

GRATIS
MAGASIN
Juni/Juli 2007
Nummer 51

Game rektor

ste spill

www.no

STOR ANMELDELSE

THE DARKNESS





Endelig sommer!

Slapp spillssommer, mer tid utendørs!



Sommeren er aldri tiden for raset av spennende spillutgivelser, men noen gullkorn kommer uansett til å lanseres i løpet av de neste månedene. Selv om vi tar en måneds pause med magasinet, betyr ikke det at vi tar helt ferie, og nettsiden kommer til å oppdateres gjennom hele sommeren.

I år er også E3 i Los Angeles veldig annerledes enn det har vært i alle de årene jeg har vært så heldig å kunne delta. I år kommer E3 midt i juli, og det

er en vesentlig mindre utgave enn det har vært tidligere. Det betyr ikke at det som blir vist frem kommer til å være mindre eksklusivt, heller tvært i mot. Nå slipper man i hvert fall 20.000 amerikanske butikkansatte fra Walmart som bare er ute etter å samle promoer og t-skjorter. Vi drar ganske mannsterke fra Gamereactor, hele 4 stykker fordelt på de tre landene, og vi blir omtrent samme team som vi var på GDC i San Fransisco. Vi gleder oss allerede, og etter så mange turer til Los Angeles, så blir man faktisk glad i den skrudde byen på en eller annen måte.

I magasinet du nå holder i hånden er det mye spennende lesestoff. Vi har samtlige i redaksjonen kost oss masse med Asmus dyptpløyende blikk på en av tidenes mest populære spillserier, Metal Gear. Hva han ikke vet om Snake og det tidvis forvirrende spionlivet, er rett og slett ikke verdt å vite. Nå har han fått boltre seg over syv sider og resultatet er moro, engasjerende og lærerikt. Bare hold grundig tett overfor han om du er en av dem som synes Metal Gear Solid er i overkant pompøst og kanskje litt kjedelig i lengden. Da blir det bråk. Jeg har lært av mitt forsøk fra vi var i Seattle og så på Halo 3-sammen.

Det er mange som har vært på reisefot den siste måneden, og Joachim tok turen til Sony i London for å sjekke ut ytterst lovende Heavenly Sword til Playstation 3. Hans møte med den fyrrige rødtoppen har satt spor. Vi har også fått muligheten til å besøke Digital Illusions i Stockholm, for å snikspille litt Battlefield: Bad Company. Det er en rekke Battlefield-fans i redaksjonen så det var høylytte diskusjoner om hvem som skulle bli den heldige.

Vi tar som sagt en liten pause med magasinet i juli, men kommer sterkt tilbake i august, da med all info du kan drømme om fra E3. Følg imidlertid med på nettsiden i løpet av ukene etter messen, for vi kommer til å legge opp en rekke GRTV-saker fra våre eskapader over dammen. I mellomtiden skal vi spise is på stranden, spille fotball og kanskje ta et slag Pro Evolution Soccer hvis anledningen byr seg. Dette blir tidenes beste sommer.

God sommer til alle!

FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPELL:

Syndicate Old school strategiaction FTW.

SER MEST FREM:

Mass Effect Jeg blir aldri lei av å mase om dette spillet, og jeg må innrømme at nå er jeg lei av å vente. Det er på grensen til dårlig gjort å holde på pinebenken på denne måten.

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 Cronstioe

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 spilleskene som selges i Europa.

3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



01 JOACHIM GRESSLIEN

Joachim er Gamereactors finansalibi, og hver gang vi lurer på noe som har med spillbransjen å gjøre, er han riktig mann for jobben. Tall og grafer er nesten like moro som Pro Evolution Soccer i hans bok, noe som både

skremmer og fascinerer oss andre. Joachim er også Kristians erkefiende i fotballspill, noe som gjentatte ganger har ført til en i overkant opphetet stemning når redaksjonen har spilltreff. Det går imidlertid alltid bra.

FAVORITTSPELL:

Gears of War - Lekkert og vandedannende.



02 HALVOR THENGs

Halvor er vår mann i Bergen, og hans oppgave er å oversette flesteparten av de tekstene vi låner av våre svenske og danske kollegaer. Halvor står oppført som oversetter og korrekturleser, men har i den siste tiden

også vist seg om knakende god anmelder. Han trækker inn på Carl Thomas Nintendo-domene med stor sikkerhet, noe som morer redaksjonen, men som gjør at Carl Thomas ikke får skrive alle Wii-omtalen lenger. Egentlig på tide..

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 nok en gang har vært opptatt av helt andre ting enn jobbing med magasinet. Frode må nok finne seg i å spandere en helaften på fjong

restaurant på sin gode venn og kollega. Ellers fortsetter Carl Thomas sitt herlige kollektivliv, og dette blir nok en parksommer av uante dimensjoner. Hvis han bare klarer å legge bort Tony Hawk-spillene.

FAVORITTSPELL:

Grim Fandango - Tidenes adventurespill. Fantastiske karakterer.



LA OSS HØRE DIN MENING I VÅR POSTKASSE

SKRIV & VINN FORZA MOTORSPORT 2

Forza Motorsport 2 ikke bare det beste bilspillet til Xbox 360, men et av de beste bilspillene vi har spilt! Skriv det du har på hjertet til oss, og vær med i konkurransen om spillet!



Topp 50-liste whining 1

Først å fremst vil jeg si at jeg liker bladet deres. Grunnen til at jeg sier det er vel at i dette leserbrevet skal jeg være litt... ja, dere får se. Fikk akkurat bladet deres. Jeg hadde gledet meg til dette bladet med en topp 50-liste og greier, men da jeg begynte å lese topp 50 ble helt nummen! Helt seriøst! Ok, jeg liker Half-life 2, har kommet igjennom det flere ganger, men 1. plass?! Først og frems, Half-life 2 har ikke musikk, NPCer er for smarte/dumme, jeg kan nevne i fleng. Og en ting til. Hvorfor er Oblivion så langt nede? Greit nok, det er ikke det beste spillet i verden, men 23. plass er vel litt drøyt. Dessuten kunne kanskje et av Doom-spillene fått en liten plass? Jeg kan forsikre dere at dette ikke er av bare egen interesse jeg sier dette, men lista deres kunne vært litt mer gjennomtenkt. Jeg ser mange feil. Dere nevnte også noe om en dipomatisk avstemning i et av leserbrevene. Vel, seriøst, neste gang burde dere ha en internett-avstemning eller noe.

_KRISTOFFER_S

Topp 50-liste whining 2

Heisann! Takk for kult blad. Oppdaga det først i år, men ble øyeblikkelig fast leser, i den grad det ikke er en selvmotsigelse!

Da jeg så det var en artikkel med tidenes 50 beste spill ble jeg kjempeglad. Gledet meg til å

se igjen og mimre over mange av fortidens perler. Men når jeg leste lista ble jeg skuffa. Ikke bare over at jeg er blitt så gamle og spill så lite de siste årene at jeg ikke har fått med meg store deler av spillene. Men mest over jeg skal liste opp noen spill, så får dere anledning til å gjette hvor jeg vil:

Speedball II, Dungeon Master spillene, UFO Enemy Unknown, Heroes Quest (Quest for glory) og de andre quest-spillene fra SIERRA, Lotus Esprit Turbo Challenge II, Eye of the beholder spillene, Kick off 2, Lemmings, Secret of Monkey Island serien, Populous I og II, Bard's tale, Battle Squadron, Alien Breed, Xenon II, Desert Strike, Skidmarks, It came from the desert, Elite og ikke sist men ikke minst Moonstone ...

Jeg regner med dere har innsett deres brøde nå! Kanskje dere ikke er gamle nok til å ha fått med dere spillenes barndom, hva vet jeg. Men det skulle jo være en liste over _tidenes_ beste spill. Og da fortjener dere flak for å ikke ha med noen Amiga-spill. Det blir som å lage en liste over tidenes beste musikere, og ikke ha med en eneste jazz-musiker. Eller tidenes beste filmer, uten å ha med en eneste svart/hvitt-film. Eneste spor av Amiga i lista deres er Syndicate, som også kom til PC. Det holder ikke!

Bortsett fra denne historieløsheten så må jeg få si at dere er dyktige karer som lager ei

FORUMSNAKK



FAVORITT-HELTINNER I SPILL?

Jeg syns Samus Uran fra metroid prime er best.
_JWARMEISTER

Samus Aran er kanskje kulest, men Lara er jo ganske fin da. Er vel egentlig ikke så mange å velge mellom...?
_EVIL TEDDY BEAR

Alyx Vance fra Half-life 2. Hun er bare den beste
_BORRE

Kameo er ganske kul da, ellers så har vi Joanna Dark fra det første Perfect Dark spillet.
_THE HERETIC

Jade fra Beyond Good and Evil.
_GUSJ

Lula fra Lula 3d såklart!!
_LOVE-PLAYSTATION

Samus fwi! Selv om Tanya fra Red Alert 2 var uberkul da.
_LUXE

Jill i RE er min favoritt
_TRADETOWN

April Ryan fra Den Lengste Reisen er jo rå, i tillegg til at hun er "norskutviklet", haha!
_THREEWOOD

Otacon fra MGS.
_KNEIPEN

Elaine Marley. uten henne hadde Guybrush fremdeles hengt i tauet i MI 2
_ZOMBIE-TIMMY

Nikki fra Pandemonium (da sælig toeren). Hun har alltid vært min favoritt.
_SPELBIIDE

Tifa fra FFVII, Alma fra F.E.A.R. (lol) og Meryl fra MGS er favorittene her.
_D-DEVIL

Samus Aran. Hun var den første heltinde der var andet end pynt. En handlekraftig dame der er med i nogle af tidens største spil (Super Metroid)
_FRANS

Samus er råest Lara er finest. :D
_SPILLPWNERN

Luger og Alyx Vance.
_DARTH SITH

April Ryan! Den originale, og ikke sånn uber matrix preg over henne :D Og som sagt før, norsk utviklet!
_MATHIAS1114

Tror at Nova fra Starcraft Ghost (Som desverre ble nedlagt) kunne bli veldig rå.
_M

skikkelig lesbar blekke.
_SPEEDBALL

Age Of Conan-norsk?

Jeg har i lang tid stilt meg spørsmålet: er virkelig Age of Conan norsk? Når jeg ser traileren med det nydelige og åpne landskapet, tenker jeg hvordan i huleste kan dette være norsk? Jeg mener at dette ser ut som nærmest reolusjonerende ut innenfor online spill. Det får WoW og LOTRO til å se ut som noen grafikk-ulykker.

_DELIVIO

Age of Conan er definitivt norsk. Funcom holder til på Skøyen, ca. 110 steinkast fra Gamereactors Oslo-kontor.

Hvor langt?

Hvor langt er 110 steinkast?
_JOHS-L

Kommer jo an på steinen da, dust.

Topp 50-liste whining 3

Før jeg begynner klagingen min skal jeg bare si ett par ting: Jeg vil bare si det at jeg personlig er uenig i flere av plasseringene på topp 50 lista i siste nr. av GR, men de fleste klarer jeg likevel å forstå at har fått den plasseringen de har, for eks. er jeg meget uenig i at Zelda fortjener 2. plass siden jeg personlig ikke liker spillet så veldig godt, men veldig mange andre gjør det og spillet er jo ikke dårlig.

Nå som det er unnavgjort skal jeg komme til poenget og det er at jeg er virkelig sterkt imot at Halo skulle få plassering over FFVII, og dette er ikke bare bassert på salgstall (som det foresten vinner på også), men hvor mange tror dere spiller Halo om 10 år og fortsatt synes spillet er virkelig bra? Ikke bare for å mimre. FFVII vet jeg at både jeg og mange andre fortsatt spiller fordi det faktisk er ett utrolig bra spill som utenom grafikken kan måle seg med de fleste nye spill og det skulle ike forundre meg om folk fortsatt spiller det selv etter 10 nye år. Man kan vel kanskje klage på lyden også, den er jo i .mid format, men fortsatt av høyeste kvalitet!

Genrelt kan ikke ett FPS holde seg bra så lenge og veldig mange FPS er utrolig bra når de kommer, men derimot HL og HL2 kan jeg si meg enig i siden disse ikke er som alle andre FPS (er jo fortsatt folk sm spiller HL1 fordi det er gøy). Men Halo er ikke revolusjonerende på noen som helst måte slik som HL spillene. Uansett hvor godt folk liker det nå kommer det til å dø ut innen ti år siden FPS alltid kommer med noe bedre, det er bare slik det er. Eneste grunnen til at folk ikke vil fortsette å spille FFVII om 10 nye år som jeg kan se er at det kommer en remake med bedre grafikk, MP3 lyd og dubbet av stemmskuespillere. Bortsett fra denne lille glippen kan jeg i det minste akseptere lista selv om jeg kanskje ikke er 100% enig.
_VERBATIM

MÅNEDENS BREV

Stakkars spillutviklere

Først en liten avklaring: Når jeg bruker "dere" lenger ned i brevet, sikter jeg ikke til dere i Gamereactor. Vil bare avklare det så jeg ikke får noe besøk av store menn i dresser på døren. Dere i GR har norges desidert beste nettside og blad for spill.

Dette med hype er snedig. Vi gamere er eksperter på det. Å ha enorme forventninger til en oppfølger til et bra spill, eller bare stille høye krav til spill som ser skikkelige bra ut, eller har noe som ikke andre spill har. Utviklerne bak spill som blir hypet har et

helvete foran seg. Det å produsere et spill som både innfrir forventningene til mange millioner med gamere, og gir det lille ekstra er nærmest umulig. Vi gamere odelegger mye for oss selv når vi hyper spill opp i skyene. Dette gir oss skuffelse på skuffelse, i stedet for positive overraskelser. Ikke alt for mange spill innfrir. Gears of War innfridde for veldig mange, men ble også slaktet på mange fora jeg har besøkt. Folk begynner allerede nå å sende Halo 3 i en alt for tidlig begravelse. Det er ikke kommet ut enda. Jeg, for min del, kommer til å ha umåtelig moro med Halo 3.

Kjære alle spillutviklere på vår blå, men stadig gråere planet - takk. Takk for mange enormt gode spillopplevelser, de er gode lyspunkter i hverdagen.

Nå til dere j**vler. Dere som slakter spill bare fordi de ikke innfridde umulige forventninger. Ikke ha så store forhåpninger, da blir dere ikke like hyppig skuffet. Hvis en spilltrilogi kommer ut med to ypperlige spill først, så et tredje spill som ikke når like langt opp (snakker ikke om Halo) så husker dere det siste spillet som skuffet dere, og dermed fordømmer dere hele serien. Dette odelegger mange gode stunder med håndkontrolleren i hendene.

_KING OF FOOLS

BEST!

VINNEREN AV FORZA 2

XBOX 360



HYPE King of Fools bekymrer seg for hype'en, og er redd for at altfor mange spillopplevelser har lidd en urettferdig skjebne på grunn av usaklig høye forventninger.

A TASTE OF LIFE

AS IT SHOULD BE



REAL TASTE **ZERO** SUGAR

Coca-Cola
zero

COKEZERO.NO

ENTEN

NYTT

MED FOKUS PÅ KOMMENDE STORSPILL For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no

MAMMA, HJELP!

Protoss har en ny enhet, Mothership, som savner sidestykke hos de andre rasene. Den har tre varvittig effektive angrep, men må hente seg inn igjen mellom hvert, og er da svært sårbar.



STARCRAFT 2

Gamereactors pakket kofferten og dro til Seoul der Blizzard avslørte Starcraft 2 foran 50.000 koreanske fans...

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver BLIZZARD Utgis IKKE ANNONSERT



INGEN KONSOLLVERSJON Selv om både Playstation 3 og Xbox 360 har onlinesystem og tilgang til tastatur og mus via USB, planlegger ikke Blizzard noen konsollversjon av Starcraft 2.



Helt til nå nettopp har Blizzard holdt kortene tett til brystet. Selskapets president, Mike Morhaime, presenterer endelig en videosnutt utført i sedvanlig ekstravagant Blizzard-stil. En bastant kar med lenker om føttene ledes inn i et rom fyllt med avanserte duppedingser. Snart står han inkapslet i den tunge angrepsutrustningen som kjennetegner en Terran Marine. Forsatt er det ikke helt klart. Jeg holder pusten. Det kan være et "World of Starcraft" eller kanskje en Gears of War-klone, type "Starcraft: Marine". Om Blizzard har blitt riv ruskende gale altså...

Logoen tones frem. Starcraft, står det. Det er fortsatt mulighet for at det kan dukke opp en "World of" over, men istedet dukker det romerske tallet for to opp. Og publikum, som er i et fullsatt sportstadium, jubler ekstatisk. I grunnen ligner Starcraft II på sin forgjenger, noe som kanskje ikke

er så uventet. Med ni og en halv millioner solgte eksemplarer og en tilhengerskare som fortsatt spiller

"Starcraft II har vært under utvikling helt siden Warcraft III: The Frozen Throne ble ferdig i 2003"

like fanatisk som de gjorde for ni år siden, så er det ikke anledning til helrenovering av spillets konsept. Det handler fortsatt om et raskt og intensivt real-time-strategispill der ressurs håndtering, planlegging og hvor evnen til å ta i bruk de rette styrkene og taktikkene avgjør utfallet.

Starcraft II har vært under utvikling helt siden Warcraft III: The Frozen Throne ble ferdigstilt i 2003.



LYNRASHT! For at vi skulle skulle rekke gjennom hele spill-demonstrasjonen var tempoet litt i overkant høyt, men hastigheten er selvsagt justerbar i det ferdige spillet.

Det var med andre ord et ganske så strukturelt ferdig spill vi fikk se. Fortsatt er det tre spillbare raser, og det kommer ikke til å endre på seg. Rasene det er snakk om er menneskene, Terran, de religiøse og teknisk avanserte Protoss og de svermende og insektlignende Zerg. Blizzards designfilosofi er klar. God tilgjengelighet, spillbarhet, balanse og taktikkmessig dybde er betydelig viktigere enn spektakulære effekter og imponerende kameravinkler. Selv om selve spillmotoren er klar og Starcraft II befinner seg i fullt spillbart alfastadium, ligger den største bolken med arbeid foran dem. Å lage et bra en-spiller spill er ikke noe problem, men å gjøre det balansert når flere spillere er involvert - det er ingen enkel sak. Til hjelp har Blizzard tatt noen av de mest fremragende Starcraft-spillerne som med sin ekspertise kan se til at spillet holder på alle vanskelighetsgrader.

Et ledd i dette er naturligvis teknikken som er

avansert uten at den krever en supermaskin. Resultatet er et rent og fint spill som er detaljert uten å bli rotete, stilmessig en logisk fortsettelse på Starcraft. Men det betyr ikke at spillmotoren ikke imponerer. Når hundretalls Zerg'er marsjerer inn i en skvadron Protoss er det hele ganske lekkert.

Når ser vi Starcraft II i butikken da? Enstemmig svarer Blizzard-kameratene: "Når det er klart!" Akkurat nå arbeider 40 personer med spillet, men ingen midler skys for å komme frem til målet. "Vi har ikke noe budsjett. Det får koste så mye som det trenger for å bli perfekt." Men det er i det minste sikkert at spillet vil fungere godt med både Windows XP og Vista. Men Blizzard - som alltid har vært store Mac-tilhengere - kan fortsatt ikke gi noe entydig svar om det kommer til å være tilgjengelig for Apple-brukere. Å støtte Games for Windows

"Spillbarhet, balanse og taktikkmessig dybde er betydelig viktigere enn spektakulære effekter"

Live er dog helt utenkbart ettersom Blizzard vil ha full kontroll over hele systemet.

Starcraft ser utrolig lekkert ut. Etter demonstrasjonen som dreiet seg i all hovedsak om Protoss, så klarer jeg nærmest ikke tenke på annet enn deres fantastiske enheter. Jeg kommer til å satse steinhardt på Zealots som nå har et flott rushangrep for å komme inn i nærkamp, og de nye Phoenix som kaster fra seg svermer av laserstråler som tatt ut i fra et japansk skytespill. Stol på oss når vi sier at Blizzard ikke får slippe så mye som en fjert uten at vi rapporterer det.

Mikael Sundberg

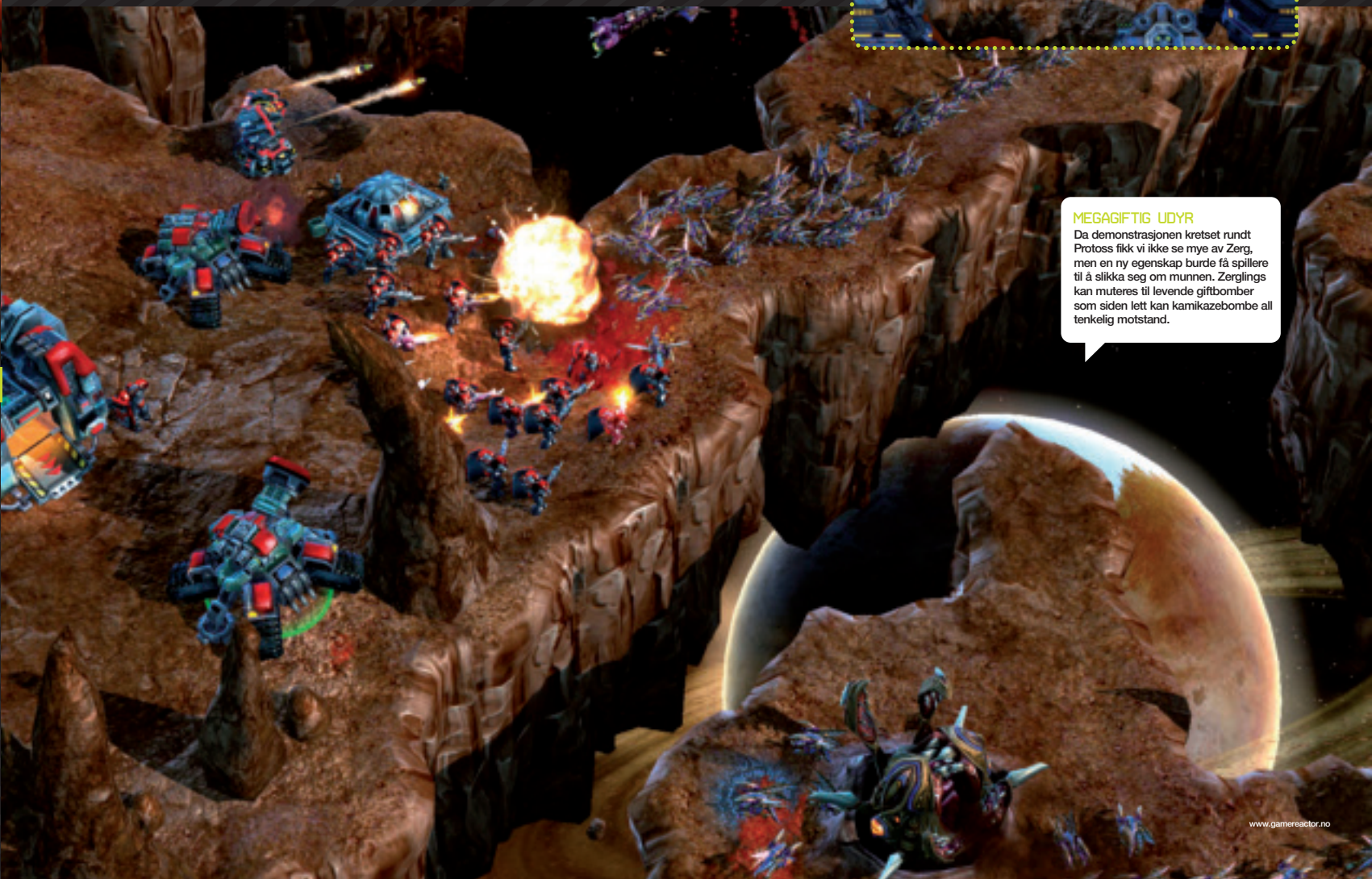


IKKE MMO? Etter å ha tjent milliarder på World of Warcraft hadde det selvsagt vært enkelt å bare lage et onlinespill til, og la seg tilbake, og bare se pengene rulle inn. Men Blizzard vil absolutt ikke stemples som en MMO-utvikler helt enda. Minst enda et spill er under utvikling, og det kan ikke være noe annet enn Diablo III. Fremtiden ser lys ut.



MEGAGIFTIG UDYR

Da demonstrasjonen kretset rundt Protoss fikk vi ikke se mye av Zerg, men en ny egenskap burde få spillere til å slikke seg om munnen. Zerglings kan muteres til levende giftbomber som siden lett kan kamikazebombe all tenkelig motstand.



WMM



ANNONSERT

Dark Messiah til Xbox 360

Ubisoft konverterer akkurat nå actionspillet Dark Messiah of Might & Magic til Xbox 360 og i denne versjonen vil vi finne en oppdatert multiplayerdel og en haug andre nye innslag. Ventes lansert i slutten av sommeren.



World in Conflict til Xbox 360

Massive jobber på en Xbox 360-versjon av World in Conflict. Strategispill til konsoll er en tydelig trend akkurat, siden Kampen om Midgard 2 visste oss at det faktisk kan fungere. Xbox 360-versjonen kommer til å bli lansert i løpet av vinteren, mens PC-versjonen kommer i september.

NYHETER/RYKTER/SLADDER/LISTER

For daglig spillnyheter: www.gamereactor.no

RUTINERT Det er teamet bak det første og tredje Splinter Cell-spillet som jobber med Splinter Cell: Conviction, under ledelse av Mathieu Ferland som har vært seriens hovedprodusent siden starten.

MER TEMPO

I Splinter Cell: Conviction handler det ikke om å gjemme seg i mørket og time vaktens patruljeskjema. Sam er en jaget mann og det gjelder å holde et høyt tempo.



ANNERLEDES Det femte spillet i Splinter Cell-serien kommer til å skille seg markant ut fra tidligere spill i serien. Ubisoft ser ut til å ha hentet en god del inspirasjon fra IO Interactives Hitman-spill.



SPLINTER CELL 5

I kommende **Splinter Cell: Conviction** forlater Tom Clancys überagent fra sin tidligere arbeidsgiver

Plattform PC / XBOX 360 Utvikler UBISOFT MONTREAL Utgiver UBISOFT Utgis OKTOBER

I det kommende femte spillet i Splinter Cell-serien velger Ubisoft Montreal å bytte ut hele opplegget som vi er vant til fra tidligere spill. I stedet for å snike seg frem og utnytte skyggene, så kommer Sam Fisher - som befinner seg på flukt - til å manipulere folk og miljøer for å komme unna sine tungt utrustede forfølgere fra den tidligere arbeidsgiveren Third Echelon.

For nå er Sam på rømmen, og målet i Splinter Cell: Conviction er å finne ut hva som har hendt og hvorfor Third Echelon jager ham. Sam har ikke lengre

tilgang til sine høyteknologiske leketøy, selv om han kan kjøpe enkelte av dem på det svarte markedet. I stedet må han

Målet i Splinter Cell: Conviction er å finne ut hva som har hendt og hvorfor Third Echelon jager ham.

improvisere og bruke det han kommer over for å sno seg unna de vaktene som prøver å hindre ham i å finne sannheten om hvorfor han ble tatt til fange.

Under demonstrasjonen fikk vi ta del i en sekvens der Sam Fisher befinner

seg i en park i Washington, og informasjonen som kan hjelpe han er i et serverrom. Når Sam drar opp hetta,

så blir han vanskeligere for vaktene å kjenne igjen, men kommer de nære nok blir de misstenksomme likevel. Ved å herme etter personer som står i nærheten, tror vaktene at han tilhører gruppen, men det gjelder å bytte kamuflasje ofte for ikke at personene

rundt han avslører og senere drar til seg vaktens oppmerksomhet.

