

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

GRATIS  
MAGASIN  
Aug 2007  
Nummer 52

# Game reactor

gamereactor.no

**SUPER  
MARIO  
GALAXY**  
Vi har spilt det!

BLUE DRAGON  
**BIOSHOCK**  
**MGS4**  
**KILLZONE2**

Metroid Prime: Corruption, Lair, Lost Odyssey,  
Fable 2, Assassin's Creed, Two Worlds, Maple Story,  
Anno 1701, Medal of Honor: Airborne...

**ROCK BAND**

# Møkkasommer!

Vi som hadde gledet oss til strandmoro og parkliv!



I forrige magasin skrev jeg om hvordan alle i redaksjonen gledet seg stort til en rolig spillsommer med mye tid ikke foran en pc eller en tv, men ute blant gode venner. Det viser jo seg at det ble den reneste utopi, og ihvertfall her i Oslo har det omtrent ikke vært mulig å bevege seg utendørs, i ren frykt for å blåse bort, bli tatt av flommen eller rett og slett drukne i det intense regnet. Dermed ble det spillsommer og innetid likevel. Moro det, men

overhodet ikke det vi hadde håpet på. Ikke har det kommet mye nytt og spennende heller, men jeg har heldigvis hatt Blue Dragon å kose med med. Carl Thomas har vært mest sur over låtutvalget i Guitar Hero Rock the 80! Veldig misfornøyd faktisk.

Sommeren er selvsagt ikke helt over, og skrivende stund har det faktisk begynt å bli bedre. Det passer meg perfekt for nå tar jeg min ferie, mens alle andre må slave foran pcene mens solen steker ute.

Magasinet du holder i hånden nå kjennes kanskje litt tynt ut. Det er helt korrekt, rett og slett fordi det ikke skjer så mye spennende i august måned. Det er stille før stormen. De kommende magasinene vil selvsagt være tykkere. Berit har imidlertid fått boltr seg i dette nummeret, og det over mange sider. Hun har tatt et dypdykk i sin favorittspillsérie: Silent Hill, og forteller deg alt du trenger å vite om den skumle zombieinfiserte rekken av klassikere. Sluttresultatet ble veldig spennende, og vi andre har kost oss stort med hennes enorme mengde kunnskap.

Den store tittelen denne måneden er som du kunne se fra forsiden Bioshock. Thomas tilbrakt flere dager i London for å teste det på et varmt kontor, rett og slett fordi utviklerne ikke vil sende spillet fra seg. Det er imidlertid ferdig, og derfor kan man trygt legge til side noen oppsparte spillkroner og glede seg til slutten av måneden. Det har vært verdt ventetiden, og her i redaksjonen gleder vi oss vilt og hemningsløst.

Mot slutten av måneden pakker jeg kofferten og setter meg på flyet til Leipzig. Tradisjonen tro reiser vi mannsterke fra Skandinavia, og i år blir vi et lite dusin spilljournalister fra Gamereactor, men det er også mange andre fra Norge som drar. Dermed er det duket for en hel uke med masse svette, tyske spillnerder, koselige middager med gode kollegaer, og tonnevis med intervjuer og spillnyheter. Leipzig er åpen for publikum, noe som selvsagt gjør at messehallen er det fullstendige kaos. Folk står i timelange køer for å få et neckband, og skulle noen være så gale å dele ut en t-skjorte, starter det slåsskamper for å sikre seg en souvenir. Ganske slitsom, men også fryktelig moro.

Fotsatt god sommer 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. Heldigvis kommer det stadig nærmere.

**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, Gøran Thengs

#### SKRIBENTER

Per Skøien

David Skovly

Lars Petter Svendsen

Joachim Gresslien

Kristian Nymo

Martin Rosmo Hansen

Richard Imenes

Berit Ellingsen

**ADRESSE** Grønvdal 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 eksemplær

#### GAMEREACTOR SVERIGE

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

#### GAMEREACTOR DANMARK

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

**®** Kontrollert av dansk opplagskontroll

#### GAMEREACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

#### TESTET VERSJON:

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

## 3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



### 01 BERIT ELLINGSEN

Berit har vært meget aktiv denne måneden, og hennes artikkel om Silent Hill har blitt lest med glede av alle i redaksjonen. Hun har også fått seg ny jobb siden sist, men kommer til å fortsette og skrive for Gamereactor på

månedlig basis, og det er få som har bedre kunnskap om diverse japanske spillserier enn henne. Er det japansk kan du være sikkert på at hun har testet det. Berit bor i Stavanger og har dermed vært litt heldigere med været enn vi som bor i Oslo.

#### FAVORITTSPELL:

**Silent Hill:** - Herlig skummelt og stemningsfullt.



### 02 HALVOR THENG

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

hjelp. Med på laget er nå hans bror, Gøran, som deler Halvors våkne språkøye og skarpe penn. Dette gjør også at Halvor får bedre tid til spille, noe som kommer til å føre til å vi får flere anmeldelser fra den kanten.

#### FAVORITTSPELL:

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



### 03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas har vært på festival i sommer, og storkoste seg på Slottsfjell. Ellers har han pendlet mellom Oslo og hjemtraktene, og har som alltid brukt mest tid på Guitar Hero. Han blir rett og slett aldri lei. Nå tar han over

styringen i noen uker, mens Frode er på ferie og menger seg med spillfolket på Games Convention i Leipzig. En oppgave han har gjort før og behersker til fingerspissene, selv om han ikke er blant de som står opp ofte for lunsj.

#### FAVORITTSPELL:

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

# 300

# PREPARE FOR GLORY

THEY WERE 300 WHO STOOD AGAINST A MILLION.



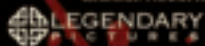
22. AUGUST

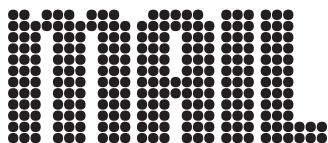
Blu-ray Disc HD DVD VIDEO

OVER 90 MINUTTER MED EKSTRAMATERIALE!  
BASERT PÅ DEN GRAFISKE ROMANEN

FRA SKAPEREN AV SIN CITY

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS  
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES AND VIRTUAL STUDIOS A MARK CANTON/GIANNI NUNNARI PRODUCTION A ZACK SNYDER FILM GERARD BUTLER "300" LENA HEADEY DAVID WENHAM AND DOMINIC WEST  
MUSIC BY TYLER BATES EDITOR WILLIAM HOY EXECUTIVE PRODUCERS JAMES BISSELL PRODUCED BY LARRY FONG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEBORAH SNYDER EXECUTIVE PRODUCERS FRANK MILLER CRAIG J. FLORES THOMAS TULL WILLIAM FAY BENJAMIN WAISBREN  
BASED UPON THE GRAPHIC NOVEL BY FRANK MILLER AND LYNN VARLEY SCREENPLAY BY ZACK SNYDER & KURT JOHNSTAD AND MICHAEL B. GORDON DIRECTED BY GIANNI NUNNARI MARK CANTON BERNIE GOLDMANN JEFFREY SILVER PRODUCED BY ZACK SNYDER



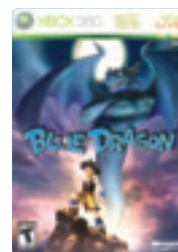


BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN  
Blue Dragon

XBOX 360 / MISTWALKER

Dette er spillet som har holdt Frode våken i to uker i strekk. Vil du se hva som er så trollbindende? Skriv til oss da, mail eller brev, og send det avgårde til adressen til venstre.



### Om 110 steinkast

I Gamereactor #51 er det en som spør om Age of Conan er norsk. Dere svarte ja og sa at det var 110 steinkast fra dere til der Funcom holder til. Så var det en som spurte: "Hvor langt er 110 steinkast?". Dere svarte det kommer an på steinen. Her kommer spørsmålet: Kommer det an på steinen hvor langt det er fra GR til Funcom? Siden 110 steinkast varierer på steinen? Ikke greit å svare på leserbrev når dere bare får slike teite som dette?

\_REMOTE

Du har nesten et godt poeng her, men som du ser i forrige blad, så er det to spørsmål som ikke nødvendigvis henger sammen. En spør: Hvor langt er det til Funcom? Svar: Ca. 110 steinkast. En annen spør: Hvor langt er 110 steinkast? Svar: Det kommer an på steinen. Problemet her ligger i at oppfølgerspørsmålet er for lite spesifikt. 110 steinkast er relativt, og kommer an på steinen. Det er vi enige om. Spørsmål nummer 2 burde heller vært: Når dere sier at Funcom ligger 110 steinkast fra dere, hvor tung stein kaster dere med da? La oss si at svaret her er 1,5 hg og steinen er eggeformet. Da skal det bare enkel hoderegning til for å komme frem til avstanden.

### Grafikkarakteren

Jeg er litt nysgjerrig på åssen dere dømmer grafikk i spillanmeldelser. Dømmer dere i forhold til et annet spill eller noe lignende? Fordi nå for tida har spillende en tendens til å bli utrolig pene og da må jo nesten grunnlaget på domming av grafikken bli høyere eller så kommer vi jo til å få 10 i grafikk i alle spill om et par år. Så hva dømmer dere etter?

\_CEROX

Spillbransjen utvikler seg hele tiden, og vi må selvsagt følge etter. Karaktterskalaer vil derfor alltid være dynamiske, uansett.

### Microsoft-spill til DS?

Hei, jeg leste et sted at Viva Piñata kommer til Nintendo DS. Går Xbox 360-salget så dårlig? Dette synes jeg var litt skummelt...  
\_PSP1

Overhodet ikke, men Microsoft har ingen håndholde konsoller, og derfor ingen direkte konkurrenter til DS. Men de vil likevel tjene penger på det håndholdte markedet. Tro det eller ei...

### Postkassen

Når dere sier at dere får spill "i postkassen", mener dere helt vanlige postkasser? Er dere ikke redde for at noen tar de?  
\_TARKAN

Postkassen vår er en state of the art postkasse, med retina-scanner,

## FORUMSNAKK



### DE BESTE TV-SERIENE?

Hva er de beste seriene? LOST? Jericho? Friday Night Lights? Brothers and Sisters? Jeg ser på alle de seriene, men LOST og Jericho er nok favorittene mine

\_GAMELR

Prison Break, Kongen av Queens og Alle elsker Raymond. The greatest ever!

\_TAXTA

De beste seriene i prioritert rekkefølge:

- 1 - Prison Break
- 2 - Dexter
- 3 - Lost
- 5 - Entourage
- 6 - Traveler
- 7 - 24
- 8 - My Name Is Earl
- 9 - Heroes

Seriøst folkens. Se Dexter og Entourage. Dere kommer ikke til å angre et sekund.

\_THREEPWOOD

24, Kongen av Queens, The Simpsons, Friends og mange fler.

\_PAULIE

Seinfeld seff, og King of Queens! Men 24 og Prison Break er de beste spenningsseriene.

\_VEGZ

HØI!? Ingen som har sakt South Park her? South Park er jo den beste serien ever.

\_SHILLMARSEN

FAMILY GUY!

\_HALYNG

Mye fint som kommer med NRK3 Heors, primal, m.m

\_ANDRUCKS

24, that 70 show, scrubs, everybody hates chris og the Simpsons. liker best 24.

\_DARTH SITH

1. Heroes
  2. The Simpsons
  3. Jericho (don't you dare cancel it CBS!!!)
  4. House MD
  5. My Name Is Earl
  6. Veronica Mars
  7. South Park
  8. Battlestar Galactica
  9. The Shield
  10. Buffy The Vampire Slayer / Angel
- Er tv-slave av dimensjoner, og elsker serier. Lista kunne lett blitt fire, fem ganger så lang.

\_BIG HURT

Thats 70's Show, The Simpsons, Sopranos, Friends, South Park, Family Guy, Scrubs og MacGyver. Er sikkert flere, kommer ikke på noe mer nå.

\_TRADETOWN

Columbo FTW!

\_ALEX\_9691

## MÅNEDENS BREV



FILMUSENS? Innsenderen er lei av halvgjennomførte spillmateriseringer av gode filmer.

### Film til spill, og omvendt.

I det siste har jeg gått rundt med mye innestengt sinne rettet mot spillprodusenter og distributører som lager avtaler med filmprodusenter om å lage spill til deres filmtitler. I det moderne multimedie-samfunnet er det nærmest en selvfølge at en storfilm fra de aller største filmselskapene også dukker opp i form av spill, helst på så mange plattformer som overhode mulig. Jeg må få presisere at dette ikke er en dum ting. Mange filmtitler er såpass bra, og baseres på et såpass bra konsept, at noe tilsvarende i spillform burde være veldig ideelt. Nøkkelordet her er "burde".

Det ser ut til å bli en alment akseptert norm at et spill som har sitt opphav fra en film må være dårlig, kjedelig eller simpelt. Jeg vet på ingen måte hvem disse folkene er som lager spill til film, som alle ser ut til å følge den samme kjedelige plattform modellen, men jeg kunne tenkt meg å appellere til dem for å få dem til å bruke litt mer energi på spillene de produserer. Som gamer gjør det meg trist når jeg ser at et bra konsept blir misbrukt på kommersialisme og kjøppe penger. Og enda tristere blir jeg når jeg tenker på de stakkarne som, i håp om å bli gledelig

stemmegjenkjenner og odørkontroll. Det er litt av en jobb å hente posten, men spilla blir i alle fall ikke borte.

### I PWSORZZ!!!!

HAAAAH!!! JEG HAR MASTER CHIEFS ARMOR I OBLIVION! OG Link sine klær inkludert master sword og hero shield OG epona! Og jeg har plasma sværdet fra halo og den shield greia fra halo! Jeg har til og med et gevær som tar alle

overasket, kjøper en spilltittel fra film og må lide seg gjennom flere timer med repeterende gameplay, lite engasjerende spenning og ikke gjennomtenkt banedesign.

Heldigvis finnes der lys i tunnelen når vi ser spill som Chronicles of Riddick og King Kong for å nevne to. Spill som ikke prøver å være en interaktiv, men dog døll, versjon av filmen. Men som faktisk prøver å implementere litt spenning og variasjon i spillet.

Jeg vet ikke om spillutviklere leser Gamereactor, men hvis det finnes noen muligheter for at dette leserinnlegget finner veien til en spillutvikler sin oppmerksomhet vil jeg fremlegge følgende oppfordring: Hvis dere skal lage et spill av en film, ikke prøv å få til et produkt så fort og enkelt som mulig. Legg litt arbeid, og for guds skyld litt sjel, i det dere gjør og tenk på hva dere selv vil se i spill.

I framtiden håper jeg at spillutviklere hører på fornuft og river seg vekk fra den gamle modellen for å lage spill til film, og at vi endelig får se litt kvalitet i alle film-spill titlene som finner sin vei til spillbutikker verden over.

\_ADRIAN BERG

på et skudd! HAAAAH!!! JEG RULER I OBLIVION OG DET GJØR IKKE DERE! PS. Jeg er level 160 med maks stats i alt!  
\_ARNEISBACK

Gratulerer.

Og der var vi ferdige for denne gangen også. Har du noe på hjertet? Så send oss et brev da vel, så kanskje du vinner et spill!

# Nå Suser Adrenalinet Til Topps!

Når du har braket 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 Solution



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

**JVC**  
The Perfect Experience

# GM

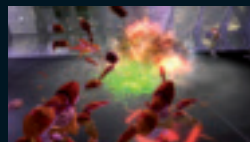
NYHETER/RYKTER/LISTER  
For daglige spillnyheter: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



#### ANNONSERT

#### UFC 2009 til PlayStation 3

Rampage Jackson gir Chuck Lidell juling i en voldsom teaser og gir oss en pekepinn på hva som kommer. UFC 2009 er et veldig ambisiøst prosjekt som skal spille den enormt populære MMA-sporten når den er som aller best.



#### Space Siege er på gang

Etter Dungeon Siege kommer Space Siege. Chris Taylor og hans mannskap på Gas Powered Games (Supreme Commander) er tilbake med et nytt actionorientert rollespill til PC neste år. Forvent deg grønt blod, stygge romboblere og erfaringspoeng.



#### CAPCOM ER RASISTER

En het debatt har blusset opp om smakløsheten i at Chis Redfield, en hvit amerikansk militær, er i Afrika og skyter fargede mennesker på løpende bånd. Fornuftig debatt eller en grov overreaksjon? Døm selv.

**SPILL ONLINE** Capcom har avslørt at Resident Evil 5 kommer til å ha onlinestøtte. Akkurat hva det handler om er man veldig hemmelighetsfull om, men i følge ryktene snakker vi om en samarbeidsmodus.



# RESIDENT EVIL 5

Chris Redfield fra det første spillet i serien har dratt på zombiesafari i Afrika. Vi forteller alt vi vet!

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Utgis MARS 2009

**C**apcom ser ut til å ha forlatt de søvnige zombieene som stablet seg frem i de tidligere Resident Evil-spillene.

For i Resident Evil 5 fortsetter man på konseptet fra Resident Evil 4 med tenkende fiender som ikke angriper uten å ha skaffet seg skikkelig våpen først. Nå er de dessuten kjappere enn

noensinne og kommer heller ikke i samme klynger, men ser ut til å angripe fra flere kanter samtidig. Nøyaktig hva spillet handler om vil Capcom ikke avsløre ennå, men Resident Evil 5 utspilles i Afrika der et merkelig virus får folk til å helt miste besinnelsen og angripe alt som kommer i nærheten.

En mystisk figur utrustet med

megafon ser ut til å kunne beordre rundt alle infiserte mennesker i en slags massepsyke, men dessverre har han ikke gode hensikter. I hovedrollen ser vi Chris Redfield som også var helten i det aller første spillet, samt sist i Resident Evil: Code Veronica. Han har lagt S.T.A.R.S. bak seg og jobber nå for BSAA og som har sendt han til et

utilgjengelig sted i ørkenen etter rapporter om at en god del merkelige ting pågår der. Chris er for øvrig ikke den eneste fra tidligere spill, men også den lille jenten Sherry Birkin fra Resident Evil 2 kommer tilbake, i dag over 20 år gammel og nå med mer ben i nesen enn noen gang før.

**\_Jonas Mäki**

### Knappt et ordentlig spill

"Gi deg! Det der er ikke noe spill!" sa Frode da Carl Thomas viste han Echochrome, men det er akkurat hva det geniale lille puzzlespillet fra Sony er. Gjennom å vinkle de geometriske formene krabber en strekmann seg fremover. Slippes til både PSP og PSN.

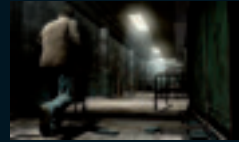


### Infamous

Sucker Punch, som er mest kjent for Sly Raccoon-spillene, jobber på et eksklusivt actionspill til Playstation 3 som minner om Crackdown men med en mer skitten verden og en antihelt i hovedrollen. Spillet lanseres en gang i løpet av 2008.

### Lego Indiana Jones

Med tanke på at leketøyserien Lego Indiana Jones slippes i januar og at Lego Star Wars har blitt en slik enorm suksess var knapt noen overraskelse at det skulle lages spill av klossene. Spillet bygges på de tre første filmene.



### Snart kommer Silent Hill V

Konami passet på under E3-messen å fortelle at det femte Silent Hill-spillet er under utvikling til Playstation 3 og Xbox 360. I Silent Hill V følger vi krigsveteranen Alex Shephard som leter etter sin bortkomne bror. Berit gleder seg veldig.

# PROTOTYPE

Prøv livet som menneskelig forsøkskanin

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler RADICAL ENTERTAINMENT Utgiver VIVENDI Utgitt 04 2007

**T**enk deg en situasjon der du dreper en pilot hvor igjen du lærer deg hans ferdigheter. Deretter tar du livet av en bokser hvor du også her lærer hans egenskaper. Det er virkeligheten for den menneskelige forsøkskaninen Alex som har havnet midt i en stor konflikt mellom militæret og mennesker som har blitt smittet av et epidemisk utbrudd av et virus som muterer dem til monstre.

I dette lett Crackdown-inspirerte Prototype får man sjansen til selv å skape den ultimate killermaskinen gjennom å drepe så mange som mulig for å unngå å bli fanget av militæret igjen. Hele 750 ulike ferdighetskombinasjoner kommer til å være tilgjengelig og Alex kan også når som helst forvandle seg til noe av sine offer for å unngå å bli oppdaget eller for å komme seg til steder han ikke har ville ha klart på vanlig måte.

Prototype utvikles av samme team som lagde Incredible Hulk: Ultimate Destruction, og man snakker spesielt varmt om hvordan man har utviklet omgivelsene denne gangen. Man kan interagere med alt på en eller annen måte, og på lik linje med Gears of War er spillkontrollen konstruert slik at man skal kunne gjøre så mye som mulig med så få knapper som mulig. Dessuten finnes det gode muligheter til massiv ødeleggelse, og etter en eksplosjon kommer man til å se røyk og lignende forfekte luften i flere minutter, som igjen forsvinner kjappere om det blåser eller regner. Akkurat som i Crackdown kommer det til å finnes mulighet å spille gjennom spillet med en venn online, noe som i kombinasjon med at man hele tiden lærer seg nye ferdigheter sørger for et variert actioneventyr verdt å se nærmere på  
**\_Jonas Mäki**

### MUTER MER!

Alex lærer seg å kontrollere sine krefter mye bedre og kan snart styre sin biomasse og for eksempel forandre hendene sine til kjøttklubber eller skjelettet til skuddssikker beskyttelse. Praktisk...



**FINN DEHNING, MUTANTMANNEN!** Det er ikke bare militæret du må passe deg for i Prototype. Også de innbyggerne som blir smittet og muteres av virusutbruddet er direkte livsfarlige, og har ofte krefter som matcher dine egne. Bli ikke overrasket om noen hopper over et par kvartaler, lander rett foran deg, for så ta opp kampen.

## NOTISER

### STALKER FÅR FORTSETTELSE

Når GSC Gameworld til slutt ble klare med Stalker: Shadow of Chernobyl var spillet faktisk skikkelig bra (7/10 i Gamereactor), og utvikleren meddelte på årets E3-messe at man kommer til å presentere nye produkter i Stalker-universet i tiden som kommer. Det er ennå uklart om de tenker på en oppfølger.



### SAINTS ROW 2 PÅ GANG...

Samtidig som THQ og utvikleren Volition meddelte at de planlegger å slippe Saints Row 2 til Playstation 3 og Xbox 360 neste år, fortalte de også at konverteringen av det første spillet til Playstation 3 var blitt lagt ned. Vi husker Saints Row som en uvanlig heftig GTA-klone og ser frem imot oppfølgeren.

### NAPOLEON DYNAMITE SOM SPILL TIL DS OG PSP

En av redaksjonens absolutt komediefavoritter er uten tvil Napoleon Dynamite, men helt hvordan Crave Entertainment skal lage et spill av den sprø filmen forstår vi ikke. Ingen detaljer utover at spillet utvikles til Nintendo DS og PSP finnes for øyeblikket.

### MER FINAL FANTASY...

Square Enix fortsetter å pumpe ut flere Final Fantasy-spill og de siste i rekken av annonserte prosjekter er Dissidia: Final Fantasy, som enklest kan beskrives som en form for Smash Bros-lignende variant der karakterer fra ulike spill i serien blandes. Til DS planlegger man å konvertere Final Fantasy IV etter salgsuksessen med Final Fantasy III.

### HALO SLIPPES I SEPTEMBER

Microsoft og Bungie har nå avslørt at Halo 3 kommer til å få Europa-premiere den 26. september, dagen etter den amerikanske utgivelsen. Som vi tidligere har fortalt slippes Halo 3 i tre utgaver; Legendary Edition, Limited Edition og den vanlige utgaven.

