liten bifigur, har i Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, fått tilbake sin originale rolle som Ratchets partner. Som vanlig er han den litt grinete og fornuftige karakteren, men i dette siste spillet oppdager han gradvis at han har krefter han ikke trodde var mulig.

Ellers er det smått med gamle kjente ansikter - kaptein Qwark er det eneste unntaket. Her ser det ut til at han har mistet forstanden mer enn vanlig, og han hjelper faktisk Tachyon med lombaxutryddingen. Helt ond tvers i gjennom er han allikevel ikke for - uvisst av hvilken grunn - dukker han opp med jevne mellomrom og gir Ratchet uvurderlige ledetråder om hva som foregår.

De som har spilt noen av de tidligere Ratchet-spillene, kommer til å elske hvordan Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction ser ut. Jungelbanene er spesielt imponerende. Insomniac har nemlig alltid hatt en forkjærlighet for jungelbrett, og det har blitt laget minst ett i hvert spill. Dette spillet er altså ikke noe unntak, bortsett fra at jungelen nå er



### Ikke online?

Det ryktes at Insomniac dropper hele multiplayerdelen denne gangen.



**IKKE BARE SLÅSSING** Som vanlig blir det ikke bare action, men en rekke minispill også. Blant annet loves en videreutvikling av romreisene mellom planetene i galaksen.

usannsynlig mye mer detaljert enn tidligere. Vi snakker om tett vegetasjon som er fullstappet med liv, på en måte som savner sidestykke. Legg samtidig til seriens klassiske fargepalett, og du har det grafisk sett mest imponerende spillet til Playstation 3.

Det morsomme er at så mange av detaljene faktisk har en funksjon. De skapningene som ikke er dine fiender titter tomt på deg, eller springer av gårde når du kommer. Fiendene derimot bruker omgivelsene for det de er verdt, og kaster objekter mot deg, eller hopper til

### EN GOD GJERNING

De fleste av dere har sikkert sett Extreme Makeover: Home Edition. I en episode bygget de et nytt hus til spillfantasten James Westbrook, som hadde blitt lam etter en ulykke. Spillinteressens hans er imidlertid like sterk, og i den episoden lager Insomniac en digital versjon av James som er med i Ratchet & Clank Future.

steder som det er vanskelig å komme til, for å angripe deg i skjul. Selv om den kunstige intelligensen ikke er det viktigste i et spill som Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, merkes det virkelig hvor mye bedre fienden reagerer sammenliknet med tidligere spill i serien.

Heldigvis er det ikke bare fienden som har blitt forbedret. Våpnene til Ratchet har gjennomgått en seriøs overhaling. Et eksempel er Tornado Launcher som absolutt oppfyller Insomniacs plan om å gjøre spillet lettere, men samtidig morsomt. Den kaster nemlig, som navnet antyder, en tornado mot motstanderen. I tillegg kan du kontrollere våpnene gjennom å tilte Playstation 3-kontrollen. Samtidig som du gjør det kan du fritt styre Ratchet for å lokke frem fiender til dine tornadoer.

Spillets patenterte humor er også tilbake, noe som ikke minst merkes med våpenet Groovitron, som skyter glitrende diskokuler. Når de lander i nærheten av fienden, kan de ikke unngå å begynne å begynne å danse til diskomusikken som spilles av.

Jeg var en av dem som virkelig elsket Ratchets første spill, men for hver nye utgivelse mistet jeg noe av interessen. Når Insomniac åpenbart selv innser, og delvis innrømmer, at de tidligste spillene faktisk var best, føles det veldig godt. Plattformspill skal være hyggelige, raske, passe utfordrende og lett tilgjengelig. I så måte ser Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction svært lovende ut, og seiler dermed opp som et av de mest etterlengtede spillene til PS3 i øyeblikket.

\_Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Tilbake til røttene tenkte Insomniac, og nye Ratchet ser faktisk ut til å bli det beste på flere år!



**EN SKIFTENØKKE** Alle nye våpen til tross kommer Ratchet selvsagt til å stole aller mest på sin alltid like trofaste skiftenøkkel.



**MINDRE ACTION** Insomniac sier at det i Ratchet: Deadlocked var 20% plattforming og 80% action. Denne gang loves mer enn dobbelt så mye plattformhopping.



# Rø rally

Kristian har fått bli med Colin McRae på testtur, og det ser ut til å bli ny bestetid



## COLIN MCRAE: DIRT

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler CODEMASTERS Utgiver EA Sjanger RACING

**Jeg skal innrømme at lysten på et møkkete nestegenerasjons rallyspill økte betraktelig i det jeg gløttet innom Rally Norway på TV. Hele Norges rampegutt Henning Solberg grusa lillebror Petter, også stod han å hoia og skreik mens Champagnen sprutet. Norge fikk rallydilla, og undertegnede var innest unntak.**

Det første som grep tak i meg var designet på menyen. Det var utrolig stilfullt og så gjennomført ut. Det hadde den noe spesielle følelsen av å by på noe eksklusivt. Jeg startet raskt opp et race, og fikk umiddelbart inntrykket av at det var nok hestekrefter under panseret til å tilby en skikkelig rallyrøre. Den gode gamle Colin McRae-spillfølelsen er gjenkjennelig, men det er nye modier og en saftig nestegenerasjons overhalling som stjer oppmerksomheten. Colin McRae-serien som tidligere har basert seg på standard rally mesterskap med kjøring mot tiden, har fått flere nye utfordringer. De mest markante er rallycross og buggy racing, hvor du konkurrerer med andre biler og ikke bare tid. Utviklerne prøver med andre ord å utvide målgruppen litt, noe det virker som de kommer til å lykkes med.

Enda mer spennende er hva den nyutviklede Neon-motoren, som skal lede serien gjennom

generasjonsskiftet, tilbyr. Colin McRae: Dirt vil bli Codemasters første spill som tar i bruk Neon-motoren. Det er nå mye større muligheter for interaksjon i landskapene. Gress er ikke lenger bare teksturer. Når du kjører bilen over gressstråene ser du at de bøyer seg ned og blir liggende som spor etter bilen. På grunn av Neon-motoren ser vi en stor økning i fysiske detaljer som for eksempel vinden. Den påvirker nemlig blant annet eksosrøyk, flagg, regn, trær og til og med bilen til en viss grad. Lyseffekter, refleksjoner og skygger er også i ypperste klasse. Lite blir overlatt til fantasien, og alle små detaljene bidrar til å skape realisme.

Også fysiske objekter i banene er mer interaktive enn vi har sett før. Kjører du inn i en stor veisperring av dekk, ser du vært enkelt dekk fly og rulle av gårde etter kraften fra sammenstøtet. De blir også liggende ut racet, sammen bildeler og andre gjenstander. Nesten alt av små trær, gjerder og skilt blir meid ned av bilen i det du brenner av gårde over landeveiene. Ikke at jeg har prøvd å smelle en bil rett inn i et veiskilt i 100 km/t, men tyngden og fysikken virker naturlig og troverdig. Den mest imponerende fysiske detaljen er utvilsomt autovernet som nå tar direkte skade når du treffer det med bilen. Det bendes etter kollisjon og kan til og med ryke. Imponerende. Det er også en ganske avansert skademodell på bilene. Det meste av metall og deler på bilen

### FAKTA

#### BILDER I SEKUNDET

Det er fortsatt en del roffe kanter i spillet. Tydeligste tegnet på at spillet ikke er ferdig er bildeoppdateringen. Den versjonen vi sitter med kjører på rundt 15-20 bilder i sekundet, og det kan synke ganske kraftig med mange biler på skjermen. Lastetiden er ganske sein og lyden er ikke helt balansert enda. Jeg er uansett optimistisk til at dette blir bedret for lanseringen, og utviklerne har sagt at det ferdige spillet vil kjøre stabilt på 30 bilder i sekundet.

kan bøyes eller ryke. Avhengig av hvordan du kjører kan du komme i mål med en liten steinsprut i fronruta, eller du kan risikere at bilen ligger igjen totalvraket halvveis i banen.

På bakgrunn av det jeg har spilt til nå er det god grunn til å glede seg for oss som liker å rane litt. Det er skittent og det er rått. Større variasjon i baner og biler, og et møkkete fotorealistisk utseende. Colin McRae: Dirt ser ikke bare ut til å være i rute, men også til å bli den største suksessen i serien.

### Kristian Nymoen

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dirt gjør veldig mye riktig, og er et av de bilspillene vi gleder oss mest til sammen med Forza.



#### Skittent

Kjører du på grus, gjørme eller sandveier ser du at bilen sparker opp en solid dose med partikler fra veien. Vanligvis er ikke sand og møkk det som tar seg best ut, men på en HDTV ser dette lekkert ut. Stov og sandkyene ligger igjen som et teppe i luften etter bilen, og til og med vinden påvirker oppførselen til sandkyene.



# A FANTASY REBORN



# FINAL FANTASY. III

As their world descends into darkness, four young heroes are chosen to bear the burden of its fading hope...

*Featuring a blend of classic gameplay, sparkling graphics and full touch-screen control, FINAL FANTASY III comes to Europe for the first time ever.*

- Switch freely between up to 23 distinct job-classes
- Communicate with friends via the Magnet, using the Nintendo Wi-Fi Connection
- Befriend a host of allies for vital information and support in battle



**Bring balance to the world, and herald a new Fantasy!**

[www.finalfantasy3.co.uk](http://www.finalfantasy3.co.uk)

NINTENDO DS

SQUARE ENIX



GAMEREACTOR FYLLER 5 ÅR OG KÅRER

# TIDENES 50 BESTE SPILL!

Gamereactors 5 års jubileum skal feires, men først tok hele redaksjonen en tre dager lang krangel om hva som faktisk er de 50 beste spillene noensinne!



# TIDENES 50 BESTE SPILL!

Uenig? Diskuter listen på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)!



## 50. SOUL CALIBUR

Plattform **DRAMCAST** Utvikler **NAMCO**  
Utgiver **NAMCO** Sjanger **FIGHTING** År **1999**

Et av de få kampspillene som ikke bare kan stå imot Tekken og Virtua Fighter, men slår dem faktisk grundig hardt i bakken. Grafikk, lyd, gameplay og spillutholdenhet fikk alle toppkarakter. Kunne ikke vært bedre.



## 41. BURNOUT 3: TAKEDOWN

Plattform **XBOX, PS2** Utvikler **CRITERION**  
Utgiver **EA** Sjanger **RACING** År **2004**

Bilspill er gøyest når gassen er i gulvet, og det vet Criterion. I seriens tredje kapittel passerte Burnout lysets hastighet, og med innføringen av Takedown, så var vi solgt. Fantastisk bilspillactionmoro!



## 49. UNREAL TOURNAMENT 2004

Plattform **PC** Utvikler **EPIC**  
Utgiver **ATARI** Sjanger **ACTION** År **2004**

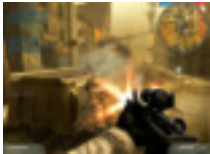
Den sinnsyke dødturneringen Unreal fortsatte i 2004, og dette avsnittet står som det beste i serien foreløpig. Vanvittig tempo, flott design og hysteriske våpen endte med legendariske online-kamper. Ahh.. minnene.



## 40. BEYOND GOOD AND EVIL

Plattform **PC, XBOX, PS2, GC** Utvikler **UBISOFT**  
Utgiver **UBISOFT** Sjanger **ADVENTURE** År **2003**

Beyond Good and Evil er en virkelig spillperle og er konstruert av ren sjarme. Dette er spillet som du har lyst at dine småsøsken eller barn skal spille og som viser at det går an å lage ekstremt bra spill uten å glorifisere vold.



## 48. BATTLEFIELD 2

Plattform **PC** Utvikler **DICE**  
Utgiver **EA** Sjanger **ACTION** År **2005**

Battlefield 2 er et onlinespill spekket med masse action og fet grafikk. En kamp med 64 spillere har en tendens til å bli uhyre intens, og enkelte av oss (Bernt) er faktisk så hekta at vi spiller det daglig enda.



## 39. SHADOW OF THE COLOSSUS

Plattform **PS2** Utvikler **SONY**  
Utgiver **SONY** Sjanger **ACTION** År **2006**

Siden dette er etterfølgeren til ICO, så gjenkjenner vi den naturlige og stemningsfulle stilen på både lyd og bilde. Men til forskjell er kjempene man sloss mot så massive at man ikke kan annet enn å måpe og gispe etter luft.



## 47. DIABLO

Plattform **PC** Utvikler **BLIZZARD**  
Utgiver **VIVENDI** Sjanger **HACK'N'SLASH** År **1998**

Blizzard kokte sammen et spill fylt med de lekreste delikatesser hvor både rolle- og actionspillelementene ga oss en smakfull rett. Spillet solgte godt og gjorde at Blizzard fikk sin plass på spillhimmelen.



## 38. KINGDOM HEARTS

Plattform **PS2** Utvikler **SQUARE ENIX**  
Utgiver **SQUARE ENIX** Sjanger **ROLLESPILL** År **2002**

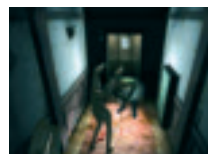
Final Fantasy og Disney i skjønn forening, gjør at dette spillet blir med på listen. Konseptet er mesterlig gjennomført og byr på kjente Disney-scener blandet med Final Fantasy sin utrolige fortellermåte og stil.



## 46. GOD OF WAR

Plattform **PS2** Utvikler **SONY**  
Utgiver **SONY** Sjanger **ACTION** År **2005**

Kratos vil hevne på Ares – God of War – som sørget for at Kratos mistet kontrollen over sin blodtørst og tok livet av sin kone og datter. Blod og vold er viktige elementer i spillet, i tillegg til nyskaping og niks loading. Superb!



## 37. SILENT HILL 2

Plattform **PC, PS2, XBOX** Utvikler **KONAMI**  
Utgivere **KONAMI** Sjanger **HORROR** År **2001**

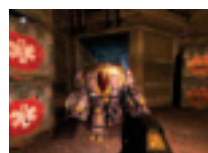
Silent Hill 2 er uten tvil et av verdens mest uhyggelige, men også mest dyptpøyende spill. Designerne visste at det ikke er monstre eller blod som skremmer mest, men de valgene som mennesker noen ganger må gjøre...



## 45. ARKANOID

Plattform **MULTI** Utvikler **TRAITO**  
Utgiver **ROMSTAR** Sjanger **PUZZLE** År **1986**

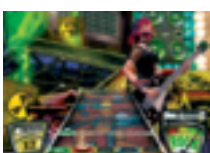
Arkanoid er kanskje mer irriterende enn det er vanskelig, men det er ett eller annet som trekker oss tilbake til det vanedannende gameplayet gang på gang. En sikker plass blant tidenes topp 50 spill.



## 36. CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Plattform **PC, XBOX** Utvikler **STARBREEZE**  
Utgiver **VIVENDI** Sjanger **ACTION** År **2004**

Ut fra ingenting dukket denne fantastiske skyteren opp med barskingen Vin Diesel i hovedrollen. Filmen floppen, men spillet ble kritikerrost med sitt innovative gameplay.



## 44. GUITAR HERO

Plattform **PS2** Utvikler **HARMONIX**  
Utgiver **RED OCTANE** Sjanger **MUSIKK** År **2005**

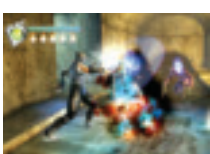
Etter at vi fikk tennene i Guitar Hero har vi ikke gjort annet enn å leke med plastgitaren med de fargelike knappene, og drevet mørkt øl. Guitar Hero er tidenes party starter, og vi har fest hver dag her i redaksjonen!