Vi i Gamereactor ønsker det nye opplegget i Splinter Cell: Conviction velkommen. Det får oss til å tenke på Hitman-spillene og et annet spill som også utvikles hos Ubisoft Montreal, nemlig det veldig lovende Assassin's Creed. Vi gleder oss til å se Sam igjen!

Midnight Club 4

Rockstars San Diego-studio jobber litt overraskende på et fjerde Midnight Club-spill. Denne gangen er det racing i Los Angeles gater som står for tur, og det utvikles til Playstation 3 og Xbox 360. Tidlig neste år er det klart for å svi kilovis med gummil!



Soul Calibur Legends

Nå har Namco bekreftet at de utvikler et nytt spill i Soul Calibur-serien eksklusivt til Wii. Soul Calibur Legends er ikke et tradisjonelt slåsspill, men et actionspill, og vi forventer naturligvis at Wii-motens funksjoner blir utnyttet på sitt fulle.

The Secret World

Den norske utvikleren Funcom jobber akkurat nå på et nytt onlinerollespill kalt The Secret World. I spillet kommer du til å reise rundt i verden, utforske og bekjempe ondskapen. The Secret World kommer til PC og Xbox 360.

Pain til Playstation 3

Hva sier du til et spill der det handler om å slynge en person med en gigantisk sprettert mot bygninger for å skape så lange krasjkomboer som mulig? Det er konseptet i Pain som skal slippes som nedlastbart materiale til Playstation 3, og vi elsker det!

Condemned 2 neste år

Monolith jobber med en oppfølger til sitt veldig populære actionspill Condemned, som ble lansert til Xbox 360-premierer i desember 2005. Oppfølgeren Condemned 2: Bloodshot utvikles akkurat nå både til Playstation 3 og Xbox 360.

RIDDICK I HD

Oppdatert mesterverk til Playstation 3 og Xbox 360

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler STARBREEZE Utgiver VIVENDI Utgis NOVEMBER

Allerede i mars kunne du som leser Gamereactor få med deg et svenske Starbreeze jobber med en oppdatert versjon av The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay som ble lansert til PC og Xbox 360 for snart tre år siden.

Det nygamle spillet er en grafisk oppdatert versjon av det gamle eventyret, inklusiv et nytt kapittel kalt Assault on Dark Athena. Dark Athena er et stort romskip som lurer i verdensrommet for å overfalle intetanende romfarere. Ombord må Riddick overlevere kaptein Revas og hennes slavearmé. Under Dark Athena-kapittelet kommer spilleren til å bli introdusert for ny spillmekanikk.

Originalens herlige miks av intensive kamper, velgjorte nærkamper, smyging i mørket og rollespillduftende eventyrmoment gjorde at vi i Gamereactor belønnet spillet med vår nest høyeste karakter. Å få spille det i nyoppusset kostyme får oss selvsagt til å slikke oss heftig om våre små sukkerkleddede lepper.

En annen nyhet i The Chronicles of Riddick: Assault of Dark Athena er at Starbreeze har utviklet en multiplayerdel, men som mange etterlyste i originalen. På tross av at Starbreeze har jobbet med å ferdiggjøre The Darkness har de også kommet et godt stykke med Assault on Dark Athena som ventes å være klart til julehandelen. Vi ser frem til å gjenoppleve Riddicks eventyr!



1920X1080P

The Chronicles of Riddick: Assault of Dark Athena kommer til å bli rendert i 1920x1080p og etter bildene å dømme, ser det skikkelig lekkert ut.

TIDLIGERE I HISTORIEN Hendelsene i så vel Escape from Butcher Bay som i fortsettelsen Assault on Dark Athena utspiller seg for filmene Pitch Black og The Chronicles of Riddick.

NOTISER

NYTT UTVIKLERSTUDIO

Smoking Gun Interactive heter det nye spillstudioet som tre avhoppere fra Relics Company of Heroes-teamet nå har startet opp i Vancouver. De tre grunderne er John Johnson, produsent for Company of Heroes, Drew Dunlop, ansvarlig for utviklingen av teknologien som ble brukt i Company of Heroes, samt Angie Pytlewski, art director for Company of Heroes. For øyeblikket har Smoking Gun Interactive ikke avslørt noe om sine fremtidige prosjekter.

SPECTOR + WOO = SANT

Hong Kong-regissøren John Woo og spillskaperen Warren Spector (Deus Ex, Thief) kommer til å samarbeide om et prosjekt kalt Ninja Gold. Spillet og filmen handler om en tradisjonell japansk ninja som må tilpasse seg den moderne verdens realiteter. "Dette er et forsøk på å skape et konsept som vil fungere i, og bli utviklet til, flere medier samtidig. Det er nytt for spill - og for filmer", forklarer Spector. Forhåpentligvis skal produksjonen av filmen komme i gang neste år, og Warren Spectors Junction Point Software jobber akkurat nå på spillet. Vi gleder oss til resultatet.

ID SOFTWARE I GANG IGJEN

Nylyt kapret engelske GamesIndustry.biz en av id Softwares CEO'er ved et arrangement i London og han kunne fortelle at gjengen nå arbeider på et helt nytt spillkonsept. "Vi jobber på en helt ny spillserie. Det er ikke Doom, det er ikke Quake, det er ikke Wolfenstein, det er ikke Enemy Territory og ikke en gang Commander Keen." Hva kan det være da? "Det vil vise at John Carmack stadig kan trylle", avslutter han lurt.

RESIDENT EVIL 4 UTEN BLOD I JAPAN

Resident Evil 4 er et av spillhistoriens aller beste actionspill, ikke minst på grunn av det høye tempoet og den direkte volden. Nå ser det imidlertid ut til at enten Nintendo eller Capcom har valgt å ødelegge spillet med total sensurering. Med dette er det ikke mulig å sende hodeskudd som dreper, eller som en av spillets beste funksjoner, nemlig muligheten for å skyte av lemmer til fiendene. Alt dette vil bli fjernet og sensurert. Skuffende for japanerne.

INGEN KILLER 7 TIL WII

Håpefulle Wii-eiere som har drømt om det ytterst spesielle og designmessig unike Killer 7, burde ikke holde pusten. Ryktene om en Wii-versjon begynte å sirkulere etter at spillet nylig dukket opp på lanseringslisten på Capcoms offisielle nettside. Den japanske utgiveren har imidlertid meddelt at det har skjedd en feil, og at firmaet for øyeblikket har ingen planer om å konvertere PS2- og GameCube-spillet til Wii. Grasshopper (gjengen bak Killer 7) har i øyeblikket hendene fulle med No More Heroes til Wii.

TO NYE SLY-SPILL PÅ GANG

Den langfingrede tyven Sly Cooper - eller Sly Raccoon - kommer tilbake i to helt nye spill, ett til PS3 og ett til PSP. I følge de første opplysningene blir PS3-versjonen av spillet presentert på årets noe mindre E3, og Sucker Punch lover et spill med flere facetter, mer utfordring og naturligvis med en sterk grafisk side. PSP-versjonen har vi ikke hørt noe om foreløpig.

GEOMETRY WARS TIL NINTENDO WII OG DS

De fleste av dere kjenner sikkert til Bizarre Creations populære Xbox Live Arcade-spill Geometry Wars: Retro Evolved. Nå utvikler engelske Kuuju Entertainment Geometry Wars: Galaxies til Nintendo DS og Wii. Spillet kommer med en oppdragsbasert enspillerkampanje samt originalen Retro Evolved.



GTA IV TIL JUL?

Velkjent analytiker forventer forsinkelse av GTA IV

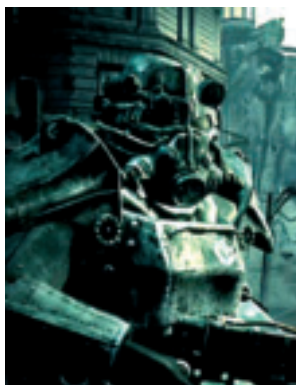
Bransjeanalytiker Michael Pachter hos Wedbush Morgan kom nylig med en teori om at Grand Theft Auto IV muligens blir forsinket.

Utsagnet følges opp av to gode argument. Take 2 avslutter sitt regnskapsår 19. Oktober, som er det planlagte lanseringsdatoen. Take 2 har som sparket hele sitt gamle styre, men resten av 2007 regnes likevel som deres verk. Dermed kan det godt tenkes at det nye styret velger å utsette premieren av GTA IV noen uker, for å få en fremragende start på deres nye regnskapsår, da de kommer til å få hele Grand Theft Auto IV-salget. Et godt argument, men det kommer mer!

Videre har du sikkert fått med deg at Microsoft har annonsert at de vil lansere Halo 3 sent i september. Og det er bare å innse at å ha årets to overlegnet mest forhåndsbestilte spill så tett på hverandre er ikke bra. Mange gamere i pengene blir tvunget til å måtte velge det ene fremfor det andre.

Dette er selvsagt bare spekulasjoner og teorier foreløpig. Men ikke bli så altfor sjokkert om Grand Theft Auto IV kommer først i november...





LIAM NEESON Stemmen til hovedrollen er skrevet for - og tilhører - Liam Neeson.

Fallout 3

Konsekvensene av et nytt atomkappløp...

Nylig slapp Bethesda, best kjent som utviklerne av Elder Scrolls serien, en liten forsmak på hva vi kan vente oss fra det svært så etterlengtede spillet Fallout 3.

Traileren viser oss et svært så dystert bilde av en ruinert by, mens vi får høre Ink Spots klassiske "I Don't Want to set the World on Fire" fra en radio i en sønderknust buss. Det hele har en slags underlig ironisk undertone. Sangen ble opprinnelig lisensiert av Black Isle Studios for det første Fallout spillet.

I motsetning til mange andre trailere brukes grafikkmotoren fra selve spillet i filmen, og ifølge ryktene skal Fallout 3 benytte en tungt modifisert utgave av grafikkmotoren fra Oblivion. Hvis det vi ser i traileren er representativt for det faktiske resultatet, er vi fristet til å reservere en kopi allerede i dag, som en liten reklameplakat inne i bussen oppfordrer oss til. Ifølge traileren kan vi vente oss spillet i butikkene iløpet av høsten 2008, så det er bare å smøre seg med et tykt lag tålmodighetskrem. Tykt, tykt, tykt lag.

SITATET



"I AM ERROR."

Japanske Nintendo hadde trøbbel med å skille L og R, og dopte om Errol til Error i den vestlige versjonen av Zelda II.



SAME. BUT DIFFERENT. Harmonix har utviklet designet fra Guitar Hero-spillene en anelse, men man kjenner fortsatt igjen røttene. Vi håper og regner med betydelig større frihet å designe sin rocker denne gangen.

IKKE BARE COVER Takket være at MTV nå eier Harmonix har arbeidet med å sikre tilgang til originalmusikk blitt tre hakk lettere. I Rock Band er det allerede klart at Harmonix kan velge og vrake i hele katalogen med masterinnspillinger fra blant andre EMI og Warner.

ROCKBAND

Vi traff Ryan Lesser fra Harmonix for å snakke om deres nye musikkspill

Plattform PC / XBOX 360 Utvikler HARMONIX Utgiver EA Utgis 3. KVARTAL

Tenk deg de første ustødige stegene på vei mot drømmen om rock n' roll. Hamring på billige instrumenter i en kald og kjedelig kjeller et eller annet sted. Ikke alltid vellåtende, men egenskrevet, høyt og følelsesladet.

Motsetningen da? Hva er motsetningen? Jo, det er i stua full av venner, bankende på hvert sitt plastinstrument foran TVen. Det var lenge siden hardrock var spennende, men nå

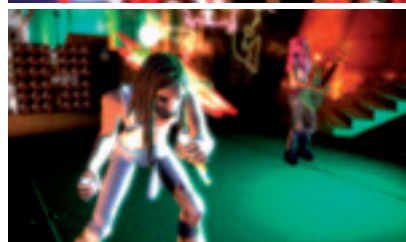
kommer spikeren i rockekisten. Rock Band. Tenk Guitar Hero, men oppdater instrumentfloraen med bass og trommer. Legg også til en mikrofon så har du konseptet for Rock Band i et nøtteskall. Vi snakket med Ryan Lesser, som har vært med under hele utviklingen av Guitar Hero, og nå arbeider for fullt med Rock Band. Det vises godt at Ryan brenner for det han gjør. "Gitaren i Rock Band kommer til å være 20

ganger fetere enn den i Guitar Hero", mener han.

Hvor går da grensen for når spillerne gir opp plastinstrumentene og begynner å spille på ordentlig? "Jeg kjenner personlig minst ti personer som har kjøpt en billig gitar etter å ha spilt Guitar Hero. I Rock Band kommer dette til å bli enda mer tydelig. Om man blir flink til å tromme i Rock Band, så kan man tromme i virkeligheten også", hevder Lesser.



FENDER Til Rock Band har Harmonix skrevet avtale med gitarutvikleren Fender om å ha med deres klassiske Stratocaster, som også blir malen for plastgitaren. Også Roland og Boss (effektpedaler) kommer til å være tilgjengelig.



ONLINEROCK I Rock Band kommer du til å kunne jamme med bandmedlemmer fra hele verden online.



NEED FOR SPEED: PROSTREET

Første bildene fra neste del i Need for Speed-serien

Plattform MULTI Utvikler EA BLACK BOX Utgiver EA Utgis 9. NOVEMBER

Tanken var å innlede denne teksten med å fortelle hvilket Need for Speed-spill i rekken det nylige annonserte ProStreet er, men etter å ha forsøkt å telle dem, bestemte jeg meg for å gi opp og i stedet forsøke å være sånn halvmorsom å si at det er så mange at jeg ikke klarer å telle dem engang. Var ikke det morsomt? Hepp!

I neste del av Need for Speed-serien, ProStreet, kommer vi til å kjøre rundt mellom ulike Street Race-events for å konkurrere om penger og respekt. Alt for å kunne bygge den ultimate street-bilen. Et konsept vi sett i et antall

ulike versjoner, ikke minst i Juiced og kommende Juiced 2: Hot Import Nights.

Spesielt mye mer vet vi dessverre ikke om ProStreet. EAs Vancouver-studio Black Box utvikler spillet og det vil bli lansert i slutten av året. Det vil også inneholde det samme autosculpt-systemet som i Carbon. Og ja, de ulike konkurranseelementene skal være tydeligere oppdelt nå, og 402-meters løpene virker å være tilbake.

Vi kommer i neste nummer med betydelig mer informasjon om Need for Speed: ProStreet. Følg med i midten av august!



MAZDA RX-7

En kompressormatet Mazda RX-7 med 12 liter lystgass i baksetet er aldri feil, selv ikke om den er bulket og stygg i lakken.



RISIKOER ELLER MUSKLER? Biltilbudet i ProStreet kommer til å være ca. det samme som i Need for Speed: Carbon, pluss et par nye doninger. EA lover også at autosculpt-funksjonen kommer til å være utbygd og enda bedre enn i Need for Speed: Carbon.

RYKTER

RED DEAD REVOLVER IGJEN

Fans av ville vesten kan glede seg over ryktet at Rockstar jobber på et nytt Red Dead Revolver. I spillet sies det at man kan ri fritt fra by til by og ta de oppdrag som måtte passe, samt at man skal kunne skape sin egen hovedperson. Rockstar har verken bekreftet eller avkreftet ryktene, og aktuelt format skal være 360.

DEMO CHANNEL TIL WII?

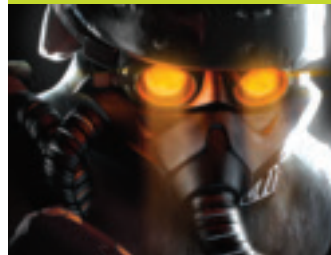
Under E3-ukene som går av stabelen i begynnelsen av juli ryktes det at Nintendo planlegger å lansere Demo Channel til Wii. Som navnet antyder skal det da bli mulig å laste ned spillbare demoer, inkludert de som vises under E3. Om opplysningene stemmer kommer Mario Kart Wii til å bli premierdemoen som siden lanseres rundt juletid.

BLU RAY TIL XBOX 360

Siden krigen om høypopulær film synes å være mer eller mindre avgjort til Blu Rays favor, ryktes det nå at Microsoft jobber på en ekstern Blu Ray-spiller til Xbox 360 med samme design som HD-DVD-spillere som ble sluppet for noen måneder siden. Noen pris er enda ikke klar men ifølge ryktet skal den være såpass billig at spilleren og en Xbox 360 sammen skal koste mindre enn en Playstation 3.

KILLZONE 2-DEMO

Sony sies å være i ferd med å planlegge et lite kupp. Tydeligvis har de kommet langt på Killzone 2, og planlegger å vise det frem på årets E3 sammen med en spillbar demo som vi kan laste ned. Deretter planlegges spillpremieren og en massiv reklamekampanje på samme dato som Microsoft lanserer Halo 3.



LOST PLANET 2 KOMMER...

Capcom har nylig navnbeskyttet Lost Planet: Colonies hos det amerikanske patent- og registreringskontoret. Eksakt hva det er vil de ikke snakke om, men ryktet sier at det er en oppfølger til suksessen Lost Planet: Extreme Condition. Noen formater er ikke spikret, men regn med at Lost Planet: Colonies kommer til Xbox 360 og PC, akkurat som forgjengeren.

METAL GEAR SOLID 4 TIL XBOX 360, TROSS ALT?

Ryktet om Metal Gear Solid 4 til flere formater synes ikke å do ut. Nå påstår et japansk spillblad at Konami planlegger å slippe en oppgradert versjon av spillet et år etter at det fire slippes, på samme måte som de gjorde med Metal Gear Solid 3: Subsistence. Denne versjonen av Metal Gear Solid 4 sies å være klar for både PC og Xbox 360, i tillegg til Playstation 3.

FRANK MILLERS 300 BLIR SPILL TIL X360 OG PS3

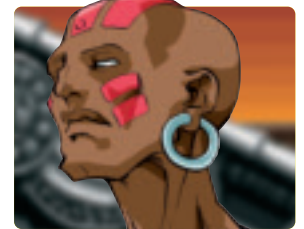
Filmen 300 ble superpopulær, og nå ryktes det også at et 300-spill skal være under utvikling. 300 skal være samme type spill som Ninety-Nine Nights og Dynasty Warriors, der man i rollen som en spartansoldat skal hugge seg gjennom horder av persere for sluttkampen mot Xerxes.

THE BOURNE ULTIMATUM

Highmoon Studios (Darkwatch) sies å være i full gang med å utvikle et spill basert på filmene om agent Jason Bourne (Bourne Identity). Spillet skal være av samme type spill som Metal Gear Solid og Splinter Cell, og lanseres allerede i vinter. Microsoft påstår å være i spanderhumor og jobber på å kjøpe en eksklusivitet til Xbox 360.

SKALLA!

Flintskallene invaderer spillverden, og vi liker det ikke!



DHALSIM

STREET FIGHTER-SPILLENE
Den eneste karakteren på denne elendige listen – sammen med Kratos – som ikke ser latterlig ut med sin glattbarberte isse er Street Fighter-kongen Dhalsim. Med sin jevnbrune skalle har han alltid sett cool ut.



SAM FISHER

SPLINTER CELL-SPILEN
Vi gledet oss å se at Sam har gått fra den stygge flintiss-locken i kommende Splinter Cell: Conviction. Ubisoft hadde nok tenkt at han skulle se ut som en hard fange i det forrige spillet, men i stedet lignet han mer et kokt egg.



BENKEI

GENJI-SPILLENE
Muskelberget Benkei fra Genji-spillene er en stygg stakkars. Elendig for å si det mildt. Ikke blir det bedre heller av at han dekker flinten med en lilla klut...



AGENT 47

HITMAN-SPILLENE
Selv om Hitman-spillene er artige, er det alltid like vanskelig å føle seg kul når man spiller med en karakter som ser ut som det 47 gjør. Skaff en parykk eller en kul hatt for neste spill, please.



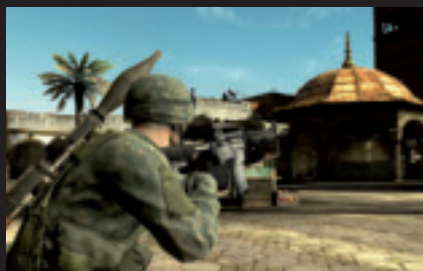
KRATOS

GOD OF WAR-SPILLENE
Kratos er mannen som gjør flintissene kule igjen. Mannen bærer sin blanke isse med ære, og er så kul at det er like for vi finner frem barberhøvelen.



FERSKT

Gamereactor ser nærmere på den siste tidens hotteste annonseringer, og presenterer de ferskeste bildene.



Socom: Confrontation

PLAYSTATION 3 / NOVEMBER

Sony går en ny vei med den populære Socom-serien når det første spillet kommer til Playstation 3. Spillet kommer til å fokusere på multiplayerdelen, og blir nedlastbart via Playstation Store. For utviklingen står kanadiske Six Slant Games og som har tatt over spillserien etter veteranene på Zipper Interactive.

Project Gotham Racing 4

XBOX 360 / 2007

Det føltes først litt vel kjøpt at vi skal få se et nytt Project Gotham Racing allerede til høsten, men hvis vi tenker etter, har det faktisk rukket og gått to år siden det tredje spillet ble lansert. Seks byer har hittil blitt bekreftet: Las Vegas, London, New York, Shanghai, St. Petersburg og Tokyo. Den mye omtalte værsimuleringen vil få en større plass enn tidligere, varsler utvikleren.



The Last Remnant

PS3, XBOX 360 / 2008

Square Enix har faktisk noe annet på gang enn Final Fantasy sottielleve! Prosjekt heter The Last Remnant som bruker Unreal 3-motoren. Spillet handling tar for seg en rekke ulike objekter med ulike magiske egenskaper som har vært årsaken til mang en krig gjennom historien.



Rayman Raving Rabbids 2

DS, Wii / 2007

De gale kaninene kommer tilbake, og denne gangen har Ubisoft fokusert på å skape minispill der fire deltakere konkurrerer samtidig. Et eksempel er hvordan man skal balansere hamburgerer langs en balkong og samtidig knuffe konkurrentene over rekkverket.

Blazing Angels II: Secret Missions

PC, PS3, XBOX 360 / AUGUST

Etter å ha opplevd noen av de viktigste slagene i Andre Verdenskrig, er Ubisoft tilbake med en oppfølger med fiktive innslag. I Blazing Angels II: Secret Missions må vi bekjempe zeppelinler ovenfor Kairo og overleve dogfights i Himalaya.



Tony Hawk's Proving Ground

DS, PS2, PS3, Wii, X360 / OKTOBER

I høst blir det for første gangen skikkelig hard konkurranse i skateboardsjangeren ettersom EA planlegger å lansere det meget lovende Skate. Activision kontrer med det niende Tony Hawk-spillet som utspiller seg på gatene i Baltimore, Philadelphia og Washington DC. Som vanlig er det veteranene Neversoft som står for utviklingen.

Syphon Filter: Logan's Shadow

PSP / 3. KVARTAL

Gabe Logan, den beinharde heltten fra de første Syphon Filter-spillene til Playstation, gjør comeback i oppfølgeren til det populære Syphon Filter: Dark Mirror som ble lansert til PSP i fjor. I kommende Logan's Shadow kommer han til å utføre en del undervannsoppdrag og Sony har valgt å benytte Havoks fysikkmotor (kjent fra Half-life 2) for å simulere fysikken. Alle som digget Dark Mirror kan begynne å lengte... nå!





DERES KRIG. VÅR VERDEN.



TRANSFORMERS

PARAMOUNT PICTURES and DREAMWORKS PICTURES present in association with HASBRO and BONAVENTURA PICTURES production a TOM DESANTO/TOM MURPHY production a MICHAEL BAY film TRANSFORMERS SAM LARSEN TYRES GOSN JOSH DUHAMEL ANTHONY ANDERSON
MELANIE LYU RACHAEL TAYLOR with JOHN TURTURRO and JON VOIGHT COSTUME DESIGNER JANEY HORSFELSON CSA & JANE JENKINS CSA EXECUTIVE PRODUCERS INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSIC BY STEVE JARROLD EDITOR DANIEL JORDAN EXECUTIVE PRODUCERS DEBORAH SCOTT PRODUCED BY PHIL RIBELL & GLEN SCANTLEBURY
PRODUCED BY JEFF MANN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MITCHELL AMUNDSEN EXECUTIVE PRODUCER STEVEN SPIELBERG PRODUCED BY MICHAEL BAY BRIAN GOLDBERG MARK VARRADIAN PRODUCED BY TOM MURPHY/TOM DESANTO LORENZO DI BONAVENTURA IAN BOYCE BASED UPON HASBRO'S TRANSFORMERS ACTION FIGURES
DREAMWORKS PICTURES PRESENTS A FILM BY MICHAEL BAY CASTING BY JOHN ROGERS AND ROBERTO ORSI & ALTA KURTZMAN
www.uip.no
DISTRIBUTED BY UNIVERSAL PICTURES
© 2007 HASBRO INC. ALL RIGHTS RESERVED.

VERDENSPREMIERE 4. JULI



GO GO GADGETS!

Den siste gadgetsiden før sommerferien er stappet av nyttige og komplett ubrukelige ting i skjønn forening. Plastkaniner som leser mailen din, fortidsøglar som leker med huskatten her i redaksjonen, flatskjermer og PC-muser er bare noe av det vi var lekt med denne måneden. Og med det har vi vel dekket gadgetbehovet ditt denne måneden også? Velbekomme!



NOKIA N76

PRIS: CA. 3.700,-

Hva kom først? Hona eller... N76 har en umiskjennelig likhet med Razz fra Motorola, men er den lik? Sort og sølvfarget plastikk danner rammen om en 3G-telefon i klappformat. Til forretningsmannen eller den smarte på farten. Nokia N76 vil mye, men leverer dessverre ikke helt opp til forventningene.

PLEO

PRIS: UKJENT

Vi gleder oss som små barn til Pleo lander på redaksjonsbordet, og spesielt Frodes vaktkatt gleder seg til å få en lekekamerat. Er det virkelig mulig å elske et dyr av stål og silikon-gummi? Pleo ser i hvert fall skikkelig søt ut, og Frode og katten ser frem til en ny kompis.



SONY BRAVIA S3000

PRIS: CA. 15.000,-

Bravia Theatre Sync teknologien gjør det til en lek å betjene hjemmekinoen. Med bare et enkelt trykk på en knapp er det nå mulig å slå på alt utstyret samtidig. Len deg tilbake og nyt filmen. Synsvinklen på 178 grader gjør at du får et godt bilde fra nesten alle vinkler, og med Sonys BBE Viva teknologi får du en bedre lyd enn du er vant til fra de fleste flatskjermer.



LG C1 EXPRESS DUAL

PRIS: CA. 19.000,-

Bærbare PC'er fås i mange former og størrelser. En tablet-PC har den fremragende egenskapen at skjermen kan svinges 180 grader, og navigasjonen foregår nå med en penn, i en avslappet positur naturligvis. Den frekke svartblanke overflaten og det knallhvite tastaturet danner de flotte rammene rundt en hurtig og effektiv PC. LG ser ut til å ha funnet en god formel og selv her i redaksjonen var den gjenstand for mange missunnelige blikk.



LOGITECH G7

PRIS: CA. 600,-

Trådløse mus er det mange av, men ingen lager dem bedre enn Logitech. G7 er en trådløs mus med en stor korle. Batteriet som sitter i den holder ikke så lenge, men mottakeren fungerer samtidig som ladestasjon, og med to batterier kan du lade opp det ene, mens du bruker det andre. Ganske smart.



NABAZTAG

PRIS: CA. 1000,-

Nabaztag, som betyr kanin på Armensk, kan med sin innebygde Wi-Fi-mottaker holde deg oppdatert om det så er på været, aksjemarkedet eller bare de daglige nyhetene fra Gamereactor. Kaninen leser opp mailene dine, vekker deg om morgenen eller spiller MP3er hvis det er det du ønsker. Dessverre lager han ikke frokost eller betaler regningene.