### MER LEGO STAR WARS

Etter salgssuksessen med de første to Lego Star Wars-spillene er det ingen overraskelse at TT Games planlegger å slippe et tredje spill i høst. Lego Star Wars: The Complete Saga blir ikke noe nytt spill, men det kombinerer og utvider de to gamle spillene. Nye baner, nye spillbare karakterer og muligheten til å spille sammen online er noen av nyhetene.

### JOHN WOO OG WARREN SPECTOR JOBBAR SAMMEN

John Woo og Warren Spector (Deus Ex, Thief, System Shock) kommer til å samarbeide om et kombinert film- og spillprosjekt kalt Ninja Gold. En tradisjonell japansk ninja må finne sin rolle i dagens samfunn samtidig som han skal stoppe yakuzan og den russiske mafiaen som smugler gull fra Sør-Afrika. Dessverre får vi ikke se resultatet for 2009.

### PS3-RANER MÅTTE NØYE SEG MED XBOX 360

En raner som stormet inn i en Blockbuster-butikk i London krevde at personalet skulle gi han en Playstation 3, men Sonys nye konsoll var utsolgt så raneren fikk i stedet forlate butikken med en Xbox 360, noen spill og ca. tusen kroner ut fra kassen.

# RAGE

Studioet bak Doom og Quake lader om...

**D**oom 3 fikk en del kritikk for å være altfor innestengt og altfor mørkt. Kanskje er det derfor id

Software nå kaster alt slikt til siden for et skikkelig fargestert eventyr som mesteparten av tiden utspiller seg ute. Og for noen omgivelser.

For kommende Rage konkurrerer med selveste Crysis om å være flottest akkurat nå, takket være en helt ny grafikkmotor som skal kunne presse ut flere heftige effekter enn det vi har sett tidligere. Noe vi, etter å ha sett Rage-bildene, ikke betviler det minste.

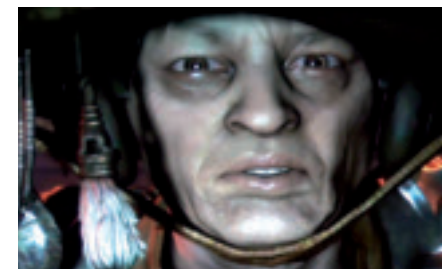
Rage handler om livet på Jorden 75 år etter at en enorm komet har ødelagt alt. Nesten i alle fall. Ut av asken reiste menneskeheten seg opp, og en større

## Rage handler om livet på jorden 75 år etter en komet har ødelagt alt

gruppe lykkes å få makten, noe som nå misbrukes og forperst tilværelsen for resten. Det er der du kommer inn i bildet for å delta i krigen mot regimet.

I motsetning til hva man kan tro med tanke på spillets utseende og id Softwares andre titler, er ikke Rage noe voldsomt spill. I stedet sikter man på å lage det tilgjengelig for et større publikum. Spillet kommer også til å fokusere på skitten racing gjennom ufattelig vakre miljøer. Man kommer også til å kunne kjøre sin buggy fra by til by, relativt fritt og utforske enorme landområder, men også delta i regelrette løp, noe som er en del av hverdagen i en hard postapokalyptisk fremtid. Kort sagt det meste snakker for Mad Max-inspirerte Rage som ser fantastisk lekkert og lovende ut.

**\_Jonas Mäki**



**ET ANNET SPILL** Fra begynnelsen hadde id Software tenkt å gjøre Rage til et mørkt, klaustrofobisk og skremmende spill, veldig i samme gate som Doom 3. Allerede tidlig innså de at det ville være mye morsommere å vise frem den nye grafikken i fullt dagslys, og byttet derfor tema på spillet.



**SPILL DEG SPREK!** Treningsmetodene i Wii Fit er varierte, og alle burde kunne finne noe for sin smak og fysiske form.

## Wii Fit

Nintendo skal trene opp late gamere...

**U**nder årets E3 var det kanskje Nintendo som viste frem den største nyheten. Wii Fit er laget for å gi et balansert treningsprogram, kombinert med lek og moro.

Selvsagt lanserer Nintendo også en ekstra "kontroller" til spillet og den lille rampen som skal benyttes til trening er trykksensitiv, og gir beskjed videre til maskinen om hvordan du skal fordele vekt og trykk. Høres det innviklet ut? Det ser morsommere ut enn det høres.

...Frode Haugen

## SITATET



"Jeg kan dessverre ikke vise Ninja Gaiden 2, fordi det er så overlegent, at alle andre spillutviklere ville mistet all form for motivasjon"

Tecmo's Tomonobu Itagaki har ikke beina helt plantet på jorden...

# METAL GEAR ONLINE

Metal Gear Solid uten verken Metal Gears eller Solid Snake, kan det være noe?

Plattform PS3 Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Utgis 28 DESEMBER

**R**yktene om at Metal Gear Solid 4 skal komme til Xbox 360 er det mange av, men produsenten Hideo Kojima går andre vei, og satser enda hardere på Playstation 3.

Et bevis på det er det nylig annonserte Playstation 3-eksklusive Metal Gear Online som savner både Metal Gears og Solid Snake.

I stedet kan opp til 16 personer ikle seg rollen som digital agent for å rydde opp i beinhardte uenigheter online, på samme måte som i Metal Gear Solid 3 og Portable

Ops. Metal Gear Online kretser altså utelukkende rundt onlinespilling, men baseres likevel løst på Metal Gear Solid 4, og benytter både modeller og omgivelser for at det ska bli så lekkert som mulig.

For å skille seg fra mengden, og gjøre det rettferdig å slippe Metal Gear Online som et separat spill, er det flere fresche innslag som at man kan oppgradere sin agent etter hvert som man spiller i alt fra nærkamp og hackingkunnskaper. Sistnevnte brukes blant annet for å avsløre sine motstanderes posisjoner, og dermed

gjøre den taktiske jobben lettere.

Det er enda ikke helt klart hvordan Metal Gear Online kommer til å slippes. Konami overveier å bare slippe det for nedlastning via Playstation Store, men kommer eventuelt også til å slippe det på plate om etterspørselen er der. Selv om vi ser frem til Metal Gear Online, synes vi likevel at Konami kunne latt onlinestøtten kommet sammen med Metal Gear Solid 4 istedet for å selge det separat som et eget spill.

...Jonas Mäki



**BARE FOR JAPAN**  
I løpet av kun kort tid starter betatestingen av Metal Gear Online i Japan, men foreløpig er det ikke kjent om vi fra nord får være med.

**NOE NYTT, NOE KJENT:** Selv om Metal Gear Online er noe helt annet enn Metal Gear Solid 4, så er det mange ting som går igjen. Blant annet vil mange kjenne igjen pappeskene som står strategisk plassert som også kan brukes som kamuflasje.

## DETALJERT

Vi gir deg fem detaljer som du bare må lagre i bakhodet



**FETT RALLY**  
Sega Rally lanseres i slutten av september til Playstation 3 og Xbox 360. Les våre førsteinntrykk på nettsidene: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

## 5 TING du må vite om Sega Rally

- 1 Retrofølelse på fysikken**  
Sega Rally kjennes på forhånd ordentlig, ordentlig trivelig ut. Bilfysikken leder tankene tilbake til kultklassikeren til Sega Saturn, som vi anser for å være verdens beste racingspill.
- 2 Klasse-b-biler**  
En hel drøss med gamle herlige grustraktorer er med, selvsagt.
- 3 Giraffer ved siden av veien**  
På en av banene står det verdens minste giraffer ved siden av veien og ser urteite ut.
- 4 Heftig multiplayer**  
Dere som ble skuffet over onlineracingen i Colin McRae: Dirt bør heller kikke på Sega Rally, som er utrolig moro i multiplayer...
- 5 Stor variasjon blant banene**  
Sladd forbi savannene i Afrika, eller riv opp isen ved en nedlagt fabrikk på Nordpolen.

# MER WORLD OF WARCRAFT

Wrath of the Lich King heter Blizzards fortsettelse

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver VIVENDI Utgis 2008

**U**nder Blizzcon avslørte Blizzard at den neste utvidelsen til World of Warcraft kommer til å hete Wrath of the Lich King, og at den vil utspille seg i Northrend. Foruten et helt nytt kontinent å utforske og ti nye levels å nå, byr Wrath of the Lich King også på en helt ny karakterklasse: Death Knight. Denne skal ikke være tilgjengelig fra start, men du må gjøre deg fortjent til den ved å utføre en rekke vanskelige oppgaver, da klassen begynner på et høyere level.

Utover det jobber Blizzard også på en ny skill,

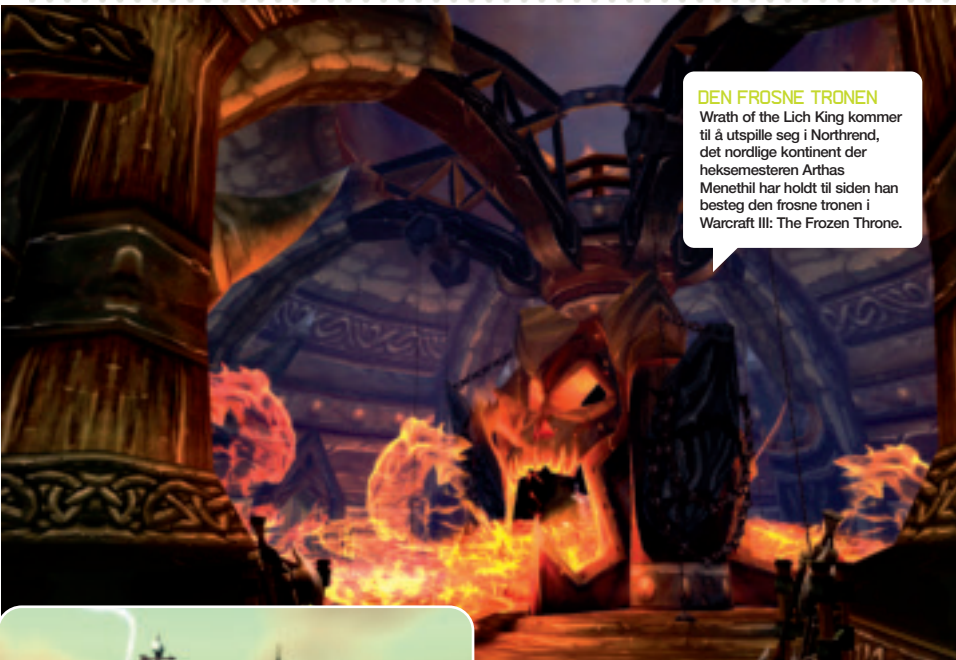
Inscription, som lar oss optimere våre ferdigheter ytterligere. Samtidig er de i gang med å bygge om hele første delen av spillet for å gjøre reisen til max level litt behageligere for nybegynnere, med flere og mer varierte oppdrag helt fra start.

Wrath of the Lich King ser imidlertid ut til å drøye minst ett år da Blizzard ikke har noe hast med å avslutte den nåværende ekspansjonen Burning Crusade, og det kommer til å fortsette å patches inn nye oppdrag og utfordringer hele veien frem til neste offisielle ekspansjon.

**Mikael Sundberg**

## DEN FROSNE TRONEN

Wrath of the Lich King kommer til å utspille seg i Northrend, det nordlige kontinent der heksemesteren Arthas Menethil har holdt til siden han besteg den frosne tronen i Warcraft III: The Frozen Throne.



**BLANT VIKINGER OG DRIKKEBULER** Northrend har klare paralleller til det mytiske Norden, med vikingarkitektur, illeluktende barbarer og humanoide hvalrosser. Et spennende sted å slakte hverandre synes vi.

## RYKTER

### BIONIC COMMANDO IGJEN!

Si Bionic Commando og mange NES-nostaligere får en tåre i øyekroken. Nå virker det som om Capcoms teleskoparm-helt er på vei tilbake. I følge et rykte begynte spillet som et nedlastingspill til PlayStation 3, men vokste rask til noe mer omfattende.

### 720P-STØTTE I NY WII?

HDTV-apparatene tar hurtig over for vanlige TV'er, og mange er misfornøyde med den manglede støtten for høyoppløselige bilder på Nintendos Wii. Derfor sies det nå at Nintendo vurderer en ny versjon av konsollen, som har samme standard, men som kan oppskalere til 720p. I følge ryktet skal den lanseres sent i 2008, for å sørge for at også det enkle Wii-konseptet er fremtidsrettet.

### JAMES BOND PÅ GANG IGJEN

Activision kjøpte som kjent opp rettighetene til å lage kommende James Bond-spill, ettersom EA ga opp alle forsøk. Nå ryktes det at deler av Call of Duty 3-teamet fra Treyarch jobber med det neste James Bond-spillet, som skal bli en førstepersonskyter, uten noe mer dill dall. Spillet kommer også til å benytte seg av den meget imponerende motoren fra Call of Duty 4.

### FISK MED WII

Etter Nights til Wii ryktes det at den japanske delen av Sega ville slippe flere klassiske Sega-titler til konsollen. Vilkårene skal visstnok være at det må være mulig å benytte den innovative Wii-kontrolleren, og at man blant annet overveier et nytt Jet Set Radio, et nytt Panzer Dragoon, et nytt House of the Dead samt et nytt Sega Bass Fishing.

### GEARS OF WAR 2 VISES FØRST NESTE ÅR

I det som sies å være en intern e-post i Microsoft, skal visstnok Gears of War 2 vises frem på Game Developers Conference-messen, som i 2008 avholdes i februar. Ikke ulogisk siden Killzone 2 lanseres omtrent da, og målet er vel at det lekrest spillet fremdeles skal finnes på Xbox 360.

### PENERE SPILL TIL WII

Nintendo har visstnok gått lei kritikken om stygge Wii-spill, og har i følge et rykte skrevet en kontrakt med Factor 5 om et nytt Star Fox-spill, som virkelig skal dra nytte av de hestekreftene som faktisk finnes i Wii. Factor 5 har tidligere laget lekre Star Wars Rogue Leader til Gamecube.

### STØRRE DISKER TIL X360

Det har lenge gått rykter om at Microsoft jobber med en helt ny teknikk for å få plass til mer innhold på vanlige DVD-plater. Målet er dobbelt så mye plass, og at den selvsagt kan benyttes i eksisterende avspillere. På denne måten vil man kunne få plass til mer av det meste, og produsere mer omfattende spill. Blue Dragon som vi har anmeldt denne måneden er for eksempel på tre DVD-er.

## INTERNETT

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.NO

### DEL DINE BILDER!

Nå har alle våre brukere muligheten til å laste opp bilder av seg selv, eller andre ting som er interessant. Du kan også se på bildene til andre brukere du har i vennelisten din.

### MEDLEMSANMELDELSER!

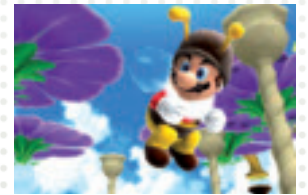
Endelig! Etter to lange forsinkelser er det nå endelig mulig for alle medlemmer å skrive sine egne anmeldelser. Sett den karakteren du mener spillene fortjener.

### GRTV TØFFER VIDERE

Vi fortsetter å lage masse intervjuer og innslag, og legger ut fortløpende på nettsiden. Mye snadder!

## FETEST E3 2007

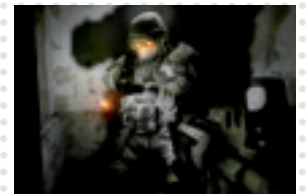
Mye moro ble vist frem på E3. Her er det vi likte aller best!



### 1 SUPER MARIO GALAXY

WII / NINTENDO

Det er som alltid mye spenning knyttet til hva Nintendo viser frem på E3, og da spesielt rundt sine egne karakterer. Denne gangen var det Mario som stjal showet, og spesielt bledrakten fikk de mange fremmotte til å trekke frem smilet.



### 2 KILLZONE 2

PLAYSTATION 3 / SONY

Det var mange som ble skuffet av Killzone, men traileren som ble vist frem av oppfølgeren for noen år siden fikk folk til å sikle. Nå var det spillbart, og det ser definitivt ut som Guerrilla Games er på riktig spor med dette spillet.



### 3 MASS EFFECT

XBOX 360 / BIOWARE

Dette er et av de spillene vi gleder oss mest til, og det har vi gjort veldig lenge nå. Med Bioware sin merittliste, og det fantastiske som har blitt vist frem så langt, er vi overbevist om at det blir bra. Kristian og Frode kan knapt vente...



### 4 FALLOUT 3

PS3, PC, XBOX 360 / BETHESDA

Det er ingenting som er like moro som post-apokalyptisk action, og Fallout-serien har levert noen av tidenes største spilløyeblikk. Vi lar oss ikke skremme at Bethesda har tatt over. Vi vet hva de kan, så det er kanskje like greit.



### 5 CALL OF DUTY 4

PS3, PC, XBOX 360 / SONY

Det er mange i redaksjonen som har Call of Duty som favoritt krigsserie, og det som ble vist av Call of Duty 4 kommer nok neppe til å endre på det. Handlingen er flyttet til nåtid og det liker vi.



# GO GO GADGETS

Sommeren er snart over og høsten banker på døren, men fortvil ikke, for med høsten kommer også en haug med lekre, spro og oppfinnsomme gadgets og disse skal du nå som vanlig få ta del av i form av en lekker mus fra Logitech som også fungerer i luften. Microsoft satser på møbler i form av et bord som kan styres på alle kunstens regler. Det kan vise bilder, spille musikk samt masse annet. I tillegg finner du mange andre heftige og stilige produkter...



**LOGITECH MX AIR**

CIRKAPRIS: 1.179,-

En mus som både fungerer på skrivebordet og i luften når du løfter den opp – noe vi ikke har sett tidligere! Designet er helt i tråd med det vi så på Dinovo Edge og det er like lekkert i dag som da. Den sorte blanke overflaten og de oransje lampene skriker stil og kvalitet. Det beste med det hele, musen fungerer fabelaktig som styrepinne fra sofaen. En stilsikkert hit fra den Sveitsiske Musekonge.



**NOKIA N8600**

CIRKAPRIS: 2.799,-

Nei, selv om det står Nokia på den er det ikke en telefon. Den ligner litt, men skinnets bedrar. I stedet er det snakk om en PC, og likevel ikke helt. Styresystemet bygger på Linux1, og den store trykkfolsomme skjermen er på 800 x 480 pixels. Via WLAN kan du surfe på nettet, sende e-mails og ringe over Skype og med opp til 8GB på minnekort er det plass til massevis av film og musikk til reisen.



**MICROSOFT SURFACE**

CIRKAPRIS: 10.000,-

Et digitalisert sofabord du kan styre med fingerspissene. Det både høres og ser smart ut og vi gleder oss til en live demonstrasjon hos Microsoft. Inntil videre er det primært tenkt som en informasjonstavle til hoteller og lignende, men mulighetene er store og finner med garanti vei til fremtidens hjem, hvis prisen blir god nok og faller til et normalt nivå.



**SANDISK EXTREME DUCATI USB FLASH DRIVE**

CIRKAPRIS: 790,-

USB-nøkler behøver ikke være grå og kjedelige, men kan saktens være litt utenom det vanlige. Vi har for sett utgaver i silikon som ligner matvarer men denne her er både litt frekkere og noe man faktisk tør å vise frem når man er ute i byen. Det er lys i baklykten og de 4GB rekker lengre enn man umiddelbart skulle tro.

**ROBOBOA**

CIRKAPRIS: 1.199,-

Her hos Gamereactor er vi helt gale etter roboter, spesielt Frode som ønsker en som kan ta oppvasken. Roboboa er et av de siste skuddene på stammen fra den samme gjengen som ga oss Roboraptor. Det er igjen snakk om et heftig leketøy litt ut over det vanlige. Roboboa dreier og vrir seg, alt mens lampene i hodet blinker og musikken kjører for full guffe fra den innebygde høytaleren.



**EGO**

CIRKAPRIS: 995,-

Produsenten påstår den er vannrett. Det måtte naturligvis prøves og etter å ha satt inn en lånt iPod – takk til Apple – inn i dyret, fikk den en tur i det våte element. Den spiller stadig og iPoden ser ikke ut til å ha tatt noen skade. Lyden er helt grei til formålet og den egner seg godt til en strandtur i disse sensommerdager – og så gjør det ellers ikke noe at det regner.

**SO SPEAKY**

CIRKAPRIS: 1.199,-

Det finnes ufattelig mange eksterne harddisker, men de her er likevel litt spesielle. Det følger med en fjernbetjening og det fordi det er innebygd mediesenter i de, så du kan sette de direkte til flat-skjermen og nyte dine videoer og musikk uten å måtte gjøre det gjennom PC'en først. De fås i flere størrelser fra 250GB og opp til 500GB i første omgang, men kommer på sikt med helt opp i 1 Terrabyte.

**DELL XPS M1330**

CIRKAPRIS: 6100,-

Den er frekk, den er liten, den er billig og fås i 3 forskjellige farger. Dell XPS M1330 er allerede en het potet blant journalister og en fremtidig ønskebærbar for mange, selv for den offentlige lanseringen. Den er inntil videre verdens tynneste og med sin multikjerneprocessor og kraftige grafikkort kan man både arbeide og more seg med den.

**LOGITECH VX NANO**

CIRKAPRIS: 599,-

Verdens minste radiomottaker til en trådløs mus - så enkelt kan det sies. Det er utrolig at det er lyktes for Logitech å proppe den nødvendige innmaten ned i en så liten innpakning, men jeg kan kun konstatere at den virker helt etter hensikten. Designet er en videreutvikling av VX Revolution som i fjor gjorde sitt suksessfulle inntok på musemarkedet.

**RC JOUSTING KNIGHTS**

CIRKAPRIS: 900,-

Man kan spørre seg selv hvorfor det gikk så lang tid, men nå er de her. De to ridderne styres via en fjernkontroll og kjører mot hverandre med formålet å velte motstanderen av hesten - altså en ny måte å finne ut jobbfordeling. Carl Thomas har bestilt og håper nå at Sunmøringene må ta oppvakten..

**SKULLCANDY**

CIRKAPRIS: 500,-

Hvorfor skal hodetelefoner alltid være grå eller sorte? Skullcandy er ikke så veldig kjent her hjemme ennå. Flere DJ'er og musikere bruker de allerede og det er det god grunn til. De har et fett design og så har de også en veldig god lyd. De fås i flere modeller og farger, så det burde være noe til en hver smak..



# LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN  
jon.cato@gamereactor.no



### Nintendo overbeviser...

Nintendo har snudd opp ned på måten de tenker spill, og det har gitt avkastning på det økonomiske planet. Fansen har imidlertid blitt skuffet over satsingen på barne og familierpill...

**KJEDELIG E3** E3 har i mange år vært høydepunktet for mange spilljournalist, men i år holdt kronikkforfatter Jon Cato Lorentzen seg hjemme i godstolen. Det er tidvis lettere og mer informativt å følge med fra denne siden av dammen, til tross for at man selvsagt går glipp av mye moro. Nedtoningen av E3 har også sørget for rekorddeltakelse på Norge på Games Convention i Leipzig denne måneden...

# Høstdeperasjoner!

## Jon Cato var ikke veldig imponert over årets E3-messe!

**S**å var sommeren over nok en gang, og vi kan triumferende skue ut over slagmarken som er konsollkrigen. Vanligvis gjør vi dette i god tid før sommeren, nærmere bestemt i mai, men nå har årets største spillbegivenhet blitt mindre, mer intens og mer kjedelig. Jeg snakker selvsagt om E3.