## 35. METROID PRIME

Plattform **GAMECUBE** Utvikler **RETRO**  
Utgiver **NINTENDO** Sjanger **ACTION** År **2003**

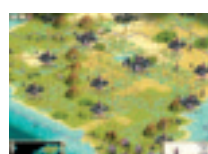
Retro Studios gjorde alt riktig når vår alles kjære Samus Aran gjorde sitt comeback på Gamecube. Og hvilket comeback! Prime står som et av de beste spillene i sin konsollgenerasjon, og må være på plass i enhver samling.



## 43. NINJA GAIDEN

Plattform **XBOX** Utvikler **TECMO**  
Utgiver **TECMO** Sjanger **ACTION** År **2004**

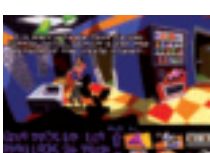
La hodene rulle! Denne storslagne combofesten ble ansett av mange som litt i hardeste slaget. De som behersket vanskelighetsgraden derimot, fikk seg en uforglemmelig og stilfull spillopplevelse.



## 34. CIVILIZATION 3

Plattform **PC** Utvikler **FIRAXIS**  
Utgiver **ATARI** Sjanger **STRATEGI** År **2001**

Etter å ha brukt flere år på Colonization trodde vi at ingenting kunne overgå Sid Meiers kolonisering av Amerika. Så feil kan man ta. Civilization 3 var i 2001 det beste som hadde skjedd sjangeren på mange år.



## 42. DAY OF THE TENTACLE

Plattform **PC** Utvikler **LUCASARTS**  
Utgiver **LUCASARTS** Sjanger **ADVENTURE** År **1993**

Tim Schafer har en rekke storspill på samvittigheten, og Day of the Tentacle er vel kanskje det beste av dem alle. Oppfølgeren til Maniac Mansion disket opp med et hysterisk manus, et unikt persongalleri og glimrende gåter.



## 33. CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Plattform **PC** Utvikler **SPORTS INTERACTIVE**  
Utgiver **EIDOS** Sjanger **SPORT** År **1995**

Spillet du enten elsker eller elsker å hate. Ser du sjarmen i endeløse rekker med informasjon, og referat i form av korte tekststrenger? Ja, da er du en av de som drømte om de perfekte talentene og seier i Champions League.



### 32. TONY HAWKS PRO SKATER 2

Plattform **PS, N64, DREAMCAST** Utvikler **NEVERSOFT**  
Utgiver **ACTIVISION** Sjanger **SPORT** År **2000**

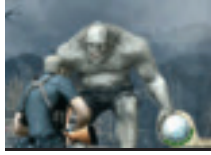
Tony Hawks Pro Skater 2 ble en suksess som følge av den geniale læringskurven og det imponerende banedesignet. Vi kjøpte skateboard som følge av for mye THPS2 - i etterpåklokskapens navn ser vi vår egen naivitet i hvitøyet.



### 23. THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BETHESDA**  
Utgiver **2K GAMES** Sjanger **ROLLESPILL** År **2006**

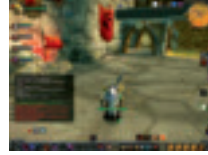
Bethesda hadde enorm fallhøyde når de skulle følge opp den briljante Morrowind, og i ettertid får man vel si at de tok hoppet med tredobbel salto og dobbel skru, og landet fjellstøtt. Oblivion er intet mindre enn fantastisk!



### 31. RESIDENT EVIL 4

Plattform **GC, PC, PS2** Utvikler **CAPCOM**  
Utgiver **CAPCOM** Sjanger **ACTION** År **2005**

De seige kontrollene fra tidligere RE-spill ble byttet ut med perfekt kontrolleropsett, lydig kamera og heftig skrekk-action til enorm suksess for hele spillserien. Det var første gang et skrekkspill var så kampkunnig og karismatisk.



### 22. WORLD OF WARCRAFT

Plattform **PC** Utvikler **BLIZZARD**  
Utgiver **VIVENDI** Sjanger **MMORPG** År **2005**

Over 8 millioner spillere verden over har flyttet inn i Azeroth. Noen blir avhengige, andre klarer å beherske seg. Blizzard har skapt et nytt mesterverk som aldri ser ut til å ta slutt. For the horde/alliance!



### 30. DEUS EX

Plattform **PC** Utvikler **ION STORM**  
Utgiver **EIDOS** Sjanger **ACTION RPG** År **2000**

Ion Storm lagde en fantastisk miks av FPS og RPG når de gav oss Deus Ex. Vi følger UNATCO-agenten JC Denton etter hvert som han avdekker en enorm og verdensomspennende konspirasjonen. Spennende!



### 21. MAFIA

Plattform **PC** Utvikler **ILLUION SOFTWARES**  
Utgiver **TAKE 2** Sjanger **ACTION** År **2002**

Dette er rett og slett tidenes mafiaspill. Fem år etter release holder spillet fremdeles stand både visuelt og historiemessig. Legger du til en av spillhistoriens mest rystende avslutninger, kan du ikke be om mer.



### 29. ZELDA: A LINK TO THE PAST

Plattform **SNES** Utvikler **NINTENDO**  
Utgiver **NINTENDO** Sjanger **ACTION ADVENTURE** År **1992**

Rangert som et av Links beste eventyr noensinne, etter Ocarina of Time. Ganon går aldri lei av å kidnappe prinsesse Zelda, og Link ser ikke ut til å gå lei av å redde henne. Og det gjør ikke vi heller for den saks skyld.



### 20. ICO

Plattform **PS2** Utvikler **SONY**  
Utgiver **SONY** Sjanger **ADVENTURE** År **2002**

En gutt med horn blir ført mot et slott, der han skal ofres for landsbyens vel og ve. Han slipper unna, og møter på ei jente, og magien kan begynne. Nydelig grafikk og stemningsfull lydside gjør dette til en opplevelse.



### 28. WIPEOUT 2097

Plattform **PLAYSTATION, SATURN, PC** Utvikler **PSYGNOSIS**  
Utgiver **SONY** Sjanger **RACING** År **1996**

Wipeout 2097 regnes som det beste av alle Wipeout-spillene. Tempoet var så herlig høyt at det så ut som om det kunne få grafikkmotoren til å smelte. Bilspill ble aldri helt det samme etter at man hadde prøvd Wipeout 2097.



### 19. CHRONO TRIGGER

Plattform **SNES** Utvikler **SQUARE**  
Utgiver **SQUARE** Sjanger **ROLLESPILL** År **1995**

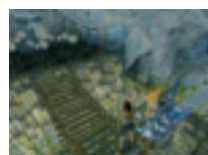
Med skaperen av Final Fantasy og skaperen av Dragon Quest på samme laget, så kunne vel egentlig ikke dette spillet blir dårlig. Her blir man med på et godt RPG-spill med spennende bruk av tidsreiser og andre nyskapninger.



### 27. SHENMUE

Plattform **DREAMCAST** Utvikler **SEGA AM-2**  
Utgiver **SEGA** Sjanger **ACTION ADVENTURE** År **2000**

Ryo Hazuki's gripende historie og jakt på sin fars morder var noe helt spesielt. Shenmue visket ut avstanden mellom film og spill. Vi krysser fingerene for at det siste kapittelet en dag skal komme.



### 18. TOMB RAIDER

Plattform **PLAYSTATION, SATURN, PC** Utvikler **CORE**  
Utgiver **EIDOS** Sjanger **ACTION/ADVENTURE** År **1996**

Tomb Raider er intet mindre enn et stykke spillhistorie. Da spillet kom ut for elleve år siden, fikk verden for alvor øynene opp for spill. Og for et par store fordeler ble Tomb Raider og Lara Croft verdensberømt.



### 26. BALDURS GATE 2

Plattform **PC** Utvikler **BIOWARE**  
Utgiver **INTERPLAY** Sjanger **ROLLESPILL** År **2000**

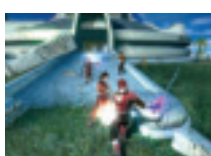
Rollespilllegendene i Bioware har en rekke gullkorn på rullebladet, og andre avsnitt i Baldurs Gate er blant de absolutt beste. En fantastisk historie og et knakende godt kampsystem gjør at de fremdeles er blant de beste.



### 17. SYNDICATE

Plattform **PC, AMIGA** Utvikler **BULLFROG**  
Utgiver **EA** Sjanger **ACTION** År **1993**

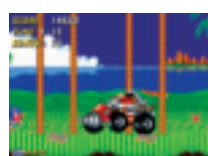
Redaktør Frodes alltime favorittspill, og neste måned kan du lese et fyldig tilbakeblikk i vår retrospalte. Et strategisk voldsepos fra Bullfrog som var langt forut sin tid i måten lage underholdende og engasjerende oppdrag.



### 25. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Plattform **XBOX, PC** Utvikler **BIOWARE**  
Utgiver **LUCASARTS** Sjanger **ROLLESPILL** År **2003**

Ennå mer rollespill fra Bioware, og denne gangen er det Star Wars-universet som er lekegrunden. Den gamle republikken er en glimrende ramme for en dyp og engasjerende rollespillopplevelse.



### 16. SONIC THE HEDGEHOG 2

Plattform **SEGA MASTER SYSTEM** Utvikler **ASPECT**  
Utgiver **SEGA** Sjanger **PLATTFORM** År **1992**

Dr. Robotnik vil atter en gang prøve å ta over verden og igjen må Sonic stoppe hans diabolske planer. Sonics medhjelper, Tails, introduseres i dette spillet som byr på flotte brett og mange av doktors kreative oppfinnelser.



### 24. SUPER MARIO BROS. 3

Plattform **NES** Utvikler **NINTENDO**  
Utgiver **NINTENDO** Sjanger **PLATTFORM** År **1991**

Ved siden av Marios eventyr på Nintendo 64, er Super Mario Bros. 3 det beste du finner innenfor plattform-sjangeren. Åtte verdener spekket av geniale brett og et like genialt design er alt som skal til...



### 15. STARCRAFT

Plattform **PC** Utvikler **BLIZZARD**  
Utgiver **SIERRA** Sjanger **STRATEGI** År **1998**

Få spill har hatt like lang levetid som Blizzards fantastiske romstrategi, og på grunn av interessante fraksjon og en tilnærmet perfekt balansering er det fremdeles blant de mest spilte spill online.



## 14. GOLDENEYE 64

Plattform **NINTENDO 64** Utvikler **RARE** Utgiver **NINTENDO**  
Sjanger **ACTION** År **1997**

Vår favorittagent James Bond hentet frem det beste i Nintendo 64, og det er liten tvil om at GoldenEye fortjener en plass blant de 15 beste. Overraskelsesmomentet er at det verken er gadgets eller jakten på skurker som Goldfinger, Dr. No og Pussy Galore som gjør GoldenEye verdig en plassering i tetsiktet. GoldenEye figurerer blant de virkelig store titlene utelukkende grunnet muligheten til å spille 4-player deathmatch. Lerret og deathmatch var synonymt med en uendelig mengde underholdning. Det var multiplayeraction på øverste hylle, og det bidro til at sosial fostring og konsollspilling fikk et kjærkommet dytt i riktig retning. Et av de største høydepunktene til N64.



## 13. SEGA RALLY

Plattform **ARCADE, SATURN, DREAMCAST** Utvikler **AMS** Utgiver **SEGA**  
Sjanger **RACING** År **1995**

I 1995 dukket det opp arcademaskiner som kunne tilby rallykjøring i en oppløsning som fikk øynene til å spinne rundt i hodet. Grafikken var tidenes beste og realismen var uten sidestykke. Ikke bare var fysikken sånn noenlunde i orden, bilen endret kjøreegenskaper på forskjellige overflater! Man kjørte gjennom tre vidt forskjellige brett før man kom i mål, og plasseringen på det siste brettet avgjorde plasseringen man startet i på den neste banen. Det var bare tre biler og velge mellom, hvorav en av dem faktisk var låst til man hadde kommet på første plass. Mange husker også den smått irriterende "GAME OVER YEEAAH!". Kan jo gå en på nervene.



## 12. PRO EVOLUTION SOCCER 3

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **KONAMI** Utgiver **KONAMI**  
Sjanger **SPORT** År **2003**

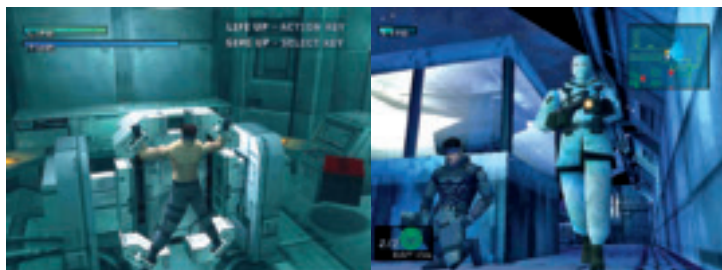
Mange vil nok argumentere for at dette er tidenes best sportspill. Konamis kritikerroste fotballsimulator er utviklet med så mange detaljer og en genuin kjærlighet for sporten at nesten hver eneste kamp føles unik. Det er programert så solid at selv skriptede hendelser virker som de skjer helt ut av det blå. Pro Evolution Soccer følger den vinnende formelen: det er lett og lære, men noe inni granskauen vanskelig å mestre. Den mest presise gjenskapingen av verdens mest populære idrett. Det oser av atmosfære, og skurr du opp surroundlyden, koker det nesten like mye hjemme i din egen stue som på Camp Nou. Fotballmagi!



## 11. GEARS OF WAR

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT**  
Sjanger **ACTION** År **2006**

Gears of War er det nyeste spillet som har fått plass på listen vår, men fortjener definitivt en plass blant klassikerne. En siste desperat og blodig kamp for menneskers eksistens står på agendaen. Historie, fiendedesign, filmatisk fortellerteknikk og et intenst gameplay fylt med gørr og kjøttrester, er alt gjennomført til stående applaus. For ikke å snakke om det viselle uttrykket av spillet, sett både fra et teknisk og artistisk synspunkt. Noen spill bare utstråler autoritet og kvalitet, og Gears of War har definitivt satt standarden for hva som forventes av fullblods actionspill i årene fremover. I tillegg legger det lista for denne generasjonens onlinespill. En ekte instant classic!



## 10. METAL GEAR SOLID

Plattform **PLAYSTATION** Utvikler **KONAMI** Utgiver **KONAMI**  
Sjanger **ACTION** År **1998**

Det blir liv i Alaska når gruppen FOXHOUND og deres genetisk endrede hærskeker finner ut at de skal kapre en fasilitet som desamterer atomvåpen. Det blir Solid Snake sin ærefulle oppgave å infiltrere basen og sørge for at ingen sender av gårde noe atomvåpen, slik terroristgruppen lover at de skal gjøre. Men ingenting er slik det i utgangspunktet ser ut til at det er. Snake finner raskt ut at noe ikke stemmer, og dermed hoper problemene seg opp. Gisler dør, en mystisk ninja driver med utgang og Metal Gear Rex – en vandrende tanks – er snart klar til bruk! Grafikken var banebrytende, plottet var unikt og uforutsigbart og stemningen var enestående!



## 9. GRIM FANDANGO

Plattform **PC** Utvikler **LUCASARTS** Utgiver **LUCASARTS**  
Sjanger **ADVENTURE** År **1998**

Manny Calavera er død. Han er et skjelett. Likevel er han kanskje den mest levende og interessante spillkarakteren vi vet om. Mannys ferd mot den niende underverden for å finne det sjarmende skjelettet Mercedes "Meche" Colomar er en hjerteskerende oppvisning i manus og persongalleri, så om du ikke har spilt det enda, så har du noe å gjøre i sommer. Grim Fandango er det første adventure-spillet fra LucasArts som benyttet seg av alle tre dimensjonene, og det er også det andre spillet på listen som kommer fra Tim Schaefers hode. Vi kan vel ikke annet enn å erklære mannen for et geni? Viva la revolution!