KISS 1600

PRIS: CA. 2.600,-

En liten kasse som kan streame all din digitale underholdning rundt i hele huset, og tar stort sett alle formater du kaster etter den. Spesielt kjærkomment er det at den understøtter .H264 formatet. Selv om boksen er blitt mye mindre enn hva vi er vant til fra Kiss, er menysystemet dessverre stadig like trist og kjedelig som vi husker det.



Nå Suser Adrenalinet Til Topps!

Når du har brøket gjennom din første bane - midt i den utrolige lydkulissen fra JVC's 5.1 ch Surround Sound system, TH-L1 - blir spill aldri det samme igjen! En vill opplevelse, uansett hva du kobler på dette kraftverket av et multimedia lydanlegg. Spillkonsol, iPod eller digitalt videokamera. Teknologisk toppunktet til "Full HD 1080p" signalet fra de nye spillkonsollene på markedet.



TH-L1
Multi-Media Sound System



iPod is a trademark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

JVC[®]
The Perfect Experience!



LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN
jon.cato@gamereactor.no



Gratis klassikere...

Det er ikke bare Rockstar som har gjort gode, gamle klassikere tilgjengelig gratis, og en rekke utviklere har gjort det samme. Også Codemasters har alle sine gamle titler tilgjengelige...

KLASSIKERE En rekke firmaer har gjort eldre klassikere tilgjengelige for gratis nedlasting, og kronikkforfatter Jon Cato Lorentzen er håpløst fortaapt i Wild Metal Country fra Rockstar. Ikke noe dilldall, ikke en grafisk perle, bare pur glede og topp spillbarhet fra øverste hylle. Hvem sa at spill handler mest om grafikk?

Mitt hemmelige spill!

Jon Cato avslører sine mørkeste spillvaner!

I jakten på gode spill, lar du som gamer deg lede av oss journalister. Som faddere på skolen tar vi hånda di og guider deg mot det vi anser som de fine spillopplevelsene. Men samtidig står rike og fete utgivere på sidelinja, og roper og skriker om hvem som har finest grafikk, best AI og de kuleste spillene.

Jeg skjønner godt at det kan være forvirrende å finne frem. Salgstall viser nemlig gang på gang at det er de store, tunge og kommersielle spillene som stikker av med seieren. Antall spill på salgslistene som ikke er oppfølgere er forsvinnende liten.

Og det må være frustrerende for spillutviklere. Det finnes nemlig mange små perler av noen spill, spill som du antagelig aldri kommer til å spille, som blir avsett med en liten notis av en anmeldelse, som kanskje blir hyllet opp i skyene av et samlet pressekorps, men som drukner i støyen fra Lego Metal Gears of War 3: The Twilight Princess.

Det er nemlig ikke uten grunn at det er de største og mest etterlengtede spillene

som får mest fokus i alle blader og aviser som skriver om spill, man skal tross alt gi leserne det de selv ønsker. Men av og til brenner det i et journalisthjerte, noen ganger blir man forelsket i en ukjent liten perle, en som blir slaktet av andre anmeldere, men som du finner noe spesielt i, noe som griper deg, noe som gir deg lyst til å fortelle hele verden om din nye forelskelse.

Og derfor, kjære leser, jeg skal fortelle deg om mitt spill. Og det beste er at du kan laste det ned helt gratis.

Det er laget av utviklerne bak Grand Theft Auto, og du har helt sikkert aldri spilt det. Da spillet dukket opp i 1999 hadde det en av tidenes verste spilllesker, kritikken var middelmådig og ingen kjøpte det.

Og det er kanskje forståelig. I Wild Metal Country styrer du en tanks på en fremmed planet. Spillet går ut på å plukke opp syv fargede diamanter fra planeten, og så teleportere vekk fra planeten. Det er det.

Spillet har ingen historie, ingen intro, ingen filmsekvenser, stemmer eller musikk. Det er deg og tanksen din, alene

mot alle. Et ensomt helikopter flyr forbi av og til og slipper våpen til deg, og radaren viser deg hvor diamanterne er gjemt.

Så hvorfor ble jeg forelsket i Wild Metal Country? For det første så er det et av de første spillene med realistisk fysikk. Gravitasjonskreftene påvirker tanksen din, og eksplosjoner sender ut sjokkbølger som kan velte deg. Kontrollsystemet, som lar deg styre de to hjulbåndene på tanksen individuelt er først forvirrende, men så intuitivt.

Men det er ikke fysikken som gjør spillet, det er ensomheten og følelsen av isolasjon. Idet du lander på planeten, føler du deg mer ensom enn noensinne. Landskapet er øde og goldt, og de eneste lydene er mekanisk bakgrunnsstøy og vind. Og etterhvert hjulene dine som ruller over grusen. Det er ingen manipulering av spillernes følelser her med videoklipp og musikk, det er rett og slett spillopplevelsen i seg selv som gir deg en smått panisk følelse av å være alene og forlatt, mot alle odds.

Så dukker fiendene opp, hver med sine styrker og svakheter, og du

begynner å legge taktikker. Lokke de oppover en bakke, mens du slipper ut eksplosive tønner som ruller ned på dem. Forsøke å finjustere kanonløpet ditt for å skyte vaktårnet på andre siden av dalen. Fiendene sier aldri noe, kommuniserer aldri, de raser mot deg, suicidal og aggressive. Drep eller bli drept. Skyt de nok, og de slutter å fungere, lager rare lyder, før de til slutt dør.

Jeg kan fylle flere sider i dette bladet om mine følelser rundt Wild Metal Country. For meg vil spillet alltid stå som en utrolig intens, personlig og ensom opplevelse. Når nok en planet er bekjempet, og du blunker med øynene og ser opp fra dataskjermen og ut vinduet mot parken over gata der unger leker i sola, idet du tar av hodetelefonene og de kalde mekaniske lydene forsvinner og blir erstattet av fuglekvisper og reiseradioen på kjøkkenet, skjønner du at spill har en magisk evne til å flytte deg i tid og rom.

Hent det i dag, trekk for rullegardinene, og forsvinn inn i ensomheten.

Jon Cato Lorentzen

Wii™

The Definitive Evil

resident evil™
Wii edition

Amazing controls, loads of game modes, terror around every turn:
This is the definitive Resident Evil 4. An Evil this big needs a
strong weapon to stop it. Wii have that weapon!



18+
www.pegi.info

CAPCOM

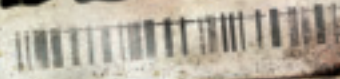
resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

www.nintendo.no
www.residentevil.com

ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

manhunt 2

PATENT: 197810374 GPRE JDO 5270134



COMING SUMMER '07

ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2



PlayStation 2



PlayStation Portable

Wii



NEWS



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP
Venter du på et nytt spill eller dukker du etter noe interessant å bruke pengene dine på? Gamereactor guider deg i morgendagens spillmarked.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Dypdykk i vårt tekstarkiv: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE!

Heavenly Sword

Joachim tok turen til London for å se på Ninja Theorys kommende stortittel til Playstation 3!



Mest ettertraktet

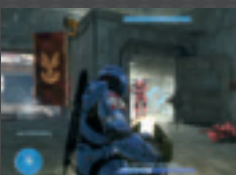
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 SKATE

PS3, Xbox 360

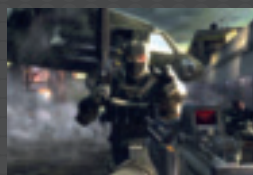
Jada, vi har sagt det før, men som de ihuga Tony Hawk-spillerne vi er i redaksjonen er det klart vi gleder oss også til Electronic Arts debut på skateboard. De siste bildene er heller ikke å forakte. Dette blir veldig spennende...



2 Halo 3

Xbox 360

Nå har Halo 3 endelig fått en fastsatt lanseringsdato, og vi har kost oss glugg i hjel med multiplayer-betaen. Ikke helt balansert ennå, men de timene vi har fått gjør at vi gleder oss enormt. Master Chief er kongen!



3 Blacksite: Area 51

Xbox 360, PC, PS3

Det er ikke å stikke under en stol at vi i Gamereactor er suckers for alt som minner om konspirasjoner og aliens. Vi fikk sett litt på spillet i forrige nummer og forventningene ble ikke noe mindre av den grunn!

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskaldt

🔥 Lunkent

🔥 Varmt

🔥 Kokende

🔥 Vulkanutbrudd

🔥 Vulkanutbrudd

🔥 Vulkanutbrudd

🔥 Vulkanutbrudd

🔥 Vulkanutbrudd

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



Utgis 19. Oktober

Ny voldsorgie!

Rockstar løfter forsiktig på lokket og lar oss se en smule av det hele...



GRAND THEFT AUTO IV

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler ROCKSTAR
Utgiver TAKE TWO Sjanger ACTION

Det er meningen, at det 19. oktober i år nok en gang skal skrives spillhistorie, for på det tidspunkt lanseres nemlig Grand Theft Auto IV. Med utgivelsen tar den klassiske, storselgende og omdiskuterte spillserien endelig skrittet til de nye konsollene. Gamereactors ferskeste skribent, Petter Mårtensson tok morgenflyet til London for å møte Rockstar og ta en smugkikk på hva det neste spillet i GTA-serien kan by på.

Etter å ha sett demonstrasjonen av spillet på

Rockstars kontor i London står én ting helt klart, og det er at spillet aldri kunne ha blitt laget til den eksisterende PlayStation 2. Ikke minst fordi Liberty City aldri har sett mer virkelig og levende ut. Det er ikke samme Liberty City som vi kjenner fra tidligere, men en mørkere, mer møkkete og betydelig mer realistisk utgave. Grand Theft Auto IV har en langt mer alvorlig tone, som gir seg utslag i spillets historie, som kretser om den russiske emigranten Niko Bellics og hans opplevelser i en fremmed og ugjestmild by. Størrelsen på byen er denne gang som i Grand Theft Auto: San Andreas, og Rockstar lover allerede nå at spillet ikke lider av de



I FAKTA

MER SERIØSITET

Der har alltid hengt en spesiell humor over GTA-spillene, men med Grand Theft Auto IV, forsøker Rockstar seg med en mer seriøs og mørk historie. Derfor skal du nok heller ikke regne med helt de samme grove karikaturene av raser og grupper som tidligere har gjort seg gjeldende. Vi har dog ikke tro på at det ikke vil være en eller annen form for humor.

ET FREMMED LAND Niko Bellics ser mer virkelig ut enn noen tidligere hovedperson i Grand Theft Auto-serien. Denne gang kan vi ikke lage han drastisk om, kun gi han noen nye plagg. Så det må vi altså leve med.

loadetider som tidligere har vært en plage. Inntil videre er det ikke mange detaljer vedrørende Grand Theft Auto IV. Det er ingen stemmer i spillet ennå, i hvert fall ikke i den versjonen vi fikk en kjapp titt på. Ikke engang musikk var på plass nå. Det eneste utviklerne kunne si, men samtidig ikke kunne eller ville vise, var at kampsystemet får en ordentlig overhaling. Men det lille vi så av spillet, imponerte oss tilstrekkelig til å overbevise oss om at Grand Theft Auto IV, uansett hvordan det ferdige spillet blir, ender opp med å bli et av årets absolutt beste, viktigste og sikkert blant de aller mest voldelige spill.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Flott, nytt og likevel meget velkjent. Vi håper inderlig at vi snart får lov til å virkelig teste det ut.



EN LEVENDE BY Grand Theft Autos Liberty City er som vanlig fylt med liv og vil være et sted, hvor du i ukevis kan finne på nye ting. Denne generasjonens grafikk gjør mye for å holde liv i en troverdig illusjon.



AVANSERT LYS Rockstar har virkelig jobbet for å skape en så avansert lyssetting som overhodet mulig. Lys og skygger er nesten skremmende naturtro.



Dystrere handling

Grand Theft Auto IV kommer til å ha en langt mørkere og voksen handling enn tidligere. Det betyr ikke, at det ikke er blitt plass til Rockstars typiske humor.



Lettkledd heltinne

Til tross for at vi i Gamereactor har sett oss litt lei på lettkledd puppeberter i spill, så klarer ikke Ninja Theory å odelegge vårt gode inntrykk - selv om Nariko nok fryser på rumpa...

Utgis September

Sinna rødtopp...

Sjekkeregel nummer en: ikke spøk med rødhårede jenter – spesielt ikke når de har et sverd på ryggen...



HEAVENLY SWORD

Plattform PS3 Utvikler NINJA THEORY
Utgiver SONY Sjanger ACTION

Det er lenge siden vi sist hørte noe fra de britiske utviklerne Ninja Theory og deres svært lovende spill Heavenly Sword til Playstation 3. Med unntak av en kort opptreden i den überkule serien Heroes (som er redaksjonens favoritt akkurat nå), har vi ikke sett snurten av spillet på flere måneder. Heavenly Sword gjorde sterkt inntrykk på E3 for to år siden, og spillet fortsatte å imponere på fjorårets Tokyo Game Show.

Siden den gang har spillet vært i blackout-fase, og vi ble veldig overrasket da vi av

Nariko er derimot så fylt av hat, at hun velger å gi seg ut på sitt eget personlige korstog, i det faren blir drept av en blodtørstig rival

Nordisk Film ble invitert til London for å være blant de første i verden til å teste spillet selv.

Heavenly Sword representerer en sjanger med tydelig japanske røtter, og inspirasjonen er hentet fra filmer som Hero og Crouching Tiger,

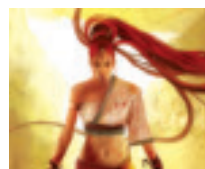
Hidden Dragon. Se for deg et massivt landskap med enorme fjell, dype fossefall og buddhistiske templer i umiddelbar nærhet, og du nærmer deg den visuelle presentasjonen i Heavenly Sword. Alt er i utgangspunktet veldig harmonisk, og morgenstunden har åpenbart fått mye gull i munnen. Det ville derimot vært kjedelig hvis spillet kun dreide seg om sjelefred og nirvana, og Ninja Theory har gått en lang vei for å skape et spillunivers hvor spesialtriks og combokills er det som virkelig kurerer gruff.

Historien i spillet handler om hevn, mot og ære – eller B-gjengens grunnverdier om du vil. Profetiene har fortalt at klanens leder, skal få en sønn, som vil føre dem til deres rettmessige

plass i himmelen. Men når det viser seg at lederen i stedet får den rødhårede lille jenta Nariko, tviler de fleste på at spådommen går i oppfyllelse. Nariko er derimot så fylt av temperament og hat, at hun velger å gi seg ut



OVERVELDENDE DETALJRIKDOM Heavenly Sword er en fryd for øyet og alle klisjeer man kjenner fra skildringer at storslått japansk natur er gjenskapet med mye energi og oppfinnsomhet. Vi liker den fremstillingen av Japan og klager ikke.



FAKTA

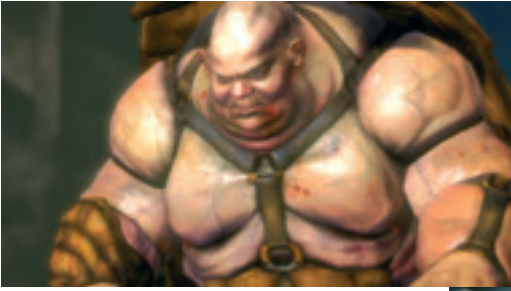
NARIKO I HEROES

Tv-serien Heroes går sin seiergang over hele verden, og i episode 18 sitter to av hovedpersonene og spiller Heavenly Sword. Episoden ble vist i mars, men ble spilt inn i begynnelsen av november, til og med før den amerikanske lanseringen av Playstation 3. Hold øyene åpne for flere kommende spill i eminente Heroes.

på sitt eget personlige korstog, i det faren blir drept av en blodtørstig rival.

I kampen mot den onde kong Bohan og hans enorme hær, har Nariko fått kloa i et svært mektig sverd. Det er faktisk så mektig at hun alene kan kjempe mot flere tusentalls soldater, og fremdeles være dem overlegen. Ulempen er at de som bruker sverdet vil dø i løpet av noen timer etter at de først fikk tak i det. Alt ligger altså til rette for et dilemma av den uøselige sorten – jo mer du dreper, desto nærmere døden vil du selv komme. Men uten sverdet vil du uansett ikke overleve.

Som en morsom, og ikke så rent liten detalj, har Andy Serkis, bidratt sterkt til utformingen av kong Bohan. Andy Serkis er bedre kjent som mannen bak Gollum og King Kong. Gjennom en avansert form for motion capture kommer figurenes indre liv til syne, på en måte som vi



STORE MONSTRE Alle actionspill med respekt for seg selv trenger gedigne, feite mutanter som fiender. De er imidlertid lett match for Nariko og hennes himmelske sverd.

aldri tidligere har sett i et dataspill. Borte er de tomme og følelseløse dataansiktene, som ikke gav spilleren noe feedback på karakterenes sinnsstemning.

I presentasjonen fra Ninja Theory fikk vi først muligheten til å teste et brett hvor målet var egenhendig å ta knekken på 400 mann, for deretter å destruere en enorm katapult i løpet av to minutter. Som en liten starthjelp får du begynne med en vanvittig bazooka. I det du fyrer av, flyttes kameraet til toppen av raketten, slik at du manuelt kan fjernstyre den inn i hordene av soldater. Styringen skjer via tiltfunksjonen på Sixaxis-kontroll, og er du heldig vil eksplosjonene ta med seg et femtitalds soldater av gangen. Moro.

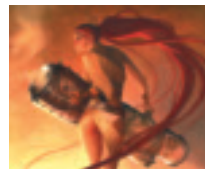
De fem raketene du har til rådighet blir fort brukt opp, og du må i stedet ty til det virkelige håndverksarbeidet - slaktning av soldater med sverd. En konstant strøm av soldater angriper deg, mens du ployer ned alt som er i din vei, ved å hamre løs på kontrollen. Angrepene er som sedvanlig raske og svake, eller trege og kraftige. Det er med andre ord ikke så veldig mye originalitet å spore, og hack'n slash-sjangeren har jo bokstavelig talt slått begge veier tidligere.



SVERDET FRA HIMMELEN! Narikos sverd er visstnok fra himmelen, men forbannelsen over det virker som kommer fra et helt annet sted. Uansett blir det deng.

Etter det vi har sett satser Ninja Theory med Heavenly Sword beinhardt på action. Vi blir derimot lovet at de massive slagene vil bli avbrutt av mer rolige sekvenser med utforskning av omgivelser og løsning av forskjellige gåter. Til nå har vi ikke sett noe av dette, og vi får for all del håpe at utviklerne holder ord. Mangel på variasjon kan bli spillets største svakhet, og i stedet for å ende opp som det nye Ninja Gaiden eller God of War, får vi en blåkopi av erkekedelige og sorgelig repeterende Ninety Nine Nights.

I tillegg til rene kamper, vil du også komme opp i en rekke QTE-sekvenser. Dette innebærer at du må trykke på riktig knapp til riktig tid, for eksempel for å holde balansen og skli fra et stort tau til et annet. Overgangen fra frenetisk



FAKTA

NINJA THEORY

Med et navn som Ninja Theory og et spill som Heavenly Sword skulle man nesten tro at utviklere var japanske, men firmaet holder faktisk til i Cambridge i England. Tidligere kalte de seg Just Add Monsters og utviklet blant annet Kung Fu Chaos for Microsoft Game Studios.

trykking, til presisjonstrykking kan være ganske stor, og selv mislyktes jeg to ganger i et forsøk på å klatre opp og ødelegge en stor katapult.

Brettet vi testet var en litt eldre kode, og teksturer og framerate virket lite optimalisert. Det samme gjaldt fysikken. Til tross for dette, har spillet en visuell presentasjon som selv nå er imponerende. Mer enn noe annet er det den kunstneriske stilen som er så tiltalende. Spillet skal etter planen slippes i september, og innen den tid vil vi garantert høre mer fra den lettkledde feministen Nariko.

Joachim Gresslien

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Ambisiøst prosjekt som kan bli meget bra, men er avhengig av variasjon...

Herlig kampsystem

Det som redder Heavenly Sword fra å bli en God of War-klone utspilt i Japan, er det engasjerende kampsystemet. Det føles intuitivt, og Narikos ymse angrep er mildt sagt fantastiske.





Ny runde krig...

Vår Battlefield-ekspert tok turen til Stockholm for å snikspille neste krig fra Digital Illusions...



BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler DIGITAL ILLUSIONS Utgiver EA Sjanger ACTION

I mai dro Gamereactor til Stockholm full av forventning. Nå skulle vi besøke noen av våre aller største helter innen spillutvikling gjennom min lange gamingkarriere. Helt siden Pinball Dreams og Pinball Fantasies har jeg vært solgt til Digital Illusion eller DICE som de også kaller seg.

Den svenske utvikleren har sitt hovedkontor midt i Stockholm i skikkelig fancy lokaler som mange ville ha gitt mye for og jobbet i. Med en

I løpet av timene hos DICE hoppet øynene ut av sine hulrom for så å komme krypende tilbake tårevåt over sanseinntrykkene

rekke spill har de tatt pusten av meg og mange titusenvis av spillere verden rundt og det med RalliSport Challenge og ikke minst Battlefield-serien.

Som et av de få utvalgte magasiner i Europa fikk vi presentert Battlefield: Bad Company, som i mine øyne kommer til å revolusjonere krigspillene i årene fremover. Ikke bare har jeg

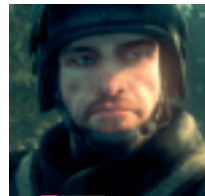
fått klådd på en meget tidlig spillbar versjon av spillet, men jeg har også fått studert hver eneste detalj i noe som ikke bare slår pusten ut av meg, men som garantert vil gjøre det på deg også. I løpet av disse timene hos Dice hendte det at øynene hoppet ut av sine hulrom for så komme krypende tilbake tårevåt over sanseinntrykkene. Aldri før har et spill gitt meg så mye håp for fremtiden for krigspill både grafisk og detaljmessig.

Som du sikkert vet er Battlefield-serien basert på onlinespilling. Det er for så vidt også Bad Company, men det unike her, er at du finner en meget appetittvekkende historie i en singleplayerdel som krydres med humor, action

og alvor, i en og samme saus og serveres med en stor dusk variasjon som holder deg klistret til skjermen. Bit for bit slurper du i deg spillet og smatter godt mens den ene eksplosjonen etter den andre omkranser fienden mens de febrilsk skriker av smerte. Dette er smaken du allerede fra første stund får og Dice lover mer godsaker i et spill som ser innmari lekkert ut.



DETALJERTE LANDSKAP Battlefield-serien har vel egentlig ikke vært mest kjent for det grafiske, men med Bad Company viser Digital Illusions at action og lekker grafikk også kan kombineres i Sverige...



FAKTA

FROSTBITE

Den nye grafikkmotoren til Dice som har fått navnet Frostbite, ser veldig flott ut. Spesielt med de mulighetene som ligger til grunn. Alt kan smadres til filebiter, den kan kjøre dynamisk vær og en skikkelig heftig lyssetting. Som Dice selv sa "dette er kun Frostbite 1.0 og vi vil fortsette å bygge på den". Vi har ennå ikke hatt mulighet til å sammenligne med Cryengine og Unreal-engine 3.0.

Du trer inn i rollen som en rookie og her starter moroa i lag med dine tre kompanjonger med hver sine spesialiteter. Den ene er mester i overvåkning, den andre elsker sprengstoff og så har vi sersjanten som vet hva som må gjøres best i pressede situasjoner. Alle disse har sine bestemte måter å oppføre seg på og tilslutt kommer du som i starten er lokkemat for fienden og en levende skyteskive. Får du for eksempel beskjed om ikke å bli sett, kan du være trygg på at firkloveren gjør alt for å trekke til seg oppmerksomheten. Å høre på ordrer er bare for pyser i følge medsoldatene dine. Her skal det kriges, ikke luskes rundt bak i kulissene, nei, frem med granatkasteren og bazookaen og lage størst mulig skader på omgivelsene.

I Singleplayer-delen styrer historien deg fremover og du kan velge fritt hvordan målet skal gjennomføres. Du kan enten løpe som en

Utgis 2008

Allt kan destrueres

I Battlefield: Bad Company har man lånt litt av ideene brukt i Electronic Arts fjorårsutgivelse Black. Absolutt alt kan ødelegges, skytes eller bombes i stykker. Dette setter selvsagt store krav til grafikkmotoren, men Frostbite klarer brasene.



**Se opp!**

At alt kan ødelegges i Battlefield: Bad Company innfører også et nytt element av fare. Man er ikke mye til kar etter å ha fått en 50-kilos steinblokk i skallen.



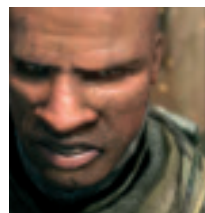
LEKRE DETALJER Ingenting er overlatt til tilfeldighetene, og små egentlig betydningsløse grafiske detaljer er med på å heve totalopplevelsen. En fallende tomhylse, animasjoner av natur, og hvordan vannet ser ut når man trasker langs bredden. Store mengder detaljer man kan nyte mellom de heftige slagene.

villmann mens du skyter hemningsløst rundt deg, eller du kan snike deg innpå fienden og skape et skikkelig overraskelsesmoment. Spillet er bygd opp i en såkalt "sandkasse"-modus hvor brettene er 3-4 ganger større enn de vi finner i Battlefield 2. Ikke nok med at du har stor frihet i spillet, men den egenproduserte grafikkmotoren "Frostbite" sørger for at du kan ødelegge alt som kommer i veien. I tidligere Battlefield-spill har det vært begrensninger på hvilke skader man kunne ha utført på omgivelsene, men i Bad Company kan alt ødelegges og nå er det ikke lengre trygt å hjemme seg bak en mur, i en bygning eller bak noen trær. Du kan skyte i stykker absolutt alt du ser. Detaljrikdommen er enorm, noe som igjen gjør at spillet ser veldig realistisk ut. DICE har med andre ord skapt en grafikkmotor som gir

deg uante muligheter og jeg våger ikke tenke på hvordan dette kan bli i multiplayer hvor en haug av andre spillere er med.

Lyssettingen i Bad Company har vært en utfordring spesielt med tanke på at man har muligheten til å forandre på omgivelsene. Spillet har også dynamisk vær. Det vil si om oppdraget starter i sol, kan det hende at du avslutter det med tett skydekke og disig vær, eller i verste fall med kraftig regn. Dette er med på å påvirke din spilling med tanke på hvordan du kan ferdes for å nå frem til målet.

DICE har også jobbet mye med lyden og det har ført til et lydspeil som ga meg frysninger. Ikke bare har du en stor variasjon, men de har sørget for at spillet er blitt mer levende enn de tidligere versjonene. Når det skjer noe fades bakgrunnslyden ned, mens du oppfatter

**FAKTA****DIGITAL ILLUSIONS**

DICE er mest kjent for sine Battlefield-spill, men noen av dere husker kanskje den heftige RallySport-serien og Pinball Dreams og Pinball Fantasies. Spill som gjorde oss avhengig av Dice som spillutviklinger og måten de satte nye grenser for grafikk og spillbarhet. Nå prøver de igjen å sprengre grenser med deres kommende Battlefield: Bad Company.

skuddene og eksplosjonene mye sterkere. Dette gjør at lydbildet fanger deg på en genial måte uten å ødelegge for variasjonen i lyden.

Nå gleder jeg meg bare til spillet kommer samt til en spillbar versjon som inneholder litt mer enn det jeg fikk prøvd. Skal jeg være helt ærlig tror jeg Bad Company kommer til å ta et stort steg i rett retning når det gjelder realisme. Med å kunne ødelegge alt som finnes i rundt deg, åpner dette opp for å tenke annerledes og på hvordan man skal utføre oppdraget. I multiplayer-delen vil all denne herligheten virkelig skape store ringer i vannoverflaten og sørge for en mer utfordrende krigføring med eller mot dine venner. Vi gleder oss stort til neste avsnitt i Battlefield-eventyret!