I år ble det meste av E3 gjennomført på hoteller og konferansesentre, og som vanlig knyttet det seg størst spenning til hva de tre store aktørene, Microsoft, Sony og Nintendo skulle vise frem. Vanligvis har jeg vært i Los Angeles i denne tiden, og hatt gleden av å stå i kø med svette og ubarberte journalister fra hele verden som blir loset inn i svære saler for å se på en profesjonell powerpoint-presentasjon der man skal overbevises om hvem som vil bli årets sjef i spillverdenen.

Men ikke i år. I år satt jeg hjemme, med øl og chips og bredbåndslinje som overførte hele herligheten rett inn i min egen stue. Både via nett og de forskjellige konsollproducentenes online tjenester. Man mangler svette- og

tåfislukta fra tusen spillnerder som leker journalister, men ellers er det stort sett den samme opplevelsen. Bortsett fra at det i år var dørgende kjedelig.

Joda, vi fikk se mange kule spill. Som alltid. Microsoft fortsatte pliktøpet fra i fjor med etterlengtede titler, nye spill og ellers alt som før. De har spillene, de har onlinetjenesten, de har målgruppa, og de har kontroll. Ingenting å utsette på noe som helst her.

Sony, derimot, hadde mye å bevisse, og innfridde delvis. Foruten desperate forsøk på å appellere enda mer til nerdene ved å hente frem Chewbacca på scenen, viste de frem flere kule spilltitler, men heller ikke de klarte å ta pusten fra deg. Og i hvert fall ikke med en ny versjon av PSP som man knapt ser forskjell på fra den gamle.

Så lå håpet hos Nintendo da, som har overrasket med både Wii og DS de siste årene. Innovasjon, nytenkning og kreativitet har vært stikkordet til den japanske spillkjempens de siste årene, og store, store baller. Nintendo har våget å tenke annerledes, å hoppe av teknologikappløpet, og heller satse på

nye og ukjente kontrollmetoder, enklere grafikk og mer tilgjengelige spill.

Og salgstall fra hele verden har vist at de har gjort det meste riktig.

Men, og jeg må være ærlig her, man skal være ekstremt hardcore Nintendo-fan for å faktisk glede seg til Wii Fit, som var hovedfokuset til Nintendo på pressekonferansen. Når Miyamoto tramper ut på scenen med sitt færete smil, forventer man noe nytt og spennende, noe som får det til å krible i håndkontrollerfingrene idet du lengter etter å få spille det ferdige produktet.

Og det gjør dessverre ikke Wii Fit. Et aerobic-spill med en vektcontroller var hovedfokuset til Nintendo på E3. Og det burde egentlig ikke overraske noen. Nintendo har gått for nye målgrupper de siste årene med Nintendo DS og Nintendo Wii, og det har betalt seg. Det har seg nemlig slik at hardcore-spillnerdene er i ferd med å forlate Nintendo til fordel for Xbox 360 og Playstation 3. Men det har seg nemlig også slik at denne målgruppa ikke har vokst på mange år.

Og det har Nintendo skjønt.

Pengene ligger nemlig ikke hos teknologikåte spillnerder, som ikke har penger og kopierer spill over en lav lest. De ligger hos småbarnsfamilier og hobbyspillere, som er vant til å betale for underholdningen de får. Pengene er hos de som søker spill som er enkle å forstå, lett å lære, har et snev av pedagogisk innhold og som kan styres helt intuitivt. Derfor fokuserer Nintendo på spill som Wii Fit.

Det er utfordrende tider for Nintendo-fansen. Etter mange års dominans fra Playstation, er Nintendo endelig tilbake på toppen, men prisen de betalte for å komme dit er å snu ryggen til fansen og satse på de andre medlemmene i spillnerdens familie. Det er en seier med bismak for Nintendo-fansen. Og på mange måter sluttet på en æra.

Nintendo har reist seg opp etter mange år på bakken, og går nå med stødige skritt mot ny dominans i spillverdenen. Det er bare det at spillverdenen til Nintendo ser helt annerledes ut enn den gjorde for fem år siden.

**\_Jon Cato Lorentzen**



“BioShock has  
GAME OF THE YEAR  
material written all over it.”

Official Xbox® magazine

# BIO SHOCK

The genetically enhanced shooter.

[bioshockgame.com](http://bioshockgame.com)

24/08/2007



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software og alle dets datterselskaber. Alle rettigheder forbeholdes. BioShock, 2K Games, 2K logo og Take-Two Interactive Software er varemærker og/eller registrerede varemærker for Take-Two Interactive Software. Alle rettigheder forbeholdes. © 2007 Take-Two Interactive Software og alle dets datterselskaber. Microsoft, Windows, Windows Vista Start-knappen, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE og Xbox logo er varemærker som tilhører Microsoft-gruppen eller datterselskaber. NVIDIA, NVIDIA logo og "The Way It's Meant To Be Played" er varemærker og/eller registrerede varemærker som tilhører NVIDIA Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre markér eller varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes.



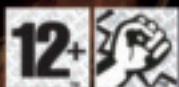
LEI AV Å BETALE  
OVER 1000 KRONER I ÅRET?

NÅ UTVIDER VI ALTERNATIVET  
ENDA EN GANG.

# GUILD WARS®

## EDGE OF THE NORTH™

PC DVD



www.pegi.info

EU.GUILDWARS.COM

\*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable internet fees.  
© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



NCSOFT



# NEWS



## STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

## GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

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



MANEDENS UTVALGTE

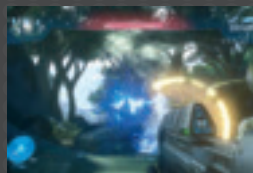
# Metroid Prime 3: Corruption

Carl Thomas har vært på stevnemøte i Frankfurt med Nintendos førstedame. Les alt på innsiden...



## Mest ettertraktet

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



### 1 Halo 3

Xbox 360

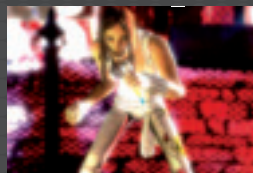
Etter mye om og men er det endelig avgjort at det blir 4 player coop i det tredje og avsluttende kapittelet om Master Chiefs eskapader i det ytre rom. Vi har allerede bestemt hvem som skal spille hvem...



### 2 Crysis

PC

Gutta i Crytek har gang på gang bevist hva de er i stand til, og det er nettopp derfor vi gleder oss stort til 16. november. Da havner Crytek i hyllene, så vi håper på dårlig vær de påfølgende ukene. Vi er klare for sofaaction!



### 3 Rock Band

Xbox 360

Etter utallige timer Guitar Hero på samvittigheten, er det nå klart for å starte et helt band. Med fire instrumenter burde det jo bli fire ganger så morsomt? Frode har allerede sagt at han tar trommene...

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

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥🔥 Varmt 🔥🔥🔥 Kokende 🔥🔥🔥🔥 Vulkanutbrudd

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



# Samus debuterer

Samus Aran inntar i høst Nintendos nyeste konsoll, og Carl Thomas har fått en aldri så liten sniktitt!

**METROID PRIME 3: CORRUPTION**  
 Plattform Wii Utvikler NINTENDO  
 Utgiver NINTENDO Sjanger ACTION

Da vi ble tilbudt en tur til Nintendos hovedkontor i tysklands businesshovedstad Frankfurt, løp jeg umiddelbart hjem og pakket kofferten, og la meg på en benk på Gardermoen.

Nintendo hadde planlagt en spennende dag for tilreisende journalister fra hele Europa, med foredrag, omvisninger, intervjuer og selvsagt testing. Men som dere sikkert har fått med dere, har denne sommeren vært preget av plagsomt oppsøkende strandvær (les: flom), og dette rammet selvsagt Frankfurt akkurat den dagen

## Metroid Prime 3: Corruption kjennes som en logisk oppfølger tvers gjennom. I all hovedsak er det bare kontrollen som er byttet ut.

jeg skulle nedover. Dermed gikk alle planene til Nintendo i vasken fordi samtlige fly til sentraleuropa var utsatt på ubestemt tid, og jeg satt værfast på Gardermoen mens jeg kikket på

alt regnet som sprutet ned utenfor.

Metroid Prime 3: Corruption er det siste spillet i Prime-trilogien. Det handler fortsatt om Phazon og den tvilsomme materiens egenskaper, og denne gangen går det enda lenger enn noengang. Nintendo og Retro vil selvsagt ikke rope for mye av historien enda, men vi vet at Dark Samus (som vi kjenner fra Echoes) er på ferde igjen, og at hun utsetter de gode dusørjegerne for det farlige stoffet. Og herfra kan vi bare spekulere i hva tittelen Corruption legger opp til...

Når jeg endelig ankommer Frankfurt flere timer forsinket, blir jeg kastet i en bil og kjørt dirkete til en Wii med Metroid. Den første demoen jeg får prøve begynner inni Samus'

romskip. Her må jeg bruke Wii-moten for å trykke på de ulike knappene i skipet, og det er artig å tro at man faktisk styrer romskipet dit man vil. Første halvdel av demoen er det mye



**BERG OG DAL-BANE** På den korte stunden vi fikk med Metroid, var runden i berg og dal-banen det absolutte høydepunkt. Rask action, eksplosiv moro!



FAKTA

### MR. ARAN?

Samus Aran ble introdusert i 1986 i Nintendospillet Metroid. Her avsløres det ikke at Samus er en dame før helt i slutten, så alle gamere antok bare at det var en mann. Dette førte til en del misforståelser, og i den engelske manualen er Samus referert til som "han".

gåing på Den Galaktiske Føderasjonens rombase. Åpne dører, snakke med soldater, og teste avtrekkerfingeren på et par kjegler man kan sjonglere med ved å skyte dem i luften. Og kontrollene sitter som de skal de. Skytespill på konsoll har aldri vært så responsivt. Det er effektivt å sikte med Wii-moten. Som en mus. Samus begynner bra.

I den andre demoen jeg prøver er Samus betraktelig bedre utrustet, og befinner seg i en slags svevende by. Det er lange avstander mellom de ulike svevende platåene, og det er bunnløse avgrunner mellom hver øy. For å komme seg rundt må hun bruke grappelig hook'en langs en berg-og-dalbane. Ved å nikke med nunchucken kaster Samus en energiråle som holder henne oppe, og da er vi igang. Hele

Kommer 26. OKTOBER

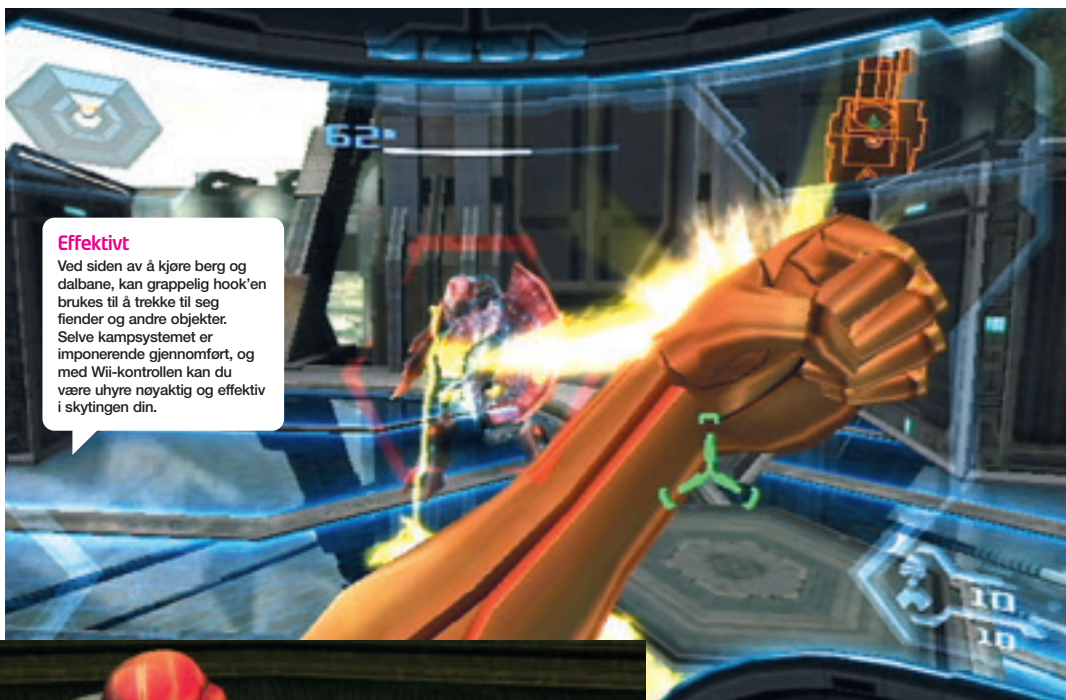
### Gode kontroller

Andre førstepersonsskytere på Wii, som Red Steel og Medal of Honor, har slitt litt med kontrollen sin. Enten har det vært vanskelig å sikte, eller så har det vært vanskelig å snu seg. Her føles kontrollene presise med en gang, og du får en rekke forskjellige valg, så får du velge hva som passer deg og din spillerstil best.





**ROMSKIP** Oppe til høyre er Samus inne i sitt romskip, og dette er faktisk første gang hun er spillbar i romskipet.



#### Effektivt

Ved siden av å kjøre berg og dalbane, kan grappelig hook'en brukes til å trekke til seg fiender og andre objekter. Selve kampsystemet er imponerende gjennomført, og med Wii-kontrollen kan du være uhyre nøyaktig og effektiv i skytingen din.



**OPPGRADERINGER** Akkurat som i de øvrige spillene i serien, så starter du med en ganske laber utrustning, også finner du ulike oppgraderinger gjennom hele spillet.

løypa er selvsagt spekket av bomber, fiender, kasser og så videre, som jeg må skyte unna, samtidig som sinte romfugler jager bak meg. Det er intenst, utfordrende og lekkert. Alt på en gang. Hun følger lekkert opp.

Mye er imidlertid akkurat sånn vi kjenner det fra de øvrige Prime-spillene. Corruption kjennes som en logisk oppfølger tvers gjennom. I all hovedsak er det bare kontrollen som er byttet ut. Grafikken er lik som før, og gameplaymessig vil gamle fans dra kjensel på det aller meste.

Det smelter meg å si dette for det strider mot alt jeg står for, men helt ærlig talt så er det litt skuffende å se dette når jeg er vandt til grafikkbomber som Gears of War, Rainbow Six: Vegas, The Darkness og så videre. Alle



#### FAKTA

#### AVANSERTE LÅSER

For å få opp enkelte dører må du virkelig gjøre en innsats. Noen låser må du gå helt inn til, og peke på dem med Wii-kontrollen, dra mot deg, vri, og dytte inn igjen. Det har egentlig ingen nytte, men med Wii-kontrollen så er det mulig, og derfor er det gjort. Det hele virker litt påklistra, og blir fort kjedelig.

kanter her er ujevne, teksturene er blasse og uten dybde. Jeg prøver å fortelle meg selv at det ikke har noe å si, og at man ikke kan sammenligne Wii og Xbox 360/PS3, men det hjelper ikke. Jeg vet at Kristian kommer til å håne meg for dette, men det får heller bare være. Utseendemessig er jeg skuffet over Metroid-seriens Wii-debut.

Ikke før jeg hadde fått av meg jakka, måtte vi ut i taxien og rette nesa mot flyplassen igjen. Totalt ti timer venting for én time spilling er vel ikke akkurat optimalt, og selv om jeg var vanskelig å prate med, og rimelig lei av Metroid Pinball på DS etter dagen var omme, innrømmer jeg nå at det var en lønnsom tur. Samus Aran og Metroid Prime 3: Corruption er et av de mest spennende Wii-spillene i horisonten, sammen med Mario Kart og Super Mario Galaxy. Da jeg satt på Frankfurt flyplass og ventet på det fem timer forsinkede flyet hjem, prøvde jeg å samle tankene om dagens korte møte. Samus er som hun har vært de siste årene - i god form. Wii-kontrollen er spennende, intuitiv og effektiv, og i høst avsluttes en av tiårets beste spilltrilogier. Jeg ser ut av vinduet. Regnet spruter fortsatt ned. Jeg håper det regner like mye 26. oktober, så jeg kan sitte inne og spille med god samvittighet...

**\_Carl Thomas Aarum**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Det er ikke så mye annet enn kontrollene som er nytt når Samus Aran debutterer på Wii.

# Dragekrig

Dragene inntar  
Playstation 3 i høst...



**LAIR**

Plattform PS3 Utvikler AMAZE  
Utøver ACTIVISION Sjanger ACTION

Historien i dragespillet Lair tar utgangspunkt i et middelalderliknende univers, hvor menneskeheten er truet av en rekke vulkaner. Som et resultat av knapphet på mat, vann og andre ressurser, går det utarmede kongeriket Mokai til angrep på det langt frodigere landet Asylians. Din rolle, som den drageridende soldaten Rohn, er å forsvare landet ditt mot det massive angrepet fra Mokaieane.

Ved hjelp av Playstation-kontrollens gyrofunksjon, styrer du dragen. Tilter du til venstre, flyr du mot venstre, og resten sier seg egentlig selv. Lair utnytter potensialet i sixaxis-kontrollen på en intuitiv og bra måte. Styringen er godt balansert, og etter hvert vil det være like naturlig å styre dragen med fysiske bevegelser, som med knappetrykking.

Er det derimot en ting jeg henger meg opp i, så er det spilllets grenseløse referanser til Ringenes Herre-filmene. Nettopp derfor blir jeg dessverre sittende igjen med en litt merkelig følelse i magen etter å ha testet en nesten fullført utgave av spillet. Det er jo åpenbart mye

## Lair utnytter potensialet i sixaxis-kontrollen på en intuitiv og bra måte.

ved Lair som kvalitetsmessig ligger over pari, men samtidig har jeg heller aldri testet et spill som så åpenbart og hemningsløst låner, eller skal vi si stjeler, fra et annet åndsverk. Fortellerteknikk, kamerabevegelser og den visuelle stilen er som sakset rett ut av Peter Jacksons filmer. Inspirasjon er vel og bra, men tyveri er fyfy.

Nå skal det sies at det er rammene rundt spillet, mer enn selve gameplayet som virker originalt. Den sømløse integreringen av sixaxis-kontrollen, gjør det til dels ensformige spillet, langt mer underholdene. Og all den tid utviklerne Factor 5 har valgt å kopiere spilluniverset fra et så bra utgangspunkt, kan jeg leve med at jeg har sett det meste før.

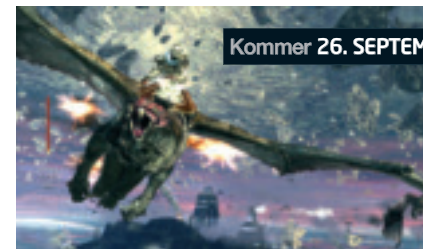
**\_Joachim Gresslien**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Alle fantasy-tilhengere med en Playstation 3 i hus, kan huke av 26. september i sin kalender.



**RINGENES HERRE, NOEN?** Selv om Lair minner i overkant om Peter Jacksons episke Ringenes Herre-trilogi, ser det likevel ut til å ha nok å fare med på egenhånd, til at det kan stå på egne ben.



**Bowser rocker videre**

Ikke nok med at Bowser er tilbake, han har dessuten plassert ut svarte hull på en rekke upassende steder i galaksen. Det blir selvsagt alles favorittrollererger Mario som må rydde opp, og vi kan ikke si annet enn at vi gleder oss stort til å ta på oss oppgaven. Selv om det skal forferdelig mye til, håper vi dette kan leve opp til tidenes Mario-spill, Mario 64.

Kommer **NOVEMBER**

# Mario er tilbake!

Nesten ett år etter lanseringen av Wii er Nintendo endelig klar for å spille sitt viktigste kort.



**SUPER MARIO GALAXY**

Plattform **Wii** Utvikler **NINTENDO**  
Utgiver **NINTENDO** Sjanger **PLATTFORM**

Det har vært mange spekulasjoner rundt hvorfor Nintendo feilet med GameCube. Noen mente at det var konsollens Fisher Price-aktige design, mens andre var overbevist om at Nintendo allerede var på vei ned etter Nintendo 64. En tredje teori gikk ut på at det var mangelen på Mario ved lansering som gjorde utslaget...

Super Mario Galaxy foregår, som de fleste

**...et utrolig viktig spill for Nintendo, da det skal bevise at den japanske giganten ikke har mistet kontakten med sin gamle fanskare.**

skjønner, i det ytre rom, der tyngdekraften er en svært relevant faktor. En stor del av spillet foregår på ganske små planeter der man ikke kan holde styr på hva som er opp og ned. Det fantastiske med de små planetene er at de i seg selv ikke

bare er helt unike, men at de også fungerer som mindre, separate oppdrag. På grunn av planetenes krumning er man ikke umiddelbart i stand til å danne seg et overblikk, og derfor trengs mer utforskning og oppdaging.

Super Mario Galaxy styres ganske enkelt. Man beveger rørliggeren rundt med den analoge spaken på Nunchuk-kontrolleren, hopper med A, dukker med Z og skyter med B. Ja, stjernene du samler sammen i Galaxy fungerer faktisk som ammunisjon du kan skyte av sted mot fiender ved å sikte med Wii-moten og fyre løs. Dette er likevel ikke det eneste Nintendos

revolusjonerende styrepinne brukes til. Hvis du rister den kjapt, gjør Mario en liten piruett for å slå fiendene i bakken. Siktekornet kan blant annet også brukes til å fryse fiender en liten stund, samt samle objekter.



**IMPONERENDE!** Super Mario Galaxy så lovende ut allerede på forrige E3, men det som ble vist frem i år blåste all annen konkurranse av banen!

**FAKTA**

**HJELP HVERANDRE**

For første gang i seriens historie kommer Super Mario Galaxy til å ha en samarbeidsmodus. Det er bare for spiller nummer to å plukke opp en Wii-kontroll og henge seg på. Man kan da skyte fiender, samle mynter og til og med fryse skumle angripere. Nintendo selv mener at det åpner for at foreldre og barn kan spille sammen. Om det er foreldrene eller barna som må ta til takke med å samle penger, vites ikke...

Ikke nok med at planetene er varierte; det finnes faktisk andre typer baner i tillegg. Du kan nærmest sidescrolle Mario frem og tilbake ute i rommet mens du navigerer omkring og passer på at han ikke plutselig svever rundt uten mål og mening. Men den største gledelige overraskelsen var at Super Mario Galaxy faktisk inneholder en form for tradisjonelle baner.

Her prøvde jeg meg som Bee Mario, som er en power-up der Mario ifører seg et biekostyme. Ser man tilbake på Super Mario World 3 og temaet med både frosk- og vaskebjørnskostymer, får de aller fleste gode assosiasjoner, og jeg er personlig lykkelig over å se kostymene gjøre et

comeback. Bee Mario kan ikke overraskende ta små sveveturer og klatre på bie-spesifikke objekter, slik at helt nye områder åpnes i banene. Den store dødssynden i denne drakten er vann som straks forvandler Mario tilbake til

## Her prøvde jeg meg som Bee Mario, som er en power-up der Mario ifører seg et biekostyme.

sitt gamle jeg. Andre drakter, som spøkelses, vil også være tilgjengelige i spillet, men disse fikk jeg ikke prøvd ut.

Det er ingen tegn til at Nintendos nye fokus på mainstream-gamere har gjort deres ambisjoner med Mario mindre, og det kanskje største beviset på dette er forsøket på å ta med kooperative mekanismer, slik at en annen spiller kan hjelpe deg gjennom brettene. Nei, det er ikke snakk om Luigi eller Yoshi som plutselig hopper inn i spillet og gir deg en hjelpende hånd. En annen spiller kan rett og slett få et ekstra siktekor for å avfyre stjerner og, kanskje viktigst, fryse fiender. Da siktekornet også kan brukes til å samle inn stjerner og andre objekter, er det tydelig å se at et koordinert samarbeid mellom to personer kan heve effektiviteten ganske betraktelig.