## 8. GRAND THEFT AUTO III

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **ROCKSTAR** Utgiver **TAKE 2** Sjanger **ACTION** År **2001**

Det er umulig å komme utenom GTA 3 når man oppsummerer spillhistorien. GTA 3 er kanskje ikke det beste spillet i serien, men det markerte likevel et avgjørende vendepunkt for hele spillindustrien tilbake i 2001. Fra da av var det åpenhet og frihet som ble den nye målestokken for kvalitet. Muligheten til å kjøre fritt rundt i en pulserende storby og meie ned det som måtte komme i din vei, gjorde selvfølgelig også sitt til at spillet vakte oppsikt utover sitt kjernepublikum. Kontroversene var mange, og i ettertid er det åpenbart at politikernes trussel om forbud bare virket mot sin hensikt. Rockstar skylder Valgerd og Kjell Magne en stor takk. Det er derimot ikke brutaliteten alene som gjorde GTA 3 til en moderne spillklassiker. Rockstar presterte i tillegg å skape et univers og en stemning som ga den meningsløse volden litt mer mening. Misforstå meg rett her – du kunne selvsagt løpe rundt som en morgengretten desperado og plaffe ned tiggere og prostituerte, men de fleste erfarte kjapt at det var rimelig kjedelig i lengden. Spillets styrke lå i stedet i den nærmest utømmelige mengden av hovedoppdrag og ikke minst sideoppdrag.



## 7. FINAL FANTASY VII

Plattform **PLAYSTATION** Utvikler **SQUARE** Utgiver **SONY** Sjanger **ROLLESPILL** År **1997**

Final Fantasy VII er et av planetens mest elskede og dermed også mest solgte rollespill, og kanskje det beste i hele Final Fantasy-serien. Da spillet kom ut i '97, var både grafikken og musikken banebrytende, men det mest uforglemmelige var likevel den fyldige historien, de komplekse spillfigurene og den melankolske verdenen. Aldri har en spillhelt hatt så tragisk bakgrunn, aldri har det vært en så fantastisk skurk, og aldri har helten sett så mye opp til skurken i noe spill, verken før og knapt nok senere. Spillmessig var FFVII også en fryd, med et enkelt og fleksibelt kampsystem, karakteristiske summons og mektige bossar. I tillegg fantes en mengde humoristiske og spennende minispill. Ingen som spiller Final Fantasy VII glemmer opplevelsen, og for mange er dette spillet som alle andre Final Fantasy-spill må leve opp til. Utgiver Square Enix' kanskje mest populære produkt, fikk i '05 en filmepilog hvor alle kunne nyte favorittfiguren sin i vakker 3D-grafikk, samt en slags fortsettelse med Dirge Of Cerberus. Det har likevel gått rykter om både remake og direkte etterfølger av spillet i flere år, og vi kan bare håpe at det vil skje.



## 6. HALO

Plattform **XBOX** Utvikler **BUNGIE** Utgiver **MICROSOFT** Sjanger **ACTION** År **2002**

Halo var en av launch-titlene til Xbox da det kom ut i '02 og etablerte seg lynraskt som førstepersonsskyteren alle bare måtte ha, inkludert dem som vanligvis ikke spilte skytespill. Utvikler Bungie hadde nemlig gjort kunststykket å lage et kampsystem som både var intuitivt og lett å lære, og som samtidig ga muligheten for enorme mengder stilig og variert slussing. Å spille Halo føltes som å ha hovedrollen i en særdeles action- og effektfylt science fiction-film. Grafikken og musikken var bokstavelig talt av en annen verden, og serverte science fiction-stemning som gjorde en mo i knærne. Våpnene var både varierte og lettspilte og kjøretøyene ekstremt underholdende. Dermed kunne Halo diske opp med både en engasjerende og morsom enspillerdel og en intens og veldesignet flerspillerdel. Master Chief var steinhard og rappkjefte spartaner mange år før "300"-filmen, og de lilla og grønne motstanderne var komiske, helt til man løp inn i The Flood. Det tredje spillet i serien kommer ut senere i år og det blir også film basert på Halo. I tillegg har spillet gitt opphav til en mengde bøker og tegneserier - Halo er blitt et vaskeekte spillunivers på rekordtid.



## 5. HALF-LIFE

Plattform **PC** Utvikler **VALVE** Utgiver **VIVENDI** Sjanger **ACTION** År **1998**

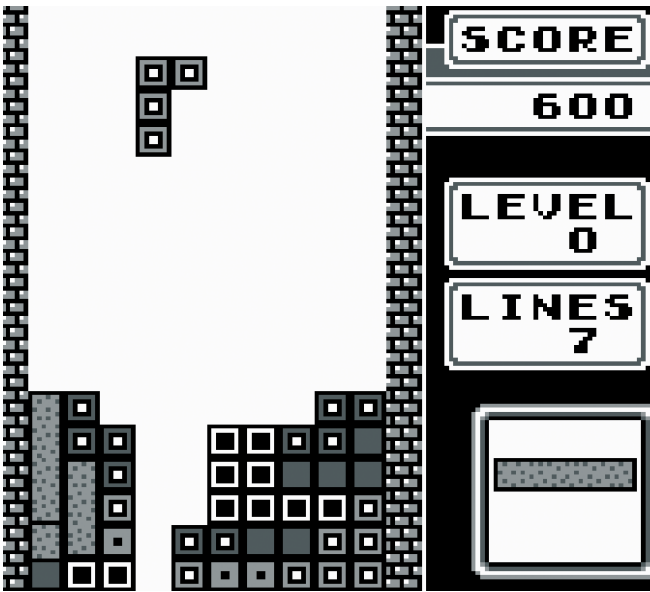
Valve redefinerte actionsjangeren for all ettertid med Half Life. Tause Gordon Freeman ble den nye supernerden vi alle kunne assosiere oss med, og mangelen på stemme gjorde han bare enda mer interessant. Åpningsscenen, hvor du i en liten vogn kjører dypt inn i Black Mesa, fremstår som et av spillhistoriens høydepunkt, og det uten at spilleren har muligheten til å gjøre noe annet enn å se seg rundt. Et tilsvarende spillhistorisk høydepunkt er ditt første møte med spesialsoldatene som er på jakt etter deg. Den kunstige intelligensen er selv i dag, ni år senere, imponerende. Valve gjorde to ting som bidro til å trekke Half Life opp på klassikernivå. For det første senket de tempoet. Borte var altså den hyperaktive løpingen fra Doom og Quake, og igjen satt vi med et spill som gikk saktere, men som var langt mer involverende. For det andre sørget de for å ta historien på alvor, noe tidligere førstepersons spill i liten grad hadde gjort. Valve gjorde dessverre også en stor feil, og det var å redusere tidenes beste skytespill til et hoppende puzzlespill i siste del. Men Valve er tilgitt. Half Life var tross alt deres første spill.



## 4. SUPER MARIO 64

Plattform **NINTENDO 64** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Sjanger **PLATTFORM** År **1997**

Hvem hadde vel trodd at en småfeit, italiensk rørlegger ville bety så mye for spillverdenen? Fra å gå sidelengs i to dimensjoner i lang tid, ble konseptet innført i 3D og magien ble satt igang for fullt. Denne gangen startet det med at Prinsesse Peach inviterer Mario på kaffi og kake. Da Mario kommer frem og nærmest kan kjenne hvor godt kaken smaker, har Bowser tatt over slottet og holder prinsessen og staben hennes fanget. Vår heltmodige rørlegger har ikke noe annet valg enn å hjelpe dem ved å samle sammen en dress med stjerner. Mange av maleriene i slottet er blitt portaler til nye verdener der Bowser og hans undersåtter er herskere, og Mario må besøke samtlige av disse stedene og få tak i stjernene for å gjøre kakebesøket vellykket. Verdenene er fullstendig tredimensjonale og spilleren kan løpe, hoppe, svømme, krabbe og løse forskjellige puslespill på alle disse brettene og man kan bevege seg i den retningen det passer deg best. For å skaffe stjerner må man gjøre oppgaver, løse gåter, nedkjempe boss, samle mynter eller lignende. En slik spillerfrihet hadde man ikke sett mye til når Super Mario 64 kom ut. Det er klart at den gode grafikken og de enkle kontrollene hadde noe å gjøre med suksessen bak dette spillet og for første gang snakket Mario og de andre karakterene. Dette er definitivt historiens beste Mario-spill.



## 3. TETRIS

Plattform **GAMEBOY** Utvikler **BULLET PROOF** Utgiver **NINTENDO** Sjanger **PUZZLE** År **1989**

Tetris er et av verdens enkleste spill, men det er nok også et av spillene som flest mennesker har brukt mest tid på. Siden utrolige mengder PCer, kalkulatorer, mobiltelefoner og annet elektronisk utstyr har hatt Tetris installert som standard, og flere utgaver har blitt gitt ut til ulike konsoller, har nesten alle har spilt spillet, og det er nok få som ikke har hørt om det. Tetris har en svært enkel grafikk og "musikk" som består av bare noen få pip. Likevel er det ekstremt avhengighetsskapende og fører til at man spiller til man drømmer om brikker som faller ned fra himmelen. Den ekstreme appellen skyldes selvsagt at spillets skaper, den russiske studenten Alexej Pajitnov, hadde en briljant spillidé som han rendyrket til et strømlinjeformet design. "Tetra" betyr "fire" og hver spillbrikke består av fire segmenter, satt sammen til syv ulike fargerike brikker formet som bokstavene I, J, L, O, S, T og Z. Spillbrettet er ti ganger tyve segmenter stort, med brikkene fallende fra toppen av brettet i høyere og høyere tempo. Så er det bare å fylle opp nederste linje på spillbrettet med segmenter og få dem unna før de fallende brikkene stopper til brettet.

Det finnes like mange versjoner av Tetris som det finnes spillemaskiner, men den varianten som dukket opp på Nintendos Gameboy i 1989 er likevel den vi har brukt mest tid på her i redaksjonen. Alle kan fortsatt nynne musikken, spesielt den russiske folkesangen ligger memoreret i hjernen. Tetris demonstrerer til fulle at om bare spilldesignet er godt nok, betyr det ingenting om grafikken er enkel og spillet ikke har noe plott. Tetris beviser virkelig at "less is more".

## 2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Plattform **NINTENDO 64** Utvikler **NINTENDO** Sjanger **EVENTYR** År **1998**

Julen 1998 står som en av de beste juleferingene noensinne. Ikke fordi vi fikk bare harde pakker og null par sokker, og heller ikke fordi svoren ble spesielt sprø akkurat det året (bedre med pinnekjøtt, red. anm). Vi egentlig ikke julematen eller presangene overhodet. Julen 1998 satt vi nemlig å spille tidenes beste eventyrspill. Vesle Links magiske ferd gjennom enorme Hyrule tok pusten fra oss fra første stund. Vi fikk også følge Link fra han var en liten gutt, til han ble en stor gutt - stor nok til å ri på han stolte ganger Epona. Grafikken var nok til å slå pusten ut av selv de mest kritiske, de enorme land-områdene var nesten uendelige, templene var fullstappet av smarte puzzles, irriterende gåter og musikken nynnner vi på fortsatt. Alt satt som det skulle i Ocarina of Time, og alle som spilte det går bare å venter på en tilsvarende spill-opplevelse. Jakten på det gyldne triangel og den skjønn prinsessen har aldri vært så trollbindende, hverken før eller siden, og har solgt utrolige syv millioner kopier verden over. Ocarina of Time har også vunnet en endeløs rekke utmerkelser for sin genialitet, inkludert "The Greatest Game of All Time" hos Gamespot, og er det spillet som har fått best karakterer på GameRankings.com. Og det er faktisk tidenes nest beste spill. Punktum.





# 1. HALF-LIFE 2

Plattform **PC** Utvikler **VALVE** Utgiver **VIVENDI/STEAM** Sjanger **ACTION** År **2004**

Så var vi endelig kommet til toppen av listen. Som du sikkert allerede har skjønnet, så er det langt fra enkelt å sette sammen en liste som dette. En gjeng spillentusiaster med hver sin mening om hvordan ting skal være er et ypperlig utgangspunkt for en kjempekrangel. På et tidspunkt begynte Frode å kaste kontorrekvisita, Kristian sto på bordet og skrek og viftet med armer og ben, mens Joachim hadde begynt en sultestreik. David prøvde seg med utpressing for å få gjennom sine forslag, og Carl Thomas praktiserte sine kunnskaper om tortur (som begrensers seg til franske mansjetter og prikkedøden). Vi kranglet om alle plassene - om Syndicate skulle komme før eller etter Sonic 2, om Arkanoid skulle på 45. eller 46. plass, og om Tetris var bedre enn The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Alle disse justeringene og vurderingene brukte vi masse tid og energi på. Men førsteplassen var spikret allerede før vi begynte.

Det var ingen som krangla på at Half-life 2 skulle toppe listen. Ikke Kristian engang. Han skulle jo krangle på alt annet. Men ikke nå. Selvsagt ikke. Valve har skrudd sammen et spillunivers vi ikke har sett maken til verken før eller siden. Denne førsteplassen kom nok ikke som noen overraskelse på noen.

Gordon Freemans actionepos begynte på Black Mesa Research Facility i 1998, hvor et vitenskapelig eksperiment går forferdelig feil, og de dimensjonelle sømmene rakner. Det blir din jobb å sy dem sammen igjen. Et fabelaktig spill. Seks lange år måtte vi vente før vi fikk møte Dr. Freeman igjen. Denne gangen var han i den kontrollerte byen City 17. Stemningen biter seg fast i deg idet du setter foten på perongen, og slipper ikke taket for citadellen ender i et inferno av flammer.

Byen er gjennomsyret av propaganda, og på alle skjærmer i spillet kan du se og høre Combines menneskelige allierte Doctor Breen snakke om at motstand er nytteløst. Du vet - den vanlige propagandatalen. Alle menneskene du møter ser ut til å ha en egen personlighet. Noen er forskremte og redde, andre er motløse og

likegyldige, andre igjen er forbanna. Også har du dem som fortsatt holder fast i håpet, selv om det er forsvinnende lite - som for eksempel din gamle kollega Dr. Eli Vance, den forvokste nerden Dr. Kleiner, Barney Calhoun og sist, men ikke minst frøken Alyx Vance.

Hvordan Valve har klart å skape en så positivt ladet stemning mellom Gordon og Alyx, på tross av at Gordon aldri sier så mye som én eneste stavelse, det står for meg som et mysterium. Likevel slår det - bokstavlig og billedlig talt - gnister mellom de to hver gang de møtes.

Det er så mange øyeblikk i Half-life 2. For eksempel når du får kubeinet av Barney, og like etterpå slår ned dine to første Combine-soldater. Eller når du første gang får hodet under vann, og innser hvor fantastisk det er å se sola bryte vannflaten. Når du løser den fysikkgåten i kanalene hvor du må legge blå tønner under det hoppet for å komme over med luftputebåten. Når du får Gravity Gun og det så smått går opp for deg hvor fantastisk mye skade du kan utrette om du bruker den riktig. Og Ravenholm! En oppvisning i gamedesign og atmosfære!

Menneskene har laget mange fantastiske ting opp gjennom tidene. Babylons hengende hager, Kheopspyramiden og Zevsstatuen i Olympia. Om tusen år kan vi føye til "og Half-life 2" på den listen, for dette er virkelig verdens åttende underverk.

Gordon Freemans tilbakekomst var helt vanvittig stemningsfullt, engasjerende, levende, utfordrende og så perfekt balansert, at alt annet blekner. Spilldesignet og den effektive Source-motoren kombinert med en genial historie og troverdige karakterer gjør at Half-life 2 havner helt på toppen av vår liste.