Børge Fjeld

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPEN



DICE og Battlefield går inn i ny æra, og vi har klokke på svenskene...



REALISME DICE jobber hardt for å kombinere realisme med underholdende action, og i Battlefield: Bad Company har de funnet en god balanse.



Bedre intelligens...
 Call of Duty-serien har alltid vært kjennetegnet at fiender som faktisk har kunstig omlop i toppen. I neste spill er dette tatt til enda nye høyder, og ikke blir overrasket om du kommer til å slite i starten.



NÅTID Overgangen til nåtid har åpnet opp for en rekke nye muligheter i Call of Duty. Det å ha tilgang til en rekke motoriserte kjøretøy, minner nå i større grad om det vi har sett i Battlefield-serien.

Moderne soldat

Tidens beste krigspill tar steget inn i nåtiden, og nå er det på tide å drepe fiender på alvor...



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Plattform PC/PS3/X360 Utvikler INFINITY WARD Utgiver ACTIVISION Sjanger ACTION

Moderne krig utvikles stadig. Fra å være basert på territoriale konflikter og allment hat mot andre mennesker, har den i stedet blitt endret til en kamp om ideologier og religioner. Et individuelt lands hær er ikke lenger den store trusselen; det er snarere grupperinger av radikale separatister og fundamentalister som utgjør den store faren for vår verdensordning.

I mange år var Sovjet den store røde faren i øst, og da stormakten kollapset valgte i stedet ekstreme grupper å bygge opp egne organisasjoner for å oppfylle sine mål. En ukrainsk ultranasjonalist planlegger nå å en gang for alle sette vestmaktene på plass, og han bakkes opp av et knippe gamle russiske kjernevåpen og medarbeidere fullstendig uten skrupler eller moral.

Som tittelen antyder, dreier det seg om moderne strid i to ulike tidsperioder. På den ene siden får vi følge amerikanske marinesoldater som i vår tid leter etter verdensfiende nummer én i Midtøsten. Samtidig iklær spilleren seg rollen som soldat i det britiske SAS (Special Air Service, red. anm.), som for 10-15 år siden på tedrillende vis prøvde å eliminere fienden. Akkurat som vi er vant med kommer oppdragene til å veves sammen etter hvert, og gir oss så et kompletterende bilde av selve historien bak situasjonen vi befinner oss i her og nå.

Alt begynner på et russisk fartøy som bordes av SAS midt på natten. Målet er å eliminere mannen som kommer til å bli en trussel for hele verden. Selvfølgelig begynner det å brenne på dass, og oppdraget mislykkes. Spol fremover til i dag, og jakten fortsetter, mer frenetisk enn noensinne. Som vanlig er slagmarken en kakofoni av lyder, eksplosjoner og rop. Panikkslagne soldater skriker grusomt,

Utgis OKTOBER



Få onlinedetaljer...

Internettspilling har vært en av de tingene som har hevet alle Call of Duty-spillene, men foreløpig vet vi lite om hvordan dette blir i det kommende spillet.

FAKTA

DET BLE BARE SLIK

Mange reagerer på at Call of Duty nå går bort fra sin klassiske stil, men faktum er at Modern Warfare var planlagt som spill nummer to i serien, men når Microsoft uttrykte sitt ønske om å ha et Call of Duty-spill som utspiller seg under 2. verdenskrig valgte Infinity Ward å oppfylle deres ønske. Call of Duty 2 ble det bestselgende lanseringsspillet til Xbox 360 og resten er som kjent historie. Det finnes jo også nok andre spill fra samme periode.

angrepstaktikker brøles, granater går av og maskingeværilden er konstant. Bak et hjørne høres en stridsvogn som buldrer frem, og ovenfor hodet snurrer angrepshelikoptrenes rotorblad når de passerer forbi. Som vanlig har Infinity Ward satset steinhardt på å skape et komplett og intenst lydbylde, og vi vet fra før av at de ikke inngår kompromisser når det gjelder lyd.

Call of Duty har alltid imponert når det gjelder intensiteten i stridene, og Infinity Ward sikter nå mot å ta dette til et helt nytt og heseblesende nivå. Et rolig spaningsoppdrag kan på et par øyeblikk forvandles til en krigssone der blyet kjapt maler ned eventuell beskyttelse til

sveitserost, og soldater faller som dominobrikker. Med alt det moderne krigføring har å tilby kommer Call of Duty: Modern Warfare til å levere stort sett alt vi kan tenke oss. Soldater flys inn med helikopter, firer seg ned via rep langs fasader, og kan visstnok bruke et arsenal på rundt 70 våpen. Dessuten loves det nattoppdrag, infiltrasjoner, store mengder eksplosjoner og massive kamper.

Når man sitter riktig dypt i det kan man kalle inn flystøtte med både helikoptre og fly. Disse kan teppebombe fiendens posisjoner slik at de ender som en blanding av grovkornet grus og brente gryterettbiter. Eller kanskje man trenger å ødelegge en stridsvogn med dårlig holdning. Da kaller man også inn kompisene på himmelen. Apache Longbow, Cobra, F-16, A-10 og flere andre enheter kan kalles inn når situasjonen krever det, og blir etter hvert et viktig strategisk element når saker og ting hetes ordentlig til rundt ørene. Onlinemodusen kommer til å tilby kjente spillelementer, men også det nye Team Hardpoint. Her skal lagene innta og forsvare faste posisjoner på banen. Til hjelp han man satellitter som kan brukes for å spane inn hva fienden gjør, og sende i vei både rasjoner og bomber. Call of Duty 4: Modern Warfare ser fantastisk lekkert ut, og det faktum at vi får en blanding av de gamle superbe spillene og Black Hawk Down får kroppsvæskene mine til å rase.

Det at Activisions bejublete spillserie tar det etterlengtede steget inn i nåtid kan bare bli bra, og vi har egentlig fått nok av 2. verdenskrig, og jeg stoler fullt og helt på at Infinity Ward ikke skuffer

_Jesper Karlsson

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Call of Duty er våre favoritt krigspill, og overgangen fra historie til nåtid frister!



INTENS REALISME Krig er sjelden moro, og få spill har gjenskapt den desperate følelsen av krig like godt som Call of Duty-serien.

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**[®]
ANNIVERSARY[™]

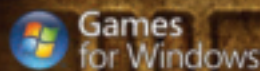
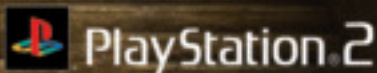


16+
TM
www.pegi.info

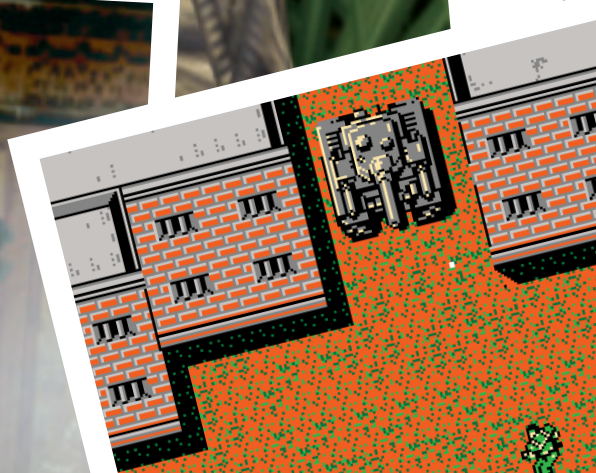
UNLOCK THE PAST.
UNLEASH THE UNKNOWN.



JOIN LARA'S ADVENTURES ON PS2, PC AND PSP™



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Tomb and The Tomb 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 Game 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.





Metal Gear Solid

Asmus gjenforteller historien bak det omfattende spionepoet. Følg med nå, og gjør deg klar til neste kapittel...

Det startet, slik disse tingene så ofte gjør, med noe helt annet. En gruppe barn leker gjemsel. Ett av barna vokser opp og blir spillutvikleren Hideo Kojima. Og der så mange andre voksne ikke har mye til overs for barnelek, tenkte Kojima tilbake på barndommen sin. For hva om man nå laget et spill der man faktisk skulle gjemme seg for fiendene? I stedet for å angripe, skal man unngå? Der jegeren blir den jagede, og omvendt? Resten er, som man sier, spillhistorie.

Men Metal Gear er noe annet og noe mer enn en digital omgang gjemsel. Det er samtidig en skildring av en soldats liv. Det er fortellingen om hva krig gjør med mennesker og hvordan krig forandrer verden. Det er en historie om kjærlighet, skjebner og forræderi. Og sist men ikke minst, det er historien om fengselsvakter med tynn mage, barbermaskiner og smeltende isterninger.

2. juli 1987 ga man ut det første spillet i det som skulle bli en utrolig populær serie. Spillet het Metal Gear og handlet om den hemmelige agenten Solid Snake på sitt første oppdrag. Spillet kom i Japan ut til formatet MSX2, og i Vesten til NES. Metal Gear ble en suksess på tross av forskjellige, og på noen punkter rent vesentlige forskjeller utgavene mellom. Blant annet manglet spilllets store hovedperson, Metal Gear, i NES-utgaven. I stedet skal Snake her ødelegge en supercomputer. Spillet ble også konvertert til Commodore 64 og MS-DOS.

Spillet etablerte mange av elementene som senere ble fast inventar i serien. Det nok mest gjenkjennelige elementet er utropstegnet som dukker opp over fiendenes hoder når man blir oppdaget. Hideo Kojima ville sannsynligvis blitt overrasket dersom han fikk vite at spillere jorden over ville få

klamme håndflater 12 år senere ved synet av et par ildrøde !!. Dessuten startet Metal Gear tradisjonen som krever at Snake starter oppdragene sine uten et eneste våpen – en tradisjon vår velkjente helt senere regelmessig har irritert seg over.

En langt viktigere tradisjon etablert av Metal Gear er at Snake blir forrådt av sine overordnede og av tilsynelatende allierte i stort sett hvert eneste oppdrag. Snakes oppdrag, kalt Intrude N313, går ut på at han sendes til den fiktive staten Outer Heaven av sjefen sin Big Boss, verdens dyktigste soldat og leder av spesialstyrken Foxhound. En av Snakes kolleger, en

selvutslettelsessekvens i gang. Han akter å ta Snake med seg i døden, men etter en desperat kamp kan agenten flykte. I MSX2-versjonen får Snake en siste melding fra Big Boss, etter rulleteksten, der Big Boss forteller at han vil komme tilbake for å møte Snake igjen.

Metal Gear: Snake's Revenge er spillseriens sorte får. Metal Gears suksess på NES i USA kom som en god nyhet på Konami. Derfor ble det kjøpt satt i gang med en etterfølger, spesielt rettet mot det vestlige marked utviklet til NES. Det er interessant å merke seg at Hideo Kojima slett ikke var involvert i prosjektet. Faktisk ante han ikke at Snake's Revenge fantes før han møtte et

METAL GEAR-TRADISJONEN BYR PÅ AT SNAKE STARTER UTEN ET ENESTE VÅPEN, NOE VÅR HELT ALLTID HAR IRRITERT SEG OVER...

legendarisk agent med kodenavnet Gray Fox, er blitt fanget, men før den tid lyktes det ham å sende ut en beskjed med ordlyden "Metal Gear...".

Snake kan, etter å ha kommet seg til Outer Heaven (enten via fallskjermhopp i NES-versjonen, eller ved å svømme dit i MSX2-versjonen) kontakte en motstandsgruppe som kan hjelpe ham. Snart oppdager han at leiesoldatenes mystiske leder i virkeligheten er ingen ringere enn hans overordnede, Big Boss. Big Boss hadde håpet å kunne fore den amerikanske regjeringen med feilinformasjon via Snake, men slik skal det altså ikke gå. Planen var å gjøre Outer Heaven til verdens sterkeste militære stat, og bringe selveste USA i kne. Når Big Boss finner ut at Snake har ødelagt Metal Gear, og dermed Big Boss' planer om verdensherredømme, setter han basens

medlem av utviklerteamet på Tokyos t-bane.

Snake's Revenge var en annerledes opplevelse sammenlignet med Metal Gear. En av de mest markante forskjellene var inkluderingen av siderullende landskap. Allikevel var ikke Snake's Revenge den katastrofen fansen gjerne vil ha det til. På noen punkter forbedret Snake's Revenger faktisk Metal Gear. Blant annet viste spillet den faktiske Metal Gear som var forsvunnet fra NES-utgivelsen. Miljøene var mer varierte og inkluderte blant annet et frakteskip, en jungel og et tog.

Historien i spillet er, på tross av mangelen på input fra Hideo Kojima, ganske solid. Den amerikanske regjeringen oppdager at et ikke navngitt land har begynt å fremstille Metal Gear-roboter i massevis (et trekk som senere blir gjentatt i både Metal Gear Solid 2 og 4). Derfor blir Snake sendt inn for å infiltrere fiendens base.



Man legger alltid litt av seg selv i sine kreasjoner, og det gjelder særlig for Hideo Kojima. Jack og Roses samtaler i Metal Gear Solid 2, et nikk til filmen Titanic, er meget lik noen Kojima selv har hatt med sin kone. Dessuten har Kojima heller ikke lagt skjul på at den gamle utslitte Solid Snake i Metal Gear Solid 4 er et bilde på ham selv. Det var kun dødstrusler fra besatte fans som fikk han til å sette seg ved roret engang til.



Lederen av hele denne terroristoperasjonen viser seg naturligvis å være Big Boss, nå i robotdrakt på grunn av skadene han pådro seg forrige gang i Outer Heaven. Med vanlig selvsikkerhet påstår han at han ikke har noen svake punkter, noe Snake selvfølgelig klarer å motbevise. Deretter får han has på Metal Gear 2 ved hjelp av fjernstyrte missiler.

Metal Gear 2: Solid Snake var det andre spillet i den kanoniske historielinjen, og kom ut den 19. juli 1990, kun til konsollen MSX2. Spillet var slett ikke planlagt, men etter å ha hørt om Snake's Revenge satte Hideo Kojima seg ned og utviklet Metal Gear 2: Soild Snake. Dessverre fikk vi vesterlendinger ikke muligheten til å spille dette spillet. MSX-formatet var på vei bort fra Europa, fordi MSX2 rett og slett ikke fantes i USA.

kunne fortelle om krigens negative aspekter, et element Kojima har beholdt hele veien frem til i dag. Metal Gear-serien handler i høy grad om krig, men i enda større grad om krigens ødeleggelse.

På den tekniske siden kunne Kojima utstyre fiendene med et synsfelt på 45 grader, evnen til å høre lyder samt tre forskjellige alarmlnivåer, til forskjell fra Metal Gear som bare hadde to. Dessuten ble ikke Snake forfremmet når han befridde gisler. I stedet steg han i gradene når han beseiret en boss. Det er i det hele tatt forbløffende at Metal Gear 2 i bunn og grunn er seriens stamfar. Metal Gear Solid og Metal Gear 2 er på mange måter like, noe som har fått mange fans til å se på Metal Gear Solid som en 3D-utgave av Metal Gear 2.

Historien var, spillseriens standard tatt i betraktning,

TEKNISK SETT KUNNE KOJIMA UTSTYRE FIENDENE MED ET SYNSFELT PÅ 45 GRADER...

Resultatet ble at det forferdelige Snake's Revenge faktisk fungerte som en offisiell etterfølger i Vesten. Det var ikke før Metal Gear Solid 3: Subsistence at vi fikk lov til å stifte bekjentskap med Metal Gear 2, da Metal Gear og Metal Gear 2 inngikk i ekstramaterialet.

Metal Gear 2 var en stor forbedring av Metal Gear på alle punkter. På historiefronten, som i ettertid anses som det viktigste elementet i Metal Gear Solid-serien, kunne Hideo Kojima introdusere mellomsekvenser som fortalte historien. Snake hadde dessuten replikker, noe som tilførte ham dybde, til forskjell fra det så godt som replikkuløse Metal Gear. Fordelen med det store historiefokuset var at Kojima kunne utfolde seg med politiske intriger og de plotttreiene Metal Gear har blitt synonymt med. Viktigere var det kanskje at Kojima

ganske presis. Vi skriver 1999, og den kalde krigen er over. Kloden er i gang med en global nedrustning av atomvåpen. Til gjengjeld er oljeprisen høyere og problemene med det sorte gull større enn noensinne. Ja, helt til forskeren Dr. Kio Marv utvikler OILIX-alge, som kan produsere olje. Alt er fryd og gammen helt til han blir bortført av soldater fra Zanzibar Land, et fiktivt land mellom Sovjetunionen, Afghanistan, Kina og Pakistan. Solid Snakes ferie blir avbrutt når den nye lederen av Foxhound sender ham til Zanzibar Land for å redde Dr. Marv.

Her finner han ut at Big Boss var mannen bak bortførelsen, og at Dr. Drago Petrovich Madnar, som oppfant Metal Gear i det første spillet, enda en gang er blitt bortført. Etter å ha befridd Petrovich får Snake vite

at enda et Metal Gear-prosjekt er underveis. Den nye roboten heter Metal Gear D. Snart blir Snake angrepet av roboten, og Petrovich blir tatt til fange igjen. Til Snakes åpenlyse avsky oppdager han at Metal Gears pilot er ingen ringere enn hans gamle venn Gray Fox, og blir sint og skuffet. Allikevel kjemper han seg til Dr. Marvs celle, kun for å oppdage at han kommer for sent. Marv har bukket under for torturen. Dr. Petrovich er også i cellen, og forteller at han prøvde å redde Marv. Dette viser seg å være en løgn, for i en radiosamtale forteller Snake at Dr. Petrovich slett ikke var tatt til fange, men arbeidet frivillig med å ferdigstille den nye Metal Gear. Dette får Dr. Petrovich til å angripe Snake, men uten hell. Agenten vår har nå skaffet seg formelen for OILIX, og kort tid etter blir han nok en gang angrepet av Gray Fox. De utkjemper en heftig kamp i et minefelt, og seieren går til Snake. Snake prøver å flykte, bare for å bli tatt til fange av Big Boss. Uten våpen eller utstyr ser situasjonen svart ut, men ved å bruke de tingene han har for hånden lager Snake en flammekaster ved hjelp av en lighter og en sprayboks. Big Boss er nå endelig død, og etter å ha overlevert OILIX-formelen til Colonel Campbell, drar Snake til Alaskas ødemarker for å være i fred.

3. september 1998 var en dag mange hadde sett frem til, og det med god grunn. Det tredje spillet i Metal Gear-serien kom ut under navnet Metal Gear Solid. Det

noe annerledes navnet var en bevisst beslutning fra Kojima, som var fullstendig klar over at de to foregående spillene var relativt ukjente, spesielt i Vesten. Dessuten finnes det en idé om navnet, dog noe kryptisk, men meget typisk for Hideo Kojima. Metal Gear Solid var nemlig det tredje spillet i serien, samt det første som benyttet 3D-grafikk. Og et objekt i tre dimensjoner er som bekjent solid. Spillet ble rost for sin realisme og historie, og har en gjennomsnittskarakter på 94% hos Metacritic.com.

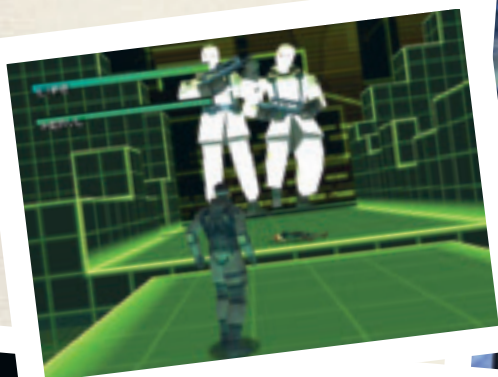
Noe av det eneste Metal Gear Solid faktisk tilførte serien var en treningsmodus, der spilleren kunne trene smyging, teknikker og lignende. Dessuten inneholdt det også konfrontasjoner med soldater i kjempeformat, et element som dukket opp igjen i Metal Gear Solid 2: Substance. Spillet var en suksess både hos kritikere og forbrukere. Det solgte mer enn seks millioner eksemplarer, og ble sett verdig til utgivelse på både PC og i 2004 til Gamecube. Utgivelsen til Gamecube mottok likevel en del kritikk. Historien var den samme, men forskjellige gameplayelementer fra Metal Gear Solid 2 var blitt implementert, samtidig som noen av mellomsekvensene var blitt endret. Det som allikevel irriterte fansen mest var at alt stemmeskuespillet var blitt gjeninnspilt, og noen dialekter var forsvunnet. Dessuten lød også Snake altfor macho for enkeltes ører. Kronologisk sett skriver kalenderen i Metal Gear Solid

2005. Da Snake og Colonel Campbell trakk seg tilbake, overtok den mystiske Liquid Snake kommandoen over Foxhound. I samarbeid med den genmodifiserte hæren Next-Generation Special Forces, overtar Foxhound kommandoen over et atomvåpendepot på øya Shadow Moses i Alaska. Depotet er et skalkeskjul for testing av et nytt supervåpen, Metal Gear REX, som i likhet med sine forgjengere er en tobeint tank med evnen til å avfyre atomvåpen fra et hvilket som helst sted på kloden. Foruten en stor pengesum krever Foxhound dessuten de jordiske restene av Big Boss. Den gjeninnsatte Colonel Campbell ser ingen annen utvei enn å hente Solid Snake hjem fra sin velfortjente ferie.

Snake finner først DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency)-sjefen Donald Anderson, som ikke rekker å si noe nyttig før han dør av hjertesvikt. På vei ut av fengselet møter agenten kort Campbells niese Meryl Silverburgh, som befant seg på basen da den ble overtatt. Snake finner presidenten for Arms Tech, Kenneth Baker, i et tilmurt rom. Han utgjør en felle satt opp av Liquid Snakes høyre hånd, en russisk pistolmann ved navn Revolver Ocelot. Kampen blir avbrutt av en ninja iført et såkalt exoskelet. Ninjaen hugger Ocelots ene arm av, før han forsvinner igjen. Baker forteller Snake mer om hele Metal Gear REX-prosjektet, før han dør på samme måte som Donald Anderson.

I en kjeller bak et elektrisert gulv og en gang fylt med gass, finner Snake Metal Gears designer, Hal Emmerich (Otacon blant venner). Men før Snake kan avhøre ham må han utkjempes en nevekamp med den mystiske ninjaen. Etter kampen avslører ninjaen at han

DEN 3. SEPTEMBER 1998 VAR EN DAG MANGE HADDE SETT FREM TIL, OG MED GOD GRUNN



Tankhangaren ble, som alle andre områder i Metal Gear Solid, bygget opp i Lego for det ble overført til spillet. I MGS2 ble Lego kun brukt til å lage et bilde av stedet.



Meryl Silverburgh er nok den eneste kvinne som har påvirket Snake. Ekstramaterialet til MGS2 fortalte dog, at de to var blitt uvenner, noe som får hennes gjenkomst i MGS4 som FOXHOUND-leder til å bli spennende.



er Snakes tidligere venn og kollega, Gray Fox. Otacon forteller Snake at han ikke visste at REX var et atomvåpen. Da han fant ut det, besluttet han å hjelpe Snake med å destruere den. Ved hjelp av spesialkamouflasje som gjør brukeren så godt som usynlig, lover Otacon å holde Snake orientert om basen.

Snake møter Meryl igjen, men sammenkomsten ødelegges av Foxhounds mesterskytter Sniper Wolf, som skyter Meryl. Etter en hurtig duell blir Snake fanget og torturert av Revolver Ocelot. Liquid Snake avslører at han faktisk er Snakes tvilling, begge sønner av Big Boss. På tross av dårlige odds unnslipper Snake og leter videre etter Metal Gear REX. Master Miller, en av Snakes gamle venner fra Metal Gear 2, ringer ham og forteller at Naomi Hunter, lege i Foxhound, har laget et farlig virus kalt FoxDie. Viruset, som Snake var infisert med, har også tatt liv av Kenneth Baker og Donald Anderson. Naomi kontakter så i hemmelighet Snake og forteller at hun kun gjorde det fordi hun er Gray Fox'

LIQUID KUNNE FORTELLE SNAKE, AT DE TO VAR BRØDRE, KLONER AV BIG BOSS, SKAPT AV ET PROSJEKT KALT INFANTS TERRIBLE

adoptivsøster.

I Metal Gear REX' hangar aktiverer Snake REX ved et uhell. Master Miller viser seg å være Liquid Snake i forkledning. Før kampen mellom Snake og Metal Gear REX, kan Liquid fortelle Snake at de to er brødre, kloner av Big Boss og skapt gjennom et prosjekt fra 1972 kalt Les Enfants Terribles. Snake skulle få alle Big Boss' dominerende gener, mens Liquid hadde fått alle de recessive. Gray Fox hjelper Snake i kampen mot REX, men blir knust av kjemperobotens føtter. Liquid, som åpenbart er nær udødelig, overlever både REX's destruering, en nevekamp med Snake og en vill jakt i en jeep. Først helt til slutt, like utenfor basen, dør Liquid av FoxDie-viruset. Meryl overlever (i den offisielle slutten, men det finnes også en uoffisiell slutt der Meryl dør og Snake i stedet redder Otacon) og de slår seg øyensynlig sammen. Etter rulleteksten kommer det derimot en siste beskjed, en samtale mellom Revolver Ocelot og presidenten i de Forente Stater. Her avslører Ocelot at

presidenten i virkeligheten er den tredje klonede broren til Solid og Liquid Snake...