Super Mario Galaxy blir selvsagt et utrolig viktig spill for Nintendo, da det skal bevise at den japanske giganten ikke har mistet kontakten



**LEKKERT!** Selv om Nintendo er tradisjonelt litt likegyldige til bildematerialet, må vi si at Galaxy er riktig så lekkert. Ikke lekkert som i "HD og fotorealisme" kanskje, men med vidunderlig design og masse flott lyssetting ser Mario bedre ut enn noensinne.



### FAKTA

#### STJERNER

Hele spillet er bygget opp rundt ulike galakser, på samme måte som det bilde-systemet vi husker fra det fantastiske Mario 64. Totalt kommer det til å finnes 120 stjerner du kan samle opp (som vanlig), fordelt over seks ulike områder og fortløpende galakser. Miyamoto kunne fortelle oss at mye av de vi får se i Galaxy, var opprinnelige ideer til Mario 64.

med sin gamle fanskare, og etter det jeg prøvde på E3 er jeg sikker på at de er på rett vei. Det er uten tvil det flotteste Wii-spillet til nå, med omfattende landskaper og en flott galakse i bakgrunnen, lekkert lys og effekter og en så fargerik og kreativ stil at det må betegnes som det kanskje mest idérike Mario-spillet hittil. Dette, blandet med et utall varierende baner og galakser som nesten gjør Super Mario Galaxy til mange spill i ett, gir meg kun enda mer sommerfugler i magen, og jeg gleder meg som aldri før til å ta kontroll over den elskverdige rørliggeren og dra på eventyr i rommet.

**Jesper Nielsen**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ett av de mest lovende Mario-spillene på lang tid. Tar Mario tilbake plattform-tronen?



**MER MIYAMOTO** Da vi snakket med Shigeru Miyamoto, kunne han fortelle oss at han er mer direkte involvert i designet i Galaxy, enn han var i for eksempel Mario 64.



**KRIGSEPOS PÅ PS3** Slik det ser ut nå kan Killzone 2 gjøre for PS3 det Gears of War gjorde for Xbox 360.

## Endelig!

Vi har ventet over to år på en skikkelig presentasjon!



### KILLZONE 2

Plattform PS3 Utvikler GUERRILLA  
Utgiver SCEE Sjanger ACTION

Luften er full av elektrisk ladning, mørke skyer samler seg på himmelen som atomsopper og krigens larm overstiger alt. ISA-troppene settes i land i sine intruders som stuper ned mot Helghans ytre. Like til venstre for deg kan du se flere kamerater bli sprengt i småbiter. Du er på helghastenes hjemmebane nå, og krigen har tatt en ny vending.

På planeten Helghan hersker kaos. Det uhyggelige miljøet med konstant uvær har formet så vel helghastene som deres våpensystem og forsvar. Fra de elektriske ladningene i tordenværet henter de kraften til sitt luftforsvar. I det oppdraget som Guerilla viste fram i Santa Monica, var målet å ødelegge nettopp en slik luftvernkanon.

Tempoet i Killzone 2 er høyt og kampene er intense. Det minner en del om Gears of War, der områdene er relativt små og det er viktig å benytte seg av omgivelsene. Under kampene er du noen ganger del av en større gruppe ISA-soldater, men mesteparten av tiden holder du deg i et mindre følge.

Etter et par intensive kamper støter vi på hva som nærmest kan kalles en miniboss. "Vi kaller ham heavy soldier", sier Martin de Ronde, med en selvfølgelighet som får oss til å tro at Guerilla-sjefen er litt ironisk...

Den 20 minutter lange demonstrasjonen av Killzone 2 ga oss vann i munnen. Det lekke designet, de ugjestmilde omgivelsene og det moderne opplegget får oss til å ha klokkepro på nederlandske Guerillas spill. Det gjør også Sony, da Killzone 2 var det store nummeret på selskapets pressekonferanse under messen. Dessverre blir ikke spillet sluppet før neste år. Men den som venter på noe godt...

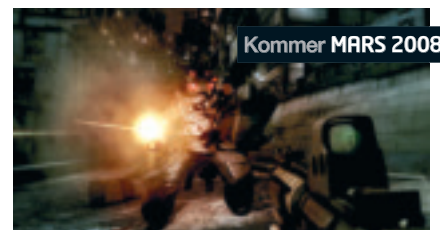
**Bengt Lemne**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Killzone 2 ser ut til å bli en verdig utfordrer til Xbox 360-kjempene Gears of War og Halo 3.



Kommer MARS 2008

**TO ÅR ETTER** Killzone 2 utspiller seg to år etter invasjonen av Vektra i det første spillet. Du er den rutinerte ISA-soldaten Sev, som er en av lederne i jakten på helghast-keiseren Visari.



**Klassisk japansk RPG**

Selv om Mistwalker har laget Lost Odyssey til en fundamental annen opplevelse enn Blue Dragon, er det mange elementer alle som har spilt tidligere japanske rollespill vil kjenne seg igjen i. Heldigvis har vi en voksen helt nå.



Kommer 16. NOVEMBER

# Mytisk og magisk!

En levende spillegende vender tilbake med en mørkere rollespillopplevelse...



**LOST ODYSSEY**

Plattform XBOX 360 Utvikler MISTWALKER  
Utgiver MICROSOFT Sjanger ROLLESPILL

Mens vi her hjemme bare akkurat har fått lagt våre klamme hender på Blue Dragon, har Hironobu Sakaguchi og Mistwalker endelig begynt å gi oss de første visningene av den engelske utgaven av Lost Odyssey.

Legenden Sakaguchi har en lang rekke strålende spilltitler på sin cv, men best kjent er han nok som mannen bak en rekke av de beste Final Fantasy-spillene. Han stod også for geniale, men undervurderte Vagrant Story. Blue Dragon kan du lese om på anmeldelses-saksjonen i dette magasinet, og det demper heller ikke forventningene til Lost Odyssey.



**GIGAMONSTRE** Noen av monstrene du stoter på, er på størrelse med kollossene fra et oppskrytt Playstation 2-spill...

Selv om både Blue Dragon og Lost Odyssey er rollespill, er de markant forskjellige i stilen. Der Blue Dragon er koselig, og med halvnaive barn i hovedrollene, er Lost Odyssey vesentlig mørkere og rettet inn mot et eldre publikum.

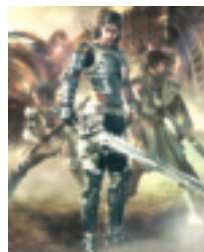
Som alltid i Sakaguchis spill er stemningen utrolig viktig. De store åpne landskapene med storslått natur, kombinert med skumlere huler og mørke skoger, skaper en variert og nydelig ramme for den episke historien. Eller vent - vet vi særlig mye om historien? Microsoft har gitt Sakaguchi munnkurv og foreløpig er det nesten ingen detaljer fra historien som er offentliggjort. Men vi har blitt lovet at den skal være lang og episk og Mistwalker pleier definitivt å innfri på dette området.

Kampsystemet i Lost Odyssey er basert på timing. Du går til angrep. En styrkemåler fyller seg, og hvis du klarer å trykke nøyaktig på riktig sted, vil du få et vesentlig kraftigere og mer spektakulært angrep. Selv om vi ikke har sett så veldig mye fra spillet foreløpig, er det klart at du ikke bare kan slåss med den i overkant pompose krigeren Kaim. Faktisk så kommer ikke han til å være gjennom hele spillets gang heller. Du vil få muligheten til å spille som den brystfagre Sarah, samt et par ikke navngitte karakterer.

Lost Odyssey ser allerede fantastisk bra ut, og med tanke på at det er bygget opp på Unreal 3-motoren var dette selvsagt forventet.



**VARIERTE LANDSKAP** Omgivelsene i Lost Odyssey varierer stort. Alt fra snødekte fjellområder og åpne golde områder, til klaustrofobiske huler og mørke myrlandskap. Noe for alle altså...



**FAKTA**

**MISTWALKER**  
Selskapet ble startet av sjefen sjøl, Hironobu Sakaguchi, og har mottatt mye finansiell støtte fra Microsoft. Mistwalker er kanskje Microsofts viktigste kort for suksess på det vanskelige japanske markedet, som er dominert av Sony og Nintendo. Etter Lost Odyssey har selskapet planlagt en tittel kalt Cry On, en ikke navngitt MMORPG, ASH: Archaic Sealed Heat (DS), samt Blue Dragon 2.

Nydelige lys/skygge-effekter gjør brettene og karakterene levende og dynamiske.

Et annet element som kommer til å glede alle som liker Sakaguchis håndverk er et menyalg som heter A Thousand Years of Dream. Dette har ikke noe med selve spillet å gjøre, men er en samling noveller. De har ingenting med hovedhistorien i Lost Odyssey å gjøre, men gir deg et godt innblikk i karakterens bakgrunnshistorie, og mer info om verdenen hvor det hele utspiller seg.

Med Sakaguchis stødige hånd og karakterdesign av Takehiko Inoue ser dette ut til å bli en av høstens store titler for alle rollespillentusiaster. Mistwalker har også fått med seg Final Fantasy-komponist Nobuo Uematsu, og allerede kunne vi kjenne igjen hans stemningsfulle toner. Vi gleder oss stort til november...

**\_Frode Haugen**



Mistwalker er har tilsynelatende full kontroll på dette eposet, og dette blir storslått og underholdende...

# Molyneux fortsetter jakten...

Lionhead skal prøve igjen, og målet deres er fortsatt det samme - lage verdens beste rollespill.



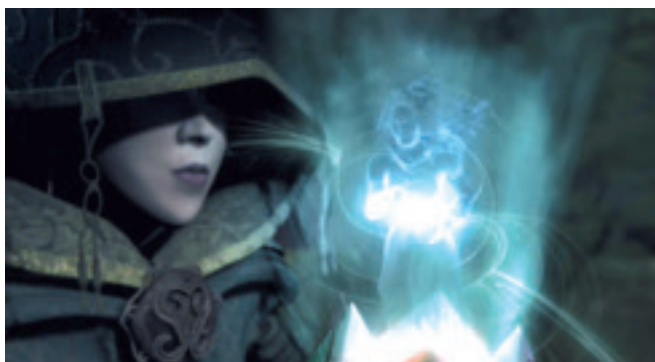
## FABLE 2

Plattform XBOX 360 Utvikler LIONHEAD  
Utgiver MICROSOFT Sjanger ROLLESPILL

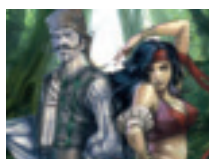
"Målet vårt er stadig å lage verdens beste rollespill", sier den tydelig selvsikre Peter Molyneux. Det er et utsagn vi har hørt før fra mannen, og det går ikke mange sekunder før han spøkende erkjenner at dumdriftigheten ved denne uttalelsen er enorm. Men hos Lionhead satses det stort. Virkelig stort.

Under presentasjonen kunne Molyneux stolt fortelle at selv om det er snakk om et spill som kommer ut en gang i 2008, har teamet nå fått inn alt innholdet i spillet. Nå gjenstår det kun å finpusse – mye. For Fable 2 er ikke ferdig. Grafikken er ikke direkte stygg, men mangler fortsatt en del skarpere teksturer og animasjoner, mens andre småfeil gjør at det grafiske inntrykket ikke er så overbevisende som Lionhead ønsker at det skal være.

Nærkampene i Fable 2 kan utføres ved hjelp av én knapp, nemlig X. Knappens funksjon kan utvides med å holde den inne for å samle krefter til hardere slag og samtidig være i forsvarsposisjon. Da nærkampene gjennomføres med kun én knapp, kan Y brukes til distansevåpen som buer og geværer, mens B brukes til magi. På den måten oppnår man en



FLERE SPILLERE Det er snakk om multiplayer, men vi fikk ingen detaljer.



### FAKTA

#### DYNAMISK MUSIKK

Musikken i Fable 2 avhenger av hvordan du spiller. Sloss du ensidig og kjedelig, får du en vanlig melodi, men utnytter du omgivelser og evner maksimalt får du en sann krigssymfoni.

utrolig lett og flytende blanding mellom spilllets tre kampformer.

En annen ting som ble presentert, var spørsmålet omkring død. Vanligvis går man fra 100 prosent til 0 prosent i liv og dør, for så å begynne forfra igjen. Men Molyneux ønsker ikke den konstante frustrasjonen det å gjenspille samme område igjen og igjen medfører. Løsningen på problemet er i Molyneux' øyne å la spilleren kollapse når livet når bunnen. Mens du ligger bevisstløs på bakken, vil du se fiendene ydmyke deg. De vil grise deg til, spytte på deg og denge videre løs på deg. Resultatet? Du blir arret for livet, og det påvirker hvordan spillere du

møter senere i livet vil reagere når de ser deg.

Jeg må ærlig innrømme at de store manglene og knuste løftene fra Fable har lagt en demper på min begeistring for etterfølgeren. Peter Molyneux og teamet hans hos Lionhead har dog ikke blitt mindre ambisiøse, men denne gangen virker det som om overskuddet er langt større,

**...denne nytenkningen viser bare at Lionhead ikke er tilfredse før de har oppnådd det fullkomne. Hvem vet? Kanskje skjer det nå.**

og dermed er jeg også noe mer beroliga. Kampsystemet var faktisk et av de elementene som fungerte best i Fable, men denne nytenkningen viser bare at Lionhead ikke er tilfredse før de har oppnådd det fullkomne. Hvem vet? Kanskje skjer det nå.

– Jesper Nielsen

### TERMOMETER GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et uhyggelig ambisiøst og risikofylt spill som har begynt å vise at målsetningen endelig blir oppfylt.

Kommer 2008

### Finpuss

Fable 2 ser foreløpig ikke spesielt imponerende ut, men nå har Lionhead et drøyt halvår på seg til å bare polere og finpusse. Det føles imidlertid veldig bra å spille det, og det er vi veldig lykkelige for!



ERFARING? Lionhead har valgt å bygge inn et system som måler hvor dyktig du er på slagmarken, hvilket er direkte utslagsgivende for hvor mange erfaringspoeng du får etter endt kamp. Flott utførte og gode kamper gir flere erfaringspoeng, mens ensidig buttonmashing gir dårlig uttelling. Systemet måler rytme, hvordan du utnytter omgivelsene og hvordan du gir dem det siste, dødbringende slaget.



**Stemmeskuespill**

David Heyter har tatt på seg rollen som Solid Snake nok en gang. Det mange ikke kjenner til, er at han faktisk er manusforfatter også. Han ligger for eksempel bak manuset til den første X-Men-filmen og var også involvert i oppfølgeren.

Kommer 2008

# Den siste kampen

Hideo Kojima er en av spillverdenens største dramatikere. Nå avslutter han sitt 20 år lange epos.



**METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**

Plattform PS3 Utvikler KONAMI  
Utgiver KONAMI Sjanger ACTION

Hideo Kojima er en spillprodusent som stolt kan sette navnet sitt på coveret til sine spill. En slik status har han ikke oppnådd tilfeldig, og han bør regnes blant de mest interessante spillskaperne de siste 20 årene. Ikke bare fordi alt han har vært ved har blitt til gull, men det er få personer i bransjen som besitter det samme kunstneriske stilspråket og en så moderne tilnærming til spill. Eller postmoderne, for den del, dersom man skal våge å ta i bruk et så feilansvendt uttrykk.

## I 20 år har vi fulgt Solid Snakes kamp mot Metal Gear. Neste år kommer den store finalen.

Det finnes få hovedpersoner med så mye personlighet som Solid Snake. Han vinner ingen priser for sin sjarm, men han har noe andre usjarmerte karakterer mangler – menneskelighet, gjemt under et tykt lag av bitterhet. Der hvor andre spillpersonligheter,

som Jack Carver og Marcus Fenix, bare framstår som usympatiske bøller, har Hideo Kojima klart kunststykket å forvandle sin kjederøykende supersoldat til et troverdig menneske. Så troverdig det går an å framstå når man tilbringer mesteparten av tiden til å slåss med gigantiske roboter, feite menn på rulleskøyter eller cyber-ninjaer. I 20 år har vi fulgt Solid Snakes kamp mot Metal Gear. Neste år kommer den store finalen.

De som hadde håpet på ny, fyldig informasjon om Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots under årets E3, blir dessverre skuffa. Det eneste som ble vist var en helt ny trailer.

Noen spillbar versjon var ikke tilgjengelig. Det som likevel ble slått fast, var at spillet definitivt er eksklusivt for Playstation 3, noe som effektivt bør drepe alle ryktene om at Konami skal ha fått kalde føtter og bestemt seg for å slippe det til Xbox 360 også.



**FØRSTEPERSON** De siste 10 årene har Metal Gear-serien vært et spill i tredjeperson, men denne utgaven skal det være mulig å spille tvers gjennom i førsteperson.



**FAKTA**

**METAL GEAR**

Det første Metal Gear-spillet ble sluppet i Japan i 1987, da til maskinen MSX2. Det fikk også en oppfølger til samme plattform, ved navn Metal Gear 2: Solid Snake. Det første spillet fikk et stort gjennombrudd, spesielt da det ble gitt ut på NES her i vest. Illustrasjonen på coveret gikk ut fra et populært stillbilde av Michael Biehn fra den første Terminator-filmen.

Traileren avslørte heller ikke noe særlig, utenom visse detaljer av handlingen. Ni år har gått siden hendelsene på Shadow Moses, den politiske situasjonen har knapt forbedret seg etter hendelsene på Big Shell og hele verdensøkonomien holdes i live av ulike kriger og de virksomhetene som tjener på dem. Solid Snake, nå en gammel mann, har dratt ut på sitt siste oppdrag – for å ta livet av Liquid Snake en gang for alle – noe som leder ham rett inn i en aktiv krigssone. Vi fikk også bekreftet at gamle karakterer som Vamp, Raiden, Roy Campbell og Meryl vender tilbake for å spille en rolle i Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, i tillegg til at Harry Gregson-Williams nok en gang lager musikken.

Metal Gear Solid 4: Sons of the Patriots utvikles under slagordet "no place to hide", noe som nok vil gjøre de fleste av seriens tilhengere

**MANGE SPØRSMÅL** Det ligger mange ubesvarte spørsmål igjen fra de gamle spillene og det er vanskelig å tenke seg hvordan Kojima skal klare å besvare alle under spillets gang.



**NYTT E3** Under sin framvisning på E3 slo Hideo Kojima et slag for spillmessen og forklarte hvor mye han elsker den, til tross for at så mange kritiserer den og dens nye utforming.

panikkslagne, da spillet alltid har handlet om å gjemme seg vekk på kreative måter. Den store forskjellen ligger i at Snake nå beveger seg gjennom aktive krigssoner hvor ulike fraksjoner kjemper mot hverandre. Under presentasjonen som Kojima viste fram ei uke etter E3, fikk vi se eksempler på det og løsninger Snake nå kan benytte seg av; det inkluderer hans Octocamouflage som bytter farge og tekstur avhengig av situasjonen. Snake har i tillegg fått en rekke nye bevegelser for å hjelpe spilleren. Han kan for eksempel rulle over på rygg når han ligger nede for lettere å nå fiender bak seg. Vi får en ny kameravinkel, lignende den i Resident Evil 4, der kameraet plasseres skrått bak Snakes rygg, og det går til og med an å spille hele spillet i første person for den som foretrekker det. Utviklerne har virkelig finslipet hele



**FAKTA**

**MERYL SILVERBURGH**

Meryl Silverburgh fengsles i MGS1, men rømmer og holder seg skult ved å bruke en stjålet uniform. Hun dukker opp i MGS4 som ny leder for FOXHOUND-gruppen. Den oppsørvante gamer vet kanskje at Meryl også deltar i et annet spill: Policenauts, der partneren hennes heter Dave, Snakes uventede navn.

spillmekanikken til noe som, flere måneder før det ferdige spillet når oss, nærmest virker perfekt. Rent grafisk er det fantastisk vakkert, men så har jo Metal Gear-spillene alltid vært blant de mest praktfulle spillene – også i den forrige spillgenerasjonen.

De tre siste spillene om Solid Snake har etterlatt oss med en hel del spørsmål som vi nå skal få svar på. Vi har vel alle våre teorier, men med tanke på Kojimas forkjærlighet for å vri og vende på sine historier, tar nok de fleste av oss feil. Det føles litt vemodig når man tenker på det, og det store spørsmålet er vel om dette virkelig blir slutten – på samme vis som vi lurte på om Solid Snake faktisk begår selvmord i traileren Konami viste fram på E3 2006. Samtidig blir det herlig å få klarhet, og selv om Kojima alltid har jobbet med andre spill parallelt med Metal Gear-serien, skal det bli spennende å se hva han går over til i framtiden.

Metal Gear-serien har en av de mest lojale fanskarene i spillverdenen. Og som vi vet har salget av PS3 ikke gått like hett som Sony har forventet. Kanskje MGS4 er nettopp det Sony trenger for at Playstation 3 virkelig skal sparke fra? Blir dette systemselgeren alle venter på? Metal Gear Solid 4 ser uansett ut til å bli en verdig avslutning på en av spillhistoriens mest dramatiske serier. Vi gleder oss.

—Petter Mårtensson



**Alt ligger til rette for at Solid Snakes siste eventyr blir det mest storslagne hittil!**

# Skuffet?

Vi har endelig fått prøve det, og det innfrir ikke helt...



## ASSASSIN'S CREED

Plattform X360/PC/PS3 Utvikler UBISOFT  
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION/ADVENTURE

Altair - hovedpersonen i et av årets mest forventede spill – står ruvende på toppen av byens høyeste bygning og skuer utover den fantastiske utsikten. Men denne mystiske hovedpersonen er der ikke for å nyte utsikten. Han er der for å drepe.

Plottet i Assassin's Creed (AC), i det minste det vi vet om, er ganske enkelt en slags historisk Hitman. Du spiller leiemorderen Altair som reiser rundt i Østens største byer for jakte på personer som gir mest avkastning når de er døde. Et noe mer avansert plott antydes av spillets mystiske mønstre og menyer, men Ubisoft holder kortene tett til brystet.

Det er ikke å legge skjul på at AC skuffer, spesielt med tanke på fjorårets trailer som gav selv en erfaren gamer hakeslipp. Spillet er fortsatt enormt, men skriker ikke neste generasjon like høyt som før, blant annet er teksturene nedgradert. Det ser også ut som AC sliter med å holde framerate høy nok oppe.

Det AC har bommet på grafikken tar den helt klart igjen i enkelhet. Å løpe fra bjelke til bjelke går som en drøm, og man trenger ikke engang å slite ut kontrollere eller fingre for å få det til. Men selv om styresystemet fungerer godt, så er kampsystemet en annen historie.

Motstanderne blir ofte stående å vente på å bli drept av deg, eller så kommer én av dem med et angrep som du kan kontre. Du finner raskt ut at det å kontre lønner seg fremfor å angripe, og det er en taktikk som fungerer gjennom hele demoen. Motstanderne blir fort forutsigbare og kampene blir ensformige.

Mange ser frem til de store interaktive områdene Ubisoft tilbyr i spillet, men selv om områdene ikke er sperret av får man likevel følelsen av at man blir ledet til sine mål. Når man i demoen skal forbi noen vakter har man i utgangspunktet tre muligheter. Slåss (eh... nei takk), gå med en gjeng munk forbi vaktene (er det så enkelt?) eller dytte ned en vakt fra taket i nærheten. Man får følelsen av at de kreative evnene man besitter blir tilbakeholdt.