Half-life-spillene har ikke bare vært kvalitetsmessig suverene - de har vært sjangerdefinerende, og satt nye standarder for actionspill i to spillgenerasjoner. Gordons eventyr brukes som målestokk i spill sammenheng, så vi kan ikke annet enn å kåre Half-life 2 for tidenes aller beste spill - noensinne.

# THE DARKNESS

Experience intense cinematic action in this gritty, first-person shooter with a horror twist.



Blast your way through the dark and seedy underbelly of New York City

Use the awesome and terrible powers of the Darkness to devour, impale or implode your foes

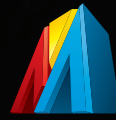


THE DARKNESS IS SPREADING.COM

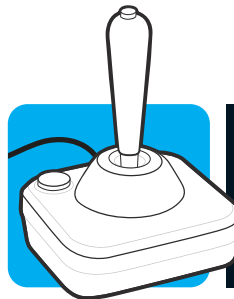
COMING JUNE 29TH



PLAYSTATION 3



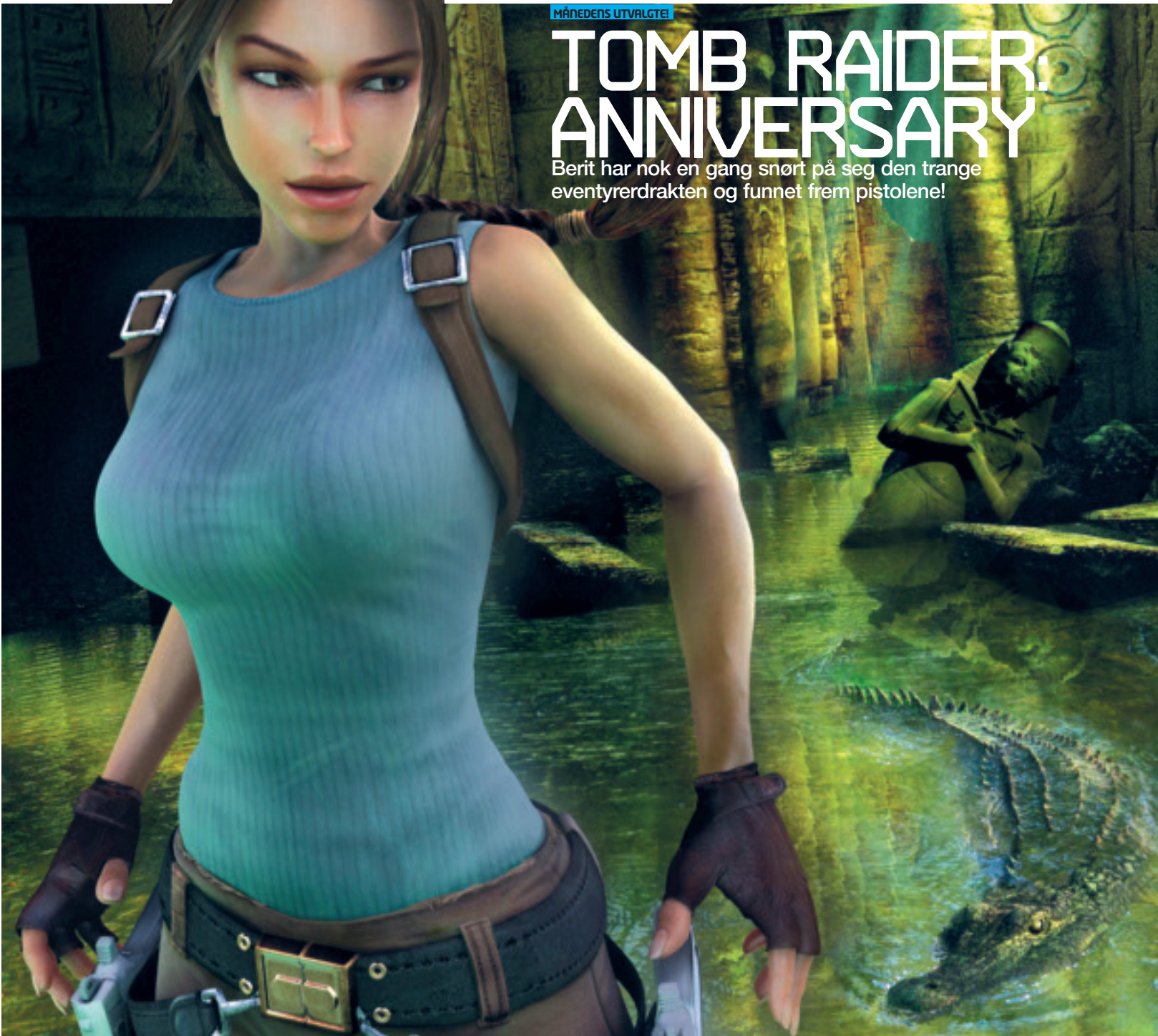
# NYTT SPILL



## 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, RETT  
Les over 1000 anmeldelser



MÅNEDENS UTVALGTE!

# TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Berit har nok en gang snørt på seg den trange eventyrerdrakten og funnet frem pistolene!



## GAMEREACTOR #49

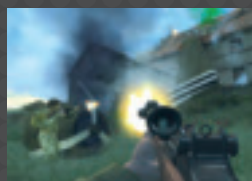
Er du gammel og glemsk som Frode? Da nærmer du deg sikkert også senilittet og har glemt karakterene fra forrige nummer...



**God of War 2** 9/10  
Playstation 2  
**Silent Hunter: Wolves of the Pacific** 8/10  
PC  
**Guitar Hero 2** 9/10  
Xbox 360  
**Elder Scrolls IV: The Shivering Isles** 8/10  
Xbox 360, PC



**Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for all** 7/10  
Nintendo DS  
**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** 8/10  
PC  
**SSX Blur** 8/10  
Nintendo Wii  
**Gunpey DS** 3/10  
Nintendo DS



**Medal of Honor: Vanguard** 3/10  
Playstation 2  
**Harvest Moon** 6/10  
Nintendo DS  
**NBA Street: Homecourt** 6/10  
Xbox 360, PS3  
**Untold Legends: Dark Kingdom** 2/10  
PS3

GAMEREACTORS KARAKTERSÅKALA 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](http://www.gamereactor.no)



# TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Lara er endelig tilbake i toppform, og denne gangen i en retroutgave!

Plattform PS2 Utvikler CRYSTAL DYNAMICS Utgiver EIDOS Utgis 25. MAI Antall spillere 1 Testet Versjon PAL Anb. alder 12+

Sjanger ACTION



**LEKKER LARA!**

Selv om utviklerne har tonet ned Lara Crofts usannsynlige attributter fra noen av de senere spillene, så er hun fremdeles en av de vakreste spillheltinnene i verden. Sorry, men sånn er det bare...

**P**eru, 1996: Lara Croft er i de snødekte fjellene i Sør-Amerika på oppdrag fra industrialisten Jacqueline Natla, for å finne en arkeologisk gjenstand som skal stamme fra selveste Atlantis. Lara og kjentmannen hennes kommer frem til en massiv dør i fjellveggen, som Lara klatrer opp og åpner. Fire ulver styrter ut og før Lara får skutt alle, har de drept guiden. Alene fortsetter Lara innover i den mørke korridoren. Dette skal være veien til den glemte byen Vilcabamba. Bak henne lukker de tunge steindørene seg med et drønn.

Slik åpnet det uforglemmelige første Tomb Raider-spillet, og slik starter også den nye versjonen. Stedet er det samme og heltinnen seg selv lik, men det har gått elleve år og Tomb Raider-serien har både lykket høyt og feilet dypt siden den gang. Grunnsteinene i historien til det første spillet har blitt beholdt, men dialogen og interaksjonen mellom spillfigurene har blitt fyldigere og mer raffinert. Lara er mer menneskelig og de gamle motstanderne Larson og Pierre er ikke like idiotiske og hodeløse som før. Det er selvsagt den nye grafikken du legger merke til aller først. Laras verden består ikke lenger bare av firkantede blokker og plattformer i grove mosaikkliknende piksler, men av



**FAKTA**

**EN KLASSIKER**

Tomb Raider, som kom i 1996, var det mest ambisiøse projektet til PlayStation. Hjernten bak det hele, Toby Gard, forlot Core Design, da han var utilfreds med Eidos' markedsføring av Lara, og på sikt så merket vi det godt. Kall det ironi eller logikk – Anniversary er det beste spillet i serien siden originalen, hvilket lover godt for Crystal Dynamics' etterfølger til fjorårets Legend. Er du fan, vil du ikke bli skuffet!

**TIPS**

**SJEKK UT**

Tomb Raider: Legend 8/10 **MULTI**  
Lara Croft i storform! Et par småfeil, men ikke kritisk.

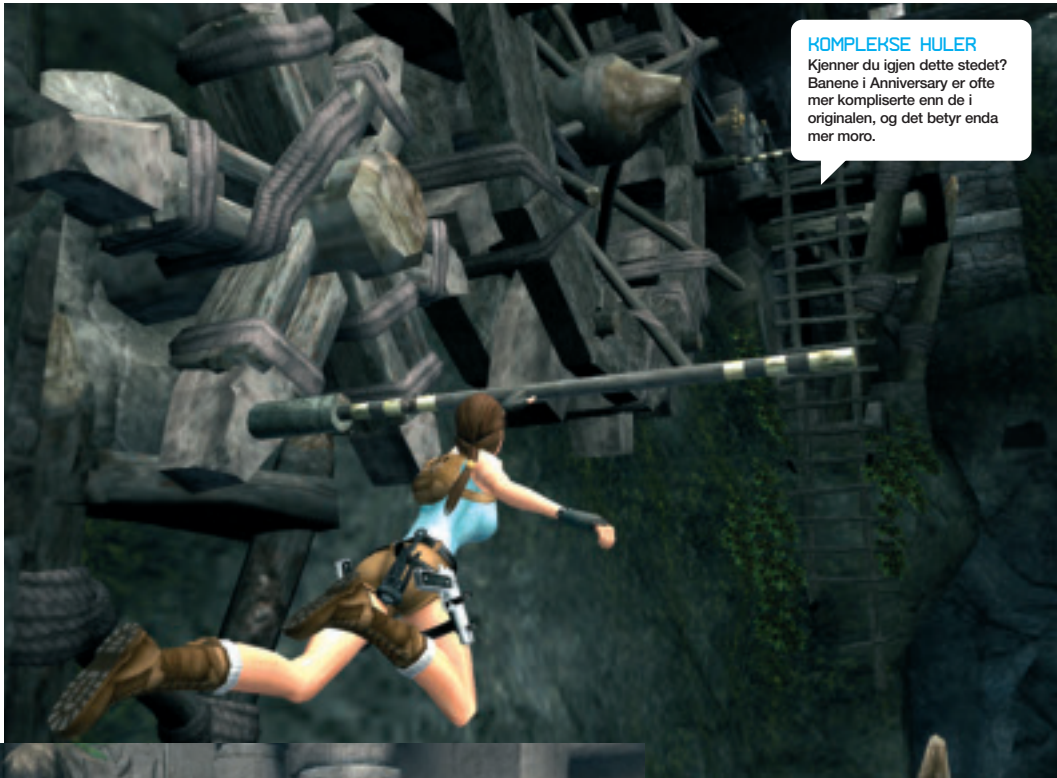


**ARRIGE PRIMATER** Da jeg lusket inn i colosseum ble jeg overrasket over gorillaenes temperament. Om du prøver å ta den sikre ruten opp på tribunen, ser du brått en klippeblokk med kurs mot ditt ansikt. Anniversarys fiender fra dyrikeret er langt mer arrige enn deres menneskelige motstykker i Legend.

naturlige former, elegant arkitektur, og vakkert detaljerte teksturer. Som i det første spillet er det en fornøyelse å bare gå rundt og nyte de nydelige rommene og detaljene i omgivelsene. Fargene er duse og litt kjedelige, for her er mye steingrøtt og sandbeige, men elegante små detaljer som flygende insekter og blader som faller gjennom solstråler har blitt lagt til med fin effekt.

Selvfølgerlig har de flotte bevegelses-

animasjonene og de gode kontrollene fra Legend blitt beholdt, men endret litt. Lara har fortsatt gripekloen og en ny og spennende funksjon har blitt lagt til den. Nå kan du gå på veggene, og det gjelder for minst en hoppeutfordring som virkelig krever sitt. Jeg klaget på at Legend var for lett, men her har vanskelighetsgraden gått opp og både hjerne og fingre har fått mange flotte oppgaver å bryne seg på. Plattformgåtene er like logisk oppbygd



**KOMPLEKSE HULER**  
Kjenner du igjen dette stedet? Banene i Anniversary er ofte mer kompliserte enn de i originalen, og det betyr enda mer moro.

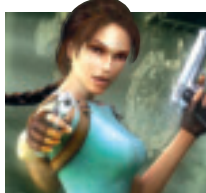


**KAFFE?** Du kan ikke regne med at disse mumiene byr uventede gjester på en kopp Evergood.

og gir like mye glede når du klarer dem, som i originalspillet.

Motstanderne er for det meste dyr, men de har blitt iltre. Spesielt bossene virker som om de har tilbrakt de siste elleve årene i treningsstudio, for de har blitt harde og vanskelige å slå på en måte som tærer på tålmodigheten. Bosskampene er dermed mer frustrerende enn spennende, og det er synd. Anniversary foregår på de samme stedene som i originalen, og noen av rommene ser nesten like ut, men de fleste er nye, med helt nye gåter. Balansen mellom nyskaping og nostalgi er perfekt. Et par steder brukes også det du husker fra originalspillet mot deg, til herlig overraskende effekt. Stikkordet her er tannhjul og mumier.

Siden det aller meste er nytt, er det ikke noe problem å spille Anniversary om du ikke har spilt originalspillet. Det eneste du går glipp av er store mengder glede som skyller innover deg når du ser steder som "den glemte dalen", St. Francis' Folly og Midas-palasset igjen i all sin oppdaterte skjønnhet. Og ja, hopper du opp i hånden til kong Midas, skjer akkurat det samme som før! Musikken er også en fin blanding av



**FAKTA**

**OPPUSING**

Det kommer en tid i ethvert medies livssyklus hvor gamle klassikere pusses opp og finslipes, så de lever opp til den moderne forbrukers krav. Hvis utviklere bruker den nye konsoll-generasjonen til å gjenopplive noen av 128-bit-æraens perler, så send oss en mail. Vi har et par riktig gode forslag på lur ...

**TIPS**

**SJEKK UT**

Beyond Good and Evil 8/10 MULTI

Litt action, litt puzzles og en del eventyr gjør godt for kropp og sjel.



**VARIERTE BANER** Utforskning av flotte templer bygget av eldgamle sivilisasjoner. Det er essensen i Tomb Raider.

velkjent og nytt. Det flotte hovedtemaet fra originalspillet har blitt beholdt, og har om mulig blitt enda vakrere. Det meste av musikken ellers er ny og har fått en fantastisk klangdybde og det samme gjelder lydeffektene, som bidrar fint til å gi den samme småekle og klaustrofobiske stemningen fra spill nummer en.

Spillet er heldigvis ikke bare mer utfordrende enn Legend, men også lenger. For dem som synes plattformgåtene ikke gir nok knall og fall, finnes det mengder av skjulte gjenstander som ligger vanskelig tilgjengelig og som låser opp ekstramateriale. På samme måte som i Legend, er der også ekstra gåter hjemme på godset til Lara.

Alt i alt har Tomb Raider Anniversary blitt et flott tillegg til Tomb Raider-spillene og styrker serien meget bra. Spillet har blitt fantastisk vakkert og fått mye bedre kontroll, Tomb Raider Anniversary er en vellaget oppdatering og et herlig gjensyn med et av verdens mest kjente konsollspill.