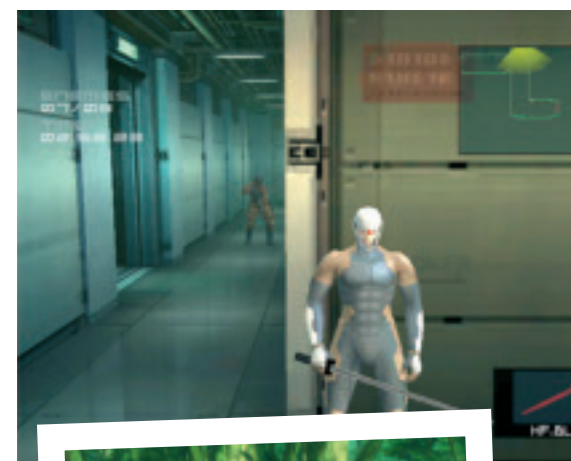
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Sjelden har et spill vært så etterlengtet. Videoene og bildene Konami friga frem mot utgivelsen ble dissekert og analysert til den store gullmedalje. Til tross for alle analyser lykkes det Hideo Kojima å fikse bakoversveis på en samlet spillverden. Takket være hestekreftene i PlayStation 2, kunne Kojima gi serien en hittil usett grad av realisme. Det ble mulig å sikte med våpenet i førstepersonsperspektiv. Omgivelsene var interaktive i en meget høy grad. I det hele tatt var Metal Gear Solid 2 det mest flytende spillet i serien, og det var også her kritikerrosen ble konsentrert. Spesielt ble spillrets utsøkte grafikk hyllert. Historiemessig forholdt det seg litt annerledes. Filmsekvensene var lengre og hyppigere enn noensinne, mens plottet var kronglete som spaghetti. Det som likevel gjorde folk sinte var at Solid Snake ble en biperson og nybegynneren Raiden tok over som

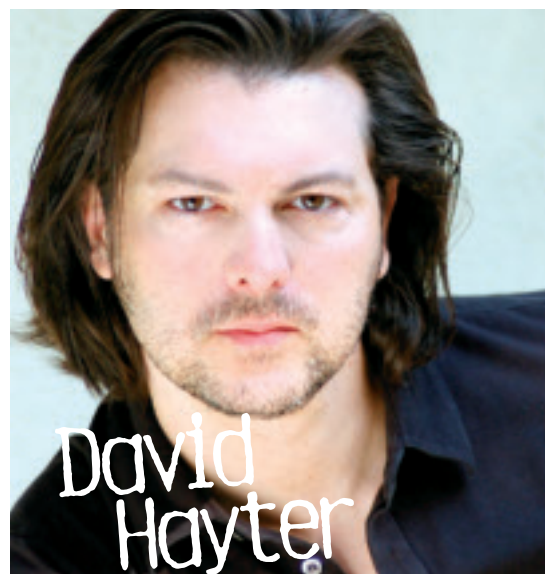
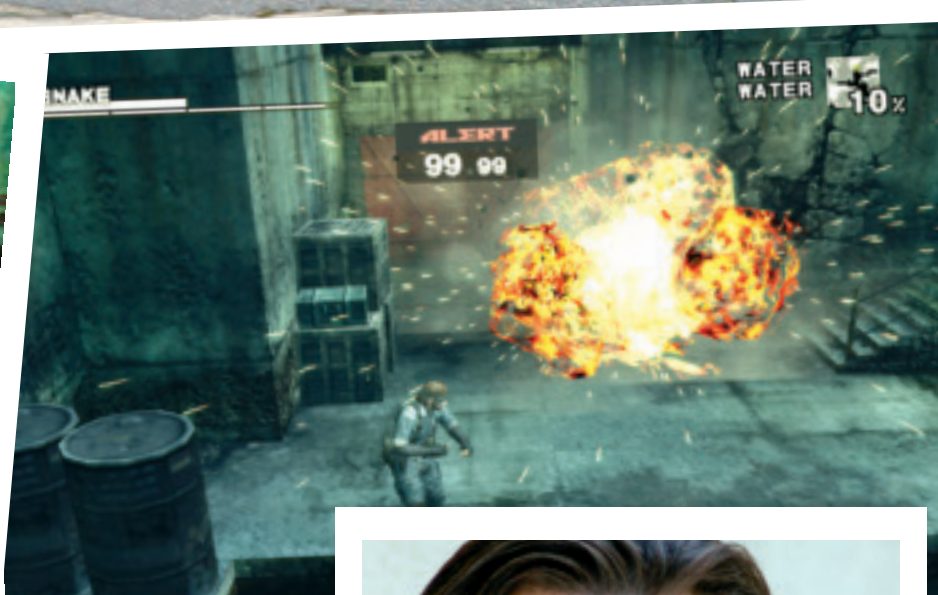
hovedperson. Sjøkket var ikke så stort i Europa, ettersom de fleste europeere allerede hadde lest om dette på nettet, men irritasjonen var nærmest global. Kojimas begrunnelse var at man på den måten ville se Snake fra en annen vinkel, og det er også utvilsomt et Luke Skywalker – Han Solo-forhold mellom de to. Allikevel brydde kun de færreste fra Vesten seg om Raiden. Akkurat hva som gjorde ham verdig folkets avsky, er vanskelig å definere. Noen ble irritert over utseendet, ettersom han var meget feminin å se til. Andre mislikte hele personligheten hans. Han var en anelse klynkende, og dialogen med andre, spesielt med kjæresten Rose, var til tider anstrengt. Den mest sannsynlige grunnen er nok likevel at han fratok folk sjansen til å spille som Snake. Det var som å kjøpe en stor boks krokanis og så bare finne vaniljeis inni. Det er fortsatt is, men ikke helt det samme.

Vinteren er på hell i det herrens år 2007. Solid Snake, med hjelp fra partneren Otacon, infiltrerer et tankskip



Pappkassen har i hele Metal Gear Solid-serien vært en kjær venn. I MGS4 er det sett en kasse med påskriften NO PLACE FOR HIDEO.





Mannen bak Snakes karakteristiske machotoner heter David Hayter. Hans stemmeskuespill ble i begynnelsen rost, men han er blitt kritisert i de siste spillene for å overdrive og gjøre Snake mer hes og guttural enn nødvendig. Ikke desto mindre er han kanskje den best kjente stemme-skuespiller i et spill og han vil også gjeninnta rollen som Snake i Metal Gear Solid 4. Hayter er dessuten en begavet forfatter, og har skrevet screenplays til X-Men og X-Men 2.

REVOLVER OCELOT, SOM VAR MED I HELE PROJEKTET, AFSLØRTE HEN MOT SLUTTEN AT DET VAR ET SPILL FOR GALLERIET

der en ny Metal Gear-prototype skal oppbevares. Denne Metal Gear-versjonen skal være amfibisk og sterkere enn tidligere utgaver. Verdenen oversvømmes av Metal Gear-modeller, ettersom Metal Gear REX-designet ble lekket. Snake kommer knapt ombord på tankskipet før det overtas av russiske terrorister. Han sniker seg ned i skipets lasterom, der Metal Gear, med kodenavnet RAY, visstnok skal oppbevares. Den har imidlertid blitt stjålet av Revolver Ocelot, som har fått erstattet armen han mistet til Gray Fox i Metal Gear Solid. Ocelot ødelegger skipet, og Snake ser ut til å være druknet i New York havn.

To år etter ulykken, den 29. april 2009, blir en agent med kodenavnet Snake sendt til et sted kalt Big Shell. Big Shell ble bygget for å bote på den økologiske katastrofen senkningen av tankskipet hadde medført, og er overtatt av en gruppe kalt Dead Cell. Snakes oppgave er å befri gislene tatt av Dead Cell. På Big Shell møter Snake, som viser seg å være den blonde

nybegynneren Raiden, et medlem av Navy Seals, Lt. Pliskin. På dette tidspunktet vet ikke Raiden det, men Pliskin bærer en utrolig likhet til Solid Snake.

En mystisk robotninja hjelper Raiden med å finne presidenten, som er blant gislene. Han finner noenlunde samtidig ut at Big Shell i virkeligheten er en fasade. Under stedet er en Metal Gear, kalt Arsenal Gear, som skal kunne styre all informasjon på internett. Raidens oppdrag blir da å stoppe Arsenal Gear, men han fanges og våkner etterpå opp i et torturkammer der han forhores av Dead Cells leder Solidus Snake; den tredje broren som ble avslørt på slutten av Metal Gear Solid. Olga, som i virkeligheten er agent for en mystisk gruppe kalt The Patriots, hjelper Raiden med å flykte. Han blir funnet av Solid Snake, og sammen prøver de å ødelegge Arsenal Gear.

Revolver Ocelot, som var med i hele prosjektet, avslører mot slutten av spillet at alt har vært spill for galleriet. Solidus, Dead Cell og Raiden ble manipulert

inn i et prosjekt med navn S3, Solid Snake Simulation, som skulle prøve å gjenskape begivenhetene ved Shadow Moses og dermed skape en ny Solid Snake. Spillet slutter med en konfrontasjon mellom Raiden og Solidus Snake i et ødelagt New York. Raiden går seirende ut av kampen.

Den siste sjokkerende beskjeden i spillet er en samtale mellom Snake og Otacon. Otacon kan fortelle at informasjonen han har hentet ut av Arsenal Gear indikerer at The Patriots, gruppen som åpenbart kontrollerer den amerikanske regjeringen, består av mennesker som alle døde for 100 år siden.

Folks forventninger til Metal Gear Solid 2 var høye, men forventningene til Metal Gear Solid 3 var om mulig enda høyere. Tidlige bilder og trailere viste Snake – ja det var vel Snake, eller hva, i jungelen. Allerede her var det tydelig at Metal Gear Solid 3 nok ble en noe annerledes opplevelse enn de tidligere spillene.

Jungelmiljøet gjorde Metal Gear Solid 3 til en vesentlig annerledes opplevelse. Først og fremst betød det at man måtte reise langt for å komme til fiendens base. Det gav en mer realistisk spillopplevelse, mente Kojima. Trær, busker og høyt gress var ikke det samme som kasser, vegger og menneskeskapt omgivelser. Kritikerne av spillet mente at det var for vanskelig å finne ut om man var skjult bak et tre eller ikke. Kanskje av samme grunn innførte Hideo Kojima et helt nytt system, det såkalte Camouflage Index, som anslo hvor synlig man var. Gjennom spillet kunne man finne nye, forskjellige typer kamuflasjer som kunne brukes i forskjellige omgivelser. 0% på indeksen betød at man var tydelig som en klovn med dårlig klessmak i en begravelse, og 100% var ensbetydende med at man var så godt som usynlig. Dette gav spillet en litt besynderlig



HISTORIEN VAR, I FORHOLD TIL METAL GEAR SOLID 2, NESTEN LATTERLIG SIMPEL, ET FAKTUM SOM MORET MANGE...

rytme, siden man hver gang man skiftet fra gress til jord, eller omvendt, måtte skifte kamuflasje.

Dessuten inkluderte Kojima et matsystem og et kampsystem. Dersom Snake ikke spiste nok, sank helsemeteret. Kampsystemet, det såkalte CQC, Close-Quarters Combat, var en utvidelse av de to slagene og sparket som ellers stod som normen i serien. Ved hjelp av dette kunne man forhøre fiender, kaste dem rundt og forøvrig gjøre slutt på dem på andre fikse måter. Alt etter hvor hardt man trykket på knappene fikk man Snake til å gjøre noe forskjellig. Man lærte for eksempel frekvenser man kunne ringe til dersom man var blitt oppdaget. Da kunne man slå av alarmen. Kojima hadde også etterlatt en liten godbit til alle som hatet Raiden. Den tidligere hovedpersonen kom tilbake i spillet, men nå som en russisk major. Han var fortsatt feminin av utseende, ble nå kalt Raikov og var Volgins perverterte og homoseksuelle elsker. For å komme videre i spillet måtte man stjele uniformen hans. Man

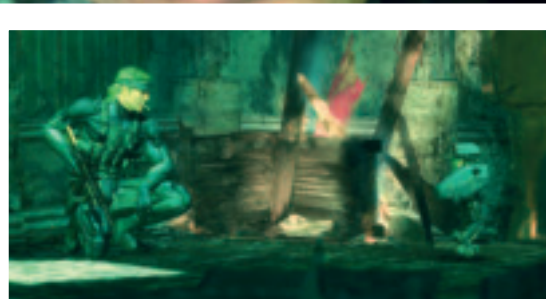
kunne enten bedøve ham eller drepe ham. Gikk man for det siste, fikk man fornøyelsen av å se det splitter nakne gjenferdet hans senere i spillet. Historien var, i forhold til Metal Gear Solid 2, nesten latterlig enkel. Dette gledet de mange som ble forvirret av plottet i toeren. Året er 1964, midt i den kalde krigen. Agenten Naked Snake sendes til Sovjetunionens jungler for å redde den avhoppede russiske forskeren Sokolov. Han har utviklet en helt ny type tanks, Shagohod, som kan avfyre atomstridshoder. Oppdraget blir ødelagt da Naked Snakes mentor, The Boss, skifter side og allierer seg med en gal russisk oberst, Colonel Volgin. Snake blir etterlatt, mens Volgin, The Boss og den fryktede Cobra-enheten drar av gårde. En uke etter at Snake blir reddet, sendes han tilbake igjen. Operasjonen heter Operation Snake Eater. Han møter en dobbelagent, EVA, og støter dessuten på en russisk eliteenhet, den såkalte Ocelot Unit, ledet av en ung Revolver Ocelot. Snake blir fanget

akkurat idet han lokaliserer Shagohod og Sokolov, og blir torturert av den sadistiske Volgin.

Når han slipper løs, blir han kjent med The Philosophers. Det er en frimurer-aktig organisasjon bestående av USAs mest innflytelsesrike menn, som kontrollerer hele verden. Det var Volgins oppdrag å få fatt i pengene og hemmelighetene The Philosophers etterlot, og USAs regjering prøver å få pengene tilbake. Snake beseirer først Volgin, og senere Shagohod, men før han og EVA kan komme seg bort, må han også kjempe mot The Boss.

En gang i 2007 kommer Metal Gear Solid 4, spillet Hideo Kojima regner med er hans siste Metal Gear-spill. Metal Gear Solid 3 skulle ha vært det siste, men dødstrusler motiverte ham til enda et spill. Men hva kan vi så forvente oss av spillet? Den første og andre traileren er nok en god pekepinn. Spillet vil inneholde humor og selvironi, akkurat som i den første traileren. Men spillet vil også takle store temaer som livstretthet, krigens største tap og så videre, noe som vises i Solid Snakes mulige selvmord på slutten av traileren. En ting er likevel sikker: Metal Gear-serien var og er en av de viktigste spillseriene noensinne skapt, og det vitner både om genialiteten Hideo Kojima legger for dagen, og om den kvalitet og verdi spillene representerer.

_Asmus Neergaard



Metal Gear Solid 4 blir nok det siste spill vi får at se fra Hideo Kojimas hånd. Kanskje er det derfor der blir lagt op til at Snake dør i slutten av spillet. Ikke desto mindre blir det interessant å se hva Cyborg Raiden og Liquid Ocelot vil gi Snake av med- og motspill.

who needs roads when there's

colin mcrae™

DIRT



Adrenaline



Extreme



Damage

It's about getting off road,
being the fastest and staying in control.
That's the spirit of DiRT™.



12+

www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt



PLAYSTATION 3



© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "PS3", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Sabre Interactive fikk en unik sjanse til å pusse opp sitt drømmespill. Pusse opp

FUCKING TIMESHIFT

Plattform **PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvikler **SABER INTERACTIVE** Utgiver **VIVENDI** Sjanger **ACTION** Utgis **SEPTEMBER**

Det er sjelden et dårlig spill får en ny sjanse. Holder det ikke mål fra begynnelsen av sendes det ut til butikkene i et sjansespill om vinn eller forsvinn. Spillutgiveren håper å få tilbake noen av pengene de la i utviklingen, og vil ikke fortsette å legge penger i noe som ikke ser ut til å bli et tilfredsstillende resultat. Timeshift er ikke bare unntaket som bekrefter regelen, det er unntaket som burde bli regelen. På ett år har det gått fra å være et spill som i beste fall så ut til å havne midt på treet til et spill som godt kan ende opp som neste store actionoverraskelse.

Timeshift hadde allerede våren 2006 vært i utvikling i tre år, og gått fra å være et PC- og

Xbox-prosjekt til å i første rekke bli et Xbox 360-spill. Saber Interactive hadde satset på et ambisiøst "steampunk"-tema; science fiction blandet med eldre teknologi og en fargerik palett. Rent teknisk merket man at prosjektet ikke var startet opp med Xbox 360 i bakhodet, og demoversjonen Atari slapp i fjor vår inneholdt mengder av bugs og problemer. I tillegg til dette var det pinlig åpenbart at demoen og spillets første baner, som ble vist frem for pressen, begge var foreledede og triste. Spillet holdt rett og slett ikke spesielt høy kvalitet, og samtidig ble det desto mer åpenbart at utgiveren Atari begynte å gå tom for penger.

Etter å ha jobbet med en lang rekke titler, fremfor alt Unreal-spillene, for Ataris regning, lette

Kyle Peschel etter et nytt prosjekt. Midway hadde tatt over Unreal-serien, så han hadde egentlig ingen valg. Da kom utvikleren bak actionspillet Will Rock, russiske Saber Interactive, med et spillkonsept som Peschel motvillig tok til seg.

- Det fantes noe lovende der, men det var veldig forvirrende og jeg følte ikke at det var noe for meg. På sitt beste føltes det som et billigspill, og jeg hadde ikke lyst til å jobbe med et slikt prosjekt. Men etter et år lyktes jeg med å overtale dem til å satse på et Xbox 360-spill i stedet, noe som skulle vise seg å være en vanskelig overgang. Ataris penger var snart brukt opp, og beskjeden fra overetasjen var at spillet måtte ferdigstilles så fort som mulig, forteller Peschel.

Det var da han fikk telefonen. En venn av Kyle



T!

ANTI-JEREMY MODUS "Hver gang vi samles hjemme for å spille skjer samme ting. Det finnes alltid en idiot som odelegger for alle andre. I mitt tilfelle heter han Jeremy og jobber for et konkurrerende spillforetak." Kyle Peschels idé med Timeshifts flerspillemodus er enkel. Spilleren får stille inn det meste, fra hvor lang tid det skal ta å respawne til hvor lenge man skal være skuddsikker etter det, til hvor mye helse man begynner med eller om man for eksempel vil spille med lav gravitasjon. Hvem er da denne Jeremy? Jo, det er faktisk Jeremy Luyties som jobber hos Treyarch og arbeidet med Call of Duty 3. I Timeshift kommer du til å kunne sette innstillingene slik at metodene hans ikke lenger lønner seg.



NYRENOVERT GRAFIKKMOTOR Saber Interactives egenutviklede grafikkteknologi har gjennomgått en forvandling av sjeldent slag. Frekt høyoppløste teksturer, egne skygger, myke partikler og naturligvis de lekre tidsspulingseffektene hører til de grafiske høydepunktene.

fra Sega ringte for å si at spillet så bra ut. "Hvordan vet du det?", spurte Kyle, og svaret kom som et sjokk. "Vi hadde en franskmann (fra Atari) her som forsøkte å selge oss spillet." Til

"FUCK YOU! FUCK ATARI! YOU'RE FUCKING ME OVER!"

tross for Ataris bistre økonomi hadde Kyle aldri ant at kniven var på vei til å bli plassert foran strupen hans. Kyle Peschel befant seg på det tidspunktet hos Sabre Interactive i St. Petersburg for å overvåke de siste månedenes arbeid. Nå tok han i stedet turen til New York for å si opp.

- Fuck you! Fuck Atari! You're fucking me over!

Peschels banning smeller tettere enn vanlig når han forklarer hvordan han følte for Atari på den tiden. Senere samme dag ble han tatt inn

hos Vivendi, som senere også kjøpte Timeshift av Atari og sendte Peschel til Russland nok en gang. Det gjenstod omtrent tre måneders arbeid, og da Peschel traff Vivendi-sjefen Martin Tremblay var de sju bugs fra å være klare med spillet. Da spurte Tremblay, tidligere sjef for Ubisoft Montreal som nesten aldri slapp et dårlig spill under ham, hva Peschel ville gjøre om han fikk ytterligere et år på seg. Kyle Peschel trodde at spørsmålet bare kom for syns skyld, spillet var jo ferdig, og med spilltørken til Xbox 360 hadde det sikkert også solgt ganske bra.

- Jeg ville byttet ut fysikksystemet. Kastet bort de første banene i spillet, de første vi laget og som ikke holder god nok kvalitet. Jeg ville tatt bort alle de dyre mellomsekvensene vi har laget. Ta bort handlingen. Designet. Kastet våpnene, menyene og grensesnittet. Jeg ville kastet draktene og byttet ut hovedpersonen, som folk virker å ha vanskelig for å identifisere seg med.

Kyle Peschel snakket fra hjertet, og Martin Tremblay var et luttet øre. Kyle trodde naturligvis at Tremblay ville si at alt var greit og at spillet skulle slippes likevel. Utviklingsteamet hadde fått sin tilegnede tid. Spillet var kanskje ikke perfekt, men det fikk duge. Måneder av altfor lange arbeidsdager var over, og alle kunne ta en velfortjent ferie. Tremblays svar kom derfor som et sjokk.

- Jeg tror på dere og på spillet, men det ville vært galt å slippe det nå. Vi gjør det slik du vil.

Den største forandringen, utover den åpenbare grafiske fullrenoeringen, er unektelig hovedpersonen. Du er ikke lenger überpiloten Swift, hvis stemme skulle bekles av Dennis Quaid. I stedet er du en helt vanlig fyr som havner i trøbbel. Tanken var at Swift skulle ha en hønse å plukke med tidsskurken Krone (den eneste figuren som fortsatt finnes i spillet). Men i den nye historien er det i stedet slik at hovedpersonen befinner seg i en tidslinje som odelegges av Krone. Han tar på seg beta-

drakten (et lekkrere design som ligner nano-drakten i Crisis) som sender ham bakover i tid for å rette opp i saker og ting, men noe går galt. Drakten er ødelagt, og du må få tak i Krone og hans drakt (alpha-drakten som Swift i utgangspunktet hadde i gamle Timeshift) for å kunne vende tilbake til din egen tidslinje.

- Jeg leste tegneserier da jeg var liten, og likte Supermann. Men jeg kunne aldri bli Supermann, det visste jeg. Men Edderkoppen, hvem vet, kanskje jeg kunne bli bitt av en edderkopp? Slik resonerte vi da vi designet hovedpersonen som nå ikke engang er navngitt. Han ER du, forteller Peschel.

Fysikken i Timeshift er blitt byttet ut til fordel for den siste Havok-teknologien (kjent fra Half-Life 2 og mange andre spill). Sammen med spillets tidsspolefunksjon finnes det mengder av interessante løsninger og veier å ta seg frem i spillet på. Da Timeshift tidligere ble vist frem brukte de fleste bare stoppfunksjonen for å fryse fiendene og skyte dem. Nå har man i stedet designet spillet slik at drakten (som kalles SAM og er litt av en karakter i seg selv) avgjør om det er best å stoppe tiden eller spole den bakover. Tidligere fantes det tre knapper – nå gjøres alt med en knapp. En interessant detalj er at du



FAKTA

PLAYSTATION 3

Første kvelden som det nye Timeshift ble vist frem i San Francisco, ble det gjort en feil. I slutten av traileren som ble vist, dukket Playstation 3-logoen opp, og det var ikke meningen. Tanken var at Playstation 3-versjonen skulle offentliggjøres ved en senere anledning. Så selv om alle visste at en Playstation 3-versjon mest sannsynlig skulle komme, så oppstod det en komisk situasjon når Kyle Peschel så seg tvunget til å fornekte noe Playstation 3-spill, på tross av at alle visste at det var under utvikling. Så, ja, vi forventer en PS3-versjon.

senere i spillet kommer til å møte robotfiender med evnen til å bøye tiden rundt seg.

Timeshift ser ikke lenger ut som et overdesignt budsjettspill. De gamle pastellfargene og de fattige teksturene er byttet ut, og vi befinner oss i stedet i en regntung, slitt og krigsherjet dystopi. Kjenner dere igjen konseptet, ja? Det er nok ingen tilfeldighet at Timeshift ser slik ut etter suksessen Gears of War har hatt. Men regnet

Man.

Med en unik drakt som kan manipulere tiden, og denne drakten blir også med online. Timeshift kommer med en omfattende multiplayerdel, hvor du kan bestemme alle forutsetninger selv, alt fra gravitasjon til respawn-tid, og 60 andre parametre.

- Jeg elsker å være underdog. Dere avskrev oss for to år siden, og jeg er registrert på omtrent 50 ulike spillforum på nettet, så jeg

REGNET SOM FALLER I TIMESHIFT ER UTEN TVIL NOE AV DET FETESTE JEG HAR SETT

som faller i Timeshift er uten tvil noe av det feteste jeg har sett. Vannet samler seg i dammer, du kan stoppe tiden og kikke på individuelle regndråper og du kan se hvordan vannet forvrenger synsfeltet. Spillet inneholder andre imponerende effekter, blant annet glasseffekter lignende de i Resistance: Fall of

vet hva som skrives. Men jeg er klar for noe annet etter å ha spilt andre verdenskrigsspill lenger enn selve krigen varte. Jeg vet ikke om Timeshift kommer til å være spillet som tar oss hele veien frem, men det er et forsøk, avslutter Kyle Peschel.

Bengt Lemne

SPARK MEG L!: "Jeg tror på å jevne ting med jorden. Våpnene skal pokker meg kunne sparke deg i ræva." Kyle Peschel legger billedlig ut om den kanskje viktigste ingrediensen i hvilket som helst actionspill sett ut fra førstepersonsperspektiv – våpnene. I Timeshift kan du totalt bære tre ulike våpen, og du kan når som helst plukke opp falne fienders skytere. Vi fikk til og med se hvordan man gjennom litt dyktig nevarbeid og tidsvringing kunne stjele en fiendes våpen mens han fortsatt trodde at han hadde deg på kornet. Mildt sagt tilfredsstillende.





SHIPE, SNEAK AND BLAST YOUR WAY TO BERLIN

Hour of Victory allows you to play a key role in the pivotal battles of World War II using the skills and game-play style you prefer. Sneak into enemy objectives as a covert operative, storm the gates as a British Commando, or snipe from afar as an Army Ranger – the choices you make on the battlefield affect the entire war.

Hour of Victory takes place in highly-detailed levels that painstakingly reproduces the most famous battlegrounds in the European theatre.

16+

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MW2007
and the Midway logos are trademarks of Midway Entertainment Games, LLC.
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE. XBOX 360.

MIDWAY

www.no.atari.com

ELKJØP



HOUR OF VICTORY

"A FIRST PERSON SHOOTER THAT COULD JUST
EMERGE AS CALL OF DUTY'S NUMBER ONE COMPETITOR"

OFFICIAL XBOX 360 MAGAZINE

ELKJØP



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



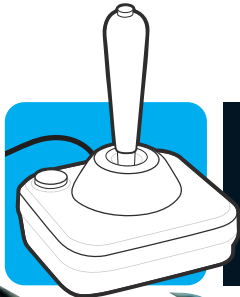
www.kmedia.com
 K.E. Media henviser til nærmeste
 forhandler på telefon 33 46 74 20



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

NYTT NR 50



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVIKLET
Les over 10

ALLE SPILLTESTER
reactor.no



MÅNEDENS FOKUS!

THE DARKNESS

De svenske stjerneutviklerne i Starbreeze har skrudd sammen et meget kompetent actionspill, og vi har anmeldt!



GAMEREACTOR #50

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



- Tomb Raider: Anniversary 9/10
Playstation 2
- Halo 2 7/10
PC
- Ratchet & Clank: Size Matters 7/10
PSP
- Eledees 8/10
Wii



- Spider-man 3 6/10
Multi
- Pirates of the Caribbean: At World's End 6/10
Multi
- Final Fantasy III 8/10
Nintendo DS
- Wario: Master of Disguise 5/10
Nintendo DS



- Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar 8/10
PC
- Driver 76 6/10
PSP
- Dawnspire: Prelude 8/10
PC
- Metal Gear Solid: Portable Ops 8/10
PSP

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

WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer enn 1000 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



COLIN MCRAE: DIRT

Codemasters ga full gass gjennom generasjonsskiftet og havnet på toppen av pallen

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Utgis 22. JUNI Antall spillere 1-6 Testet versjon XBOX 360 (PAL) Anb. alder 12+

Sjanger RACING

TIME 00:11.90



LEKKER SKITT

Vanligvis er ikke sole, sand og skitt det som ser penest ut, men på en HDTV ser dette definitivt lekkert ut. Støv og sandskyene ligger igjen i luften etter bilen, og vinden påvirker oppførselen til sandskyen.



FAKTA

TRAVIS PASTRANA

MotoX-kongen Travis Pastrana har i løpet av de siste to årene byttet ut motorsykkelen mot en rallybil, og deltatt i en hel haug ulike rally-arrangement. Travis har spilt en større rolle i utviklingen av Dirt enn det selveste Colin McRae har gjort, ikke minst siden Codemasters smugkikka på det amerikanske rallysirkuset, samt latt Travis kommentere hele spillet. Kunne nesten helt Travis Pastrana: Dirt.

Det første Colin McRae-spillet så dagens lys allerede i 1998, da det slædda inn på PC. Senere rullet Codemasters' rallyserie videre til Playstation og deretter Xbox, og med sin gode skademodell og realistiske fremtoning vokste serien seg til et vellykket franchise. Selv om det ikke har vært så tydelig, har det også ligget en svak arkade-aktig undertone i seriens kontrollmekanisme, som har gjort spillet mer tilgjengelig for en større målgruppe, og er kanskje den største bidragsyteren til seriens suksess.