Demoen var kort og helte ikke akkurat bensin på forventningsbålet - heller tvert i mot. Ubisoft har mye å fikse på dersom dette spillet skal bli like bra som forventningene krever.

—Jesper Nielsen



**Et skuffende førsteinntrykk, som tross en god styring mangler mye polering og balansering.**



**Kommer 9. NOV**

**INGEN KAMP?** Kampsystemet var ikke like bra som vi hadde håpet, med litt tiltakslose og avventende fiender.



**GAMLE KJENTE** Raiden og Vamp er bare to av de gamle karakterene som dukker opp i MGS4.



# SILENT HILL

Utgivelsene i Silent Hill-serien er kanskje de nifseste spillene som har blitt laget. Berit gjør et dypdykk...

**D**et første Silent Hill-spillet kom ut til Playstation i 1999. Spillet ble raskt kjent som et spill som leverte bra skrekk, og fikk god omtale fra spillpressen. Spillserien har skremt vannet av en hel generasjon gamere, og var det første spillet som virkelig ga spilleren en ekkel, ubehagelig følelse, og ikke bare blod og gørr som virkemiddel.

Alenefar Harry Mason er på reise til feriebyen Silent Hill, et sted i USA, sammen med datteren Cheryl. På veien krasjer han bilen og lille Cheryl forsvinner. Harry synes han skimter datteren gjennom den tette tåken og følger etter for å ta henne igjen, men det blir alt annet enn lett. Feriebyen har nemlig blitt invadert av hudløse monstre som angriper alt som rører seg. Men Harry må finne Cheryl igjen, hun er alt han har igjen etter at konen hans døde.

Konamis utviklergruppe, Team Silent, disket opp med skrekk som var noe utenom det vanlige. I stedet for action og splatter, knyttet de skrekken opp mot rollefigurenes desperasjon, og dermed ble skrekken mer psykologisk og mye mer personlig. Spillet ga mange

muligheter for kamp, men oftest var det best å bare snike seg forbi monstrene.

Grafikken var også særegen. Svakt lys og dype skygger ble brukt til å skape forvirring og tvil, og Playstations korte opptegningsdistanse var smart skjult bak tett, hvit tåke. Paletten av brune, skittengrønne og grå farger, ispedd blodrødt, fikk de råtnende interiørene til å bli virkelig ekle og dystre.

Musikken var også noe for seg selv, og utfylte den klaustrofobiske handlingen og knugende grafikken perfekt. I stedet for actionfanfarer og melodramatiske Psycho-fioliner, hadde Silent Hill et neddempet, melankolsk lydspor som hentet mye fra både jazz og rock. Silent Hill solgte så bra at Konami bestemte seg for å følge opp suksessen.

Silent Hill 2 kom ut til Playstation 2 i 2001. Her møter vi James Sunderland, som har fått et brev fra sin avdøde kone Mary, hvor hun ber ham om å møte henne i Silent Hill. James reiser til den forlatte byen for å undersøke om Mary virkelig befinner seg der. På veien møter han andre som er like desperate som ham selv, og finner mer

ut om sin avdøde kone enn han noen gang hadde ønsket.

Nå hadde Team Silent virkelig funnet oppskriften, og presenterte et skrekkspill som var helt nyskapende og særegent. Skrekken hadde blitt enda mer personlig, og selv om monsterdesignet var vennelig, var det spillfigurene selv som var det nifseste. Plottet ga også svar på hvorfor monstrene i Silent Hill vedvarte, og hintet til at skrekken kunne ha en funksjon.

Kampsystemet hadde blitt grundig forbedret, og var mye mer treffsikkert enn før, men hovedpersonen var fortsatt en vanlig mann uten kamptrening, som snublet i sine egne fotter når han var sliten.

Også grafikkmessig var Silent Hill 2 mer fokusert. Playstation 2s høyere oppløsning og sterkere grafikkmotor ga designerne mer å boltre seg med. Aldri før hadde så dystre, forfalne, skitne og råtnende miljøer blitt vist i noe spill. En dramatisk lyssetting og et spesialutviklet kornfilter skapte effektivt marerittstemning. Silent Hill 2 viste en verden i psykisk og fysisk forfall, men likevel var det noe merkelig vakkert



### LINEÆRE KAMPER

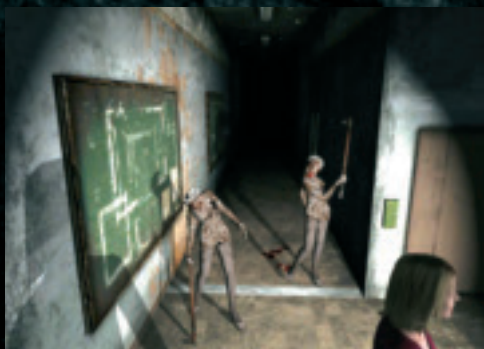
En av de tingene Silent Hill-spillene har blitt kritisert for, er lineære kamper. Alle fans vet selvsagt at dette er bare tull...

med den brutale estetikken. Kanskje skyldtes det Akira Yamaokas melankolske, men melodiske lydspor.

Silent Hill 2 introduserte også seriens mest kjente monster, den voldsomme Red Pyramid, bedre kjent som Pyramid Head. Pyramid Head har, som alt annet i spillet, en sterk kobling til spillfigurene og en klar grunn til å være der. Sluttkampen, hvor James endelig kjenner sannheten slik at han kan bekjempe Pyramid Head, er kanskje den mest symbolske og unike i noe spill.

Silent Hill 2 la grunnlaget for flere kapitler om den stille byen, og i 2003 kom Silent Hill 3 ut. I motsetning til Silent Hill 2, er Silent Hill 3 en direkte fortsettelse av det første Silent Hill-spillet. Her møter vi unge Heather, som blir sittende fast i et kjøpesenter hvor folk har blitt byttet ut med enorme monstre med klubber til hender. Det var kanskje mange som ble skeptiske da de hørte at hovedpersonen skulle være en tenåringsjente, men Heather er faktisk den modigste og mest klartenkte av alle Silent Hill-hovedpersonene. På samme måte som sine forgjengere, er det kjærligheten til sine nærmeste som får henne til å overleve skrekken, og bevæpnet med bare en liten kniv, gyver hun løs på monstre som er flere ganger større enn henne selv. Kanskje unikt for spill, er det her kvinner som er skyld i all galskapen, men også kvinner som ordner opp og får alt (vel, nesten alt) til å bli som det skal igjen.

Kampsystemet var hovedsakelig som før, men Team Silent hadde forbedret grafikken betraktelig. Nå herjet de med spesialeffekter som blødende vegger med dråper som rant i ulikt tempo og taåke med varierende tetthet. Akira Yamaoka hadde laget to fantastiske kjenningsmelodier som passet perfekt til spillet.



### PERFEKSJONERT UHYGGE

Team Silent har gjort underverker med enkle virkemidler. Lyssettingen og musikken skaper den perfekte rammen.

### MORO Å VITE

Silent Hill 2 har flere likheter med skrekktilleren Jacob's Ladder fra 1990. Klærne som James bærer er lik dem som Jacob (spilt av Tim Robbins) har på seg i slutten av filmen..



### EN STOR LYKKELIG FAMILIE

Vaktmesteren i huset til Henry i Silent Hill 4, er James Sunderland, hovedpersonen i Silent Hill 2, sin far. Pappaen til Heather i Silent Hill 3 er med i det første spillet. Hovedpersonen i Silent Hill V heter Shepherd til etternavn. Det er pikenavnet til Mary i Silent Hill 2.

## GRAFIKKEN VAR KRAFTIG FORBEDRET I FORHOLD TIL SILENT HILL 3, OG PLOTTET VAR MYE BLODIGERE ENN FØR

Silent Hill 4: The Room kom ut bare et år etter sin forgjenger, og handler om Henry Townshend som lever et rolig men anonymt liv i byen South Ashfield. En dag blir han låst inne i leiligheten sin, og på badet dukker det opp et mystisk hull i veggene som leder ut til en mørk og dystert verden, overrent med monstre og spøkelses.

Silent Hill 4: The Room er det spillet i serien som er mest forskjellig fra de andre, og bare en liten del foregår i Silent Hill. Så lenge man er inne i Henrys leilighet, sees alt i førsteperson, og ikke i tredjeperson, som er det vanlige for spillserien. Stedene som Henry kommer til, er sterkt avgrenset, og han må dra tilbake til leiligheten for

å komme til neste område. Utviklerne hadde også prøvd å gjøre kampsystemet mer dramatisk ved å legge inn storangrep og sliitasje på våpnene.

Grafikken var forbedret i forhold til Silent Hill 3, men plottet var mye blodigere enn før. Flere av ofrene er oppkalt etter amerikanske masse-mordere, og dør på grusomme måter, med Henry som motvillig tilskuer. Gåtene var også eklere og mer moralsk tvetydige, og fridde mer til brekningsrefleksjonen enn til nakkehårene. Verre var det at hovedpersonene følte tilfeldige og den psykologiske dybden som hadde preget de tidligere spillene, virket som om den hadde avgått ved døden.



#### MINNERIKE SCENER

De fleste spillene har minst én scene som er spesiell, og som virkelig får håret til å reise seg. I Silent Hill, er det scenen med metallskapene. I Silent Hill 2 er det heisscenen med spørrekonkurransen på radioen. I Silent Hill 3 er det lagerrommet.



#### KJIP SYKEPLEIER

Det er mange og varierte fiender i Silent Hill, men felles for dem alle er at de er av det overnaturlige slaget, og sulten på mennesker.

## SILENT HILL PÅ STORE LERRETET

Filmen Silent Hill hadde premiere på norske kinoer sommeren 2006. Plottet i filmen hadde mye til felles med, og en del av de samme rollefigurene, som det første Silent Hill-spillet. En ny Silent Hill-film er visstnok i emning. Her blir en journalist fanget inne i et kjøpesenter fullt av monstre, sammen med en ung kvinne med mystisk fortid.



## DET HAR SKJEDD STORE ENDRINGER PÅ PRODUKSJONSSIDEN

Mange spillere mislikte alle endringene, og Silent Hill 4: The Room solgte ikke like mye som sine forgjengere. Mange gikk så langt som å kalle utgivelsen en ren flopp, en salgskatastrofe. Var dette slutten for spillserien?

Det kommer flere Silent Hill-spill, men det har skjedd store endringer på produksjonssiden, og prosessen har ikke gått knirkefritt. Det har faktisk vært litt bråk i rekkene hos Team Silent, og det ble ikke tatt godt i mot at Konami valgte å sette bort deler av lisensen til andre utviklere, Silent Hill Origins skal etter planen komme ut på slutten av året til PSP. Spillet er, som tittelen antyder, en prequel, og foregår i Silent Hill for det første spillet. Her er lastebilsjåføren Travis hovedperson, men det er bekreftet at flere kjenninger er med; Alessa, Dahlia, Dr. Kaufmann og Lisa Garland. Silent Hill Origins er det første spillet i serien som ikke er utviklet av Konamis Team Silent. Oppgaven falt først på Climax Entertainment's avdeling i Los Angeles, men så ble utviklingen flyttet til studioet i London, og slippdatoen utsatt. I de første trailerne, hadde spillet et siktesystem og kameraplassering som minnet om Resident Evil 4, men i de nyeste trailerne, er kameraet tilbake til den låste posisjonen det alltid har hatt. Hva disse endringene vil bety for det nye spillet, vil bare tiden vise, men Konami har lovet et fullstendig overhalt kampsystem, som sørger for mye større variasjon, både når det gjelder angrep og forsvar.

På sommerens E3, ble det også kunngjort at et helt nytt Silent Hill-spill, Silent Hill V, er under utvikling. Det nye spillet skal komme ut til både Playstation 3 og Xbox 360, og handler om Alex Shepherd som kommer hjem etter krigstjeneste i utlandet. Brøren hans, Joshua, har forsvunnet, og Alex drar til den lille byen Shepherd's Glen for å spore ham opp. Silent Hill V er heller ikke utviklet av Team Silent, men Akira Yamaoka er med som produsent og står fortsatt for musikken. Det vil nok vare til godt ut i 2008 før vi kan reise tilbake til Silent Hill, men det er bare å begynne å glede seg, eller grue seg. Gamereactor-redaksjonen gjør begge deler. Noen i redaksjonen kan omtrent ikke vente, mens andre skvetter bare de hører navnet Silent Hill. Skummelt blir det uansett.

**\_Berit Ellingsen**

# ROCK BAND

Guitar Hero var bare begynnelsen. Harmonix gir seg ikke før de har virkeliggjort alle våre rockefantasier

Plattform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **EA** Sjanger **MUSIKK** Utgis **NOVEMBER**

**H**armonix er nerder. Musikknerder, ifølge dem selv. Og når nerder med talent og store ressurser produserer noe for andre nerder, kan resultatet bare bli mesterlig. Harmonix er faktisk mer nerdete enn andre spillutviklere, noe som blir veldig tydelig når jeg besøker Electronic Arts i Los Angeles

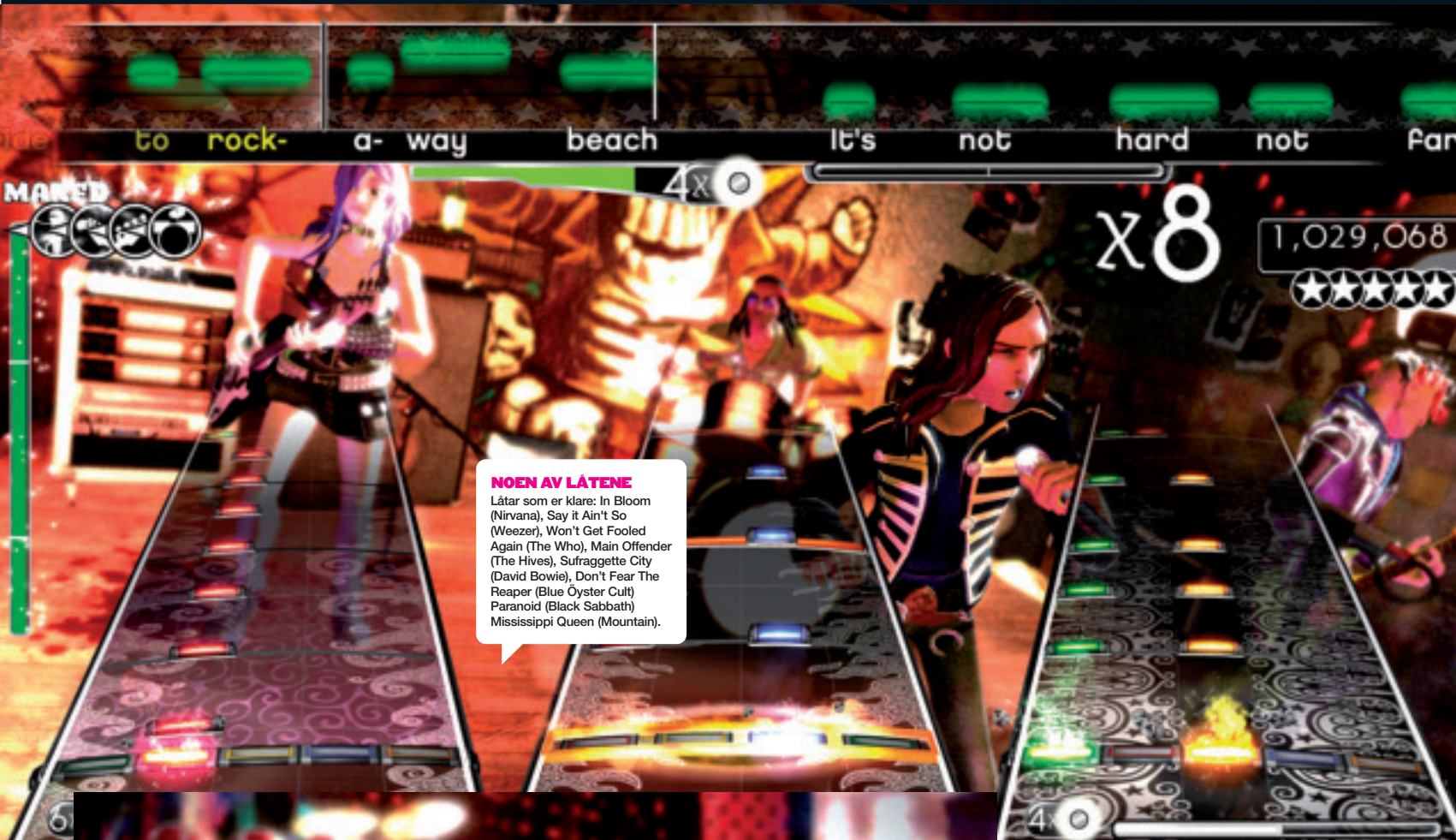
Rock Band-rommet kan ikke sammenlignes med noen av de andre båsene til Electronic Arts. Når jeg får komme inn i rommet føles det som om jeg snublet inn på en svært vellykket hjemmealenefest. Folk har blitt akkurat så muntre at de begynner å synge med til musikken. David Bowie runger på høyeste volum. En Harmonix-ansatt er kledd som hun akkurat har kommet fra Roskilde. På bordet står en liter Jack Daniel's. Det er en enorm kontrast mot de straighte

spillpresentasjonene jeg akkurat har sett. Alle har blikket mot TV-skjermen på veggen. En journalist sier helt alvorlig til meg "this is the coolest thing I've ever seen". Når "Suffragette City" klinger ut, og publikum (både i spillet og i rommet) har jubler ferdig blir vi tildelt plastinstrumentene. Jeg rapper liksom-Strat'en. I'm on stage.

Off stage, noen timer senere. I en bakgård hos Electronic Arts står Daniel Sussman, produsent på Harmonix. Han beskriver Rock Band som et utrolig ambisiøst prosjekt. Jeg spør hvordan vi skal rocke driten ut av stuene våre denne gangen. - I Rock Band er det... begynner Sussman.

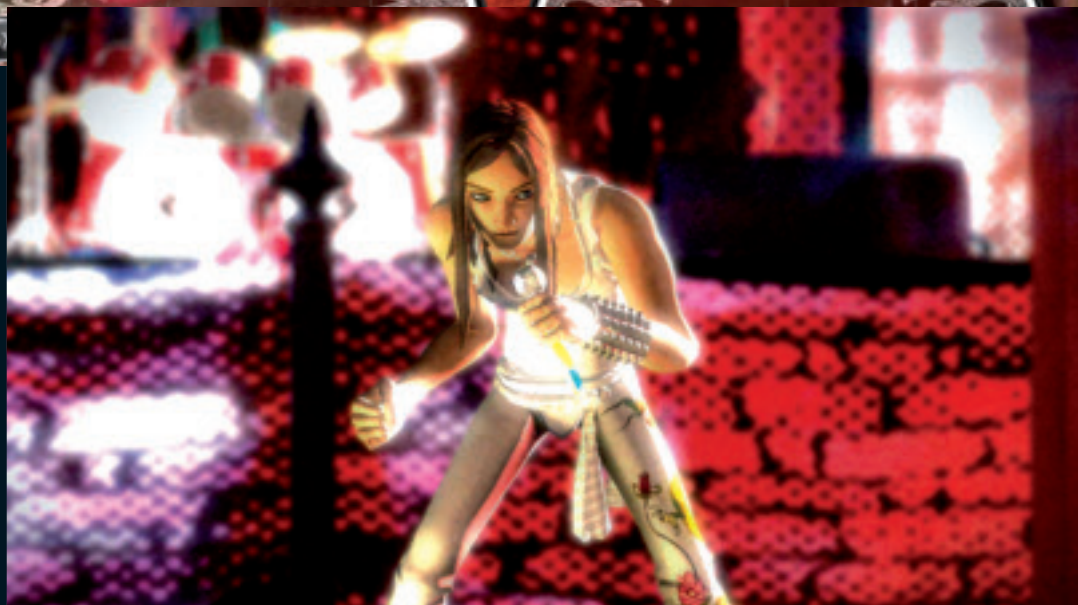
Omtrent her dukker en viss Alex Rigopulos, VD for og grunnleggeren av Harmonix, opp fra ingensteds. Han løper rett mot sin kollega Daniel Sussman og





#### NOEN AV LÅTENE

Låtar som er klare: In Bloom (Nirvana), Say it Ain't So (Weezer), Won't Get Fooled Again (The Who), Main Offender (The Hives), Sufragette City (David Bowie), Don't Fear The Reaper (Blue Öyster Cult), Paranoid (Black Sabbath), Mississippi Queen (Mountain).



**HELE ALBUM** Rock Band kommer til å gi spillerne muligheten til å laste ned og spille hele album. The Whos klassiker "Who's Next" fra 1971 kommer til å være tilgjengelig rett etter lanseringen, av spillet, men senere vil det komme mange artister til listen online...

bryter han ned i grusen. Folk jubler. Brytematchen pågår en liten stund, og lenge ser det ut som at Daniel Sussman kommer til å havne i en liten dam bak han, men fighten tar slutt. Sussman børster av den svarte blazeren

instrumentene. Da fikser maskinen de øvrige instrumentene, eller så spiller man mot folk online. Alle kombinasjoner er mulige. Man kan til og med konkurrere en-mot-en, for eksempel i en trommer-mot-trommer-showdown.

## TROMMENE ER NOE VI ER UTROLIG STOLTE OVER

Daniel Sussman, Harmonix

sin og fortsetter - relativt upåvirket. Som sagt, Harmonix er ikke som andre.

- I Rock Band er det en flerspillermodus i form av en verdensturné, der fire spillere i et band velger gitar, bass, trommer eller sang. Dessuten er det en enspillermodus for de ulike

Men alle disse instrumentene kommer til å ta en del plass i stua. Hva sier fruene til det? Og finner man nok bandmedlemmer? En annen bekymring jeg hadde var hvordan notene for alle fire instrumentene skulle få plass på skjermen samtidig. Harmonix har utført dette på

**GUITAR HERO-VIBBER** At Rock Band utvikles av nøyaktig det samme teamet som ga oss Guitar Hero og Guitar Hero 2 er umulig å ikke få med seg, selv om det ser på penere og ganske mer påkostet ut, på alle tenkelige måter...

en smart og gjennomtenkt måte, hvor sangeren har sin plass øverst på skjermen der låtens tekst og notehøyde scroller forbi. For Singstar-spillere er dette en tur i parken. Sangerens avdeling ligger som et tak over tre parallelle "søylor", i samme stil som i Guitar Hero. En søyle for gitar, en for trommer og en for bass (trommene følger altså samme fem-note-systemet som de andre instrumentene). Det er god plass til alt, og ingen kommer til å få problemer med å se hva de skal spille.

On stage. "Main Offender" av The Hives. Jeg vurderer hvilken vanskelighetsgrad jeg skal ta, og er veldig sugen på Expert, men det hadde vært trist å ende sangen for tidlig. Det får bli Hard. Når hele bandet har valgt ferdig ruller låten i gang. Innledningen er bare gitar og plutselig er alles øyne på meg. Følelsen av å delta i et band og faktisk fremføre noe blir veldig til stede. Jeg vet ikke hvilken buing jeg frykter mest - den virtuelle eller den virkelige. Kom igjen Jonas, vis frem dine Guitar Hero-skills nå! De første notene ruller mot bunn av min del av skjermen. De ser simple ut, men til min forskrekkelse merker jeg at jeg bommer på flere av dem. For faen! Det må være noe feil med gitaren!