**Berit Ellingsen**

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

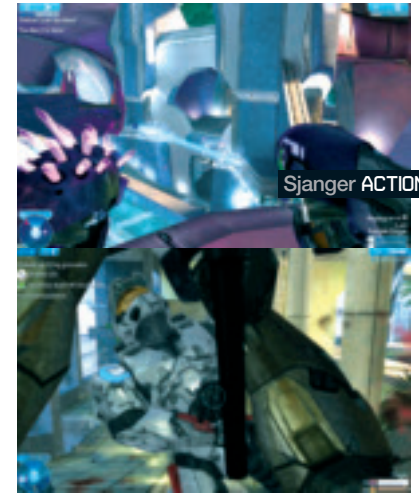
**PERFECT NYSKAPING OG NOSTALGI**

- Nydelig grafikk, gode kontroller, mye underholdning
- Tullete og overdrevent vanskelige bossere.

# HALO 2

Endelig er Bungies action-eventyr klart for PC!

Plattform PC Utvikler BUNGIE Utgiver MICROSOFT  
Utgis 18. MAI Antal spillere 1-16 Testet versjon GULL  
Anb. alder 16+



Sjanger ACTION

**MASTER CHIEF** Microsofts gallionsfigur vender tilbake på PC, i en oppdatert versjon.

**A**t Xbox'ens bestselgende spill kommer til PC, overrasker nok ikke mange, spesielt ikke om man tar beslutningskraften til Bungie i betraktning. Men at det skulle bli spillbart utelukkende på Windows Vista var nok ikke forventet. Det ser unektelig ut som om Microsoft benytter et av sine mest kjente merkenavn til å hjelpe frem det nye operativsystemet sammen med introduksjonen av Xbox Live på PC – Live-tjenesten vil naturligvis introduseres i Halo 2. Dermed følger også risikoen for hastverksarbeid som i stor grad har lite å tilby.

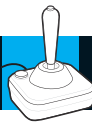
Heldigvis er Bungie en utvikler med en god slump ære i behold og ikke minst makt selv i Microsoft sine kvartaler, og Halo 2 på Vista virker aldri som et direkte slurvete produkt. Spillet har beholdt sitt enkle og rene brukergrensesnitt fra konsollverdenen, og det er lett å se at spillet nærmest roper at man må koble til en Xbox 360 kontroller til PC-en. Menyene bærer preg av lett gjenkjennelige A og B-knappene. Men dersom man er mer interessert i å bruke tradisjonelt PC-utstyr til å styre i spillet, så er det også mulig, dog ikke helt problemfritt. Den største nedturen ved opplevelsen i dag – for det er vel det beste ordet å bruke – er den foreldede tekniske siden. Spesielt på det grafiske plan får man et splittet inntrykk. Grafikken er til tider flott og prangende, men det er ikke så vanskelig å se at det som en gang var en flott Ferrari er nå en sliten Fiat. Det er klart at Halo 2 er et fenomenalt spill, men vi skulle gjerne hatt det tilgjengelig mye tidligere, med mye mer innhold og helt klart med mer enn et halvt år til treeren slippes.

**Jesper Nielsen**

**KARAKTER 7/10**  
Grafikk 6/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 6/10

**STADIG ET VELDIG BRÅ SPILL**

- Masse action. God lyd og grafikk.
- Ensformig. Gammeldags og tant.



# RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Rotten og roboten er klar for eventyr i din bukselomme!

Plattform PSP Utvikler HIGH IMPACT STUDIOS Utgiver SONY Utgis LANSERT Antal spillere 1-4 Testet versjon RETAIL Anb. alder 3+

Sjanger ACTION



**PANG PANG**

Ratchet og Clank-serien inneholder som alltid masse forskjellige våpen, det ene mer vanvittig enn andre, men alle er svært kreative, og morsomme å utforske og herje rundt med.

**D**u kjenner til det du også. Noen ganger må man bare se sannheten i øynene, selv om det ikke er serlig moro. Som for eksempel det å godta at spinat faktisk ER sunt, eller å innrømme ovenfor sin kjære at man har kjørt feil, for deretter å stoppe å spørre om veien. Selvransakelser er så absolutt ikke artige, men det skal angivelig være sunt for psyken, så her er en av mine: Ratchet: Gladiator var en flopp i forhold til duoens tidligere eventyr.

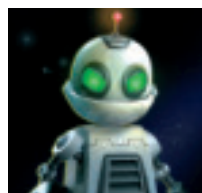
Ja, jeg sa det, og sitter akkurat nå med et



blødende hjerte for en serie som så til de grader har minnet meg om hvorfor jeg fortsatt brenner for elektronisk underholdning. Det er takket være rotten og robotens eventyr, og da tenker jeg på de tre første i serien. Med håp om gjenoppreisning, krevde jeg å anmelde duoens PSP-debut.

Allt ligner seg selv i Size Matters. Enklere kan det faktisk ikke sies. Hvis du tidligere har prøvd Daxter til PSP'en, vet du akkurat hvordan det føles når Ratchet for første gangen toner frem på skjermen. Selv om utvikleren allerede har bevist hva de klarer å få presset ut av hardwarekretsene på dette lille lomme-monsteret, overraskes man likevel positivt når overgangen til PSP føles så naturlig - Ratchet and Clank-følelsen er i boks fra første sekund, heldigvis.

Historien er uskyldig som alltid, og kunne godt ha vært kastet ut fra Cartoon Network. En velfortjent ferie blir i løpet av få minutter spolert. Det som i første omgang er et redningsoppdrag, utvikler seg raskt til et spørsmål om galaksens overlevelse.



**FAKTA**

**SERIENUMMER**  
85429671

Ratchets robot-sidekick heter Clank, og han er betraktelig mye mer anvendbar i Size Matters enn han var i Deadlocked. Denne gangen blir han skilt fra Ratchet, og må være med i såkalte "demolition derbys" helt til han kneler. Dakkaaar...

**TIPS**

**SJEKK UT**  
Daxter 9/19  
PSP

Et av de absolutt beste spillene til PSP. Jaks sidekick er hysterisk!

Tradisjonen tro blir det hele taklet med humor, og gir oss mer bakgrunnsmoro enn dommedagsprofeti. Dette er jo også typisk for serien. Humoren er vel så viktig som historien her også.

Til ingens overraskelse er det lett plattformaction og massevis av skyting som utgjør størstedelen av gameplayet. Skyting med et våpenarsenal som kun vokser i størrelse og kreativitet. Noen av favorittene denne gangen er "Agents of Doom" så vel som killervåpnet som lar deg kaste en bikube med altødeleggende bier etter fiendene. Som kjent fra tidligere kapitler, øker hele arsenalets egenskaper alt etter hvor mye man bruker de individuelle våpnene. Balansen mellom skytingen og plattformhoppingen er blitt nullstilt, slik at PSP-debuten har mer til felles med stilen fra de første avsnittene i serien. Med Gladiators overfokus på skyting friskt i minnet, er dette en særdeles velkommen beslutning som alle Ratcht & Clank-fans har lengtet etter lenge.

Dessverre lemlestes gameplayet av det som



**KONTROLLPROBLEMER** Selv om Size Matters er et høyst kompetent spill, så kan man ikke unngå å legge merke til at PSP'en mangler noen viktige knapper. Det kan man imidlertid ikke klandre spillutvikleren for, men det er likevel litt ergerlig.



**PIGGYBACK**

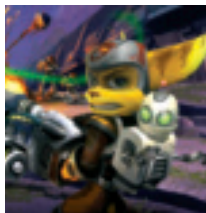
Clank henger som vanlig på ryggen til Ratchet store deler av spillet. Det betyr imidlertid ikke at han er helt ubruklig likevel...



**MINISPILL.** Ved siden av all plattformhoppingen og skytingen, er det også sneket inn ett og annet minispill, du skal blant annet ut på en aldri så liten flytur.

for alvor er blitt PSP'ens problem - en manglende analog styrepinne. Man kan nesten merke hvor frustrert utvikleren har vært over konsollens kontrollmessige restriksjoner, og til deres forsvar har de gjort alt de kunne. Hverken det automatiske eller manuelle kameraet er uten problemer, og spesielt kritisk er det på de marerittbanene hvor utkanten av bildet er slørete. Herre. Men kan du overleve Daxter, så kan du overleve dette også.

Kameraproblemene er ikke nok til å ødelegge helhetsinntrykket. Selv om det ikke er Insomniac som har stått for spillet, er det tydelig at den nye utvikleren, High Impact Studios, har visst hva serien dreier seg om. Humoren er kanskje ikke så skarp, og man kunne ha ønsket seg et banedesign som var litt mer oppfinnsomt, men ellers går alt sin vandre gang i Ratchet & Clank-verden. Som en siste rosin i poslen gjør det selvfølgelig heller ingenting at det grafisk sett knapt er noen forskjell mellom PSP- og PlayStation 2-



**FAKTA**

**TILBAKE IGEN**

Det er ikke kun Size Matters som går tilbake til røttene, også det kommende PlayStation 3-spillet Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction har valgt å fokusere på det som gjorde det opprinnelige spillet så gøy. Action og skyteri er tonet kraftig ned, samtidig som det er satsset mer på masse plattformhopperi, noe mange fans har savnet lenge. Joda, det hjelper visst å syte litt.

versjonene.

Så er tiden kommet for å være aldri så lite sentimental. Den gode gamle plattformsjangeren er blitt en døende rase. Den nye plattformen er mye mer actionbasert enn den var for 10 år siden. Super Mario, Sonic og Crash Bandicoot var alle sidescrollende hoppespill, hvor eneste måten å gjøre kål på en fiende på, var å hoppe den på hodet. Vel, den tiden er forbi. Moderne plattformere som Jak & Daxter, eller nettopp Ratchet & Clank er mye mer actionspekke, og har et solid utvalg våpen som gir deg drossevis av forskjellige alternativ. Butt bouncing er ut. Grov kaliber er in. Ikke det at det nødvendigvis er noe galt i det, men av og til savner man det enkle, men likevel fantastisk hypnotiserende og harmløse gameplayet fra gamle dager.

Det nærmer seg slutten på denne anmeldelsen, og tiden er inne for å bekjenne enda en sannhet. Size Matters er ikke helt i stil med de tre første spillene, og jeg blir nok nødt til å vente på PlayStation 3-versjonen for rotten og roboten er tilbake for alvor. Men hva gjør vel det når denne versjonen likevel er mer enn nok til å minne meg på hva som er i vente? En perfekt forrett.

— Thomas Nielsen

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

**FLOTT, MEN KONTROLLPROBLEMER**

- Flott grafikk. Mange timers underholdning. God gjenspillingsverdi.
- Formatets typiske kontrollproblemer. Humoren ikke like bra.

# PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Splitte mine bramseil! Frode er blitt pirat! Arrr!

Plattform **MULTI** Utvikler **EUROCOM** Utgiver **DISNEY**  
 Utgis 25. MAI Antall spillere 1 Testet versjon **PAL**  
 Anb. alder 16+



**O**k, her har vi et lite problem. Jeg har ikke lov å skrive noe som helst om handlingen i spillet, på grunn av at filmen ennå ikke er lansert (i skrivende stund). Hmm, hva gjør vi da, for spillet i seg selv lener seg så tungt på handlingen fra filmen at det er vanskelig å si noe, uten å si for mye.

De beste Pirates of the Caribbean-spilløveblikkene kommer riktignok fremdeles i Kingdom Hearts 2. Den sømløse integreringen mellom Disneys magiske eventyr, Johnny Depps fantastiske karakter, og Square Enix nydelige kampsystem kan rett og slett ikke overgås. Uansett – nytt spill, ny vinkling og en helt ny film.

Tro det eller ei, men Pirates of the Caribbean: At World's End er faktisk ganske moro. Det er skikkelig tullete og alle hardcoregamere kommer til å hate meg for å si dette, men jeg hadde det tidvis riktig så moro. Kanskje fordi jeg synes pirater er nesten like tøffe som ninjajer, men også fordi det er upretensjøs og lekent.

Spillet er variert og er langt fra det tradisjonelle tredjepersons-actionspillet jeg trodde det skulle være. Her er det hentet inspirasjon fra både Half-Life og God of War, og selv om oppkoket ikke er i nærheten av noen av disse spillene så underholder det deg greit nok.

I all hovedsak handler scoringsystemet i spillet om å skaffe seg ære, frykt og berømmelse, eller notority som det så fint heter. Dette kan gjøres på en rekke måter, men det kuleste er utvisomt den James Bond-inspirerte løsningen hvor du får ekstrapoeng for å gjøre skikkelige pirattriks. Kast folk over bord, vær en skikkelig røver og du vil bli belønnet.

Som du sikkert skjønner er det ikke mye dybde i At World's End-spillet, men det funker på sin måte. Det er ikke et spill du kommer til å bruke mye tid på, men helt ok underholdning mens vi venter på filmen.

— Frode Haugen

**KARAKTER 6/10**  
 Grafikk 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 5/10

**KORTVARIG PIRATMORO**

- God humor, morsome pirat-stunts
- Ikke spesielt dypt, kjedelig i lengden



# WARIO: MASTER OF DISGUISE

## Maletrøbbel for semionde Wario!

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **SUZAKA**  
 Utgiver **NINTENDO** Utgis **1. JUNI** Antall spillere **1**  
 Testet versjon **PAL** Anb. alder **7+**

**W**ario: Master of Disguise, er Wario enda en gang på jakt etter gull, gull og atter gull. Nærmere bestemt hopper Wario inn i TV'en sin og stjeler en tryllestav fra en tryllekunstner. Tryllestaven som i vanlig Nintendostil kan snakke, forteller på en gentlemanaktig måte at den kan gi Wario forskjellige kostymer, og det er rammene for eventyret.

Warios første kostyme er et tyvkostyme Den Violette Vind, Stille og Dødbringende, en slett og skjult hentydning til Warios sjarmerende væremåter. Ja, ja, plottet er ikke noe mesterverk og jeg kan forsikre dere om at det heller ikke blir bedre! Etter hvert som spillet går fremover, får Wario etter hvert en hel garderobe av forskjellige kostymer. Kostymene gir Wario forskjellige ferdigheter. Tyvkostymet gjør Wario i stand til å hoppe høyt og løpe hurtig.

Romdrakten får han til å sveve langsomt mot jorden og gir Wario en laserpistol. De mange kostymene man samler opp gjennom spillet åpner for nye puzzles som Wario kan gjøre. Hans professorkostyme og smarte briller gjør han i stand til å se skjulte ting. Det er faktisk ganske smart og åpner for sekvenser hvor man skal bruke tre forskjellige kostymer i slengen for å finne så senere komme seg til et annet puzzleri.

Smart kan man dessverre ikke kalle den måten man aktiverer kostymene på. Det gjøres ved å tegne et eller annet symbol på Wario ved hjelp av stylusen. Så langt, så godt. Men spillet er så dårlig til å fange opp de symboler man tegner at man sitter tilbake og ønsker seg muligheten for å aktivere



Sjanger **PLATTFORM**

**GREI GRAFIKK!**

Siste krumspring fra den semionde Wario ser faktisk ikke så ille ut, men det er også blant de få positive tingene vi kan si om spillet. Som du ser er det fargerikt og flott, men det redder ikke en middelmådig opplevelse...