At Codemasters har vært bevisste på å gjøre rallyserien mer tilgjengelig, er Dirt et håndfast bevis på. Det er nemlig ikke bare kraftig forbedret grafikk, lyd og detaljenivå som hever Dirt over tidligere utgivelser i serien, men en rekke nye spillmoduser. Tidligere har Codemasters fokusert på standard rallymesterskap hvor man konkurrerer på tid og etapper. Denne modusen er fortsatt med, men det er i tillegg en rekke mer lekne moduser her, hvor man konkurrerer med andre biler både på baner og etapper. Den direkte konkurransen med andre biler tilfører spillet en ny dimensjon. Det åpner for flere tilfeldigheter i racet, og flytter fokuset fra kun å følge kartleserens instruksjoner, til en intens kamp om posisjoner og sleipe



SKADEMODELL. Det meste av metall og deler på bilen kan bøyes eller ryke. Avhengig av hvordan du kjører kan du komme i mål med en liten steinsprut i frontruta, eller du kan risikere at bilen ligger igjen halvveis i banen, totalvraket, som den gjør når Carl Thomas kjører. Verdensmestern som tror han kan ligge i 120 km/t i U-svingene.

manøvrer i løypa. Utrolig tilfredsstillende å ligge og lure på andreplass, før du i siste sving smeller inn i konkurrenten på innsiden, og suser i mål til topplassering. Det er mer arkadepreg over spillbarheten, men seriens presentasjon og realistiske utseende gjør sitt til at det føles som en rallysimulator. En uhyre fin og presis balanse som Codemasters virkelig har lyktes med.

Blant spillmodusene i Colin McRae: Dirt finner vi blant annet "Rally", den tradisjonelle

formen som vi kjenner godt fra tidligere utgivelser i serien. Her kjører du mot tiden i en A til B-etappe, med fire forskjellige differansepunkter i ruten. I "Crossover" kjører du på bane mot en annen fører. Banen er designet sånn at man kjører side om side på forskjellige veier, og etter en runde krysses de slik at man kjører motstanderens runde. I "Hill climb" Skal du bestige stupbratte amerikanske fjellsider, mens i "Rally raid" kjører du heftige

TIPS

SJEKK UT

Forza Motorsport 2 9/10 XBOX 360

Litt mer alvorlig og krevende, men likevel et meget imponerende spill.



COCKPIT-VIEW Det er ikke mange racingspill der det lønner seg å sitte inni bilen. Det er ofte luresst å plassere kameraet utenfor. Dirt utgjør imidlertid et unntak, og det er selvsagt herlig å se. Det blir ganske enkelt mye enklere å kontrollere bilen og beregne svingene om man sitter inni bilen.



PAUSE

Selv Martin "No Va Du Smart" Schanke hadde blitt nødt tatt seg en fartspause for å betrakte det stilfulle og skitne visuelle uttrykket i Dirt.



REALISTISK VERDEN Storbritannia, Tyskland, Italia, Japan og Australia har alle blitt verdig presentert takket være den imponerende Neon-motoren.



FAKTA

PLAYSTATION 3?

Colin McRae: Dirt skulle egentlig slippes til PC, Xbox 360 og Playstation 3 samme dag (29. juni), men Codemasters ble nylig tvunget til å utsette Playstation 3-versjonen til i høst. Årsaken er visstnok at Codemasters' programmerere har hatt store problemer med å tilpasse sin nye grafikk-teknologi (Neon) til Sonys nyeste maskin.

offroad biler på støvete ørkenveier mot konkurrenter. Her blir det ofte rå kamper på de sandete veien, hvor bilen din like gjerne kan ligge igjen totalvraket i grøftkanten, eller du kan ende som ensom rytter trillende over målstreken. "Rallycross" er skitten og intens kjøring på rallybane mot andre motstandere. Her gjelder det å ha de spisseste albuene for vinne pokalen. Høy hastighet og mange kollisjoner. "Carr" er den mest arkadeaktige modusen av alle, med kraftige Chevy'er og buggy racing på små gjørmete baner stappet til randen med dumper og hopp.

Den avanserte kollisjonsmodellen på bilene gjør definitivt sitt til å skape den rette dramatikken og temperaturen på banen. Karosseriet bøyes, bildeler faller av, ruter knuses og alt skjer med herlige detaljer og imponerende presisjon. Men, det er ikke bare bilene som har

bra interaksjon i Dirt. Også landskapet er langt mer interaktivt enn i tidligere bilspill, takket være den nyutviklede Neon-motoren. Bare for å skumme toppen nevnes det at små trær og busker knekker, høyt gress og blomsterenger bøyes under bilen og blir liggende i det den kjører over, og autovernet, som i tidligere bilspill har vært solid som fjell, kan nå bøyes og til slutt ryke. Fullt av partikkeleffekter bidrar også til å skape den skitne, sandete og gjørmete rallyopplevelsen man ønsker seg. Alt skjer med en imponerende fotorealistisk visuell stil, full av nydelige lyseffekter, refleksjoner og skygger. De forskjellige landene og naturen er også gjennskapt på en troverdig måte, og det kjennes på mange måter like intenst å suse gjennom små og trange britiske skogsveier og landsbyer mot tiden, som et kollisjonsinfisert ørkenrace i USA.

Codemasters har gjort det meste riktig i Colin McRae: Dirt. Det er seriens beste utgivelse til nå, takket være god variasjon og balanse i spillbarheten. I tillegg kommer en imponerende fysikk- og grafikkmotor som virkelig plasserer deg i førersetet. Serien har tatt med seg noen viktige arkadeelementer, men viker likevel ikke fra sin realistsiske stil og presentasjon.

._Kristian Nymoen

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

LEKERT OG SKITTENT

- Skademodellen, det visuelle uttrykket, fartsfølelsen, skitten.
- Få biler i karrieremodus

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

Frode inntar fotballbanen i sopp-kongeriket!

Plattform **Wii** Utvikler **NEXT LEVEL GAMES**
 Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4**
 Testet versjon **PAL** Anb. alder **7+**



Sjanger **SPORT**

SPILLE ONLINE Mario Strikers: Charged Football er det første spillet til Nintendo Wii som lar deg spille online mot venner og kjente. En etterlengtet mulighet vi vil ha mer av til Nintendos maskin i fremtiden!

Ja, jeg vet at jeg har mast om dette mange ganger tidligere. Sikkert til det kjedsommelige for noen. Jeg brukte tid på det i Spillmagasinet, og har brukt tid på det her i Gamereactor. Mario Smash Football er et av de mest undervurderte spillene noensinne.

Mario Smash Football, som kom til Gamecube for noen år siden, er et utrolig undervurdert fotballspill. Det finnes ingen realisme, ingen dommere, det er ren steroide-action basert på Mario og kompisen. Man bare må kose seg.

Oppfølgeren Mario Strikers Charged til Wii bygger videre på fundamentet fra forrige spill, både på godt og vondt. Selvsagt ser det vesentlig bedre ut, det er onlinestøtte og man har flere muligheter. Det dukker imidlertid opp et par småting underveis som burde vært bedre gjennomtenkt.

Det er noe nytt rent spillteknisk i årets spill, og det mest nevneverdig er Supercharge-skuddene, og muligheten til å blokkere disse ved å gjøre Megasaves. Ja, det var superskudd i forrige spill, men ikke av dette kaliberet. Supercharge gjør at hvis du timer riktig kan du få det til å regne seks baller i forrykende tempo. Stilig!

Spiller du turnering mot maskinen er det duket for strålende underholdning, og vanskelighetsgraden er akkurat passe hvis du skruer den opp. Lavest må være beregnet for barn. Det er bare å takle, skyte, passe, supercharge og kose seg.

I flerspillermodus blir det imidlertid litt for stillestående. Det kommer selvsagt an på hvem man spiller mot, men tendensen er helt klar, og alle prøver å få så mange Supercharges som mulig. Disse tar tid, så er det motstanderens tur til å prøve å redde, og dermed så blir flyten i spillet brutt opp. Mario Strikers Charged er moro og alt vi håpet på, men heller ingen overraskende godbiter.

._Frode Haugen

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

FANTASTISK UNDERHOLDENDE!

- Sinnsyk fotball, grunnleggende morsomt, fin kontroll.
- Ingen innovasjon, kan bli oppstykket i multiplayer.



THE DARKNESS

Svenske Starbreeze har forvandlet Top Cows mørke serieblad til et actionspill fullt av ondskap

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler STARBREEZE STUDIO Utgiver 2K GAMES Utgis 29. JUNI Antall spillere 1-16 Testet versjon PAL XBOX 360 Anb. alder 18+

Sjanger ACTION



PENT PUSLESPILL

Det finnes problemer som ikke bare kan løses ved hjelp av hett bly, så av og til må du bruke Darkness-kreftene til annet enn dreping.

Det er faktisk mer enn ti år siden jeg først stiftet bekjentskap med Darkness, da i form av et meget hardkokt og veltegnat serieblad gitt ut av alternativforlaget Top Cow. I serien følger vi Jackie Estacado, mafiatorpedo, besatt av en ondskapsfull kraft som går i arv fra generasjon til generasjon. Takket være denne kraften blir han nesten uendelig sterk og kan også fremkalle mørkets demoner som adlyder hans minste vink. Men ingen superhelt er komplett uten en akilleshæl, og en kraft med navn Darkness bekjempes selvfølgelig best ganske enkelt med lys. Spennende.

Svenske Starbreeze har vært blant mine absolutte favorittutviklere siden deres suverene Riddick-spill fikk 9 av 10 her i Gamereactor. Derfor er det så klart veldig morsomt når Starbreeze lykkes så bra med å overføre denne suggestive tegneserien til det digitale formatet. Jackie Estacado - iført svart lær - glir rundt i et mørkt og dystert New York, som med velrettede skudd mot valgfri lyskilde blir enda mørkere og enda dystre. Alt dette er minutiøst velgjennotenkt og det føles ordentlig spennende å besøke obskure bakgater i Chinatown for å duellere, eller lete etter mektige



FAKTA

MANGE KJENTE

The Darkness ble kjøpt en populær tegneserie, noe som har ledet til en rekke spektakulære gjesteskuespillere av andre legender. Hovedpersonen Jackie Estacado har blant annet truffet Hulken, Wolverine, Lara Croft og Batman, hvorav det sistnevnte møtet anses som en av The Darkness-seriens absolutte høydepunkt.

TIPS

SJEKK UT

Riddick: Escape from Butchers Bay 3/18 Starbreezes store overraskelse er et av de beste spillene til Xbox.



MARC SILVESTRI The Darkness er laget av Marc Silvestri, en legende i serieverdenen best kjent for å ha skrevet X-men og Wolverine i glansdagene på slutten av 80-tallet. I dag er han sjef for alternativforlaget Top Cow, og har foruten The Darkness også skapt serien Witchblade som har blitt sendt som TV-serie.

mafia bosser i velbevoktede boliger i Little Italy. Kreftene Jackie Estacado besitter kommer som nevnt best til sin rett i mørket, og synes på skjermen som buktende ormer rundt ham. Du kan også velge å ikke påkalle Darkness-kreftene når det lakker mot kamp, men dette gjør deg langt mer sårbar. Darkness-kreftene aktiveres med et enkelt trykk på LB-knappen, og uvanlig nok kan man faktisk bruke superkreftene sine så mye man bare vil. Eneste

haken er at de kjøpt brukes opp i dagslys, noe som gjør at man i løpet av større kamper bør være like oppmerksom på hvor nærmeste gatelykt befinner seg, og ødelegge den. Selv om kampene i The Darkness godt kunne vært litt mer utfordrende, har de flere lekre innslag som gjør dem unike. Det kanskje heftigste er muligheten for å foreta regelrett blodige avslutninger, nesten som tatt ut av Mortal Kombat. Alt du trenger å gjøre er å gå



SLUKK LYSET

New York er full av gatelykter, og vil du å utnytte Darkness-kreftene, må de skytes i stykker. Så godt som alle lamper og lyskilder i spillet kan slukkes med et velrettet skudd. Så kan ondskapen begynne...

INGEN METER For å gi spillet en ordentlig filmatisk følelse har man utelatt alle målere i The Darkness. Du kan likevel fortsatt se hvor mye liv du har igjen ved å se på de buktende ormenes øyne.

nært opptil fienden og trykke inn begge L/R-knappene. Jackie retter da for eksempel en revolver mot offerets tinning og tvinger en annen i munnen hans, og trekker av. Det finnes flere slike brutaliteter, og de er alle like spektakulære og sanseløst blodige.

Darkness-kreftene dine steller i stand en hel del spektakulære greier. Du kan for eksempel velte biler, dra ut fiendens hjerte med tentaklene dine eller kalle på små, gremlins-lignende vesener kalt Darklings. Selv likte jeg godt de sistnevnte, som dessuten kommer i flere utførelser, også utstyrt med våpen. Du trenger bare se på fienden, så løper de av gårde for å bistå deg i kampen. Ja, med det forbehold at veien frem til fienden ikke er for lys, for da fungerer som sagt ikke Jackies superkrefter.

Et aspekt som løfter spillet er grafikken, fremfor alt den designmessige biten. Det merkes tydelig at Starbreeze har vært ute på location og fanget inn New Yorks bydeler perfekt. Man kan dessuten utforske dem relativt fritt, noe som gjør at man kan besøke skumle bakgater og slitne havner der man treffer en god del tvilsomme skapninger. Den enkleste måten å ta seg frem



FAKTA

FLERSPILLER

Selv om historien er det viktigste i The Darkness, finnes det en godt utbygd flerspillermodus. Der kan du spille som i en tradisjonell første-personsskyter, eller fokusere på Darkness-kreftene. I sistnevnte modus er The Darkness ulikt alt annet i sjangeren.

mellom områdene på er naturligvis t-banen, som selvfølgelig også kommer og går som i virkeligheten. Dette øker spillets troverdighet og fungerer meget smidig i et ellers overnaturlig spill.

Men selv om The Darkness inneholder mengder av gode ideer, føler jeg meg av og til litt snytt på grunn av tempoet. Det er litt for lavt til at jeg skal kunne bli fullstendig oppslukt av historien, slik jeg ble av Chronicles of Riddick. Dialogen er velskrevet, men blir en anelse seig, og Jackie beveger seg for langsomt i forhold til intensiteten i serien. Synd, ettersom spillet ellers aspirerer til ordentlige toppkarakterer.

Starbreeze har lyktes med å gjøre The Darkness til et klokkerent alternativ for alle som vil ha litt mer historie, litt mer dialog og litt mer utforskning i actionspillet. Her har man en tung, suggestiv historie med så mye fett stoff at det grenser til det overvektige. Samtidig interagerer man pent med omgivelsene, og man kan når som helst innlede en dialog med en eldre herre på en ofte besøkt t-banestasjon. The Darkness er kort og godt en heftig spillopplevelse som lever opp til både Starbreezes gode navn og rykte, samtidig som spillet ikke gjør skam på den überfete tegneserien.

Jonas Mäki

KARAKTER 8/10
 Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10
MEHTIG SERIEEVENTYR

- ✓ Lekre omgivelser, smarte utfordringer, variert og fet historie.
- ✗ En anelse lavt spilltempo, dårlig animerte ansikter.

NINJA GAIDEN SIGMA

Ryus beksvarte eventyr i en ny innpakning

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **TECMO**
 Utgiver **EIDOS** Utgis **6. JULI** Antall spillere **1**
 Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**



Sjanger **ACTION**

ULIHE KOSTYMER I Ninja Gaiden Sigma kan man låse opp en rekke nye kostymer til übermijaen Ryu. Betyr ikke veldig mye, men det er notert.

Team Ninja har gjort det igjen. Ja, eller... før du hisser deg opp bør du lese det med liten skrift (Det med liten skrift: Ninja Gaiden Sigma er ikke noe superfresht actionepos, men en ny versjon av det gamle Xbox-spillet Ninja Gaiden. Igjen).

Selv om det føles ganske kjedelig at vi prakkes på enda en versjon av Ninja Gaiden, er det umulig å hevde noe annet enn at Ryu Hayabusas Playstation 3-premiere er en bra tittel. Ninja Gaiden Sigma er nok egentlig hva Ninja Gaiden burde ha vært fra begynnelsen.

Det er en god del nyheter i Ninja Gaiden Sigma. Den mest spennende i mine øyne er at vi endelig blir bedre kjent med Rachel, den yppige blondinen som Ryu sporadisk har støtt på under sine tidligere dyster i Xbox-versjonene. Hun har en egen kampanje der vi får se hennes syn på saker og ting, som igjen ser veldig fresh ut. Vi har jo tross alt spilt oss gjennom Ryus eventyr to ganger tidligere i Ninja Gaiden og Ninja Gaiden Black.

Andre nyheter er at enkelte scener som var mellomsekvenser i Xbox-versjonene, nå er fullt spillbare. Dessuten har Team Ninja lagt til en funksjon som gjør at Ryu nå kan slå seg i gjennom fiendegrupper med et sverd i hver hånd. Det gir automatisk mer action, mer sol og mer ninjamos. Utover dette blir det mye av det vi kjenner fra originalen.

Selv om Sigma er til Playstation 3, og originalen ble utviklet til Xbox, har ikke Team Ninja gjort mye for å forbedre grafikken. Klart, lyssettingen er bedre, og skarpere, men alt i alt ser dette ut som samme spill, bare med mer høyoppløste teksturer. Dessuten inneholder Sigma lange innlastetider, statisk lys og samme stive miljøer. Ninja Gaiden Sigma er tross dette et veldig bra spill, proppet til randen med skjønn og utfordrende ninja-action.

Sophie Warnie de Humelghem

KARAKTER 7/10
 Grafikk 6/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10
FORTSATT MORSOMT

- ✓ Pompos action, ekstremt utfordrende, kule våpen
- ✗ Usaklig vanskelig, kranglete kamera



STEMMESKUESPILL På stemmefronten kan vi høre kjendiser i ulike størrelser, blant annet Kirk Acevedo (Band of Brothers, Oz) som Jackie, Mike Patton (ex-Faith No More) som The Darkness, Lauren Ambrose (Six Feet Under) som Jenny, og Sky Soleil (24), som Scarr.

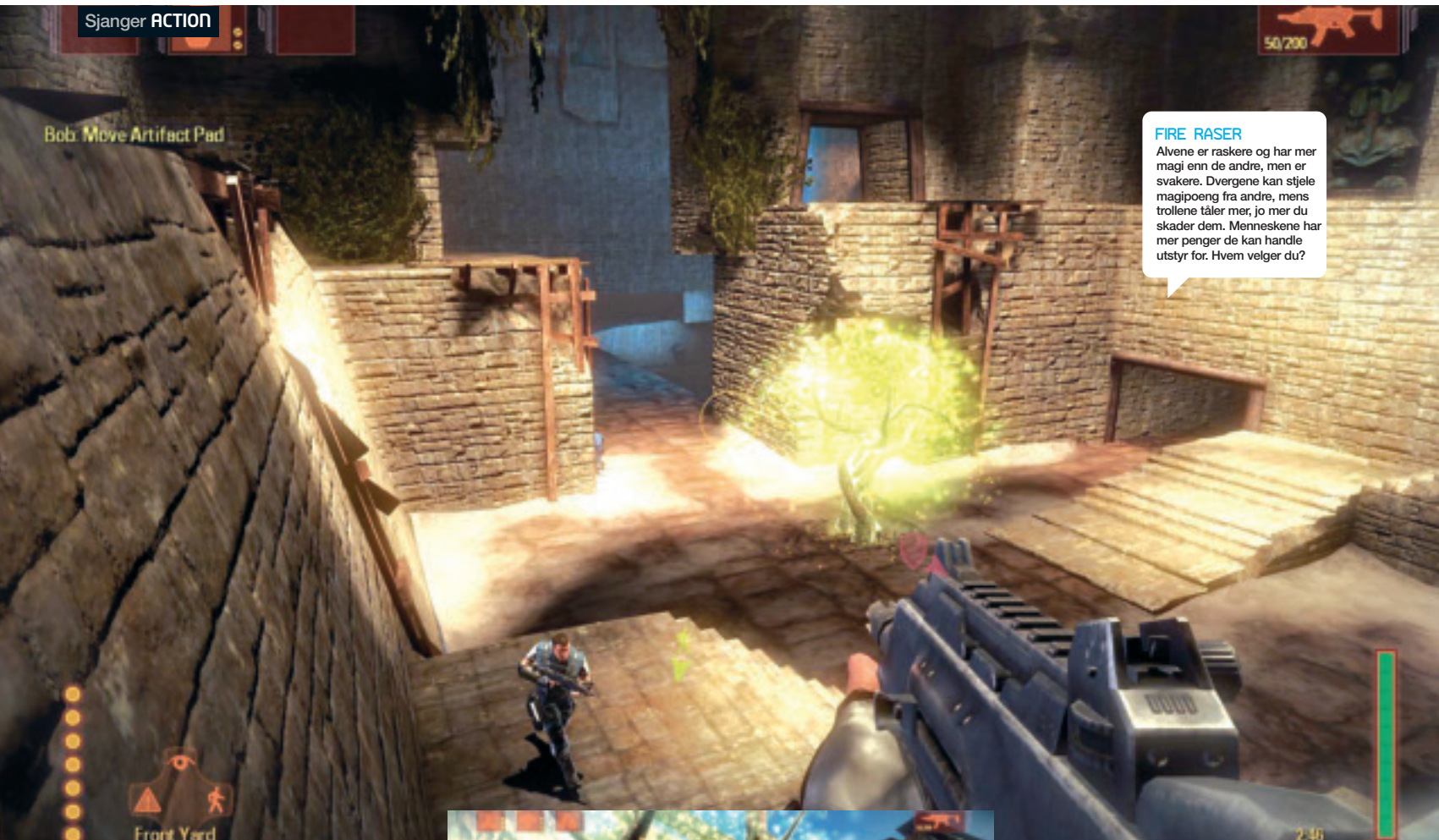


SHADOWRUN

Shadowrun har gått fra rollespill med penn og papir, til en vanvittig onlineshooter

Plattform PC, XBOX 360 Utvikler FASA STUDIO Utgiver MICROSOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon XBOX 360 Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



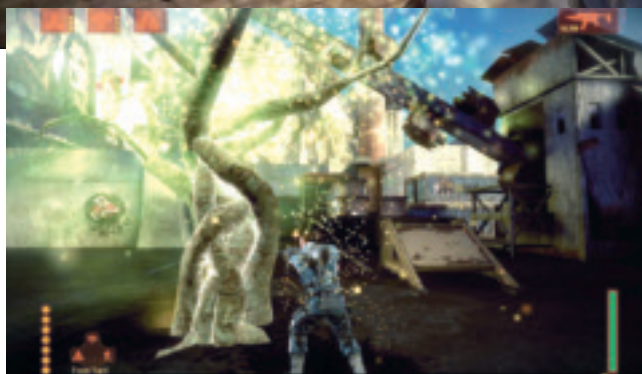
FIRE RASER

Alvene er raskere og har mer magi enn de andre, men er svakere. Dvergene kan stjele magi poeng fra andre, mens trollene tåler mer, jo mer du skader dem. Menneskene har mer penger de kan handle utstyr for. Hvem velger du?

Da jeg så traileren som ligger ute på Markedplace, tenkte jeg i mitt stille sinn at dette kom til å stinke, og jeg går ut fra at mange tenkte det samme. Den cyberpunk-slash-fantasy-greia ser like kul ut som stålullsveisen til Bernt. Dermed var forventningene ganske labre i det jeg starta første treningsrunde. Det tok omtrent 30 sekunder før jeg hoppet i sofaen mens jeg plaffa ned flyvende sci-fi-alver.

Hele spillet flyter på det unike magisystemet. Seks ulike magier, blant annet mulighet til å teleportere seg, gjenopplive en død lagkamerat, eller tilkalle en stor og sinna tjener som kan jakte ned en fiende og rive han i filler. Snedig. Videre kommer en hel haug teknisk utstyr, blant annet muligheten til å se fiendene gjennom vegger, en funksjon som hjelper deg å sikte, eller hva med skjerpede reflekser et øyeblikk? Men husk at alle egenskaper har sine svakheter, og kan kontres...

Magier, våpen og annet utstyr kan kjøpes med penger du tjener på å spille godt, akkurat som i Counter-strike. Mine favoritter i øyeblikket er Ressurect og Smoke. Smoke lar meg forsvinne og gjør meg udødelig en liten stund, akkurat nok for meg til å trekke meg



HALTENDE GRAFIKK Shadowrun ser riktignok ikke så inni granskauen bra ut, men som alltid er spillbarheten viktigst, og den sitter akkurat der den skal i dette spillet.

FAKTA
PENN OG PAPIR

Opprinnelig var Shadowrun et penn og papir-rollespill, og var forholdsvis populært på slutten av 80-tallet. Det har også blitt et par TV-spill opp gjennom årene til blant annet SNES og Sega Megadrive. Det er sjelden kost å se at en RPG-serie blir et rent online-multiplayer-skytespill, og det er nok mange gamle rollespillere som blir skuffa over den litt uvanlige bruken av lisensen.

tilbake fra frontlinjen og hente inn pusten.

Dette er et rent onlinespill, og du får ingen enspillerdel foruten botmatcher. Dermed kan de tre tilnærmet identiske modusene bli litt ensformig. Det går alltid ut på å hente eller forsvare en magisk gjenstand. Onlinekampene er ellers en oppvisning i kaos. Når 16 spillere møtes på en åpen slagmark, hvorav fem kommer flyvende inn ovenfra og legger dekkild, en tilkaller et stort monster, tre stykker forsvinner opp i røyk og en kaster en enorm beskyttelsesmur av krystalert energi – alt mens det bokstavelig talt regner granater - da oppstår det komplett kaos. Og i det øyeblikket

du ser systemet i kaoset – da er Shadowrun på sitt aller beste.

Men Microsofts nye satsning har sine åpenbare svakheter. Shadowrun ser ut som et Xbox-spill. Designmessig er det døllt, med cyberdverger og teknotroll, men prøv å se forbi utseendet. Når man spiller så føles det veldig riktig. Og det er jo strengt tatt det viktigste.

Spilletts kjærne ligger i å utforske de mulighetene Fasa Studios har gitt oss. Eksperimenterer med magier og teknisk utstyr, og kombinasjonen av disse. I og med at systemet er så dynamisk, så er det aldri noe som er likt fra match til match, og det er nettopp dette som holder meg ved TVen. Time etter time.

Det er sjeldent det gamle ordttaket om å skue hunden på hårene har gjort seg mer gjeldende. Shadowrun er ikke bare noe vi spiller mens vi venter på Halo 3, dette overlever 26. september, og vel så det. Dette er craazy!

Carl Thomas Aarum

WARRANT 8/10

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

COUNTER-STRIKE VS. TOLKIEN?

- Kule egenskaper, høyt tempo, på mange måter veldig unikt.
- Ingen enspillerdel, få moduser, kjip grafikk.

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



The Darkness is © 2007 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starbreeze Studios. 2007 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks and/or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. "PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, and the Xbox LIVE logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



OVERLORD

Ondskapens trone står tom, og det er opp til deg å fylle den

Plattform PC/XBOX 369 Utvikler TRIUMPH STUDIOS Utgiver CODEMASTERS Utgis JULI Antall spillere 1-2 Testet versjon XBOX 369 (PAL) Anb. alder 16+

Det er ikke så dumt med hverdagsondskap. Å tisse på dosetet på et offentlig toalett, kaste snøball på noen intetanende forbipasserende, eller trampe på en snegle. Klart, man vokser opp og slutter med dette, men det er fortsatt noe spesielt med å være slem og slippe unna med det. Vi liker det veldig godt...

I Overlord er du ondskapen selv, og noe samvittighet behøver du ikke å bekymre deg for. Det finnes selvsagt grader av ondskap, men til forskjell fra eksempel Fable, så går det ikke å være en godhjertet helt. Du er tross alt mørkets fyrste, og ditt mål er å samle skatter og gjenoppbygge tårnet som ble ødelagt da din forgjenger gikk under.

Det første som slår deg når du gir seg i kast med Triumph Studios eventyr, er hvor vakker spillverden er. Mengder av små detaljer og et flott humoristisk design gjør at man kan overse den ikke altfor avanserte tekniske biten, med relativt små spillområder. Det andre man biter seg merke i er hvor enkelt kontrollopplegget er. Som Overlord kontrollerer du en voksende horde av undersåtter som enklest kan beskrives som gremlin-lignende vesener i brunt, blått, grønt og rødt. Akkurat som i Pikmin har disse ulike egenskaper, og med et knappetrykk så angriper dem det som befinner seg framfor deg. Du kan også styre dem med den høyre analoge spaken og tilkalle dem like lett med ytterligere et knappetrykk.