Off stage. Ikke noe av tilleggsutstyret til Rock Band er ferdig designet. Felles for instrumentene jeg fikk se er imidlertid realistisk design, og det virket som alt var i god kvalitet. Trommene er fem i tallet - fire oppe og en basspedal som plasseres på gulvet. Trommen lengst til venstre fungerer som skarp, og de andre veksler mellom å være tam'er og



**SYNG FOR FAEN!**  
Er du bandets vokalist? Her oppe ser du din del av låten. Du kan også bruke mikrofonen som tamburin hvis du kjeder deg i lange partier uten vokal. Mikrofonen kan skille mellom vokaler og konsonanter, så Singstar-juks er ikke mulig!

**ROCKA PRIS**  
En trommis, en gitarist, en bassist, og en vokalist - jo flere jo bedre. Men det smaker som det koster. Ingen priser er avslørte, spillet samt full utrustning for hele ditt lokale rockeband kommer nok til å koste rundt 2000 kroner, om ikke ennå mer...

## MIKROFONEN FUNGERER SOM TAMBURIN



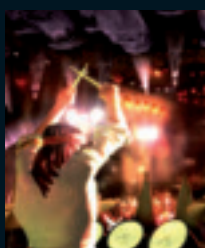
**ROCK!** I redaksjonen har vi spilt så mange timer Guitar Hero og Guitar Hero 2, at det er skremmende, men vi gleder oss noe varvittig til å lage vårt helt eget band.

**DESIGN DITT BAND** Det går utmerket an å designe din egen rockehelt i Rock Band. Karaktertrekk som kroppsform, frisyre, tatoveringer og egne posermoves, kan endres etter eget ønske og det finnes haugvis med instrumenter å velge blant. Vi tipper at Frode kommer til å designe et band som ser nøyaktig ut som redaksjonen: trette, bleke, dårlige frisyre og slappe rockemoves. Bortsett fra Berit og Bernt da.

cymbaler. Trommestikker i tre følger med.

- Trommene er virkelig spesielle og de er vi veldig stolte over, sier Daniel Sussman. Når du spiller trommekampanjen og kommer opp til Hard og Expert lærer vi deg mer eller mindre å spille trommer på ordenlig. Om du behersker gitaren på Expert, så betyr ikke det at du kan plukke opp en virkelig gitar og spille den. Rock Band-trommene er derimot en svært realistisk simulering.

Gitaren har utviklet til en mer elegant modell enn den i Guitar Hero. Denne gangen spiller vi på en miniatyr av en Fender Stratocaster, og knappene stikker ikke ut på samme måte som i Guitar Hero, men er sunket ned i gitarhalsen. Tanken er at det skal kjennes mer som virkelige strenger. Gitaren har nå fem ekstra knapper lengst nede på halsen, og de brukes for soloer, interessant nok uten at man bruker høyrehånda og plekterknappen samtidig. Fargemerkningen er mer skjult enn tidligere, nå peker fargene



**FAKTA**

### TROMME I TAKT

Trommene er mest sannsynlig det kuleste instrumentet i hele spillet. De er av god kvalitet, passe størrelse, og føles nøyaktige. På den høyeste vanskelighetsgraden slår du akkurat de slagene som det ekte bandet gjorde under originalinnspillingen av låten. Noe for Frode som alltid har villet lære å spille trommer.

oppover når man holder i gitaren.

- Å ha Fender som en alliert i vårt rockekorstog betyr noe enormt, sier Daniel Sussman stolt. Vi har musikkindustrien i ryggen, og det gjør Rock Band til mer enn bare et musikkspill i mengden. Mikrofonen er ikke noe spesielt, kanskje fordi mikrofonen sjeldent har noen fremtredende eller sexy rolle i et rockeband. I funksjon slår den imidlertid alt som heter Singstar (og det er jo veldig mye), da ens egen stemme høres godt i Tv-en, og originalsangene ligger på et perfekt nivå. En morsom funksjon er også at mikrofonen fungerer som tamburin under for eksempel gitarsolopartier når det ikke er vokal.

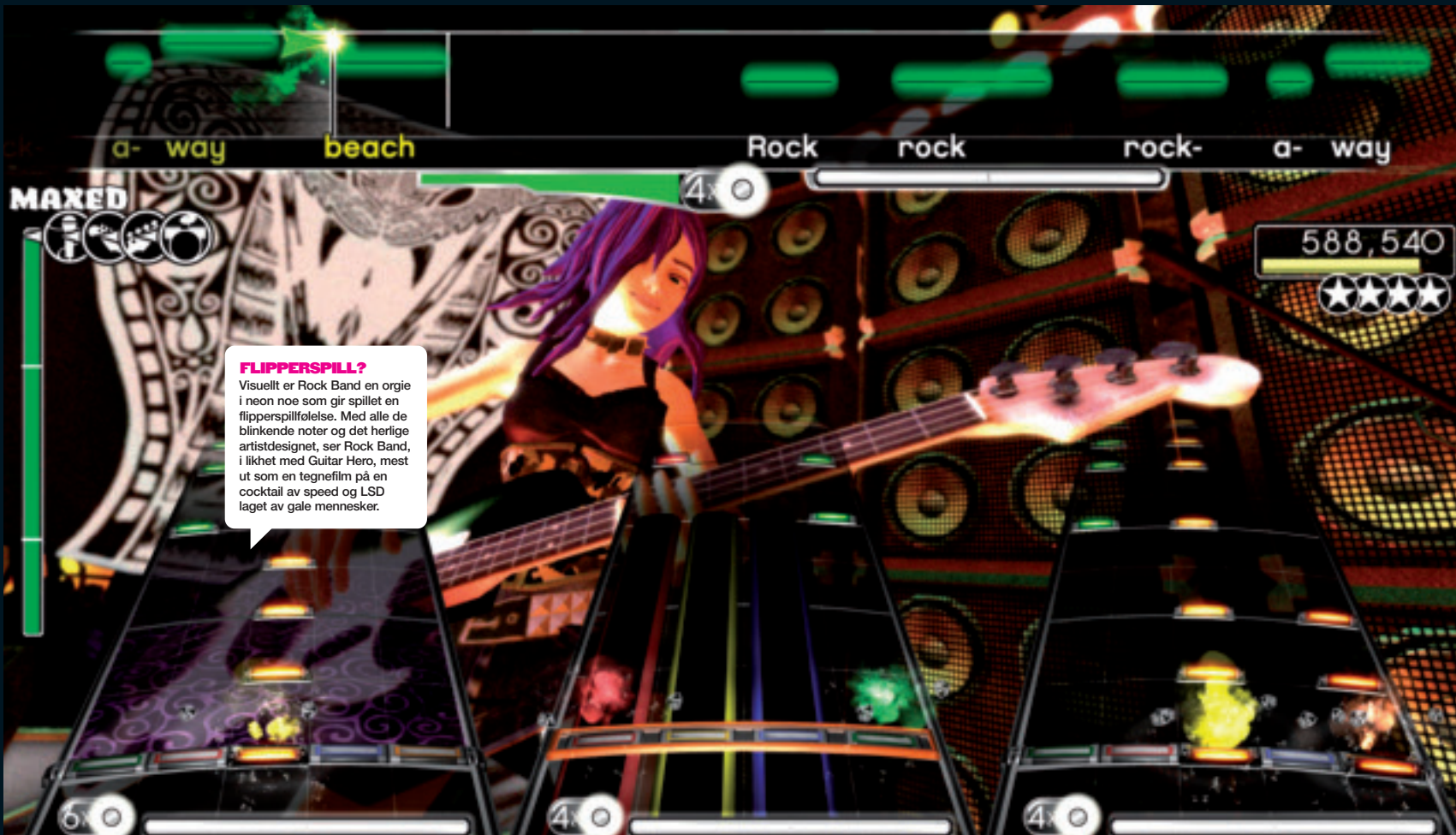
On stage. Det er knappene. De tar ikke! Jeg justerer fingrene litt, og gjetter på at de sitter lengre ut mot kanten enn det jeg er vandt med, eller så er de veldig slitt etter alle som har prøvespilt. Resten av "Main Offender" går greit, men Rock-meteret går i bunn likevel,

og jeg banner for at jeg ikke fikk spille mer.

Men helt plutselig står det at jeg har blitt reddet av en medspiller. Så fort en av de andre setter inn en solo eller sangeren flørter med publikum kan man nemlig redde et "dødt" bandmedlem. Og det er nå jeg innser hvorfor Rock Band er så jævla kult. Jeg spiller jo et rollespill! Vi fire er ute på en quest, vi skal drepe den onde Main Offender, vi spiller hver vår rase med unike spesialiteter. Trommisen hamrer med sine klubber, sangeren skriker ut sitt stridsrop, bassisten får bakken til å riste og jeg går til frontalangrep med mine steinharde riff. Alle har en plass, alle er unike og alle trenger hverandre for å lykkes.

- Det er viktig med originallåter og vi har budsjettet og kontaktene til å få så mange som mulig, forteller Daniel Sussman. Vi har vært som barn på julaften hver gang en originallåt har trillet inn. "Wow, vi har fått en Nirvana-låt!". Å få bryte ned en låt og studere

**FETERE ENN GUITAR HERO** Gripebrettet har fått et kulere design - notene er neonfargede og rektangulære i formen. Tunnelsynet man får etter noen tusentalls noter rasende mot deg, er imidlertid uforandret. En simulering av for mye Jack Daniel's og sene netter kanskje?



#### FLIPPERSPILL?

Visuelt er Rock Band en orgie i neon noe som gir spillet en flipperspillfølelse. Med alle de blinkende noter og det herlige artistdesignet, ser Rock Band, i likhet med Guitar Hero, mest ut som en tegnefilm på en cocktail av speed og LSD laget av gale mennesker.

for eksempel bare trommene i en rockeklassiker er bare heftig!

On stage. "Main Offender" tar slutt. Vi har klart låten og høster applaus. Jeg vil ha mer,

er en Guitar Hero-fan i sjel og hjerte gjør meg knapt mer objektiv. Men. Rock Band er ikke bare det ultimate partyspillet, det er en så solid snekret simulering av noe at det blir virkelig

med alle sine musikkspill.

- Det er fantastisk å høre historier om hvordan folk har gått og kjøpt ordentlige instrument etter å ha spilt Guitar Hero, sier

## ROCK BAND ER DET ULTIMATE PARTYSPILLET

men det er ikke tid Jeg henger av meg Strat'en og forlater rommet. Hvor er groupisene? Åja, det var jo bare et spill. Et utrolig imponerende spill, som fortsatt skal slipes ytterligere.

End wankery: Jeg er klar over at jeg har fått oppleve Rock Band under optimale omstendigheter - med en stor TV, et komplett band, og mange glade tilskuere. Jeg vet også at det kommer til å svi i lommeboka om jeg vil ha et komplett instrument-sett. At jeg i tillegg

nok. Alt er på plass - samarbeidet, kameratskapen, individenes unike rolle og den beinhardte viljen til å nå målet.

En gitarhelt står ensom, et rockeband seirer sammen. På fritiden spiller jeg selv gitar i et band som ikke er helt tonedøvt, der den største drivkraften bare er å ha gøy. Jeg tror derfor ikke at Daniel Sussman er så innmari langt ute å sykler når han prater om hvilket gjennomslag Harmonix har og kommer til å ha

Sussman. Vårt mål har alltid vært å få folk til å oppleve hvordan det er å være med i et band. En dag kommer fremtidens rockegrupper til å hylle vårt spill i musikkmagasiner. "

Det er store ord. Den røde varsellampen som det står "overmot" på begynner å blinke så smått. Men etter å ha opplevd Rock Band lover jeg - det er ikke overdrevet. Ventetiden kommer til å bli lang..

**Jonas Elfving**



**VANSKELIG!** Vanskelighetsgraden i Rock Band har like stor spennvidde som i tidligere spill fra Harmonix. Uansett om du har rytmefølelse som en svidd lefse, eller er en gjenoppstått Jimi Hendrix, skal du komme gjennom deg en låt i Rock Band...

It's not  
 a  
**Game,**  
 Boy



As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.



Sennheiser Nordic (Norway) • Gjerdrumsvei 12 Inngang A • Nydalen • N-0484 Oslo • Phone: +47 24 09 11 00 • Fax: +47 24 09 11 01  
 e-mail: [norway@sennheisernordic.com](mailto:norway@sennheisernordic.com) • [www.sennheisernordic.com](http://www.sennheisernordic.com)

# SPILL COUNTER- STRIKE HOS GAMERACTOR

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 vill! Hurra!

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

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

**GAMERACTOR #03**  
 Dust 2  
[cs3.gamereactor.no](http://cs3.gamereactor.no)  
 Hostport: 27015

**GAMERACTOR #04**  
 Aztec  
[cs4.gamereactor.no](http://cs4.gamereactor.no)  
 Hostport: 27015

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

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

Available in Stores  
31st August

# SAM & MAX

SEASON ONE



## Hairballs of Justice

CLOGGING CRIME'S UNSAVORY WINDPIPE

A FULL-SIZE  
PRINTED POSTER

- AN ALL-NEW SAM & MAX BEHIND THE SCENES VIDEO
- TRAILERS FOR ALL SIX EPISODES
- PREVIOUSLY UNRELEASED CHARACTER BIOS
- GUIDES OF CONCEPT ARTWORK
- DESKTOP WALLPAPERS
- AN MP3 SOUNDTRACK SAMPLER

### SAM & MAX, EPISODE 5: REALITY 2.0:

"This is an adventure game for anyone who loves adventure games, anyone who loves to laugh, and anyone who loves animals represented as gun-toting sociopaths."

"SAM & MAX, EPISODE 1 - CULTURE SHOCK"  
EUROGAMER 9/10



JoWooD

THE ADVENTURE COMPANY

inMadd games  
www.inmaddgames.com

QUANTUM  
BROWNIUM  
www.quantum.com

PC

© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWooD Productions Software AG, Pöhlstraße 40, 8-8940 Leoben, Austria, Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified on XPS 410 & M770. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All rights reserved.

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES

# NYTT I SPILL

## STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UP  
L  
TESTER



MÅNEDENS BESTE!

# BIOSHOCK

Et av årest mest etterlengtede spill treffer hyllene denne måneden, og vi har selvsagt satt karakter!



## GAMEREACTOR #52

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



**The Darkness** 10/10  
Xbox 360 / PS3  
**Shadowrun** 8/10  
Xbox 360  
**Sim City DS** 7/10  
Nintendo DS  
**Hour of Victory** 6/10  
Xbox 360  
**Rogue Galaxy** 7/10  
PS2



**Colin McRae: Dirt** 8/10  
PC / Xbox 360 / PS3  
**Ninja Gaiden Sigma** 7/10  
PS3  
**Overlord** 7/10  
PC / Xbox 360  
**Forza Motorsport 2** 9/10  
Xbox 360  
**The Settlers** 8/10  
Nintendo DS



**Children of Mana** 7/10  
Nintendo DS  
**Mario Strikers: Charged Football** 8/10  
Nintendo Wii  
**Harry Potter and the Order of Phoenix** 3/10  
Multi  
**Battlestations: Midway** 7/10  
Xbox 360

### GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

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

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



# BIOSHOCK

Som første nordiske magasin bringer vi deg anmeldelsen av denne etterlengtede action-thrilleren

Plattform **XBOX 360/PC** Utvikler **IRRATIONAL GAMES** Utgiver **2K GAMES** Utgis **24. AUGUST** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360 PAL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



## DESIGNPERLE

Designmessig er Bioshock et kapittel for seg selv. Det er få spill som kan måle seg med den desperate stemningen, og den mesterlige blandingen av Art Deco og science fiction. Det må bare oppleves.



FAKTA

## BIG DADDY OG HANS LILLE PIKE

Etter hvert som du beveger deg lenger og lenger inn og ned i Rapture, treffer du selvfølgelig på spillets ikoniske dykker Big Daddy. Han gjør deg ingenting så lenge du ikke angriper ham eller hans lille pike, men når du skal bruke pikens innsamlende Adam (genmodifisert materiale), kommer du på ett eller annet tidspunkt til å krysse klinger med ham. Disse kampene er en av spillets største styrker.

TIPS

## SJekk UT

The Darkness **8/10**  
XBOX 360/PS3

Jackie Estacados mørke voldsepos er en lekker tolkning av tegneserien.

**J**eg har ikke før tømt et magasin mot Raptures mest fryktede innbygger før jeg angrer bittert. Big Daddy snur seg sakte før han slipper luften ut av et par ventiler på dykkerdrakten sin, og kommer noen skritt nærmere med de enorme blyskoene sine. Jeg prøver meg med en av mine nyfunne plasmider, men selv med støt gjennom hele kroppen fortsetter han ufortrødent mot meg, og med ett begynner han å løpe. Få sekunder senere kjenner jeg hans gigantiske vekt på det knakende tregulvet, etterfulgt av slaget som sender meg rutsjende nedover gulvet. Jeg prøver å komme meg på beina og gjøre motstand, men på dette tidspunktet svinger han elegant sitt påmonterte bor, og mine siste sekunder tilbringes liggende på bakken i fortumlet tilstand, mens dykkeren og hans lille pike fortsetter lenger inn i undervannsbuen.

Det er ikke vanskelig å bli grepet av Bioshock. Fra det øyeblikket du styrter ned med et passasjerfly i havet, kjemper deg gjennom vrakdeler og brennende diesel til du bestiger det mystiske fyrtårnet og tar heisen ned i dypet, er du som trollebundet. Rapture er en utopi i total forfall. Verdens førende eller mest kontroversielle filosofer, vitenskapsmenn, lærere og forretningsmenn er alle samlet på ett sted, i en by, et undervannsparadis der det forsøkes på genmanipulering og



**OVERRASKET** Etter 13-14 timer står du endelig ansikt med din erkefiende, og i løpet av disse timene har du garantert blitt både overrasket, skremt, lykkelig, desperat og overrasket igjen.

sykdomsbekjempelse. Der kapitalismen dyrkes i sin reneste form og du er din egen lykkes smed.

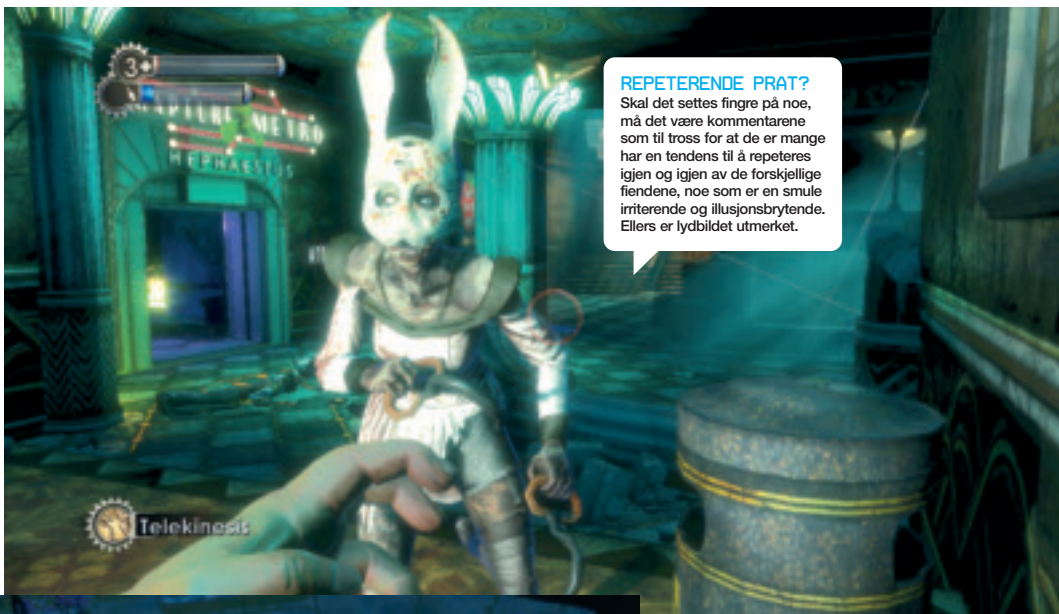
Lykken er noe vanskelig å få øye på der du tar dine første skritt inn i den enorme byen. Innbyggerne er triste plasmide-vrak, fylt til randen med genmodifisert materiale og et hissig temperament. De er utilregnelige, ubehagelige og vil gjøre alt for å stoppe deg. Allerede fra det øyeblikket du går ut av heisen oppfordres du via en sprakende radio til å finne ett eller annet våpen, ettersom Rapture ikke har tenkt til å legge ut noen rød løper for deg. Og når du senere treffer på din første Big Daddy,

er du helt sikker på at det skal et mindre mirakel til før du noensinne ser overflaten igjen.

Bioshocks våpen og plasmider har det blitt skrevet utallige spalter om i de siste måneders beta-tester, og det er ikke vanskelig å skjønne hvorfor. Våpnene er i seg selv ganske ordinære, modifiserte utgaver av alt fra velkjente pistoler til maskingeværer, hagler og flammekastere, men når de kombineres med spillets plasmider viser Irrationals siste spill virkelig frem sine mange fasetter. Lett som ingenting kan du flambere fiendene dine med Incinerate, noe som får dem til å løpe skrikende rundt i sirkler mens du stille og rolig kan fylle dem med bly



**HAMPER** Det er vanskelig å gjengi presist hvor fantastisk Bioshocks kamper er og hvordan de utføres, men de er utvilsomt spillets største fordel.

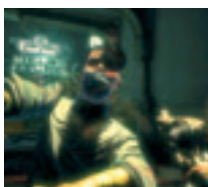


**REPETERENDE PRAT?**

Skal det settes fingre på noe, må det være kommentarene som til tross for at de er mange har en tendens til å repetere igjen og igjen av de forskjellige fiendene, noe som er en smule irriterende og illusjonsbrytende. Ellers er lydbildet utmerket.



**BACKTRACKING** Det er av og til litt for mye backtracking og dermed noen dødperioder. At sluttkapittelet også starter med et eskorteoppdrag er heller ikke en utbetenget suksess.



**FAKTA**

**PLOTT**

Bioshock er en god og fyldig rett. Flystyrtet i begynnelsen er alt annet enn tilfeldig, og mens du kjemper deg opp gjennom Rapture i jakten på grunnleggeren Ryan, går det opp for deg at tingene slett ikke er så svarte og hvite som de først så ut til. Historien serveres i bruddstykker, og samler du ikke de forskjellige kassetene som ligger spredt rundt i byen kan plottet nok virke en anelse fynt.

fra pistolen din. Du har også muligheten til å bruke Winter Blast og dermed fryse en Slicer fast på stedet. Deretter kan to eller tre velplasserte skudd med hagla få ham til å gå i tusen biter. Er ikke slike angrep noe for deg, kan du bevæpne deg med Decoy, et hologram av en tilfeldig innbygger som så blir fiendenes fokuspunkt. Å anmelde Bioshock hos 2K Games omringet av flere andre anmeldere gav meg virkelig et innblikk i hvor fasettert spillet faktisk er og hvor mange måter det kan spilles på.

Det som også er vanskelig å ikke nevne, er spillets grafikk og lyd. Rent teknisk er Bioshock kanskje ikke like pent som Gears of War, men det designmessige, altså bruken av Art Deco-stil, er så gjennomført at Rapture nesten glitrer ustanselig. Slitte neonreklamer blandes med små fosser og gulvmosaikk til ett av de peneste spilluniverser noensinne, og etter hvert som du besøker stedets botaniske

hage, havnefronten og ikke minst butikkene, forundres du hele tiden over hvor suverent alt er laget. Lyden er også et kapittel for seg selv. Stemmene er spilt inn med stor forståelse for manuskriptet og dets nyanser, musikken er glimrende og blander både lyden av knitrende 78-plater med tunge strykere og kor med Big Daddys blysko på knakende gulvplanker og avfyrte geværer.