**ARGH, MALEROT** Ideen om at man kan skifte kostymer for forskjellige oppdrag er god, men når ikke spillet kjenner igjen det du maler med stadig hånd blir det slitsomt.

kostymene ved hjelp av en knapp. Symbolene er ikke vanvittig avanserte, men de skal tegnes utrolig nøyaktig før spillet forstår de. I beste fall skjer det ikke noe, i verste fall får Wario et helt feil kostyme. Nå ja, tenker du kanskje, den slags kan jo skje. Ja, muligens for to år siden da utviklerne lærte DS'en å kjenne. Nå er det ingen unnskyldning for den slags tabber. Spillets dårlige symbolgjenkjenning er veldig irriterende når den påvirker spillet. Bosskampene krever to eller flere kostymeskift og det heftige tempoet etterlater ikke plass til å sitte og fomle med symbolene.

Grafikken er det beste ved spillet som



**1 FAKTA**

**SLEM MARIO**

Navnet Wario er en blanding av 'Mario' og det japanske adjektivet 'wanui' som betyr 'slem', så dermed blir det altså 'slem Mario'. Wario dukket for første gang opp i 1992 på Gameboy-spillet Super Mario Land 2: 6 Golden Coins.

kanskje sier litt om standarden. Den er fin og fargerik. Den er godt nok preget av de fæleste klisjeer angående banedesign, men lar man det være, ser spillet ganske bra ut.

Uansett hvor mye jeg anstrenger meg er det umulig å være overveldende positiv overfor Wario: Master of Disguise, som beklageligvis har altfor mange feil.

**Asmus Nergaard**

**KARAKTER 5/10**

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

**HYLLEFYLL**

- Kostymeideen er god, moro med Wario i annet enn minispill
- Irriterende gameplay og idiotisk historie

Sjanger **ROLLESPILL**



# FINAL FANTASY III

## Overraskende bra oppusset versjon av en evig ung klassiker!

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **SQUARE ENIX** Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1**  
 Testet Versjon **PAL** Anb. Alder **12+**

**H**er i Europa er Final Fantasy III til DS kjent som det tredje spillet i serien, men faktisk så er det det sjette. Vi fikk ikke muligheten å oppleve de tre første da de ble lansert, og jeg er fremdeles bitter på Nintendo i Europa for dette.

Nå prøver de imidlertid å gjøre bot, og Final Fantasy III til DS er et ypperlig sted å starte. For alle som har spilt originalen vil mye være kjent, men med et helt nytt utseende. Grafikken er vesentlig oppdatert og det hele ser generelt sett ganske trivelig ut.

Mange som har blitt glad i nyere actionbaserte rollespill vil nok føle at Final Fantasy III er litt tregt og omstendelig, og kampsystemet er turbasert på den gode

gamle, dog litt trege måten

Final Fantasy III er et rimelig sikkert kjøp til Nintendo DS hvis du allerede vet hva Square Enix står for, og måten de utvikler sine spill. Karakterene er som alltid til å bli glad i, og hvis man kan svelge noen kameler er også historien god. Utviklingen innen rollespill går tydeligvis ikke så fort som vi egentlig tror, og dette holder i massevis også i 2007.

**Frode Haugen**

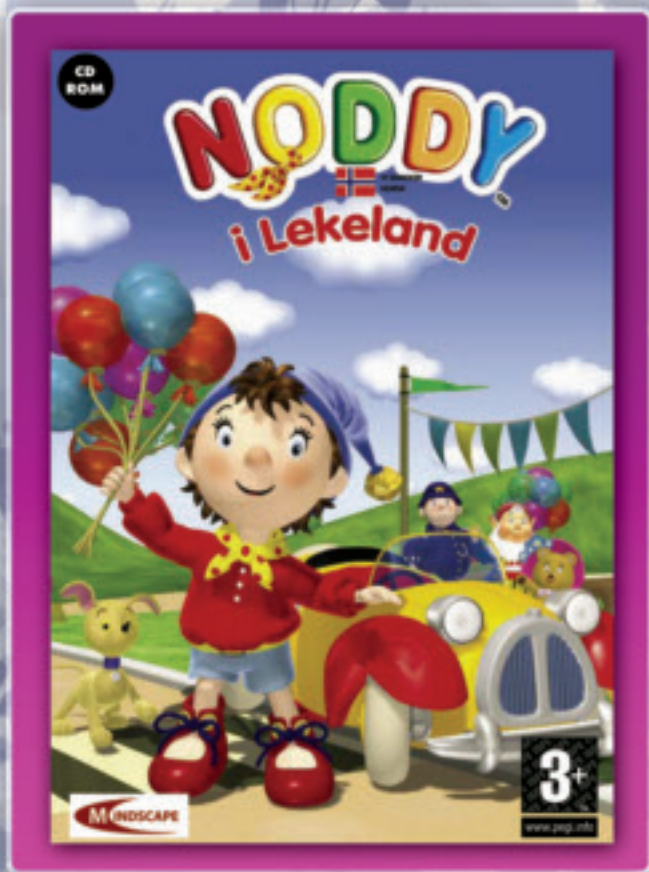
**KARAKTER 8/10**

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

**HERLIG GJENSYN MED EN KLASSIKER**

- Pen grafikk og en underholdende og engasjerende historie
- Dårlig utnyttelse av de to skjermene

# Spill for alle og enhver.



Disky Communications ApS  
Toldbodsgade 11  
2000 Århus  
Denmark  
Phone: +45 40 20 00 00  
Mobile: +45 40 20 00 01  
Fax: +45 40 20 00 77  
www.disky-ware.com



EB GAMES



TOYS R US



# SPIDER-MAN 3

Peter Parker inntar lerretet verden over, og her er spillversjonen!

Plattform **MULTI** Utvikler **TREYARCH** Utgiver **ACTIVISION** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **12+**

**S**ukk, hvorfor skal Activision på liv og død lage spill basert på alle filmer med tilknytning til Marvel-universet, og i hvert fall når det gjelder Spider-Man. De filmene er jo til og med kule, så hvorfor ødelegge det med halvårlige spill som er knapt nok ferdige før de sendes ut døren. Selvsagt for å tjene penger, men spørsmålet er om det fortjener dine oppsparte grunker.

Spider-Man 3-filmen er superkul. Spider-Man er kanskje ikke verdens kuleste superhelt, og forholdet hans til MJ får han til å fremstå som en skikkelig tøffel, men historien rundt han og spindelvevene hans er strålende - både i tegneserieformatet og i Sam Raimis storveis underholdende filmer.

Det skal riktignok sies at av blant alle superheltspillene så er de foregående Spider-Man-spillene langt blant de verste. Vi skal være rettfærdige og innrømme en ting: det første Spider-Man-spillet som ble utviklet av Neversoft var faktisk ganske så fett. Det har vært tidvis moro, og de gode historiene er nå en gang ganske like, men det har likevel vært en oppvisning i det ordinære. Denne gangen gjøres mye riktig, men det en rekke andre spilltekniske ting er langt fra bra, og dermed blir det nok en gang en uforløst opplevelse.

Handlingen i spillet og i filmen overlater jeg til dere å sjekke ut selv, men det viktigste er at denne gangen følger ikke spillet det som skjer i filmen slavisk. Det er en rekke sideopdrag, og hele tiden forgrener aktivitetene dine seg, noe som hjelper godt på å holde interessen oppe, selv om man kjenner historien fra filmen. Man får faktisk litt ekstra bakgrunnsinformasjon i ny og ne!

Mye av hovedplottet i Spider-Man 3 er konflikten mellom Harry Osbourne, som tar arven fra faren som The Goblin, Sandman og selvsagt Spider-Man. Denne gangen er og Peter Parker enda mer selvransakende og den mørke siden hans dukker opp, med ny drakt



Sjanger **ACTION**

**EDDERKOPPUIS** Okay, her kommer en aldri så liten gåte: hva er sterkeste av spindellev og en ståltråd? Tenk litt på den du!



**FAKTA**

**PETER PARKER**

Peter Benjamin Parker er som de fleste vet personen som lever sitt alter ego som Spider-Man og han debuterte i tegneserieform i 1962. Spider-Man ble raskt en enorm suksess og skaperne Stan Lee og Steve Ditko mente det skyldtes at han var den første superhelten som var på omtrent samme alder som de aller fleste av leserne. Spider-Man er fremdeles blant Marvels største suksesser.

**TIPS**

**SPILL HELLER**

**Crackdown** 8/10  
**XBOX 360**  
Det er vanvittig moro å hoppe fra tak til tak og fange skurker!

og nye egenskaper.

Spillteknisk er ikke Spider-Man 3 noe mesterverk, men det har likevel elementer som gjør det svært underholdende. Omtrent som med Hulk: Ultimate Destruction. Slåssing i luften er supermoro. Det føles som en blanding av Hulk og nylig lanserte Crackdown, og skulle man gå lei av oppdraget man holder på med, kan man finne en kjipling og bruke han som punchingbag 200 meter over bakken med fantastiske kombinasjoner.

Spider-Man 3 er et bedre actionspill enn det man egentlig skulle tro, men likevel er det litt for tomt til å pirre den ordentlige rockefoten. Det er tidvis god underholdning, men Treyarch har naturlig nok fokusert på action, og det er ikke nødvendigvis bare det som gjør Spider-Man-filmene til noe man må se. Dermed mangler det dimensjonene fra film og tegneserie.

**Frode Haugen**

**KARAKTER 6/10**

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

**OK, MEN KUNNE BLITT BEDRE**

- Herlige actionsekvenser, kul historie
- Litt statisk, virker av og til litt uferdig



**SPINDELVEV** Riktig svar på gåten er spindellev. Om ståltråd og spindellev hadde vært like tykt, så hadde spindellev vært mye sterkere.

# DRIVER 76

Sett deg inn i bilen igjen - to år før Parallel Lines

Plattform **PSP** Utvikler **SUMO DIGITAL** Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **18+**



Sjanger **ACTION**

**MER AV DET SAMME** Driver 76 er tro mot sitt varemærke

**D**a Ubisoft kjøpte opp Driver-lisensen var det få som visste helt hva de skulle tro, og i senere tid har ikke akkurat Driver vært ensbetydende med kvalitet. Vi hadde nylig en liten diskusjon om dette i redaksjonen, og alle var egentlig enig om at Ubisoft de siste årene stort sett har levert kvalitetsspill og dermed blir det selvsagt langt mer spennende med en gang.

Som tittelen avslører handler det hele om det gyldne 70-tall, hvor disko var kult og afro var utvilsomt det hotteste på jordens overflate. Musikken i spillet er selvsagt tidsriktig, og hvis du liker å sitte bak rattet mens du hører funkdiscoen pumpe ut av høyttalerne har du aboslutt funnet det bærbare spillet for deg.

Selve spillformelen er ganske enkel, og er bygget opp på samme måte som de fleste oppdragsbaserte actionspill. Gjør ditt, få datt. Gjenta. Det er noen oppdrag som er utrolig underholdende, mens andre er dritkjedelige. Som i alle spill av denne typen med andre ord...

Driver 76 er nok et av de spillene som får noen bonuspoeng på grunn av det er utviklet utelukkende til PSP, og ikke en dårlig port av et spill som egentlig hører hjemme med en ordentlig håndkontroll i lankene. Det er ikke Project Gotham Racing-følelse over arkadebiljøringen, men man merker at det er laget med tanke på PSPs begrensinger.

Dette er et spill som egentlig er litt klønete å anmelde, fordi det er slettes ikke så ille, men man har sett alt før, gjort alt før, og det føles som en fattigmannsutgave av actionspill som Driver (doh!), Grand Theft Auto og Saint's Row. Men selvsagt blir det slikt, det er tross alt et håndholdt spill i samme sjanger og - med alle begrensningene en bærbar konsoll fører med seg.

Jeg personlig må innrømme at jeg ikke er stor fan, men det er jeg heller ikke av alle de andre bollebilspillene. Det blir den berømte klisjeen om at smaken er som baken. Liker du imidlertid spillene i denne sjangeren og eier en PSP kan det være verdt å sjekke ut.

**Frode Haugen**

**KARAKTER 6/10**

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

**TRO MOT SERIEN**

- Billemoro for fansen og diskofanatikere
- Totalt uinteressant om du ikke liker sjangeren



# HOUR OF VICTORY



16+

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.  
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY  
and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC.  
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE.

XBOX 360.

MIDWAY



# THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Lars Petter har pakket sekken og reist på eventyr inn i magiske Midgard!

Plattform PC Utvikler TURBINE Utgiver CODEMASTERS Utgis LANSERT Antall spillere MANGE Testet versjon RETAIL Anb. alder 12+

Sjanger ONLINE ROLLESPILL



## LEKRE OMGIVELSER

Alvenes hjemland er et vakker syn for såre øyne. Et av spillets sterke sider er de dramatiske miljøene. Det er også imponerende hvor tro Turbine har vært mot Tolkiens univers. Strålende!



### FAKTA

#### PERFEKSJONIST

Ringens Broskap ble utgitt for første gang i Storbritannia 29. juli 1954, men den norske oversettelsen kom ikke før i 1973. Skrivearbeidet med hele trilogien tok han 10 år å fullføre, mest på grunn av at alt skulle være perfekt

### TIPS

#### SJEKK UT

World of Warcraft 9/10 PC

Jada, det er selvsagt unødvendig å be dere sjekke ut verdens mest spilte spill, men vi gjør det likevel...

**L**ivet i Hobbittun om dagen er herlig. Fuglene kvitrer og solen står høyt på himmelen. Naboen steller hagen sin og nynner en munter melodi, mens jeg bare ligger i gresset og nyter livets glade dager. Men, livet har ikke alltid vært like bekymringsløst som nå. Hobbittuns innbyggere preges ennå av Heksekongen og hans styrkers fryktelige invasjon, som tok mangfoldige liv over hele Midgard. Saurons undersåtter var sterkere enn noensinne, men ved hjelp av menneskene, alvene og dvergene beseiret vi Heksekongen, en gang for alle. Midgards skjebne var igjen trygg...

MMO-sjangeren har de siste årene fått en stor oppsving, noe som selvsagt skyldes World of Warcrafts massive popularitet. Blizzard finpusset en allerede godt etablert sjanger og tilrettela den for "casual gamers" som det så fint heter på MMO-lingo. Men, det er ikke WoW som er temaet denne gangen. Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar er først og fremst basert på J.R.R. Tolkiens trilogi, og

jobben havnet hos Turbine, et Massachusetts-basert studio som har stått for blant annet Asheron's Call 1 og 2, og Dungeons & Dragons Online.

Til å begynne med fortøner spillet seg slik som de fleste andre spill innen denne sjangeren gjør. Man blir loset gjennom noen enkle oppdrag, mens man samtidig får tips om hvordan man styrer karakteren, bruker gjenstander og sist men ikke minst hvordan man slåss. En ting som imidlertid er litt annerledes, er hvordan man oppnår erfaringspoeng. Selvfølgelig tildeles man experience etter å ha bekjempet et monster, men det er ved å utføre oppdrag man får mest utbytte. Dette motiverer igjen til å gjøre så mange oppdrag som mulig, slik at man ikke bare blir stående og slakte monster til ingen nytte for å øke et nivå.

Det er tydelig at Turbine har lært av sine tidligere feil her, ettersom du kan gjøre de aller fleste oppdragene uten å være avhengig av 3-4 venner som hjelper deg. Dette var et av



**DTT EGET BRORSKAP** En gruppe i LotRO: Shadows of Angmar kalles et fellowship, eller brorskap om du vil. Når man er i et fellowship får man tilgang til spesielle evner som kan aktiveres når visse kriterier er oppfylt.

ankepunktene ved blant annet Dungeons & Dragons Online: Stormreach til å begynne med. Folk ville rett og slett spille det som et singleplayer spill når de følte for det.