Umiddelbart fremstår Overlord som et veldig barnslig spill, og det er det kanskje også. Men det er ikke uten et visst glimt i øyet at Triumph lar deg være den ondeste av de onde, i en verden som ellers er veldig idyllisk og vakker. Løpe rundt og kommandere dine uverdige undersåtter hit og dit, og de adlyder. De gjør nærmest hva som helst for å smiske seg inn på din onde høyhet, og kommer løpende med gull og diamanter for å holde

Sjanger **EVENTYR**



OFFERBLOD
Underveis i eventyret finner du en rekke ulike støpeformer, og disse lar deg lage nye og bedre våpen. Ved å ofre et antall undersåtter i støpeformen kan du gjøre våpnene sterkere.



FAKTA

ONSKAPEN SELV
Som nyutnevnt Overlord er din første prioritet å gjenoppbygge overlordens ondskapsfulle tårn. I løpet av eventyret finner du ting som savnes i tårnet, eller kan hjelpe til med gjenoppbygningen, og etter hvert åpnes flere deler av tårnet.

ondskapen i godt humor. Det er klart vi liker å bli gjort litt stas på? Selv om det bare er i et TV-spill?

Den første fienden du støter på er det hoppende lammet. Disse frydfulle gresseterne er en bra måte å samle til seg livskraft på, slik at du kan mane frem flere undersåtter. Og det er noe hysterisk ved å være det jævligste denne verden har å by på, og samtidig løpe etter sauer for å gjøre kål på dem. Etter hvert møter du selvsagt mer utfordrende fiender i form av hobbiter, tykke kokker, hjemsoekte riddere, gale enhjørninger og store troll, men deet blir ikke noe mindre morsomt av den grunn.

Humoren er uten tvil noe som skiller Overlord fra mange andre eventyr. Foruten å

angripe fiendene dine, brukes undersåttene til å løse puzzleoppgaver og de samler også opp ting og tang både for eget bruk, og for å fylle på din helse- eller magimåler. Jeg har hatt mang en god latter, og kan anbefale Overlord til alle som har vært slaver av sin samvittighet alt for lenge. På tide at hverdagsondskapen får sin renessanse!

_Bengt Lemme

KARAKTER 7/10

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

MORSOM ONSKAP

- Lekkert design, vakre omgivelser, god humor.
- Ujevn spillkontroll, litt vel linjært, en del bugs.

Sjanger **EVENTYR**



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Berit har prøvd et femte år på Hogwarts

Plattform MULTI Utvikler EA GAMES Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis 29. JUNI Antall spillere 1 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 7+

Lekker skal leveres, jenter bes ut og generelle skoleintriger løses. Harry er i gang med sitt femte år på Hogwarts.

Som vanlig blir det mye trylleri, og noen av trylleformularene skal også brukes i kamp, men det trengs sjelden, for her blir det mest løping og prating og litt magisk reparering av møbler og andre ting som har gått i stykker. Det er også lagt inn en del minispill som lesere vil kjenne igjen fra bøkene, som "exploding snap", "gobstones" og magisk sjakk. Disse kan underholde litt, men er ikke enormt spennende.

Med omstendelige oppgaver, seige kontroller, elendig kamera, gjennomsnittlig grafikk, intetsigende musikk og lite spill for pengene, finnes det egentlig ingen gode grunner til å kjøpe dette. Dette er bare for de yngste og de aller mest Potter-avhengige. Det er mye annet bra der ute.

_Berit Ellingsen

KARAKTER 3/10

Grafikk 5/10 Lyd 3/10 Gameplay 2/10 Holdbarhet 2/10

SEIGT OG OMSTENDELIG

- Litt søt historie med en del koselige oppgaver.
- Trege kontroller, forvirret kamera.

MIDDELS GRAFIKK: Grafikken er ganske gjennomsnittlig, med noen få fine teksturer. Merkelig nok er utendørslandskapene, som det er ganske lite av i spillet, mer strokne enn brettene innendørs.



VIL DU HA BLADET RETT I POSTKASSEN?

For bare 250 kr. i året får du bladet sendt rett hjem i postkassen 10 ganger i året.

Gamereactor T-shirten koster 150 kr.

Du kan tegne abonnement på www.gamereactor.no - Skandinavias største spillnettverk.





FORZA MOTORSPORT 2

Mamma Arkade og pappa Simulasjon har fått et velskapt barn som heter Forza Motorsport 2

Plattform **XBOX 360** Utvikler **TURN 10/MICROSOFT** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **28. JUNI** Antall spillere **1-12** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

Sjanger **RACING**

LAPS **11** -



RACE **00:34.799**
Lap **00:34.804**
Penalty **00:07.337**

RIKTIG NISSAN 350Z

Nissan 350Z er en av mange biler i Forza Motorsport 2, og er simulert med et nærmest perfekt resultat. Ifølge vår bilgale svenske kollega Petter, som er bilen i virkeligheten, er bilen i spillet like tung, stiv og leken som i virkeligheten, med en perfekt sampling av den riktige motorlyden og alt.



Bilspill er en velprøvd sjanger skulle man tro, og det er grenser for hvor mye nytt man kan stable på fire hjul.

Til tross for dette har Turn 10 praktisk talt funnet opp hjulet på nytt, og gir oss en bilspillopplevelse som er så velpolert, at vi må tilbake til Gran Turismos storhetstid for å finne maken. Forza Motorsport 2 til Xbox 360 er det definitive bilspillet for alle som har et snev av interesse for raske biler.

Spillets største styrke er derimot at du ikke trenger å ha dybdekunnskap om bil for å ha det moro. Forza Motorsport 2 er så tilgjengelig at selv kjæresten min plutselig blir imponert over en Volkswagen Golf fra 1992 med nytt eksosfilter og fintuna turbo. Og nei, hun er ikke en av disse bilbabe-stripperne du vanligvis ser på bilstevner i Kongsvinger eller Rudskogen.

Ok, la oss trekke dette litt ned på jorda igjen. Forza Motorsport 2 er i bunn og grunn et ordinært bilspill, som gjør alt det alle andre bilspill har gjort tidligere. For hvert løp du vinner tjener du opp credits, og disse kan du bruke på å kjøpe nye biler, eller oppgradere de bilene du allerede har. Har du en fetisj for å skru og mekke, er det ingenting i veien for at du kan bruke hele dagen i din virtuelle garasje. Her har spillet nærmest ubegrensede muligheter. Med andre ord, velkjente



FAKTA

GODE NYHETER

Utviklerne Turn 10 har gjort et fåtall mindre endringer som at man nå får rankingpoeng både for bilen og som fører. Et system som fungerer utmerket og virker godt gjennomtenkt. Andre nyheter er at man i Forza 2 kan gi bort bilene sine som gaver via Xbox Live, delta i bilauksjoner, kikke på Forza TV og fotografere bilen sin i den nye fotodelen. Dette er relativt små men velsmurte nyheter som hjelper til å spe på den totale følelsen av en omfattende racingverden enda litt til.

TIPS

SJEKK UT

Test Drive Unlimited **9/10**
XBOX 360
Bilfene på Oahu er noe av det diggeste som finnes!

STRAM STRUKTUR Det er synd at Turn 10 ikke har stappet inn flere åpne mesterskap der mer eller mindre hvilken som helst bil kan konkurrere. I Gran Turismo 4, for eksempel, var det mengder av konkurranser der man var tvunget til å ha en viss bil, eller ett visst antall hestekrefter, men likevel hadde man et titalls konkurranser der hvem som helst kunne bli med. Dette savner Forza 2.

komponenter som vi har sett i både Need for Speed, Gran Turismo og GTR. Forskjellen er at Forza Motorsport 2 blander alt sammen på en måte som er langt bedre enn alle konkurrentene. GTR ble i mine øyne for hardcore, og Need for Speed for urealistisk og masete. Gran Turismo er det nærmeste vi kommer, men etter den siste demoen å dømme har den gamle høvdingen mye å hente opp i forhold til konkurrenten. Forza er i ferd med å kjøre fra.

Forza representerer i mine øyne den beste kombinasjonen av to spillverdener. Simulasjon og arkade i skjønn forening. Kontrollen over bilen er akkurat så vanskelig at det føles realistisk, og akkurat nok tilgjengelig til at det ikke blir frustrerende. Etter et par testløp vil de fleste være såpass varme i troya at de kan kjøre på vanskelighetsgraden Professional. Men spillet er også så velbalansert at du må anstrenge deg for å kjøre bra. Spesielt hvis du trodde du var smart da du brukte alle pengene på å kjøpe en dobbelt så kraftig motor. Bilen blir nemlig kjapt ustabil, og kreftene står ikke alltid i stil til resten. Problemet blir med andre ord ikke å kjøre fra konkurrentene, men i stedet å holde seg på veien.

Spiller du på litt høyere vanskelighetsgrad vil skadene på bilen også ha noe å si, og dundrer du inn i veggen i 250 km/t, kan du ikke regne med å kjøre en meter til. Kollisjoner med andre biler blir skjebnesvangre, og du vil se spoilere, støtfangere og annet støsj fly av bilen hvis du ikke er forsiktig. Oversikten over hvilke deler som ryker får du ved å sjekke bilens telemetriefunksjon. Etter en frontkollisjon med bilen min røyk noen deler inne i girkassa – ikke nok til at bilen stod stille, men såpass at



MIDDELS GRAFIKK Grafikken i Forza Motorsport 2 er helt okay, men ingenting å skrike seg hes over. Bilmodellene er lekre og detaljrike, men banene og lysetingen er trist og platt.

FYSIKK Skadefysikken er såpass nøyaktig at både gir og turbo kan ryke hvis du kolliderer på riktig - eller mer presist - feil måte. Fysikkmotoren i Forza Motorsport 2 gjør 360 beregninger i sekundet – akkurat nok for en Xbox 360 med andre ord.



MASSE INNHOLD

Forza Motorsport 2 inneholder over 300 biler og 24 forskjellige baner. Hvis dette ikke er nok planlegger utviklerne at du skal kunne laste ned ekstra innhold via Xbox Live. Onlinedelen fungerer helt ypperlig.



LAKKERE EN LANCER Å lakkere doningen sin, for så å kle den med hundrevis av lag med dekaler er nesten like underholdene som selve racingbiten i Forza Motorsport 2.

kontrollen ristet kraftig hver gang jeg giret om. Det er nettopp den type detaljer som gjør Forza Motorsport 2 til en spesiell opplevelse.

Mange har hevdet at grafikken i Forza Motorsport 2 ikke er noe spesielt å rope hurra for. Vel, jeg for min del har tilgode å finne et bilspill som ser bedre ut, i tillegg til å ha en like stabil framerate. Spillet kjører på seksti bilder i sekundet, og det merkes. For å være helt ærlig, så trenger jeg ikke bedre grafikk enn dette. Spillbarheten overskygger uansett alle innvendinger man måtte ha om bumpmapping og teksturer. Spillet ser meget bra ut – punktum.

I og med at det fremdeles ikke er laget et perfekt spill, og jobben min handler om å være kritisk, så kan jeg ikke la være å trekke frem et par negative sider ved spillet også. Jeg fikk tidlig inntrykk av at man kunne benytte samme



FAKTA RACINGMUSKEL

Om det er noe som Forza Motorsport 2 gjør riktig, så er det å massere racingmuskelen til den grad at racingnerder med bensin i blodet havner i konstant endorfinrus bare av å surfe rundt i spilllets garasje og kikke på alle innstillingsmulighetene, de ulike konkurransene og bilmodellene som du kan kjøpe deg. Her kan du forsinne ned i dypet.

SKADER Systemet for å regne ut sanntidsdeformering i Forza Motorsport 2 er noe av det beste vi har sett.

bil gjennom hele spillet, og oppgradere denne til et fartsmonster ingen var i nærheten av. Dette er dessverre en sannhet med modifikasjoner. Du kan beholde samme bil gjennom hele spillet, men du vil da oppdage at det er en rekke løp du ikke kan delta i, rett og slett fordi bilen din er for bra. Jeg ser selvsagt dilemmaet i at mange løp ville bli blodig urettferdig, men likevel skulle jeg ønske at spillet var litt mer fleksibelt på dette området. Det er ingenting som er så surt som å bruke alle pengene på en bil, og så finne ut at du nesten ikke kan bruke den, fordi den er for kraftig.

På alle andre området er Forza Motorsport 2 derimot uovertruffent. Online delen er et kapittel for seg, hvor du i tillegg til å kjøpe race mot andre kan auksjonere bort biler og se på billøp via Forza TV.

Hvis du har en millimeter interesse for bilspill eller motordrevne kjøretøy, beordrer jeg deg herved til å legge bladet pent ned på bordet, og løpe til nærmeste butikk for å kjøpe Forza Motorsport 2. Det har blitt det nye Pro Evo i min vennegjeng, og det sier egentlig det meste.

Joachim Gresslien

KARAKTER 9/10

Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 9/10
VELDIG VANEDANNENDE OPPFØLGER

➕ Mestrer balansegangen mellom arkade og simulasjon perfekt.
➖ Få løp hvor du kan delta med fartsmonsteret du har laget.

SIMCITY DS

Carl Thomas er borgemester igjen, etter mange års pause

Plattform DS Utvikler MAXIS Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis 21. JUNI Antall spillere 1 Testet versjon REVIEW Anb. alder 3+



BYGG BY SimCity DS handler som alltid om å bygge opp din egen by fra grunnen. Kanskje ender det som en metropol?

Jeg husker jeg brukte mye tid på bysimulatoren SimCity i mine yngre dager. Jeg satt i ukevis og var borgermester i Carl Thomas-by, og justerte skatter og avgifter – som jeg for øvrig var lykkelig uvitende om hva var. Det er jammen ikke så mye som har skjedd på disse åra...

DS-versjonen av SimCity er i grove trekk bare en oppusset versjon av Will Wrights klassiker fra 1989. En veldig oppusset versjon. Men hovedlinjene er de samme; bygg en by og hold den gående.

Dette funker helt strålende til DS. Med stylusen er det enkelt å male opp industrifelt, butikker og boligområder, og linke det hele sammen med et veinett, stormledninger og vannrør. Selv om det av og til kan bli litt smått, og krever nærmest kirurgisk presisjon, så går det egentlig veldig bra å bygge opp sin egen by i lommeformat.

SimCity har blitt en anelse mer kommersielt. Ved juletider kommer for eksempel julenissen, og idet han flyr over byen, må du trykke på han så mange ganger du klarer for at han skal kaste julegaver ned til innbyggerne. Mange pakker gir glade innbyggere, og en liten julebonus til deg. Helt ok, men heldigvis ikke en stor del av det øvrige gameplayet.

Bysimulatoren har ikke beveget seg langt bort fra grunnideen, og det setter jeg pris på. Det er veldig spennende å prøve å få en by til å gå rundt ved å balansere boligmarked, arbeidsplasser, skatter, utdanningstilbud helsesektor, infrastruktur og alt annet som hører med. Men jeg tror nok ikke det er et spill for alle. De som kommer til å like dette, vet det med seg selv. Bare kjenn etter.

SimCity DS funker så det suser. Det har en litt høy terskel med en del grafer og søyler, men bruker du en time på å gå gjennom opplæringen, så er dette absolutt overkommelig. Og forresten. Nå – som jeg har fått smertelig erfaring nøyaktig hva skatter og avgifter er – er jeg litt mer forsiktig med å dra på for mye...

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

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

➕ Konseptet er like bra som alltid. Passer godt til maskinen.
➖ Tar lang tid å lære skikkelig. Noen unødvendige småspill.



HOUR OF VICTORY

Andre verdenskrig går på repeat i spillverden...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **nFUSION** Utgiver **MIDWAY** Utgis 29. JUNI Antall spillere 1-12 Testet versjon **PAL** Anb. alder 16+

Sjanger **ACTION**

SKADESYSTEM

Skadesystemet i Hour of Victory er utligvelig, og det skal ikke mange kulene til før man ligger i gresset og hoster blod. Men finner du deg et skjulested og sitter helt i ro er du snart på beina igjen.

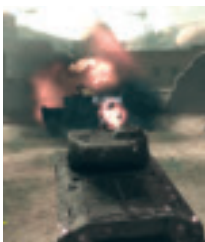


Spill om andre verdenskrig har det gått inflasjon i de siste ti årene, men vi klarer jo liksom aldri å bli lei heller. Vi har egentlig ikke problemer med å forstå at dette historiske dramaet frister spillutviklere over hele verden, og det har kommet mange gode spill basert på hendelsene i fordums Europa. Hour of Victory er imidlertid et av spillene fra denne perioden du kan stå over uten å miste nattesøvnen.

I Hour of Victory inntar du seks sko. To tilhører en britisk kommandosoldat, de to neste tilhører en snikskytter, og de to siste beklrer føttene til en amerikansk spesialsoldat. En slags ingeniør-spion. De tre representerer tre komplett ulike spillstiler, og det er nettopp dette som danner essensen i Hour of Victory.

Hvert brett har minst tre mulige veier frem. En til hver av soldatene. Spiller du for eksempel som snikskytter, kan det lønne seg å se etter muligheter for å komme seg opp i høyden. Hustak, kirkespir eller bakketopper er utmerkede posisjoner, og gir deg god oversikt, og mange intetanende hoder å dele.

Spesialsoldaten er utstyrt med en kniv og en maskinpistol, men hans viktigste våpen er en dirk og en avbitertang. Kombinasjonen av disse er like dødelig som en velplassert kule midt mellom øyenbryna. Med tanga kan du klippe deg gjennom en piggråd-sperring og dukke



FAKTA

DEMO ELLER IKKE DEMO..?

1. juni kom en demo av Hour of Victory, men den forsvant igjen like fort som den kom. Ingen vet nøyaktig hvorfor den ble tatt ned, men grunnen kan ha vært at en rekke fora på nettet svømnet over av kommentarer som "I killed 4 germans and then I killed the game", og "I got it down fine, but I found that it was asstastic" som gjorde utslaget. Uansett - demoen kom opp igjen noen dager senere.

TIPS

SJERK UT

Call of Duty 3 B/19
XBOX 360/PS3

En solid WWII-skyter som følger opp tidenes beste WWII-serie!



SETT MYE TIDLIGERE Mange av miljøene i Hour of Victory er nærmest standard for sjangeren.

opp uventet og musestille på baksiden av fienden. Med kniven lager ikke offeret så mye lyd heller. Dirken gir deg tilgang til låste dører og alternative veier for å komme deg fremover.

Siste soldat er den vi typisk kjenner fra Call of Duty og Medal of Honor. Kommandoen løper ned hovedgata med avtrekkerfingeren i stram giv akt. En tilnærming til skytespill som passer meg perfekt. Sniking er sikkert realistisk i kampsituasjoner, men fryktelig kjedelig og ensformig i lengden.

Problemet med å ha tre hovedpersoner på denne måten, er at man aldri får noe forhold til noen av dem. Jo da, man kan foretrekke den ene fremfor den andre, men man får liksom

aldri følelsen av at "dette er meg, nå må jeg passe på så jeg ikke dør". Man blir på en måte litt distansert fra hele spillet, og litt likegyldig til om man lever eller dør. Å bygge et forhold til sin karakter er nettopp det noen av Hour of Victories konkurrenter har vært flinke til, og skal man få den godkjipe følelsen av ekte krig så er man avhengig av akkurat dette.

På en annen side skal nFusion ha kred for å prøve å gjøre noe annet med sjangeren. Jo da, vi har sett det før, i blant annet Commandos: Strike Force, men det er overhodet ikke noen utvasket egenskap. Dessuten har nFusion klart å gjøre det betraktelig mer spillbart enn spanske Pyro presterte for et drøyt år siden.



TRE VEIER
Der hvor Call of Duty føles veldig lineært og forutsigbart, føles Hour of Victory faktisk hakket mer åpent. Det at du har flere alternative veier å gå gjør at man kan spille samme brettet minst tre ganger, uten at det oppleves likt.

LASHAMP Online er det ikke fritt frem for å skyte hvem som helst i Hour of Victory - omtrent som i den virkelige verden med andre ord. Alle onlinekamper utspilles på lag opp til totalt 12 spillere.

Balanseringen mellom offline og online er imidlertid ganske bra. Å spille alene føles ikke utelukkende som et treningsoppdrag før man kaster seg ut i krigen mot andre, og online er ikke bare noe som er kastet inn fordi man må ha det. Det er en grei historie når man leker for seg selv, og også underholdende å hooke opp med venner og fiender på nett.

Kall meg gjerne kylling eller feiging, men jeg savner virkelig muligheten til å kunne supportere maskingeværliden med granater. Det er ingenting som er mer tilfredstillende enn å strafe, rygge, kaste granat, skyte litt mer og se en fiende løftes himmelhøyt av eksplosjonen. Det er på plass i singleplayer, men i multiplayer er granatene fjernet til min store frustrasjon.

En annen ting som er annerledes er fraværet av en helseindikator. Blir du truffet et par ganger ser du rødt, og da er det bare å finne dekning



FAKTA
ONLINE
Online bryter nFusion med tradisjonen når det gjelder spill fra 2. verdenskrig. Det er ikke fritt frem for å skyte alt som beveger seg, men taktikk og samarbeid belønnes. Det er tre forskjellige onlinemodus. Team deathmatch, capture-the-flag variant og bombe-modusen Devastation.

og holde seg helt stille. Omtrent som i Gears of War, bare at man i Hour of Victory ikke tåler spesielt mange skudd mot kroppen. Realistisk, ja, men også litt frustrerende.

Det er egentlig litt urettferdig å spikre spill og utviklere opp etter veggen, og trekke sluttresultatet ned i grøftekanten, men problemet er at det kommer så mange spill i nøyaktig den samme sjangeren. Når man har hatt muligheten til å kose seg med Call of Duty, så føles det tamt og ikke særlig velsmakende. Det gjør ikke spillet noe dårligere, men det gjør at man heller føler for å trekke frem noen gamle favoritter og kanskje kjøre en ny runde på høyere vanskelighetsgrad.

Hour of Victory er underholdende nok, og tilfredstillende hvis du virkelig er sugen på et nytt historisk voldsepos. Sammenliknet med andre tilsvarende spill blir det imidlertid litt for overfladisk, og man får aldri den suggerende følelsen man har fått av de beste spillene i sjangeren. Krig skal være kjapt, men krigspill skal være moro og engasjerende, og der når ikke nFusions formelbaserte skyter helt opp.

_Frode Haugen

KARAKTER 6/10

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

GREIT, MEN VI KLARER OSS UTEN

- nFusion prøver noe halnytt...
- ...men lykkes bare halvveis.



ALLE KAN Det er ikke feil å velge en karakter fremfor en annen. Alle oppdrag kan løses med alle tre.

ROUGE GALAXY

Romfantasy fra Level 5

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **LEVEL 5**

Utgiver **SONY** Utgis 29. JUNI Antall spillere 1

Testet versjon **PAL** Anb. alder 12+



Sjanger ROLLESPILL

Level 5 har skapt noen av de beste rollespillene til Playstation 2 med Dragon Quest: Journey of the Cursed King og Dark Chronicle, men når ikke riktig hele veien frem med Rogue Galaxy.

Rogue Galaxy peiler seg inn på mange av de klisjeene vi er vant til å se i japanske rollespill. Det har blitt lånt en god del fra vestlig fantasy, science fiction og litteratur, blandet og omformet. Det bys på en ung helt med en ukjent historie som dras inn i et eventyr som påvirker hele universet. Vi stapper inn en dose erkeskurker og litt "gutt møter jente" og så får vi alt man kan forvente, og det er ikke noe galt i det. Problemet er bare at handlingen i Rogue Galaxy ikke lykkes å engasjere på samme måte som mange andre lignende rollespill gjør. Det er mange gode karakterer, men kanskje er det helten og drømmeren Jaster Rogue som er noe platt til å gi oss et altfor godt inntrykk.

Kampene består av en kombinasjon av realtime-slåssing og menyvalg, og etter noen timer føles det veldig bra. Det finnes mange finesser å lære seg, og balansen mellom lagre- og teleporteringspunkter, samt kampfrekvensen ligger for det meste og balanserer på riktig side av frustrasjon. Det er forholdsvis utfordrende, men om man ikke slurver med utrustningen og oppgraderingene behøver man ikke å risikere altfor mange "game over"-skjermer.

Det store problemet for Rogue Galaxy er Final Fantasy XII. Square Enixs mesterverk får dessverre Rogue Galaxy til å føles litt gammelt. Men for de av oss som allerede har gjennomført Final Fantasy XII og vil ha et nytt rollespill å prøve på Playstation 2 for den pensjoneres, er Rogue Galaxy ingen dårlig valg på noen måte. Et vellaget kampsystem, vakre miljøer og bedårende mellomsekvenser gjør Rogue Galaxy verdt å se nærmere på.

_Bengt Lemne

KARAKTER 7/10

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

TRIVELIG!

- Lekker grafikk, mengder av humor, langt eventyr.
- Småkjedelig hovedperson, litt gammeldags.

Spill for alle og enhver.



Lag ditt eget stutteri, tjen penger og skaff deg drømmehesten din!



Opplev en spennende historie. Avslør skurkens identitet. La deg utfordre i et underholdende spill hvor hester står i fokus!



Elsker du alle slags dyr? Nå har du muligheten til å gi dyrene omsorg i et underholdende spill!



Dette er spillet for alle som er glade i dyr. Her må du pleie fugler, marsvin, katter, hunder samt masse andre snille dyr!



Spill som anbefales for barn



Dette er spillet for alle som elsker hester. Pass godt på hesten din og den gir deg glede tilbake. Spillet alle hesteinteresserte bør ha!



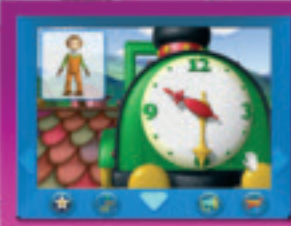
Har du alltid drømt om å ha din egen hest. Nå har du sjansen i et spill som lar deg ri, pleie og vinne med hesten din!



Noddy utfordrer deg i et spill hvor handlingen finner sted i Lekeland. Ha det artig og lær masse med Noddy som lekekammerat!



Nå har du sjansen til å redde Lekeland i et underholdende spill hvor du får treffe alle figurene du kjenner fra TV-serien!



Disky Communications ApS
 Teleshøytien 11
 2000 Viben
 Denmark
 Phone +45 45 83 84 00
 Mobile +45 45 83 98 01
 Fax no. +45 45 83 84 77
 www.disky-europe.com

Les omtalen på Gamereactor.no

SYNDICATE

Actionstrategi fra øverste, støvete hylle!

Plattform MULTI Utvikler BULLFROG Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgitt 1993

Syndicate var mitt første store actionstrategieventyr. Til pc. Det kom riktignok til 3DO, Mac, Atari Jaguar, Megadrive og SNES også, men det var pc-versjonen som virkelig skinte. En revolusjon tenkte jeg mens jeg spilte det som mest, og på mange måter var det også det. Et spill som fremdeles kan trekkes frem og nytes i dag, og det går ofte et sukk gjennom forsamlinger med gamle spillentusiaster når vi diskutere det.

Handlingen i Syndicate utspiller seg i en fremtid hvor hele verden kontrollert av konkurrerende syndikater. Du er nyansatt

varierte i motsetning til mange spill fra den samme perioden, man føler seg som en virkelig del av historien som utspiller seg, og man går over mange lik for å forsvare sine områder. Oppdragene handler både om tradisjonelle hit-and-run-oppgaver, men også snikmord, gjengoppgjør og større slag mer i retning total krig. Blant mine favoritter var oppdragene som gikk på overtalelse av konkurrerende vitenskapsmenn til å slutte seg til ditt syndikat, og utstyrt med en herlig Persuadotron-pistol gikk man mykere til verks.