Bioshock er alt annet enn dårlig. Utover en del unødvendig backtracking, så er jeg fristet til å si at alt er som det skal her i denne triste undervannsbyen. Ken Levine og folkene hos Irrational har kanskje ikke laget et banebrytende FPS-spill, og det finnes ikke spor av et ordentlig RPG-element i koden, men som en heseblesende shooter er Bioshock både nådeløs og stort. Bare med vanskelighetsgraden medium vil du dø atskillige ganger uten å ha gjort de store feilene, men det skyldes utelukkende en velfungerende kunstig intelligens hos dine fiender, og din manglende evne til å utnytte hele arsenalen optimalt. Spillet er fremragende, og med et par små endringer kunne jeg saktens se meg nødt til å bruke to tall i stedet for ett enkelt. Gjør deg selv den tjenesten det er å oppleve Bioshock; spillet vil gjøre et uslettelig inntrykk på deg, det er det ingen tvil om.

**Thomas Tanggaard**

**KARAKTER 9/10**

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

**FREM- OG PEN SHOOTER**

- God kontroll. Fete våpen. Flott grafikk, fremragende design.
- Frem- og tilbake-opplegget, eskorteoppdraget.

# TWO WORLDS

Two Worlds utfordrer Oblivion og Gothic 3

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler REALITY PUMP  
 Utgiver SOUTH PEAK Utgis 19. AUGUST  
 Antall spillere 1-8 Testet versjon PC Anb. alder 16+



**Sjanger ROLLESPILL**

**TITT TITT!** Har du spilt deg gjennom både Gothic 3 og The Elder Scrolls IV: Oblivion, kan dette være verdt en titt.

**L**itt av fornøyelsen med å spille et rollespill, er å kunne drømme seg bort i en fantasiverden og glemme alt rundt seg. Gi meg en god historie og engasjerende gameplay, så er jeg solgt. Beklageligvis har Two Worlds ingen av delene...

I hvert fall ikke i særlig stor grad. I korte trekk går historien ut på at søsteren din har blitt kidnappet og at du da selvfølgelig må gå til verks, for å redde henne. Ikke særlig originalt med andre ord. På den andre siden så finnes det et stort antall sideoppdrag du kan løse, så om ikke hovedoppdraget helt faller i smak, kan du være løpegutt for personer som trenger din hjelp.

Noe som forbauser meg litt er vanskelighetsgraden i Two Worlds. Til å begynne med er det lett å bli slaktet av en flokk ulver mens du går langs veien for eksempel, og det kan være frustrerende. Småting som dette gjør at Two Worlds føles ubalansert og uferdig, selv om spillet nå har fått fire patcher etter at det ble utgitt i Tyskland i mai.

Karakterene er livløse og voice-acting er heller ikke særlig godt innarbeidet. Ved første øyekast er grafikken akseptabel, men etter nærmere skue savner vi både flere detaljer og skarpere teksturer. Positivt er det derimot at Two Worlds ikke krever en NASA-maskin for å kjøre uten større problemer.

Er nok lysten på et nytt rollespill og ikke setter altfor store krav, kan du nok kose deg med Two Worlds i et tjuetalls timer. Det er utrolig mye utstyr å finne, og skulle du gå lei av å drepe monster og gjøre oppdrag kan du for eksempel lage magiske drikker eller ri rundt på hesten din og utforske verden på dine egne premisser. Men se opp, brått kan du bli veislakt...

**Lars Petter Svendsen**

**KARAKTER 6/10**

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

**FOR HARDE RPG-FANS**

- Mange sideoppdrag, trenger ikke super-PC for å kjøre spillet.
- Mye bugs, uoriginal historie, skuffende grafikk, dårlig voice-acting.



# MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Kristian har pakket fallskjermen og kastet seg ut i fritt fall.

Plattform MULTI Utvikler EA Utgiver EA Utgis 13. SEPT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

**D**e siste sekundene før hoppet henter deg nådeløst inn. Nødlýsene blinker og kuler hamrer seg gjennom skroget i det alarmen går. Det grønne lyset signaliserer at flyet har nådd droppunktet. Det er på tide å kaste seg ut...

Den største og mest spennende nyheten i Medal of Honor-serien er at den linjære spillbarheten serien tidligere har tilbydd, er åpnet. I det du bryter hemningene og kaster deg ut i fritt fall, styrer du selv hvor på området du lander. For det er ikke lenger en vei fra A til B du skal følge, men operere og fullføre objektiver innenfor et område. Smartinger som liker flankemanøvre og andre enkle strategiske løsninger blir med andre ord raust belønnet, og takk for det.

Til tross for en mer dynamisk og fri spillopplevelse føles den 11. installasjonen i serien fortsatt som et Medal of Honor-spill. Tempo er høyt, og det er en god og underholdene actionflyt. Det tar ikke mange sekundene for det kommer en flokk med hjernedøde nazijævlere løpende, med ønske om en pære i fleisen. Desserre er valgene allierte soldater og fiender gjør ofte så idiotiske at selv aper ville himlet med øynene og ristet oppgitt



**FALLSKJERM** En av de store nyhetene i Medal of Honor: Airborne er at hvert brett starter med et fallskjermhopp, også kan du selv bestemme hvor du vil lande, og hvordan du vil gå frem.

#### FAKTA

#### MEDAL OF HONOR

Den høyeste militære utmerkelsen i USA, og den kommer i ulike utgaver i de forskjellige forsvarsgrenene. I alt har det blitt tildelt 3469 medaljer, men kun 851 siden andre verdenskrig. En nordmann som har fått medaljen, Andrew Vincent Stoltenberg.  
Kilde: Wikipedia.org

på hodet. Kunstig intelligens er et element som må være på plass i en slik spillmekanisme, og opplevelsen blir med en gang mindre interessant når den nærmest er fraværende.

En annen ny variasjon i spillmekanismen er at soldaten du styrer forbedrer sine evner underveis. Soldaten utvikler ferdigheter med det våpenet som brukes, blant annet mindre rekyl og raskere ladetider. Det gjør det mer givende å kveste nazisoldater, og oppgraderingen skjer med en saftig slowmotion-effekt. Veldig pent!

Det klinger heftig og autentisk i M1 Garand-riflen i det du fyrer av, og det er noen skarpe teksturer og lyseffekter her og der, men Medal of Honor: Airborne spiser ikke fra toppen av neste-generasjonskaka rent teknisk. Det føyer seg heller inn under en lang rekke av "sett-det-før-andre-verdenskrigsspill". De samme fortellertriksene som serien alltid har brukt er lett gjenkjennelig. Nesten alle oppdrag starter med at det sitter en nervøs type å spyr foran deg, mens sidemannen får en kule i panna. Det var kanskje intenst før, men har blitt til en opplagt klisje med tiden. Det har vært litt mye kokebok oppskrift, og lite nyskaping.

På tross av lite nytt har jeg kost meg med spillet. Jeg får litt B-film følelse av det. Det er på en måte en film jeg vet ikke er helt topp, men likevel følger jeg spent med i det jeg knasker i vei med truten full av chips. Det er bare litt synd at vi har sett det meste før.

**Kristian Nymoen**

**KARAKTER 6/10**

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

**LITE NYTT, MEN UNDERHOLDENDE**

- Apert gameplay. Soldaten utvikler ferdigheter. Land hvor du vil.
- Svak kunstig intelligens. Sett det meste før.

Sjanger ACTION



**GAMMELT NYTT?** Det er mye som minner om andre spill i serien og sjangeren for øvrig, når man spiller Airborne.

# 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!



**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.

**18+**  
www.pegi.info



www.nintendo.no  
www.residentevil.com



# WARHAWK

Incognito inntar luftrommet med deres heseblesende onlineshooter!

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **INCOGNITO STUDIOS** Utgiver **SCEE** Utgis **SEPTEMBER** Antall spillere **1-32** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**



**KONKURRANSE?**

I øyeblikket er det ikke mye konkurranse å skyte av når det kommer til online actionspill til PS3. Demed ligger det godt til rette for at Warhawk forsvinner raskt fra hyllene, og at det faktisk vil være noen online en stund.

**S**tatene Eucadia og Chernova er i krig. Ikke bare en liten hyggekrig, som et par smilende politikere mener at man kan snakke seg ut av? Nei, dette er krig på alvor, med fotsoldater, tanks, tungt artilleri og hele kostebinderiet.

Det å skyte på andre online er hele grunntanken i Incognitos Warhawk. Det er ingen singleplayerdel å fordrive tiden med, kun en mutiplayerdel. Og dere, våre trofaste lesere, lurer selvsagt på. "Vil Warhawks mutiplayerdel oppfylle alle krav?" Et legitimt spørsmål, og svaret er et forsiktig "kanskje".

Warhawk har litt av hvert. Det er en rekke fartøy man kan farte omkring i. Banene er herlig store og har en god variation. Det er både Deathmatch, Team Deathmatch og så videre. Det mest markante ved spillet er imidlertid Warhawken - ja, flyet altså. Dette herlige fartøyet kan enten fly omkring som et vanlig jagerfly eller sveve omkring som et helikopter. Det morsomste i spillet er uten tvil å hoppe inn i cockpiten, samle opp forskjellige smarte våpen, og så gi en forbløffet fiende grisebank. Flyingen forsøtes med muligheten for et par smarte manøvre som loops og barrelrolls, og det er en meget helstøpt opplevelse. Samtidig fungerer SIXAXIS-kontrollen også helt glimrende, så lenge man sitter solid og trygt plassert i en Warhawk.



**KVASI-NAZI?** Designmessig kunne man kanskje ønsket seg en litt mer oppfinnsom pallett. Dessuten hadde det vært fint om noen fiktive krigsspill hentet inspirasjon fra andre steder enn naziregimet. Det har vi liksom sett noen ganger...

Mindre tilfredsstillende er de andre fartøyene. I forhold til Warhawken er kontrollen noe utilstrekkelig når du skal styre en tank eller en jeep. Det svakeste ledd er dog å være fotsoldat, ettersom det er forbundet med en viss maktesløshet. Med mindre man er bevæpnet med en rakettkaster, er man stort sett hjelpeløs overfor en tank eller en Warhawk. Derfor er det heller ikke rart at folk online heller venter et par minutter på at et fetere fartøy er parat.

Enten man befinner seg i et par stovler, en jeep, en tank eller en Warhawk, kan man ikke beskyldte omgivelsene for at være stygge eller

trange. Hver eneste bane har et unikt tema, gamle travere som ørkenkamp, bykrig og lignende.

Jeg kan levende forestille meg at Warhawk blir et populært spill. Det krever imidlertid mange brukere, ettersom man er begrenset til online.

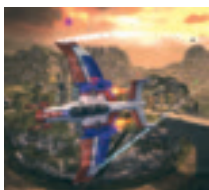
**Asmus Neergaard**

**KARAKTER 7/10**

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

**HABIL. MULTIPLAYEROPPLEVELSE**

- Rimelig grafikk og lyd. God styring. Masse action.
- Balansen mellom de forskjellige fartøyene er ikke helt på toppen.



**FAKTA**

**INGEN OFFLINE**

Der er ingen singleplayerdel å fordrive tiden med i Warhawk, kun en mutiplayerdel. Beslutningen ble tatt fordi utvikleren etter eget utsagn mente at en singleplayerdel ville være onlinedelen underlegen. Det er en ærlig sak og en dritsig beslutning, og det forutsetter at folk ikke har behov for å spille alene, men blir med på mora online. Det er heller ingen bot'er som kan holde deg underholdt hvis alle andre i verden skulle ligge å sove. Kanskje litt synd?

**TIPS**

**SJekk UT**

Battlefield 2142 8/10

PS

Battlefield inntar fremtiden i denne action-spekkeede science fiction-krigen fra våre svenske venner hos Dice.

# ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

Carl Thomas har prøvd seg som pioner!

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **SUNFLOWER** Utgiver **DISNEY INTERACTIVE** Utgis **24. AUGUST** Antall spillere **1-4** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **7+**

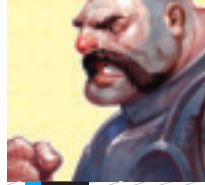
**K**olonitiden er en fantastisk spennende periode i verdenshistorien. Seile jorden rundt. Utforske alle verdens hjørner. Handle, krige og forhandle med innfødte. Bygge. Herske. Jeg synes det er en fascinerende epoke. Derfor var jeg raskt ute og la beslag på **Anno 1701: Dawn of Discovery**.

Det var første dagen i ferien min jeg begynte og spille. Tenkte at jeg dette kunne jeg kose meg med hele sommeren. Det hele starter selvsagt med at jeg oppdager en ny øygruppe. Jeg begynner å bebygge den, og må selv sette opp alle grunnpillarene for å få en velfungerende samfunn med glade innbyggere og et stabilt og sunt næringsliv, samtidig som jeg må forberede meg på de eventuelle farene som truer i ukjente

himmelstrøk. Du vet, som i alle andre spill i denne sjangeren.

Anno 1701 er et mye mer historiebasert spill enn det fantastiske Colonization (eller Civilization, om du absolutt insisterer) var. Foruten å overleve i den nye verden, må du også bygge ti av denne bygningen, tre av denne, en av denne, og sørge for at alle innbyggerne er glade, pluss at du må gå så-så mye i overskudd, levere x antall av denne ressursen, og reise ut på et lete-oppdrag. Klarer du ikke alle målene, må du prøve på nytt.

Ok, vi har konstanterert at jeg liker kolonitiden, og jeg elsker Colonization. Hvorfor blir jeg ikke mer enn bare middels begeistret over dette da? Det er noe klønete og seigt over



1 FAKTA

## 1701 FUNFACTS

21. april: I Japan blir Asano Naganori dømt til å ta selvmord. 47 samuraier i hans tjeneste begynner å planlegge heven.  
23. mai: Etter å ha blitt dømt for drapet på William Moore og for å være pirat, blir William Kidd hengt i London.  
Kilde: Wikipedia.org

hele greiene. Utforskingen med båtene er på langt nær optimalt, og byggingen av byer på ulike øyer blir fort uoversiktlig og forvirrende.

Anno 1701 faller litt mellom to stoler. Det er ikke komplisert nok til å appellere til harde strateger, og samtidig er det for vanskelig for casual gamere som helst vil spille filmisenser eller FIFA. Befinner du deg imidlertid et sted i mellom, så kanskje dette er noe for deg likevel. For det er absolutt noe å like her.

**Carl Thomas Aarum**

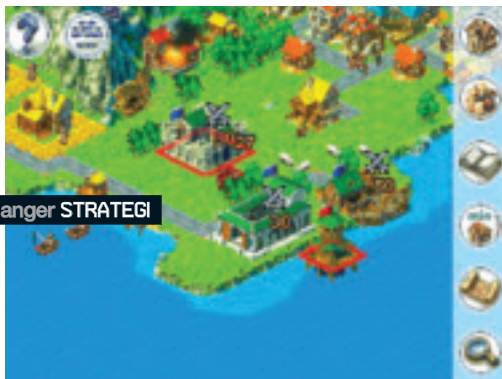
**KARAKTER 6/10**

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

**MIDDELS KOLONISPILL**

Fin grafikk, spennende å utforske ny verden.

Klønete båt-system, kan bli veldig uoversiktlig etter hvert.



Sjanger **STRATEGI**



TRYKK TRYKK Den trykkfølsomme skjermen er selvsagt sentral i bebyggelsen av den nye verden, og gjør en mus sin jobb.

Sjanger **MMORPG**



**50 MILLIONER** Det er utvilsomt imponerende at Nexon har klart å få 50 millioner brukere på sitt onlinespill Maple Story. Hvor mange av disse som er aktive vites ikke, men serverne er fulle.

# MAPLE STORY

Greit påfyll for de yngre

Plattform **PC** Utvikler **WIZET** Utgiver **NEXON** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1**  
Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

**K**idsa får tydeligvis aldri nok av gratis MMORPG, og det finnes mange der ute. En av de siste tilskuddene er superpopulære Maple Story?

Spillet ble lansert i resten av verden i fjor, og så langt finnes det over 50 millioner brukere. Det burde jo borge for noe kvalitet, og nå som de europeiske serverne har åpnet måtte jo vi gi det en prøvetur. Oppstarten er veldig enkel og grei, og opplæringsdelen fungerer utmerket for å komme i gang med spillet. Det som er mest overraskende er å spille en MMORPG i sidescrollende 2D, men man blir kjapt vant til det, og da er det egentlig ganske hyggelig.

Det er tonnevis med folk som spiller Maple Story. Her trenger du ikke å være redd for å bli alene, og betaling i spillet utføres via kjøp av spesielt utstyr, heftige saker som ikke andre får tilgang til. En businessmodell som har blitt utprøvd av flere de siste årene, og vist seg å være en stor suksess.

Musikk og grafikk er akkurat slik man tror det skal være. Så fargerikt at man nesten får vondt i øynene, og med så koselig musikk at man nesten får overdose. Dette er med andre ord ikke et spill for alle, men som det helt klart har vist seg de siste årene, så er det millioner av små mennesker over hele kloden som lar seg fascinere.

Spill som Tibia og Runescape har blitt gigantiske her hjemme blant den yngre garde, og for dem vil dette være en kjærkommen avveksling. For oss litt eldre blir dette litt for søtt og tanketomt etter relativt kort tid, og vi velger å holde oss til spill med litt mer dybde enn en grafisk utgave av Messenger.

**Frode Haugen**

**KARAKTER 6/10**

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

**ARTIG FOR KIDSA**

Enkel og grei MMORPG

Blir fort kjedelig



# BLUE DRAGON

Drager og demoner, for et spill. Mistwalker imponerer igjen...

Plattform XBOX 360 Utvikler MISTWALKER Utgiver MICROSOFT Utgis 24. AUGUST Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Sjanger ROLLESPILL



**LEVENDE VERDEN**

Det er flere hundre, hvis ikke tusen forskjellige innbyggere spredt rundt i spillverdenen, og alle har de noe på hjertet. Det kan være å klage på brodprisen, eller komme med nyttig informasjon.

**TIPS**

**SJEKK UT**  
KINGDOM HEARTS 2  
18./18  
PS2

Square og Disney i en fantastisk forening.



**FAKTA**

**ZOLA**  
Zola er den siste av karakterene var trio treffer på, og hun hjelper de på vei. Marumaro blir fryktelig fascinert av den sinte leiesoldaten, og mener hun er den kuleste i hele verden. Hun er også pirat og har en Killer Bat Shadow som er meget effektiv.

**E**nda et nytt rollespill som har vært ute i Japan i snart et år. Enda et erketypisk japansk spill fra selskapet som skal prøve å gi Microsoft fotfeste i Japan. Enda et nytt spill hvor et knippe drittunger skal redde verden og universet fra ondskaper og den sikre undergang, enda et nytt spill med naive og lettere tilbakestående karakterer. Og vi elsker det.

Hironobu Sakaguchi er i vinden for tiden. Endelig blir Blue Dragon lansert på engelsk, Lost Odyssey nærmer seg utgivelse, og mannen bak geniale spill som Final Fantasy og Vagrant Story har lovet oss mer info fra kommende Cry On i løpet av høsten. Dette blir en god høst for alle som er glade i japanske rollespill.

Blue Dragon har vært ute i Japan i snart et år, og for en gangs skyld, og utrolig nok så lanseres spillet samtidig her i det kalde nord som i USA. Sånn skal det gjøres, det er godt å se at Microsoft tar det europeiske markedet på alvor.

Jeg må ærlig innrømme at jeg både gledet og gruet meg til å fyre opp spillet første gang. Jeg vet at Mistwalker stort sett leverer varene, men jeg begynner også å gå litt lei av den japanske



**RETRO SCIFI** Som i en rekke andre av Sakaguchis spill er verdenen bygget opp som en blanding av høyteknologisk fremtidssamfunn og rendyrka bønder. Folk kan gjerne bo i en stråhytte, men ha det verste romskipet i bakstegen.

trenden med små barn som skal redde verden. Det appellerer sikkert til haugevis av japanske kids, men jeg lengter litt etter den tøffe, voksne helten man faktisk føler har mulighet til å gjøre nye nytte for seg ondskapens verden. Heldigvis ble all tvil blåst til side allerede etter den første halvtime, og man er umiddelbart hekta på historien.

Man starter opp med tre karakterer: Shu, som er slåsskjempen, Jiro, den sterkeste magikeren og kvinnelige Kluge, som prøver å roe ned de to gutta, samtidig som hun er en

bra helbreder. Andre karakterer vil også være spillbare underveis, blant annet en utrolig irriterende liten fyr som bare danser og skrifer. Ganske umiddelbart blir man introdusert for spillets hovedfiende, Nene, en passe gærrn gammel fyr i en svevende stol. De første timene av Blue Dragon er ganske lineære, og fungerer mest for å få historien i gang, samtidig som man kan bli kjent med våpen, magi, ens egne demoner og kampsystemet.

Slåssing i Blue Dragon er en fryd. For det første er det ikke lagt opp til "random battles",



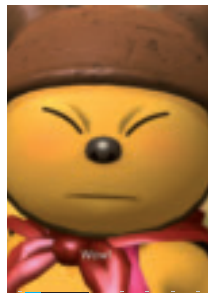
**SINNA!**  
Kampsystemet er relativt enkelt å komme i gang med, men blir stadig dypere etterhvert som karakterene blir sterkere. Man har også et golfspillaktig meter som avgjør hvor mye skade man gjør, så det gjelder å holde tunga rett.

**MONSTERINVASJON** Det er så mange og ulike fiender i Blue Dragon, at man aldri helt vet hva man støter på rundt neste hjørne. Jeg mistenker også at Mistwalker har hatt noen fuktige brainstorming-runder hvor det har blitt mye sakte, når man ser på oppfinnsomheten de har klart å oppvise.

og du kan utmerket godt velge å styre unna en fiende hvis du har annet å gjøre. Samtidig er det en fryd å lære seg og bruke de forskjellige demonene, dragene og minotaurene man har til rådighet. Alle med sine helt egne angrep, og gjennom hele spillet får man stadig tilgang til mer snadder som gjør at man aldri går lei. På grunn av at man hele tiden kan velge om man vil kaste seg inn i kamp eller ikke, har man også bedre mulighet til å sørge for å ikke bli stående fast i en bossfight. La monsteret være alene, ta ti minutter på slagmarken mot andre lettere fiender, og vips du tar han med en arm på ryggen.

Til tross for at karakterene i Blue Dragon er barn av den litt naive sorten, så er samspillet mellom dem, og måten forholdet dem i mellom utvikler seg på strålende skrevet. Litt kjørighet, litt rivalisering, vennskap som settes på prøve, humor - ja, alle elementer som tenkes kan. Historien skifter helt retning når du minst venter det, Sakaguchi har virkelig skrevet noe som kunne vært gitt ut i bokform, og karakterene driver historien fremover med stil.

Grafikken i spillet er rett og slett noe av det lekreste vi har sett. Ikke på samme måte som i for eksempel Gears of War, men vakkert, tegnefilmaktig, stemningsfullt, meget variert, og musikken gjør det hele komplett gjennom et velfungerende dynamisk system. Det er noen områder som er så stemningsfulle at man rett og slett ikke vil videre. Filmklippene er supre, og



**FAKTA**  
**KARAKTERENE**  
Ved siden av de tre hovedkarakterene Shu, Kluge og Jiro, treffer man på en rekke andre undervels. Marumaro er kanskje den mest som gjør mest inntrykk. Både på godt og vondt. Han har et kraftig angrep som er særdeles nyttig, men har også en lei tendens å skrike isteden for å snakke. Morsomt med en gang, men slitsom i lengden. Han kan også finne på å bryte ut i dans når du minst venter det, et mer sjarmende trekk.