I tillegg til å få tilgang til nye evner når man øker et nivå, kan man også utføre spesielle "Deeds". Disse oppnås ved å for eksempel bruke en evne et visst antall ganger, eller ved å fullføre alle oppdragene i et område. Når så



**STIFTE FAMILIE** Har du vanskeligheter med å stifte din egen familie? Om du ønsker kan du starte din egen lille virtuelle familie, ved å gifte deg med en annen spiller.



dramatisk alt ser ut. The Shire ser idyllisk og koselig ut, og de svarte ridderne ser faktisk riktig så fryktinngytende ut. Det er ingen hemmelighet at spillet krever et aldri så lite monster av en PC for å kjøre med maks detaljer og full oppløsning. Dette spillet er langt penere og mer gjennomført kunstnerisk sett, enn de aller fleste MMOene der ute per i dag.

Spillet byr også på en PvP del som er ganske begrenset. Ettersom man ikke har mulighet til å spille som de slemme i PvE-delen av spillet, har Turbine utviklet et system som de kaller for "The War". Dette kan på mange måter sammenlignes med PvP-delen i for eksempel Guild Wars, hvor du velger deg ut en pre-definert karakter å slåss med. Her har det kommet noe som kalles "Destiny points" inn i bildet, som man kan bruke til å oppgradere karakteren sin med. Kort sagt: skal du tåle mye juling eller gi mye juling? Valget er ditt.

**RIDEDYR** Muligheten for å bruke ride dyr har nærmest blitt obligatorisk i MMORPG'er nå til dags. Først på level 35 kan du kjøpe din egen hest til odel og eie.

kravet for dyden er oppfylt, får man en belønning som kan være alt fra mer styrke, til økt motstandsdyktighet mot for eksempel gift og lignende. Dette systemet er et godt tiltak for de som vil gjøre karakterene sine bedre når de har nådd det høyeste nivået i spillet, men også for de mindre erfarne. På en måte føles det som achievement-systemet til Xbox Live, og det kan jo ikke akkurat sies å være dårlig?

Noen påstår sikkert at LotR Online: Shadows of Angmar er en ren klon av WoW. Jeg må nok si meg delvis uenig der. Mye føles kanskje likt, slik som grensesnittet for eksempel. Men der stopper nok også likhetene mellom de to. Det første som slår deg når du logger inn i Midgard, er hvor vakkert og



**FAKTA**

**LINGUISTIKK**

Tolkien fant opp de to alviske språkene Quenya og Sindarin. Mange Tolkien-fans bruker å reise på å lære seg disse to språkene. For øvrig hadde Tolkien også taleferdigheter i et dusin språk slik som gammelengelsk, spansk, gælisk, fransk og spansk.

Mange MMO-veteraner rynker kanskje litt på nesen når de får vite at spillet ikke har en åpen PvP-del slik som f.eks Lineage 2 har. Personlig synes jeg ikke "Free-for-all"-PvP er et stort savn i Shadows of Angmar, siden PvE delen er så god som den er.

Artig er også musikk-systemet, hvor man kan kjøpe seg for eksempel en lutt og spille musikk ved hjelp av tastaturet. Nevnte jeg at du også kan gifte deg og stifte din egen lille familie?

Mye er tilrettelagt for at du skal kunne leve et virtuelt liv som enten hobbit, alv, dverg eller menneske i Midgard. Vil du lære deg å smi sverd og rustninger, eller sy pene kapper og hansker, er det alltid penger å tjene. Craftingsystemet er lagt opp slik at en klasse er avhengig av en annen klasse for å kunne lage spesielle gjenstander, noe som oppfordrer folk til å hjelpe hverandre desto mer. Det finnes også egne oppdrag for håndverkere, så det er alltid et eller annet å ta seg til i Midgard, hvis du skulle gå lei av å gjøre vanlige oppdrag.

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar er et ytterst velprodusert spill. Kanskje ikke på like genialt som WoW, men Turbine har en potensiell utfordrer på gang.

**Lars Petter Svendsen**

**KARAKTER 8/10**

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

**MIDGARD ER LEKERT ONLINE**

- Engasjerende historier, dramatiske og vakre miljøer
- Faren for å bli avhengig...



**TRYLLEKUNSTER**  
 Lore Masters er LOTRO: Shadows of Angmars svar på magikere. Etter hvert kan de også tilkalle dyr til å hjelpe seg, og det er ikke så rent lite praktisk når man står til knes i døde orker og Uruk-Haier.

**TRO MOT TOLKIEN** Arkitektene på bygninger har blitt lagt stor vekt på, og det merkes. Tolkiens skildringer kommer virkelig til liv.



# DAWNSPIRE: PRELUDE

Berit har funnet frem actionheltinnen i seg, og gitt seg i kast med heftig PvP-slåssing...

Plattform PC Utvikler SILENT GROVE Utgiver LEXICON Utgis LANSERT Antall spillere MANGE Testet versjon PAL Anb. alder 12+



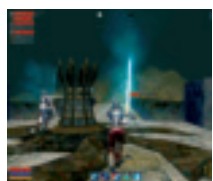
**ACTIONKAO**  
Dawnspire er på mange måter en klassisk MMORPG, men det handler mest om PvP-kamper på høyoktan flybensin. Dermed kan det nok bli for hektisk for noen, men perfekt for actionfans.

Dark Tea Sjanger ROLLESPILL

- FROGGERKRYD
- PETE
- NAMINE
- NAETRA
- VAJEA
- HEAMAN
- TARDIIE FLARER
- DEMON SUBEK

region conquered Nakada for the Light team.  
Naight (000) conquered Ros Dan Tea the Light team.  
KluMan was killed by Naetra.

200  
220  
85



**FAKTA**  
**ENKELT SPILLSYSTEM**  
Dawnspire har et system som så intuitivt og lett å sette seg inn i at den delen av brukermanualen som tar for seg selve spillingen bare fyller en side. Du lager konto, navn på karakteren din, velger mellom Reaver, Seeker, Shadowblade, Templar eller Witch, og du er i gang. Hele prosessen tar ca. 5 minutter.

**TIPS**  
**SJEKK UT**  
Guild Wars 8/10  
PC  
Fremdeles blant de beste MMORPG-spillene, og ingen månedsavgift.

**F**em svenske gutter hadde lyst til å lage et onlinespill som hadde fokus på player-versus-player, lagspill og taktikk, men som samtidig var så lett å spille at det bare var å laste det inn og sette i gang. De ofret kvelder og helger i fire år, dannet Silent Grove Studios, og resultatet ble høyhastighets-PvP-spillet Dawnspire.

Nå er det bare å logge seg på serveren, få utdelt lag, mørk eller lys side, og kjøre i gang. Du kommer ut i en av tre landskaper, en vakker, solfylt eng, et mørkt fjellandskap som rystes av jordskjelv, eller et dystert og forlatt tempel. PvP'en i ditt favoritt online-rollespill går nok hurtig og intenst for seg. Ganger du det tempoet med to eller tre, begynner det å nærme seg Dawnspire. Dawnspire er PvP med fingeren limt fast til hurtigspolingsknappen. Du rekker kanskje å sukke "Å nei!" før spillfiguren din er en våt flekk på bakken. Tempoet her ligger nærmere førstepersonsskyteren.

Det eneste som kan gi litt pusterom i tilværelsen er, du glettet det nok, lagspill. Er du midt oppe i en kamp mot en vill og gal Shadowblade, er det ikke noe som er bedre

enn å ha en Templar som kan fylle opp helsemåleren igjen når livet fordamper raskere enn isen på Grønland i disse dager. Er du stor og sterk men treig dverg, er det fint å ha kvikke venner.

Klassene i Dawnspire er helt perfekte for lagspill og fungerer ordentlig dårlig hver for seg, for de er ikke ment for solospill. Lagspillet i Dawnspire er også flott balansert, og kommer i to versjoner.

Det er mulig å flytte rundt på poengene og modifisere spillfiguren slik at den passer din spillestil, men antall poeng totalt kan ikke økes. Det er heller ikke mulig å øke nivået på selve spillfiguren, for det finnes ikke levels, og du tjener ikke flere poeng til skills. For å kunne endre på poengene til de ulike evnene, brukes refund points og disse får du når du spiller. Å spille spillet er faktisk den eneste måten (gisp!) du kan bli bedre på. I et spill som er så avhengig av ikke bare lag, men samkjørte lag, er det å være med i guild selvsagt en stor fordel.

Er det for lite folk på serveren, fylles lagene med bots, men det er mange skandinaver som



**BEDRE MUSIKK ENN GRAFIKK** Dawnspire ser ikke ille ut, men det er musikken som sørger for å skape stemningen...

spiller Dawnspire, så logger du på en helt vanlig kveld, er det som regel nok folk inne. Likevel lider spillet litt av at det er så avhengig av lagspill. Klarer du ikke å danne noe skikkelig lag, som gjerne skjer når mange tilfeldige spillere kommer og går, blir det også så som så med lagspillingen. For de som har lyst til å prøve intens og utfordrende høyhastighets-PvP vil Dawnspire sørge for god og variert trening. Velkommen til virtuelt Valhall!

**Berit Ellingsen**

**KARAKTER 8/10**

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

**MMORPG MED EKSTREM INTENSITET**

- Ekstremt intense kamper, fantastisk lagspill, vakker musikk
- Savner mer historie, spillfiguren er bitteliten, kameratrobber

# METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

David sniker seg videre med Snake på PSP...

Plattform PSP Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Utgis 11. MAI Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+



**HES SNAKE**  
Hese David Hayter som Snake har denne gangen fått nye muligheter. Han har tatt en Pokémon. Gotta catch 'em all. Fiender kan overtales til å joine ditt lag, og du kan bruke de i oppdrag. Du bryr jo deg ikke hva som skjer med de!

**LEKHERT TIL PSP** En rekke PSP-spill har sett mer eller mindre tvilsomme ut det siste året, og mange har vært dårlige porter av versjoner til stasjonære konsoller. Metal Gear Solid: Portable Ops er imidlertid et spill som helt tydelig er utviklet utelukkende for Sonys håndholdte.



**FAKTA**

**SOLID SNAKE**

Den store Metal Gear Solid-helten, Solid Snake, ble unnfanget i 1987 av Hideo Kojima, og er en av spillverdenes mest elskede og hatete karakterer. Metal Gear-fans kan aldri få nok at den staute karen, mens kritikkerne hevder at han utrolig nok klarer å være både endimensjonal og utrolig svulstig. Både skuespillerne Akio Otsuka og David Hayter har bidratt med stemmer.

**Spontant føles kombinasjonen Metal Gear Solid og PSP ikke spesielt fristende ut. Jeg mener, et stort flott actionsnikespill på en liten bærbar konsoll? Nja. Første inntrykket bekreftet antakelsen. I et tappert forsøk på å utnytte vår-varmen til noe nyttig har jeg og PSPen slått oss ned i solen. Og jeg ser ikke en dritt. Verden vs. PSP: 1-0.**

Nytt forsøk, denne gangen under tak uten så mye som en solstråle i nærheten og den pianosorte, blanke overflaten går fra å vise speilbildet mitt til å vise en godt modellert Naked Snake. Eller Big Boss, som de fleste kaller han nå. Metal Gear Solid: Portable Ops utspiller seg nemlig noen år etter Metal Gear Solid 3: Snake Eater og forteller hva som skjedde med Snake etter bråket i Grosnyj Grad og hvordan Foxhound egentlig ble etablert. Spillmessig har Konami gjort sitt beste for å tilpasse spillet etter plattformen. Det innebærer blant annet at verden er oppdelt i ulike brett

med tydelig markerte mål, i stedet for en stor somløs lokasjon. Kjipt, tenker du kanskje, men det er veldig nødvendig. Strukturen med tydelig avgrensede oppdrag gjør nemlig sitt til at man blir underholdt selv om man bare har noen minutter til overs. I kombinasjon med ytterst humane innlastningstider må jeg nesten applaudere for et av de mest bærbare spillene i PSPens historie. Verden vs. PSP: 1-1

Grunnmekanismen i snikingen er den samme, med det tillegget at Snake tidlig i spillet bestemmer seg for at han "må fange alle sammen!". "Pokémon" er kanskje et uttrykk som slår deg, og det er ikke langt i fra sannheten. Du kan nemlig slepe utslåtte motstandere tilbake til lastebilen din og på et eller annet vis overtale dem til å konvertere til din side. Du kan til og med velge å ta dem ut på oppdrag og da kan du veksle mellom forskjellige karakterer etter hva situasjonen krever. Legg til en flerspillermodus liknende det i Metal Gear Solid 3: Subsistence, klassisk Kojima-duftende fortellerteknikk og du får en høyest kompetent, bærbar snikeopplevelse. Ja, i kampen Verden vs. PSP er faktisk Sonys maskin nære å sette inn et mål på overtid. Men personlig er jeg nok fortsatt hakket svakere for det etter hvert aldrende, men strålende Metal Gear Solid til Game Boy Color.

**David Fukamachi Regnfors**

**KARAKTER 8/10**

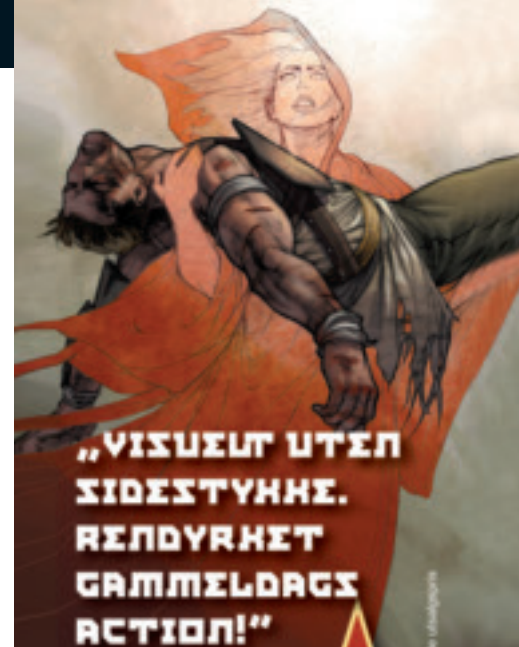
Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10

**HERLIG SNIKEACTION**

- Bra grafikk og lyd, opplegget godt tilpasset formatet
- Tidvis dårlig kontroll



**SNIKE, SNIKE** En av hovedgrunnene til at Metal Gear Solid-serien er så omdiskutert er det meget tilstedeværende snikeelementet. Enten elsker man det, ellers går man fort lei. Solid Snake er helt klart en mann for skyggene, så alle hardcore-actionfans bør tenke seg om to ganger...



„ΒΙΣΥΣΕΥ ΟΥΤΕΛ ΣΙΔΕΣΤΥΝΗΣ. ΡΕΣΠΟΥΡΗΣΤ ΓΑΜΜΕΛΟΔΑΓΣ ΑΣΤΙΟΝ!“

**KUN 299,-**  
NOM



**Ι ΒΟΥΤΙΚΗΣ ΠΑ!**

**WWW.REDSTARGAMES.COM**



**PlayStation 2**



SPIDER-MAN



**1 PRÆMIE!** Vinn en to meter høy Spider-Man-statue med plass til mer enn 200 DVD-filmer!

**2.-5. PRÆMIE!** Spider-Man 3 til Playstation 3

**5.-10. PRÆMIE!** Spider-Man 3 t-skjorte

# STOR KONKURRANSE

# SPIDER-MAN 3

Vil du vinne en to meter høy Spider-Man-statue, Spider-Man 3-spillet, billetter til filmen og en masse annet Spider-Man-greier? Her er den riktige konkurransen for deg! Besøk [www.Gamereactor.no](http://www.Gamereactor.no) for mer informasjon



### Sett kryss ved riktig svar



#### Hvilken regissør har laget Spider-Man 3?

- Sam Raimi    Peter Jackson    George Lucas

#### Hva heter Spider-Mans alter ego?

- Clark Kent    Peter Parker    Bruce Wayne

#### Hvem av disse er ikke en av Spider-Mans fiender?

- Green Goblin    Venom    The Joker

### Begrunnelse:

Skriv med max 15 ord hvorfor det er du som skal vinne en to meter høy Spider-Man figur

.....