En annen ting som var

Ikke med diplomati og smart forretningsdrift, men med rå styrke og grenseløs vold

i ditt eget syndikat og jobben din er å utkonkurrere de andre. Ikke med diplomati og smart forretningsdrift, men med rå styrke og grenseløs vold. Du tjener riktignok mer penger etterhvert som du overtar nye territorier, og disse brukes på å videreutvikle våpen og nanodresser til agentene dine.

Oppdragene i Syndicate er utrolig

revolusjonerende med Syndicate var den stadige muligheten til å videreutvikle våpen og drakter. Ved oppstart er agentene dine utstyrt med en frakk og en pistol, men etterhvert som du setter av mer og mer penger til forskning får pipa en helt annen lyd. Kulesprøyter av episke proporsjoner blir tilgjengelige, beskyttelsen av agentene blir vesentlig



HIT AND RUN Kampsekvensene i Syndicate var egentlig ganske voldsomme for sin tid, og etter de mest brutale oppdragene lå agentlikene strodd i fremtidsbyene.

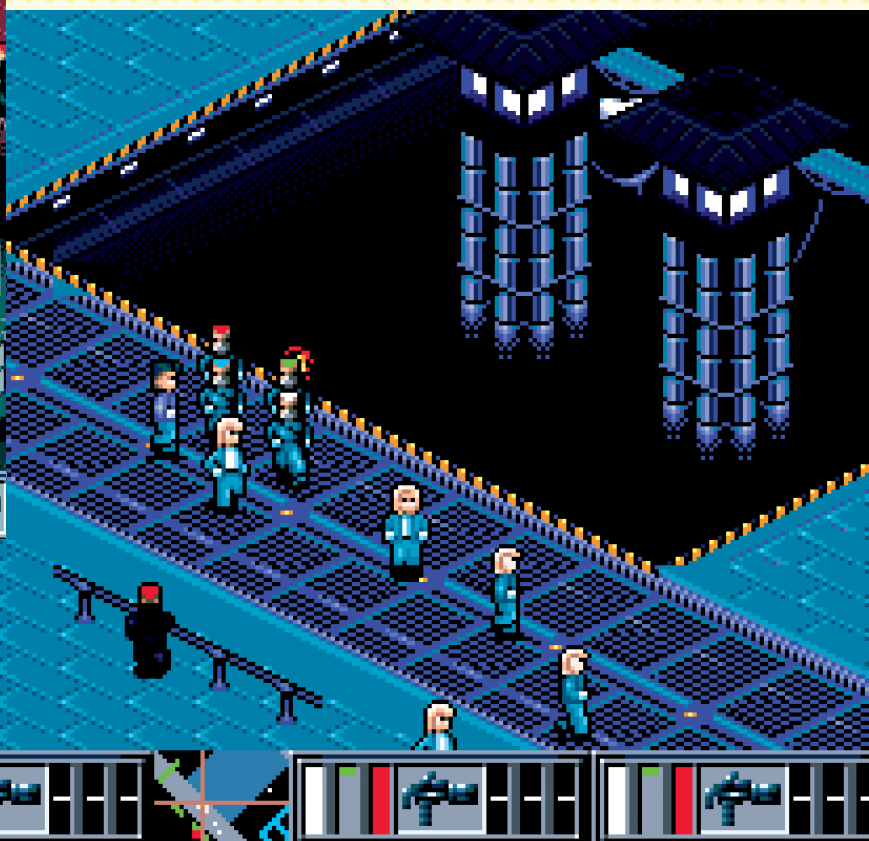
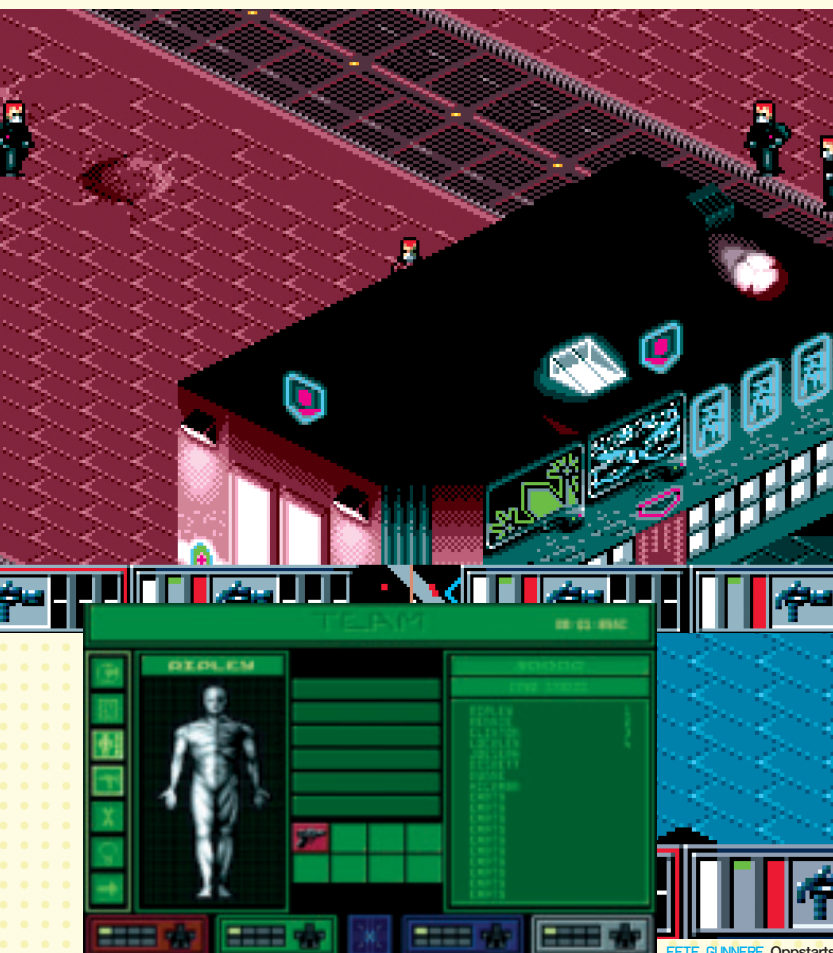
bedre, og etter du tar kontroll over nok områder har agentene dine blitt til bioniske manipulerte supersoldater.

Som i mange spill som har gjort et varig inntrykk på spillentusiaster er det stemningen som gjør at det virkelig skiller seg fra mengden. Her gjorde Bullfrog en formidabel jobb ved hjelp av den egentlig ganske enkle grafikken, og man følte nesten at man var en vesentlig del av sci-fi-dramaet som utspant seg. Musikken skifter i intensitet i forhold til hvor hektisk krigføring som pågår på skjermen, og Blade Runner-referansene ligger tjuvt hele veien.

I motsetning til mange andre

klassikere var Syndicate en suksess også når det ble lansert. Tidspunktet for lansering var selvsagt ikke optimalt for Bullfrog, og selv om 1993 egentlig ikke høres lenge siden ut, så var pctilgjengeligheten en helt annen enn i dag. Konsollmarkedet var også vesentlig mer ustabil, men Amiga hådde en stor brukermasse. Det var imidlertid ikke mange Amiga-entusiaster som gikk i butikken for å kjøpe spillene sine. Synd, for Bullfrog hadde fortjent litt klingende mynt i kassen for denne perlen, og ikke bare heder og ære. Sjelden har et spill preget meg så mye.

_Frode Haugen



FETE GUNNERE Oppstartspistolene er ikke alverden, men arsenalet blir raskt meg et potent og moro...

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



THE STOR KONKURRANSE! SIMPSONS MOVIE



The Simpsons!

Er du sugen på Simpsons? Nå kan du vinne et knippe meget heftige premier med The Simpsons! I samarbeid med Fox Film kan vi by en kavalkade med premier som vil få vennene dine veldig misunnlige, og svarer du riktig på spørsmålene nedenfor er sjansen stor for at nettopp du vinner alt.

Besøk www.gamereactor.no for mer informasjon!

1 Hvem skapte The Simpsons?

- 1: Matt Simpson
- X: Matt Groening
- 2: Matt Hughs

2 Hva er rett tekst?

- 1: Homer må redde verden fra katastrofe...
- X: Homer må hjelpe Frodes katt ned fra treet...
- 2: Homer må selge bilen sin...

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

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

VERDENSPREMIERE PÅ KINO 27. JUNI

SPILL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjertlig velkommen til Skandinavias største spillcommunity!



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

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

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

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

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

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

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

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



MÅNEDENS FOKUS

PARKERT

Linkin Park har kjørt seg fast i en musikalsk blindgate

Linkin Park MINUTES TO MIDNIGHT

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOULY

Linkin Park har gått fra nyskapende metal via en "rap versus rock"-kollisjon til hensynsløs pop-flørtning. Hva skjer egentlig i minuttene før midnatt? Det er en problemstilling jeg aldri har prøvd å finne svaret på, men Linkin Park tar oppgaven alvorlig. Svaret er tydeligvis diffust, for konklusjonen i form av "Minutes To Midnight" er et sammensurium av løse tråder og halvgode ideer.

Albumet "Minutes To Midnight" er bandets nyeste langspiller siden "Metora". I mellom disse utgivelsene finner vi også samarbeidsplata "Collusion Course", der de slo seg sammen med hiphop-mogul Jay-Z og fikk et par fine listeplasseringer.

Fokuserer vi på den nye plata starter det i det minste bra, førstesinglen "What I've

done" minner om gammel storhet og denne gangen har de fått med seg produsenten Rick Rubin. I tillegg er musikkvideoen ganske fet og det meste ligger til rette for at bandet skal finne tilbake til seg selv. Det første synlige problemet ligger i de to forskjellige vokalistene. Du har rockeren Chester Bennington og rapperen Mike Shinoda, tospannet funket utmerket sammen ved tidligere anledninger, men de siste årene har samspeillet mistet både sjarm og kvalitet. Shinoda på sin side bruker mesteparten av tiden på sitt sideprosjekt Fort Minor og vi husker fortsatt den nevnte pengekuia i form av mash-up'en mellom Linkin Park og Jay-Z. Prosjektet som ble hauset opp som nyskapende og "fresht". Akkurat som dette var en nyvinning? Rock møter rap, nei det har vi aldri sett.

Hva med Aerosmith og Run DMC? Uansett, bak spakene på årets prosjekt sitter kred-produsenten Rick Rubin. Man kan si hva man vil, men han har jobbet med Red Hot Chili Peppers, Metallica, Weezer og ikke minst mannen i svart: Jonny Cash. Likevel hjelper det ikke Linkin Park at produksjonen på albumet er lekker, fraværet av metall og tungrock blir ikke noe bedre selv om du det er aldri så velprodusert. Det finnes unntak, låta "Given Up" er skikkelig tøff, men overvekten av ballader er det vanskelig å skjule.

"Minutes To Midnight" kommer helt sikkert til å selge i bøtter og spann, men sannsynligheten for at den trofaste fanbasen drar seg i håret og skjærer grimaser er enda større. Minuttene før midnatt gjør ikke annet enn å bekrefte at debutskiva 'Hybrid Theory' fortsatt er høydepunktet i Linkin Parks diskografi. 4/10

Minuttene før midnatt gjør ikke annet enn å bekrefte at debutskiva 'Hybrid Theory' fortsatt er høydepunktet i Linkin Parks diskografi. 4/10



Travis THE BOY WITH NO NAME

Sjanger **ROCK/POP**
Tekst DAVID SHOULY

En rolig sommerkveld med solnedgang, god drikke og Travis over anlegget. Jepp, svaret på hva som kan gjøre Jon Blund arbeidsløs. Travis fortsetter med den behaglige folk-pop'en der problemer blir til løsninger og bekymring til glede. Frontmann Fran Healy guider oss gjennom det musikalske landskapet med stadig hånd og skjor vokal. Det eneste som bryter idyllen er mangelen på spenning, det uventende eller rett og slett litt baller. En liten fun fact er at navnet på Travis sin fjerde plate kom som en følge av at nevnte Healy og hans kone slet med å finne et passende navnetrekk til deres nyeste familietilskudd. Innad i familien og blant venner ble dermed sonnen referert til som "The boy with no name".

Bandets sterkeste kort på denne skiva er tekstmaterialet, de litt underfundige og hverdagslige temaene er tilsynelatende enkelt komponert sammen med behaglige melodier. Jeg kan kaste ut en rekke positive adjektiver, men trygt og godt er nok de som beskriver 'The Boy With No Name' aller best. 7/10



Maroon 5 IT WON'T BE SOON BEFORE LONG

Sjanger **POP**
Tekst DAVID SHOULY

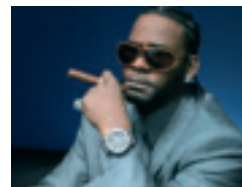
Maroon 5 entret popscenen med stil i 2002 og slo for alvor igjennom med debutalbumet "Songs About Jane". Fengende refrenger, god produksjon og kommersiell flørtning på høyt nivå gav de en rekke gode skussmål og singletopper. Fem år er gått, og det er få forandringer å høre på L.A. bandets nye skive "It Won't be Soon before Long". Vokalist Adam Levin er fortsatt glatt i kantene og tekstene er om mulig enda mer preget av klissete klisjeer. Dette er pop til fingerspissene på både godt og vondt. Dessverre blir "It Won't be Soon before Long" altfor forutsigbart i lengden. Naturlig nok finner vi et par låter med singelpotensial, men som en helhet fungerer dette kun som heis- og venteromsmusikk. Det som gjør Maroon 5 litt interessant er et par gode instrumentalpartier der hele bandet yter sitt beste og skaper en funky atmosfære. Ellers er dette like spennende som mutter- og skruveavdelingen i jernvarehandel - men for all del noen digger det også. Maroon 5 gjentar nok ikke bedriften fra 2002. 5/10



Chris Cornell CARRY ON

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOULY

Festivalaktuelle (Quart) Chris Cornell er klar med et nytt soloalbum, og med Bond-låta "You Know My Name" friskt i minnet er forventningene høye. Dette er det andre albumet der vokalist fra Soundgarden og Audioslave står på egne ben, og allerede fra det første sporet er det tydelig at dette er rock av det gode slaget, men holder det hele veien hjem? For å understreke at "Carry On" er en autentisk rockeskive har Cornell hentet inn Steve Lillywhite, som blant annet er mannen bak U2s første plater. Uheldigvis forsvinner Cornell litt i produksjonen, og han bekrefter egentlig mistanken om at han er best som frontfigur i et band, ikke som soloartist. En ting er i hvert fall sikkert, mannen har en særpreget stemme som du kjenner igjen over alt. Den litt nasale og monotone vokalen redder han ikke denne gangen, problemet ligger i låtmaterialet. I lengden blir det uengasjerende og slapt, en coverversjon av "Billie Jean" er i det minste et spennende forsøk. Chris Cornell trenger fortsatt trening før han kan stå på egne ben. 6/10



R. Kelly DOUBLE UP

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOULY

R. Kelly er har banet seg vei inn i rampelyset ved hjelp av kontroverser, skandaler og ikke minst top notch R'n'B-låter. På "Double Up" kaller han inn eliten innen hip hop, rap og R'n'B, resultatet er en god blanding av rumperisting, prat om cashmoney og beats. Atlantast stolthet T.I. assisterer på førstesingelen "I'm a Flirt", silkemyke Usher deltar på "Same Girl", mens store navn som The Nephunes, Dr.Dre og urokråka Scott Storch stapper inn som co-produsenter. Festen er et faktum, men "Double Up" faller i den klassiske "for mange kokker" fella. Det blir med andre ord litt for mye av det gode.

R. Kelly har likevel ingen problemer med å markere seg i det stjernespekke selskapet, uavhengig av hvorvidt låtene er mynnet på dansegulvet eller soverommet. Det er vanskelig å ikke krome R. Kelly til kongen av moderne R'n'B, men på "Double Up" blir han litt for komfortabel og selvsikker. Stinget i tekstene forsvinner i svulstige triader vi kunne vært foruten, og de utallige gjestartistene fraroverer albumet en helhetsfølelse. 6/10

FORZA 2 MOTORSPORT

– KJØP DET TIL KNALLPRIS HOS EXPERT



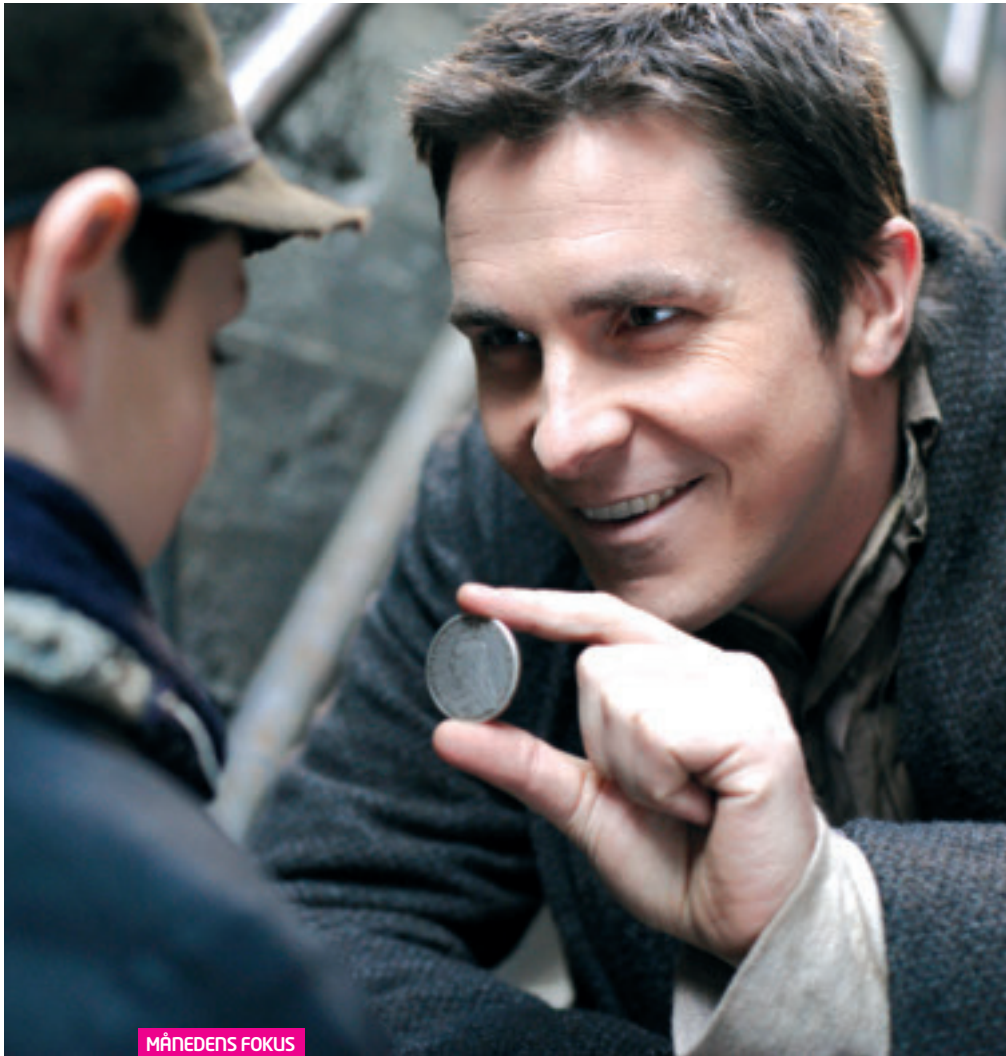
Forza Motorsport™ 2, oppfølgeren til Microsoft Game Studios' prisbelønte kjøresimulator *Forza Motorsport™*, suser inn på Xbox 360™ i disse dager. Spenn sikkerhetsbeltet og gjør deg klar for autentisk fysikksimulering, hårreisende krasj og fotorealistisk grafikk samt lisensierte trimmings- og stylingmuligheter. *Forza Motorsport 2* gir deg ekte racingfølelse med mer enn 300 av verdens tøffeste biler som du kan samle på, style og kjøre løp med.

Kom og opplev Forza Motorsport 2 i din nærmeste Expert Bonus-butikk når "Forza Motorsport 2 Demo Tour" er på besøk! Test spillet med ratt og sete! Ønsker du den råeste bilen til Forza? De første 10 som kjøper spillet i butikkene under får et eksklusivt token card med nedlastbar bil til spillet.

Expert Bonus Alnabru	Fredag 8. juni kl. 17-20	Expert Bonus Sørlandsparken	Mandag 18. juni kl. 17-20
Expert Bonus Fana	Mandag 11. juni kl. 17-20	Expert Bonus Sarpsborg	Onsdag 13. juni kl. 17-20
Expert Bonus Forus	Tirsdag 19. juni kl. 17-20	Expert Bonus Fredrikstad	Torsdag 14. juni kl. 17-20
Expert Bonus Holmen	Fredag 15. juni kl. 17-20	Expert Bonus Tiller	Tirsdag 12. juni kl. 17-20
Expert Bonus Sandvika	Lørdag 16. juni kl. 13-16	Expert Bonus Ski	Lørdag 9. juni kl. 13-16

expert





MÅNEDENS FOKUS

HOKUSPOKUS

The Prestige byr på en rekke deilige illusjoner

The Prestige

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

Suksessduoen fra Batman Begins begir seg ut på et nytt prosjekt. Med Christopher Nolan (Memento) bak spakene og Christian Bale (American Psycho, Maskinisten) i en av hovedrollene får vi se mer enn vi klarer å oppfatte – i hvert fall ved første øyekast.

The Prestige vender tilbake til en tid der magikere og tryllekunstnerne ble sett på som helter, og det ikke uten grunn. Dette var nemlig showmenn på aller høyeste nivå. Det krevde faktisk mer enn et artistnavn som sluttet på –o og en flosshatt for å lykkes i bransjen. Bale sin argeste konkurrent er ingen ringere enn Hugh Jackman (X-Men), de to driver hverandre til vanvidd ved å pushe motstanderens tryllekunstner

lengre og lengre. Mot slutten er skillet mellom triks og magi svært tynt. Kappløpet fører til en rekke dramatiske situasjoner og tilbakeslag for de hardt arbeidende kunstnerne. I en bransje der hemmeligheter er alfa og omega er mann nødt til å omgås med personer du vet det går an å stole på. Birollene i The Prestige er intet annet enn imponerende, se opp for vakre Scarlett Johansson, rutinerte Michael Caine og eksentriske David Bowie.

Det er ingen tvil om at det er pengene som setter agendaen i Hollywood, det betyr at det som blir gradert som "hot" blir utnyttet helt ned til de siste 50 cent. Hvorvidt det er pirater, superhelter eller filmatiseringer av tegneserier. Poenget mitt er selvfølgelig at det befinner seg en annen film på markedet i øyeblikket med akkurat

samme tema og setting. 'Illusjonisten' med Edward Norton i hovedrollen er også en episk fortelling om datidens tryllekunstnere. Etter å ha sett begge, vil nok de fleste rope "Da Capo" etter rulleteksten til The Prestige.

Filmens noe diffuse tittel er en referanse til den tredje og avgjørende fasen i en spektakulær tryllekunst. Skulle du være en aspirerende magiker er det bare å følge med for i The Prestige blir et par triks avslørt, mens mesteparten går deg hus forbi inntil forklaringen blir servert. Det sterkeste kortet her er de utallige tvistene og vendingene filmen igjennom. Det er fascinerende hvordan du sitter og gjetter på hva som skjuler seg bak den låste døren eller de sjarmende smilene. Sannsynligheten for at du blir bedratt flere ganger er påfallende høy. Det ble jeg. **8/10**



Marie Antoinette

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

Det er vanskelig å sette ord på akkurat hva som gjør Marie Antoinette til en film det er verdt å se. Sannheten er nemlig den at det i utgangspunktet er ganske kjedelig, men det er hypnotiserende kjedelig. Det er noe med de utrolige kostymene og fargene regissør Sofia Coppola varter opp med. Det er blandingen mellom naivitet og selvtilitt i hovedpersonen spilt av Kirsten Dunst. Versailles på 1700-tallet og kongelige forviklinger fascinerer meg, og det er bekymringsfullt.

Filmens kjerne spinner rundt Marie-Antoinette som skal gifte seg med den kommende kongen Louis XVI. Sistnevnte seiler opp som favoritt i kåringen "tidenes tørrpinne", hans favoritt hobby er å lese om nøkler og låser. Paret lever i en luksus det er vanskelig å forestille seg, selv dekadent blir et for svakt ord i denne sammenhengen. Hverdagen på slottet er fylt til randen av sladder, intriger og uro. Dette er en film du enten hater eller elsker, og jeg klapper i hendene (i skjul) for nok en nydelig film signert Sofia Coppola. **7/10**



The Covenant

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

Fantasy, thriller og grøsser. The Covenant spiller på flere strenger, og det er nettopp her vi finner filmens største svakhet. Det tar lang tid før filmen setter seg innenfor det gitte rammeverket og når vi endelig er klar for action, faller det hele litt sammen. Settingen er satt til den amerikanske byen Ipswich og hovedpersonene er fire gutter som stammer fra noe så eksotisk som heksefamilier. Det viser seg at de har arvet krefter/evner de skjuler ved hjelp av "the covenant of silence". Det kunne jo blitt spennende, men er ikke annet enn en floskel av action-sekvenser. The Covenant er på en annen side teknisk imponerende, så på dette området har virkelig regissør Renny Harlin og hans team lagt ned en god dose arbeid. Manuset er tydeligvis nedprioritert til fordel for en skuespillertropp med pene mennesker. De gjør vel det beste de makter, men når plottet er nærmest latterlig, lukter det Thanksgiving og kalkunstempel lang vei. Rask oppsummering: Tynn story, litt actiongrass og gode effekter. Typisk collage-film. **3/10**



Children of Men

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

Det diskuteres og krangles ustanselig i media, og denne gangen er årsaken til den bokstaveligalt opphetede debatten klimaproblematikken. I Children of Men er klima rett og slett passé, det er nemlig reproduksjon som står i søkelyset. Året er 2027, menneskene har mistet muligheten til å formere seg, og da sier det seg selv at gode råd er dyre. Depresjon og politisk aktivisme er hverdagen, men det finnes et håp i enden av tunnelen. Children of Men er basert på en roman av P. D. James, og det er regissør Alfonso Cuarón som har fått i oppgave å gi den liv på skjermen. Han skildrer en mørk dommedagshistorie på en spennende måte, og med Clive Owen i hovedrollen er dette verdt å få med seg. Personlig sliter jeg litt med at vi kun befinner oss 20 år frem i tid, det krever et par tiår ekstra for jeg får den virkelige science fiction følelsen.

Children of Men er tankevekkende og dystert, og med det er den et høydepunkt på DVD-fronten denne måneden. Fortjener en plass i hylla di. **8/10**



Tenacious D In The Pick Of Destiny

Sjanger **KOMEDI**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLY**

Jack Black og hans trofaste kompis Kyle Gass legger ut på et lite eventyr på jakt etter et sagnsomt plekter. Plekteret kan spores helt tilbake til djevelen selv, og har blitt brukt av samtlige store gitarister de siste 100 årene. Duoen som danner Tenacious D - også kjent som The D - har vunnet publikum med sitt lett ironiske rockemage. Den kommersielle suksessen resulterte i denne roadmovie/musikalen/komedien av en film. Manus, regi, og plott er syltynn, men de musikalske innslagene er stappfulle av sjarm. Resultatet er med andre ord ikke revolusjonerende, det som redder gutta fra den totale floppen er som nevnt musikken, og i tillegg en del morsomme sekvenser der Jack Black er i sitt rette element. Foo Fighters' Dave Grohl gjør for øvrig en gjesteopptreden i rollen som djevlen (er du bereist i dette universet kjenner du han igjen fra musikkvideoen til låta "Tribute".) The Pick Of Destiny er helt klart for spesielt interesserte, The D er fortsatt best på scenen med gitarer i hendene. **5/10**





**Game
reactor**[®]
www.gamereactor.no