.....

.....

.....

.....

### Ditt navn & adresse

Du kan også delta på Gamereactor.no. Så slipper du også å klippe magasinet i stykker. Smart!

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer & by: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....

Klipp ut kupongen og send den til oss. Husk å merke konvolutten med "SPIDER". Hvis du ikke vil klippe magasinet i stykker kan du skrive svarene til oss på [info@gamereactor.no](mailto:info@gamereactor.no) eller et brev til: Gamereactor, Grønvdal Alle 5d, 0663 OSLO.

# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY™



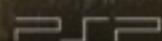
UNLOCK THE PAST.  
UNLEASH THE UNKNOWN.

Coming Soon

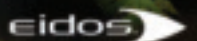


www.pegi.info

PlayStation 2



Games for Windows



Lara Croft Tomb Raider Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a subsidiary of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Games Studio logo and the Games for Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



MÅNEDENS FOKUS

## APESTREKER

Arctic Monkeys er tilbake i manesjen med nye triks i ermet

### Arctic Monkeys FAVOURITE WORST NIGHTMARE

Sjanger **ROCK**  
Tekst DAVID SHOULY

Norge har sjimpansen Julius, mens Storbritannia har rockebandet Arctic Monkeys. Aldrende apekatt med en forkjærlighet for bananer og Kaptein Sabeltann versus erkebriter med korte gitarstropper, playmosveis og stramme jeans. De kalde fakta levner liten tvil om hvem som er den hotteste eksportartikkelen i øyeblikket. Bandet som var blant de første til å kaste seg på myspace-bølgen flyter fortsatt på hypen uten store problemer.

Siden utgivelsen av albumet 'Whatever People Say I Am, That's What I'm Not' har vi ventet på bandets neste trekk, og det viser seg at de har flere ess i ermet. Naturlig nok er forventningene høye ettersom vi har den supre skiva friskt i minnet.

Heldigvis innfris våre ønsker med en gang. Arctic Monkeys sparer nemlig ikke på kruttet, førstesinglen 'Brainstorm' er også det første sporet på albumet. Låten signaliser hvor lista ligger på Favourite Worst Nightmare – svært høyt.

Albumet kan omtales som klassisk Arctic Monkeys, men i en ny innpakning. Her er det tette gitarriff og raske trommevirvler på så å si samtlige låter, men det er ikke noe galt i å være ensporet. I hvert fall ikke når sporet leder den veien det gjør. Tempoet til bandet har også økt i takt med det dynamiske lydbildet. Gutta er litt røffere i kantene og de besitter fortsatt den tøffe holdningen de ble kjent for. Det gjør utgangspunktet for 'Favourite Worst Nightmare' veldig bra.

Det er kun den lavmelte balladen 'Only Ones Who Know' som bryter ut av rekken med raske rockelåter. Varigheten til de individuelle

sangene er fortsatt minimale, men det skjuler likevel ikke kvaliteten på dette albumet. Tekstmessig er det fortsatt hjembyen Sheffield og karakterer fra området rundt som er den store inspirasjonskilden. Til tross for å kun være en gjeng tidlig i 20-årene hviler det noe universelt og tiltrekkende over dem. De er tydelig påvirket av arbeiderklassesamfunnet, men har ingen problemer med å fenge de klassene du måtte tenke på. Det eneste skåret i gleden på 'Favourite Worst Nightmare' er fraværet av den virkelige store hiten. For det er ingen ny 'I Bet You Look Good On The Dancefloor' blant Arctic Monkeys nye repertoar. Likevel er det nok av gode låter å ta av, problemet er jo løst hvis de legger til nevnte låt når de gjester Norge neste gang.

Arctic Monkeys nye album kan fort bli en favoritt i vårsola. **8/10**



### Paul Wall GET MONEY - STAY TRUE

Sjanger **HIP HOP**  
Tekst DAVID SHOULY

Rapperen Paul Wall aka The People's Champ fra Houston, Texas er på banen med sitt andre album. Stilen og beatsene er fortsatt layback og temaet er selvfølgelig penger, damer og biler. Folkets mann er sjarmerende forutsigbar. Paul Wall eier heldigvis selvinnsikt og ironi, noe som i seg selv er sjelden vare i bransjen. Dermed blir de til tider overfladiske tekstene avvæpnet med humoristiske punchlines, som for eksempel "I'm fresher than a fruit bowl" og "Got a mouth full of diamonds/ You can hardly hear me speak". Sistnevnte oneliner er en referanse til Wall sin andre lidenskap - han er mannen som leverer grills (bling bling-regulering) til resten av hiphop-industrien. En lukrativ ekstrajobb og et tema som stadig dukker opp i versene hans. 'Get Money - Stay True' funker bra i bilen og med høy bassfaktor, men Paul Wall er best i små doser. Produksjonen på plata virker litt tilgjort og ufullstendig, et par snarveier og hvilskjær resulterer i en medioker andreskive fra The People's Champ. **5/10**



### Timbaland SHOCK VALUE

Sjanger **HIP HOP**  
Tekst DAVID SHOULY

Produsenten Timbaland beveger seg bort fra miksebordet og ut på scenen, men forandring fryder nødvendigvis ikke i dette forholdet. Forventningene sto formelig i taket med tanke på at Timothy «Timbaland» Mosley er en av de viktigste aktorene innen musikkproduksjon, og har vært det de siste ti årene. Mannen som først og fremst har figurert i bookletene til hip hop- og rap-artister har nå også tatt steget inn i popindustrien. Timbaland nærmer seg tittelen 'produsent-mogul', men noen strålende soloartist er han definitivt ikke. Det er nemlig gjestearistene som skinner sterkest og stjeler showet. Det er kanskje ikke så rart når du ser hvilket stjernelag han har vervet til 'Shock Value'. På albumets 18 spor finner vi over 20 gjesteartister, blant annet The Hives, Justin Timberlake, Fall Out Boy, One Republic og 50 Cent. Timbaland lager fortsatt fete beats og hooks, men det er vanskelig å si at han står på egne ben. Shock Value er som en sykkel med støttehjul, du er på vei mot målet, men imponerer ingen. **5/10**



### Nine Inch Nails YEAR ZERO

Sjanger **ROCK**  
Tekst DAVID SHOULY

Nine Inch Nails store fanbase var ikke helt sikre på hvordan skulle ta imot Trent Reznors og co sitt forrige album. Det var noe stille og usikkert over albumet, to adjektiver som helst skal holdes langt unna NIN-prosjekter. Med 'Year Zero' vender gutta tilbake til røttene, vi snakker mørk og hard industrirock med en touch av metall. Hele albumet følger et dommedagsstema, de store linjene kan beskrives slik: En religiøs sekt har festet grepet om USA og det er tilsynelatende enden på alt lys og glede. Fremtiden hviler i hendene på Reznor og resten av bandet. Nine Inch Nails besitter med andre ord en supermann-rolle, men jeg frykter at det kun er den trofaste fansen som vil bli frelst av 'Year Zero'. Det er med andre ord få hjerte-smerte rim, men masser av undergangs analogier. Et slikt tema kunne fort blitt for ambisiøst og for spekulativt, og det gjør det også til tider. På den andre siden gjør Trent Reznors tekster og den rå produksjonen plata mystisk og spennende. Year Zero avgjør i hvert fall at NIN fungerer best når lydbildet er rått og hardt. **6/10**



### Bright Eyes CASSADAGA

Sjanger **ROCK**  
Tekst DAVID SHOULY

Bright Eyes styres fortsatt av vokalist og låtskriver Conor Oberst, og denne gangen har han og bandet funnet seg selv igjen. Frontmannen som ved tidligere anledninger har krysset linjen mellom ambisjos og stormannsgal har heller ikke denne gangen begrenset seg. Tekstene og produksjonen funker utrolig godt, men det hviler noe arrogant og egoistisk over hele produktet. Bright Eyes er fortsatt "all over the place" musikalsk sett. Litt rock, en dose indie, dette igjen blandet med folk og country. Dette sammensuriet gir dem i det minste et særpreg og en forfriskende sound. På 'Cassadaga' opererer de innenfor en alternativ country sjanger og det er et vellykket trekk. Albumet har for øvrig et av de tåpeligste åpningssporene jeg har hørt, en orkestral hymne uten mål og mening er heldigvis ikke så illevarslende som en kunne tro. Formkurven er stigende etter den posse innledningen. Med låter som 'I Must Belong Somewhere', 'Make A Plan To Love Me' og ikke minst 'Four Winds' får du en skikkelig fin låvefest. **7/10**

# SPILL COUNTER- STRIKE

## HOS GAMEREACTION

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!

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

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

**GAMEREACTION #03**  
Dust 2  
cs3.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #04**  
Aztec  
cs4.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #05**  
Custom maps  
cs5.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #06**  
Aim maps  
cs6.gamereactor.no  
Hostport: 27015



MÅNEDENS FOKUS

# GANGSTERMORO

Martin Scorsese inviterer til filmfest av det tøffe slaget

## The Departed

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLY**

Det hender at du ser noen filmer som virkelig vekker den gode filmfølelsen. The Departed er et kremeksempelet på akkurat det, i hvert fall hvis du elsker karakterer og actionfinesser. Her blir vi nemlig servert kynisk action signert Jack Nicholson, frekke replikker fra Mark Walberg, godt skuespill av Matt Damon, og det hele sydd sammen av den aldrene stjerneregissoren Martin Scorsese. The Departed føyer seg inn i rekken av gode produksjoner på hans merittliste, der finner vi blant annet 'Taxi Driver', 'Gangs of New York' og 'Goodfellas'.

Historien i The Departed sirkler rundt Billy (Leonardo Di Caprio) og Colin (Damon), de

to er nydannende politimenn, men de figurerer likevel på hver sin side av lovens lange arm. Uvitende om hverandre skal de infiltrere fiendes innerste rekker. Når informasjonen om illojalitet sprer seg i rekkene starter det en rottejakt på de uvedkommende. Det store spørsmålet blir dermed, hvilken rotte lur seg unna fella?

The Departed varer nesten en time mer enn gjennomsnittsfilmene, men likevel tørster jeg etter mer gangstermoro når rulleteksten angriper skjermen. For her kommer hendelsene på løpende bånd, grov vold, romantikk og raske vendinger. Filmen er helstøpt i et fundament som hviler på et sterkt manus og gode skuespillere. Sistnevnte er ingen selvfølge, men Scorsese har virkelig klart å mane frem

det beste i sitt stjernegalleri. Det store høydepunktet på denne fronten er Jack Nicholson i rollen som irsk mafiaboss. Han henter frem en karaktertolkning med nykker og trekk som kan sammenliknes med den slitne hotellbeboeren i The Shining, men i The Departed er han først og fremst avstumpet. De få øyeblikkene han viser en viss form for empati blir revet bort av brutale hendelser. Skremmende, men strålende.

Heldigvis er The Departed en flerdimensjonal film – det er ikke bare knyttnever og høy sigarføring inne i bildet. Et romantisk trekantdrama bidrar til å gi hovedpersonene mer dybde og en underliggende humoristisk tone letter litt på trykket. Det høye tempoet gjør også sitt til at det aldri blir kjedelig. The Departed er et av vårens høydepunkter på filmfronten. **9/10**



## Jackass Number Two

Sjanger **HOMEDIE**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLY**

'Hi, my name is Johnny Knoxville'. Yes, da var vi i gang igjen. Kapittel to overskrider våre forventninger, og Jackass-gjengen beveger seg enda lengre unna sosial aksept. Johnny Knoxville, Bam Margera, Steve-O, Wee-Man og resten av kompaniet gjør sitt for å få deg til å skjennes, brytes og ikke minst le så tårene triller. Fornedring, selvsykdom og obskøn humor funker nok en gang, og hvilke stunts gutta trekker opp av hatten. Jeg nevner i fleng; blodigle på øyeplet, cocktail med hestesperma, prompehjelm og ikke minst et grotesk, men hysterisk morsomt dukketeater som involverer edle deler og en sulten slange. Høres det forferdelig ut? Selvfølgelig, men nysgjerrigheten blir pirret og sansene forholdsvis tilfredstilt. Konseptet lever fortsatt i beste velgående i og med at ensemblet er kreative og ikke minst droye.

Usikker på hvorvidt selvpining og underlivshumor er din greie? Jeg sier i hvert fall ja takk til nok en dose kvalmende underholdning. Se selv og le av eselrompene i Jackass. **7/10**



## All The King's Men

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLY**

All The King's Men er basert på den politiske romanen Robert Penn Warren fikk Pulitzerprisen for i 1946. Det er ikke første gang den imponerende historien filmatiseres og nødvendigvis ikke den siste heller. All The King's Men sentrerer rundt den oppadkomende politikeren Willie Stark spilt av Sean Penn, inspirasjonskilden til rollen er livet til politikeren Huey Long som hadde sin storhetstid på 1930-tallet. Sammen med den gravende og idealistiske journalisten Jack Burdon (Jude Law) forsøker de å forstå seg på det politiske spilllets ulike elementer. Det viser seg fort at for å nå toppen må målsetninger og skrupler legges til siden.

Foruten Penn og Law dukker Kate Winslet, James Gandolfini og Anthony Hopkins opp i sentrale roller. Potensialet er absolutt til stede, men filmen lider av en kinkig fortellerteknikk og redigering. Partiene der du blir fanget av karakterene og storyen er kortere enn de intetsigende og langdrygende mellompartiene, dermed blir helhetsinntrykket kraftig svekket. **5/10**



## Babel

Sjanger **DRAMA**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLY**

Babel er den tredje filmen til samarbeidspartnerne Alejandro Gonzalez Inarritu og Guillermo Arriaga. Likheterne til deres tidligere filmer 'Amores Perros' og '21 Grams' gjør seg gjeldene i filmenes oppbygning. Selve fundamentet i det som kan karakteriseres som en uavhengig trilogi er den overhengende storyen med flere mindre historier og plott. I Babel er det fire ulike handlinger som veves sammen gjennom en rekke hendelser som finner sted på helt forskjellige steder av verden. Filmens startskudd går bokstavelig talt av idet to marokkanske gutter får en rifle til å skyte sjakaler med, men en ulykke får katastrofale følger. Tematikken i Babel kretser rundt tilfeldigheter og kommunikasjons-sviikt, det kan spekuleres i hvorvidt tittelen spiller på den bibelske myten om opprinnelsen til problemet med kommunikasjonsvansker. I Babel kryssklippes det hurtig mellom historier og kontinenter på en måte som i startfasen virker litt anstrengt. Desto mer imponerende er det strålende resultatet. **8/10**



## Weeds Sesong 1

Sjanger **DRAMA**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLY**

Hvordan beholde det tilsynelatende flotte livet i en amerikansk forstad når familiens overhode og forsørger dør i en tragisk ulykke? Vel, det finnes ikke noe universelt svar, men husfruen Nancy "Panthys" Botwin velger kriminalitetens vei. Nærmere bestemmer seg hun lykkelig som marihuana-langer i det lokale området. Et valg som fører til en emosjonell reise utenom det vanlige. Weeds balanserer mellom tre sjangere; drama, komedie og satire. Den første sesongen varer i 5 timer, og senningen opprettholdes ettersom vi introduseres for nye karakterer og Nancy ekspanderer sin butikkvirksomhet. Plottet fungerer overraskende bra, og det er vanskelig å ikke la seg sjarmere av manus og karakterene. Til tross for den komiske fremtoningen dekker også Weeds alvorlige områder rundt dop og familiære forhold. I USA har serien fått en god del motstandere som følge av sin ærlighet, men det er ingen grunn til bekymring. Weeds er harmlos underholdning med deilig satirisk sting. **7/10**