**TIPS**  
**SJEKK UT**  
Vagrant Story 8/10  
PS2  
En perle som ble litt forbigått når det ble lansert. Undervurdert!

gjør mye for å gjøre samspillet mellom de tre vennene til en troverdig historie man lever seg inn i.

Det er en enorm dybde, historie og spillmoro å gi seg i kast med i Blue Dragon. Det kommer tross alt på hele tre DVDer, og det er ikke filmklippene som tar opp plass. Det er alle detaljene og den nesten endeløse spillopplevelsen man får servert. Av ytterste klasse. Med unntak av opplæringen helt i starten finnes det ikke et kjedelig øyeblikk. Det er alltid noe som skjer, og du kan være trygg på at rundt neste hjørne så tar historien en helt ny vending. Det er så tydelig at dette spillet er laget av noen med forkjærlighet for det de driver med, og som samtidig behersker fortellerkunst til fingerspissene.

Rollespill av den japanske sorten blir rett og slett ikke bedre enn dette, og jeg kan med hånden på hjertet si at dette er et spill som både beveger, underholder, får deg til å le og sørger for lange våkenetter. Det er et mesterverk man ikke klarer å legge fra seg. Da skal jeg heller kunne leve med de små barna som redder verden, mens vi venter på machohelten i Lost Odyssey så lenge.

**\_Frode Haugen**

**KARAKTER 9/10**

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

**MESTERLIG!**

- Grafikk, lyd, karakter og historie.
- Savner litt mer funky utstyr til heltene.



**DETALJERT** Byområdene er overveldende i sin detaljrikdom, og her finner du også påfyll av eliksirer og utstyr.

# GUITAR HERO ENCORE: ROCKS THE 80S

Mens vi venter på Guitar Hero III og Rock Band...

Plattform PS2 Utvikler HARMONIX  
Utgiver ACTIVISION Utgis UTGITT Antall spillere 1-2  
Testet versjon RETAIL Anb. alder 12+



**D**et eneste spillet som har snurra mer enn Guitar Hero i kollektivet der jeg bor, er Guitar Hero II. Et hvert fullkomment vorspiel må inneholde en god porsjon plastgitar. Dermed var det både jul og bursdag samtidig idet Guitar Hero: Rocks the 80s havnet i postkassa en torsdags ettermiddag.

Alle kjenner Guitar Hero nå. Og som navnet tilsier er denne utgaven dedikert til 80-tallet. Et tiår som er best kjent for trange bukser, Grorud-palmer, Ball-gensere og masse kvalitetsrock. Iron Maiden, Metallica, Guns'n'Roses, Whitesnake, Billy Idol, Rush, Van Halen... mange! Harmonix har valgt et gyllent tiår!

Full av forventning fyrte jeg og en av sunnmøringene i kollektivet opp den støvete PS2en min. Gledet oss til å rocke ut noen klassikere. Og timene gikk. Vi rocket sammen med storheter som Quiet Riot, Accept, Scorpions, Dio, Twisted Sister, Judas Priest og Extreme. Men etter vi hadde spilt oss gjennom de totalt 30 låtene, satt vi igjen og lurte på hvor de virkelig store 80-talls-hittene ble av?

For selv om vi dro kjensel på de aller fleste låtene, savnet vi de største. Det er ikke så afkor mye utpreget puddelrock her, og sant og si så skuffer det litt. Men. Det er jo innlysende - de heiteste låtene sparer Harmonix til Guitar Hero III og Rock Band. Guns'n'Roses - Welcome to the Jungle, Iron Maiden - The Number of the Beast og Scorpions - Rock you like a Hurricane burde alle vært med her, men de spares. Dermed føles dette litt som en forrett mens vi venter på hovedretten.

Ikke la dette bli ditt første møte med den lille fargerike plastgitaren. Her finner du den dårligste og minste playlisten så langt, med bare 30 låter og ingen bonustracks. Likevel. Dette er grunnleggende gøy. Vi har bare blitt bortskjemte med to knakende gode playlister.

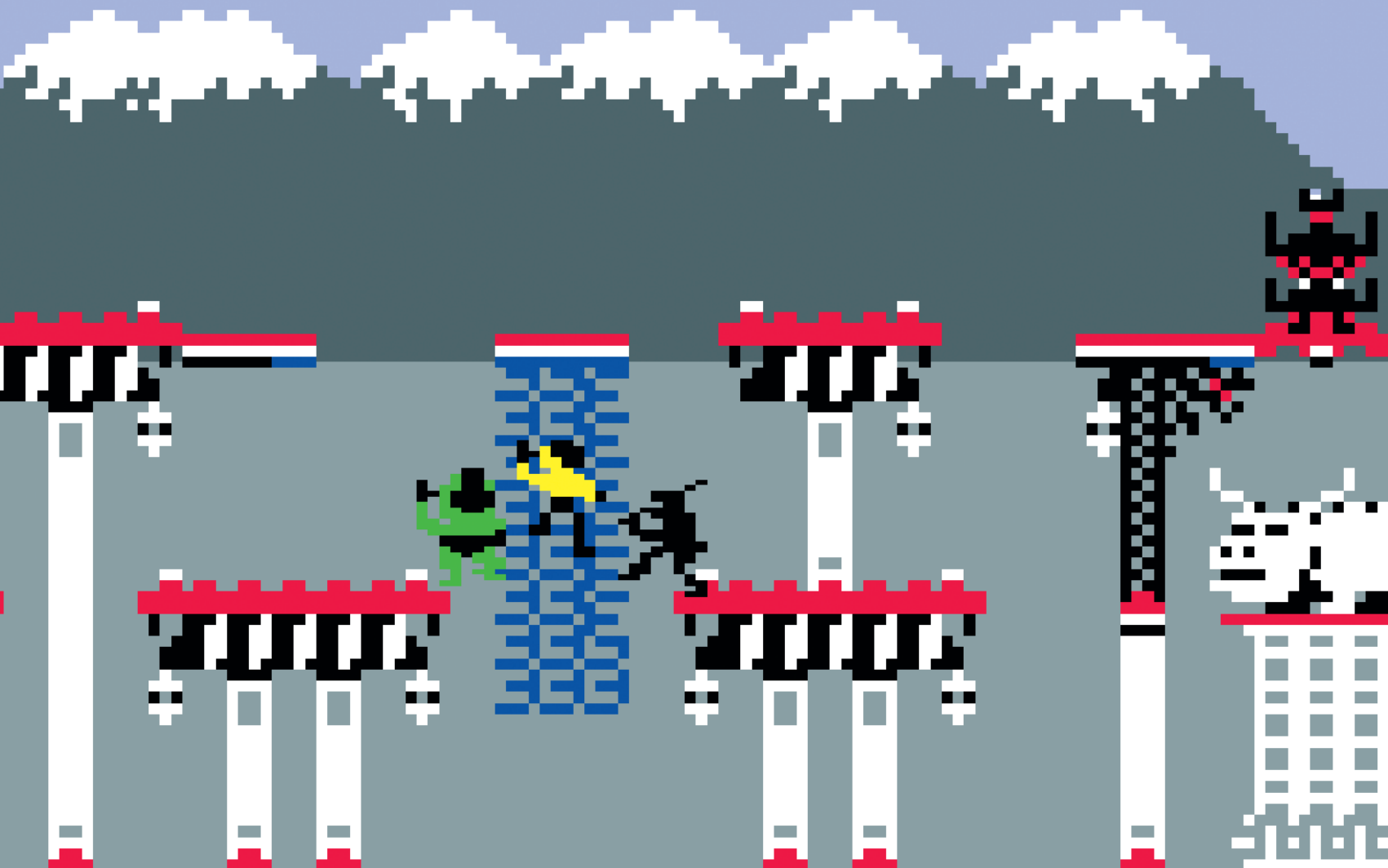
**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 6/10**

Grafikk 5/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

**VENT TIL GUITAR HERO III**

- Guitar Hero er Guitar Hero
- Dårligste låtutvalg så langt



**PLATTFORMKLASSIKER** Alle ingrediensene vi finner i plattformspill i dag, er på plass. De første brettene er enkle og så stiger vanskelighetsgraden etterhvert. Som regel åpnes døren videre på den andre siden av brettet.

# BRUCE LEE

Et tilbakeblikk på sitrongule Bruce Lee!

Plattform **MULTI** Utvikler **DATASOFT INC.** Utgiver **DATASOFT INC.** Utgitt 1984

**B**ruce Lee (1940-1973) er filmhistoriens kanskje største kampkunstøver. I 1984 var han hovedperson i dataspillet Bruce Lee, som kom ut på de fleste spillmaskinene som fantes på markedet.

I spillet er Bruce Lee på jakt etter en mektig trollmanns skatt. For å finne skatten må han dra til trollmannens slott, samle opp lanterne som henger der (ikke spør hvorfor det er farlig for trollmannen) og unngå de mange fellene. Han må også slå seg forbi trollmannens vakter, som er en skummel ninja med uendelig mange liv og en grønn sumobryter ved navn Yamo. Hvem bryr

seg om at Bruce Lee er kinesisk, mens ninjauer og sumobrytere er japanske?

Som kampkunstekspert er Bruce Lee selvsagt flink til å hoppe og klatre, og det trengs for å få tak i alle lanterne og unngå fellene. Slåsing er også viktig, man heter jo ikke Bruce Lee for ingenting. En type flygespark og én type knyttneveslag er alt han trenger for å bekjempe ninjauen og Yamo. De to tåler selvsagt ulik skade og har forskjellige angrep og svakheter. Datastyrte motstandere har vært dumme så lenge dataspill har eksistert. Ninjauen og Yamo gjør ofte feil og blir sittende fast i hjørner eller slår i veggen når Bruce Lee befinner

seg på den andre siden. Sluttbossen er selvsagt gigantisk.

Bruce Lees verden er bygget opp av et lite antall pixler i knalle farger. Bruce selv ser ut som om han kun består av hundre sitrongule og svarte pixler. Han må ha på seg svarte hansker for at man skal kunne skille hendene fra resten av kroppen. Til tross for legoutseendet, får grafikken til mye. Yamo har forskjellige ansiktsuttrykk, og når Bruce Lee blir truffet av et slag, blir han helt flat. Flammer har blitt simulert på en genial måte, og man kan til og med se forskjell på lanterner som lyser eller som har sluknet.

Spillet ble laget av programmereren Ron J. Fortier, som også laget Conan – Hall of Volta for Bruce Lees utgiver. Fortier holdt på med spill helt til 1999, da han var med på å lage Recoil for Electronic Arts. Datasoft var eid av den unge forretningsmannen Pat Ketchum. Han kjøpte opp kjente lisenser, til f. eks. filmene The Goonies og Neverending Story, og tegneseriene Heathcliff og Mighty Mouse, og laget dataspill av dem, til stor suksess for firmaet. Ble du nostalgisk finnes det en Windows-remake av Bruce Lee ute på nettet. Kanskje Bruce trenger din hjelp også i 2007?

**\_Berit Ellingsen**

NYTT  
MÅNEDS  
BESTE  
SPILL

MANGE FETE PREMIER  
Flere konkurranse på [gamereactor.no](http://gamereactor.no)

# VINN ET EKSEMPLAR AV BIOSHOCK!

Ved å fylle ut svarslippen under og sende den til oss (med riktig svar, altså), er du med i trekningen om å vinne et eksemplar av månedens beste spill: Irrational Games strålende actionthriller Bioshock



## Fyll inn rett svar under

Hva heter utviklerne bak Bioshock?

- Irrational    Bungie    Valve

Hva heter den store dykkeren på bildet?

- Big Daddy    Tyrant    Ocelot

Vil du vinne Bioshock til Xbox 360 eller PC?

- PC    Xbox 360

## Motivasjon:

Skriv med maks 15 ord hvorfor du skal vinne månedens beste spill:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Ditt navn & adresse:

Du kan også delta i denne konkurransen på [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no) og da slipper du å klippe i stykker magasinet. Hepp!

Navn: .....

Adresse: .....

Postnummer & sted: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....



MÅNEDENS FOKUS

## JUVELTHRILLER

Ensidig og brutal skildring av jakten på konfliktdiamanter

### Blood Diamond

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLV**

Blood Diamond utspiller seg i krigsherjede Sierra Leone, hvor utvinning og ikke minst kreativ omsetning av diamanter er en av årsakene til uroen i landet. Like sikkert som du finner uskyldige ofre i krig, finner du hensynsløse krigsprofittører og nysgjerrige journalister. I denne settingen følger vi offeret i form av familiefaren Solomon Vandy (Djimon Hounsou), profittøren Danny Archer (Leonardo Di Caprio) og den "tapre" journalisten i krigsfronten spilt av Jennifer Connelly. Selvfølgelig er de lokale rebellene blodtørstige og brutale, og opprørsbevegelsen RUF sparer ingen i sin jakt på diamanter og makt. Den svært alvorlig tematikken rundt konfliktdiamanter blir med

andre ord fremstilt forholdsvis svart/hvitt. Dermed innehar Blood Diamond noen nyansefeil, men som underholdning fungerer det til fingerspissene. Blood Diamond fikk hele 5 Oscar-nominasjoner, blant annet for beste hovedrolle og beste birolle. Den gjeveste diamanten i skuespillertruppen er uten tvil Leonardo Di Caprio, det er lenge siden han har virket så opplagt og innbitt. Karakteren Danny Archer med sin fortid som leiesoldat og diamantsmugler balanserer mellom kul og kynisk på en iskald måte. Med replikker som: "In America, it's bling bling. But out here it's bling bang" og en ellers fiendtlig innstilling fremstår han som den store stjernen. Diamanthatel i Afrika er ikke akkurat det samme som diamanthatel i Amerika, det er helt sikkert.

Regissør Edward Zwick

(Glory, The Last Samurai) har trolig hatt en vanskelig jobb når det kommer til å utvikle historien rundt Blood Diamond. Det største problemet ligger i å finne balansegangen mellom virkelighet og fiksjon, det er uten tvil nok av menneskeskjebner han kunne brukt som utgangspunkt. Men Blood Diamond skal tross alt fungere som en film og ikke som en dokumentar, dermed blir vi vitne til et par snarveier.

En rask oppsummering; som politisk thriller kommer Blood Diamond et stykke bak filmer som The Constant Gardner og Syriana, men snakker vi Hollywood og actionthriller er dette verdt inngangsbilletten. Gode skuespillerprestasjoner, pompøs filmmusikk og spektakulært landskap. Diamanter varer fortsatt evig. **7/10**



### Hannibal Rising

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLV**

Bakmennene i Hollywood har en lei tendens til å trekke i pengesnora en gang for mye. Når det kommer til historien om Hannibal Lecter er det meste allerede festet til filmen, løsningen ble dermed å lage en slags forklaring og bakhistorie om hvordan og hvorfor Lecter ble til den personen vi møtte for første gang i Silence of the Lambs (Nattsvermeren), senere i Hannibal og The Red Dragon. Nattsvermeren er en av de beste actionthrillerne gjennom tidene, mens Hannibal Rising kunne fort gått rett på dvd. Dette produktet skjennes litt av den overhengende linken til filmfiguren Hannibal. For i bunn og grunn er Hannibal Rising underholdene og tidvis spennende, men det er noe påtrengende og irriterende over historien og plottet som kanskje hadde fungert hvis filmen levde sitt eget liv utenfor Hannibal-universet.

Forhåpentligvis er siste kapittel i historien om Hannibal Lecter skrevet, med mindre Sir Anthony Hopkins er klar for et comeback? **4/10**



### Ghost Rider

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLV**

Ghost Rider fikk mildt sagt hard medfart av kritikerne ved kinolanseringen, men du skal ikke tro på alt du leser. Det var med en viss skepsis jeg noterte meg at Mark Steven Johnson hadde regj på filmatiseringen av Marvel-tegneserien med samme navn. Han står tross alt bak kalkuner som Daredevil og ikke minst Elektra, men med skuespillere som Nicolas Cage, Peter Fonda, Eva Mendes (vel, kanskje ikke henne) og en kul story, så jeg lyset i enden av tunnelen.

Handlingen i Ghost Rider sirkler rundt stuntkjøreren Johnny Blaze som inngår en avtale med en mørk skikkelse uten å lese det som står med liten skrift. Det ene fører til det andre og Johnny er dømt til å tjene djevelens sak på sin motorsykkel. Herfra og ut er det motorsykkelstunts, flammer, en slapp kjærighetshistorie og mange løse tråder. Nicholas Cage klarer seg for så vidt greit, men jeg håper inderlig at Mark Steven Johnson mister sin lisens til å odelegge tegneserieklassikere. Ghost Rider er hjernelos action, men noen ganger er det akkurat det vi trenger. **5/10**



### Music & Lyrics

Sjanger **KOMEDIE**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLV**

Hugh Grant og Drew Barrymore i en romantisk komedie er strengt tatt ikke månedens mest spennende tittel. Her finner du ingen overraskelser eller spenningsmomenter, likevel besitter Music & Lyrics en viss sjarm. Vi følger Alex som i sin tid var del av popsensasjonen PoPi!, en herlig 80-talls guttegruppe med stramme bukser og latterlige frisyre. Dessverre for han forandrer tidene seg og med det i mente må hoftevriddende 40-åring se seg forbigått av halvnakne tenåringsjenter. Filmens plott blir enkelt og greit sluppet idet den største stjernen av dem alle Cora, en krysning mellom tidlig Britney Spears og nyere Madonna, søker Alex sin hjelp til et nytt låtprosjekt. Er han på vei mot et comeback? Takler han presset? Gjett to ganger.

Hugh Grant er som alltid rask i replikkene og like tørr som en plastplante. Drew Barrymore er søt og naiv, men med hjerte og sjel. Hørt det for? Filmen mangler spennende karakterer og noen tvister. For all del, Music & Lyrics er grei underholdning, men ingen ny Wedding Singer. **5/10**



### Surface - The Complete Series

Sjanger **DRAMA**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOVLV**

Jeg er ufattelig lei av serier uten avslutning. Hvorfor skal Lost holde på i tre nye sesonger? Mister ikke Prison Break mye av sjarmen når de nye episodene utspiller seg utenfor fengselsmurene? Det var dermed befriende å sette seg ned med Surface The Complete Series. Smak litt på det, komplett. Ferdig. 10 timer med sjømonstre myter, og eventyr.

I Surface følger vi flere karakterer som på en eller annen måte blir viklet inn i den skremmende virkelighet undervannsverden kan by på. Hovedpersonen er marinebiologen Laura Daughtery som har nærkontakt med det hun mener er et sjømonster, problemene hopper seg opp når det amerikanske forsvaret bestemmer seg for å ta over forskningen hennes. Laura må dermed slå seg sammen med noe likesinnede for å finne svaret på mysteriet.

Surface er et deilig opphold i rekken av tv-serier uten slutt, et par svakheter avslutningsvis, men absolutt severdig. **7/10**



MÅNEDENS FOKUS



**T.I.**  
**T.I. VS T.I.P**  
Sjanger HIP HOP  
Tekst DAVID SHOULY

Clifford Harris aka T.I. aka T.I.P. Harris forsøker å følge opp fjorårssuksessen King med hans mest ambisiøse album til dags dato. Som tittelen tilsier hviler konseptet på hans om ikke splittede personlighet, så på de forskjellige sidene av livet hans. Fortningsmann om dagen, gangster om natten. Kanskje ingen superhelt, men i hvert fall Atlantas hotteste rapper. I tillegg var han sammen med Jay-Z den mestselgende hiphop-artisten i USA i 2006 – og da selger du mange plater.

T.I. vs T.I.P varierer mellom det gode og dårlige, hvis en seierherre skulle kåres ville nok den brautende rapperen T.I. stukket av med seieren. T.I.P blir litt for glatt og forutsigbar, men uansett beviser T.I. at han kan spille flere roller. I motsetning til mange av hans likesinnede klarer han også å hevde seg i selskap med alle gjestartistene. Her treffer vi Nelly, Busta Rhymes og Wyclef Jean, samtidig sitter det et par stjerneproducenter bak miksebordet. Ingenting å skamme seg over, men heller ikke hans beste skive. **5/10**



**Common**  
**FINDING FOREVER**  
Sjanger HIP HOP  
Tekst DAVID SHOULY

Common har de siste årene vært en av undertegnendes favoritter, og forventningene var dermed høye da Finding Forever ble plassert i cd-spillaren. Dette er hans syvende studioalbum og etter første gjennomlytting kunne jeg puste lettet ut - Common leverer varene igjen.

I hans diskografi er det albumet 'Like Water for Chocolate' som står sterkest, en essensiell plate i alle hiphop samlinger. Finding Forever har flere elementer som kan gjøre den til en klassiker, mye takket Commons vellykkede samarbeid med Kanye West. Ved siden av mannen bak The College Dropout finner vi spor produsert av Devo Springsteen og ikke minst avdøde J Dilla, en av undergrunns-hiphopens største legender.

Common har en suveren evne til å hente frem det beste fra fortiden i form av Marvin Gaye og Stevie Wonder og mikse det med det beste av dagens rytmer og melodier. Finding Forever er et av høydepunktene så langt i 2007, og bør ikke oversees av noen med sans for hiphop. **8/10**

## NOSTALGISK

Prince har fortsatt ingen planer om legge gitaren på hylla...

### Prince PLANET EARTH

Sjanger ROCK  
Tekst DAVID SHOULY

Prince er tilbake med et nytt album som har fått den noe svulstige tittelen 'Planet Earth'. Det er ingen tvil om at Prince har vært en av de fleste innflytelsesrike artistene de siste tiårene, både innfor pop- og rockscenen. Med sterke utgivelser som Musicology og 3121 de siste fem årene har han bevist at det fortsatt er mye magi igjen bak den spesielle fasaden.

Naturlig nok spekuleres det i hvorvidt dette er hans siste albumutgivelse, men med førstesingelen Guitar over høytaleranlegget er det lite som minner om resignasjon. Legg spesielt merke til verselinjen "I love you, baby/But not like I love my guitar!". Ganske herlig, og det er på langt nær det eneste gullkornet han lirer av seg i løpet albumets varighet.

Prince lever i beste velgående og hans gitarriff er fortsatt i en egen klasse. Det er bare å la seg trollbinde av mannens spektakulære lydbylde.

Ok, bare for å ha nevnt det, Planet Earth er Prince sitt album nummer 26. Tjueseks. Det er, for å si det mildt, imponerende hvordan han har holdt koken gjennom alle disse årene. Naturlig nok har formkurven sett ut som løypekartet på en av de kuperte etappene under Tour de France, men det er vel bare naturlig at det går opp og ned i en såpass lang og innholdsrik karriere. Jeg nevnte innledningsvis den flotte førstesingelen Guitar. Det er 23 år(!) siden Prince gav ut 'Purple Rain'. Han kan med andre ord fortsatt skape magi og han eldres tydeligvis som årgangsvin.

Albumcoveret til Planet Earth kan fort vinne prisen for årets dårligste, det er så

pompøst og tilgjort at skulle en dømt musikken ut ifra coveret, ville vi landet nærderst på skalaen. Heldigvis tar musikken en helt annet retning. De gode låtene kommer formelig på rekke og rad, deriblant: Guitar, The One U Wanna C og Chelsea Rodgers.

Det hviler noe nostalgisk over Prince sitt nye album, uansett hvilken aldersgruppe du befinner deg i, vil en av låtene minne deg om et tideligere Prince-prosjekt – på godt og vondt. Planet Earth er på ingen måte Prince sin beste utgivelse, men det gjør jobben og litt til. Dermed holder han seg fortsatt varm i bransjen og fortsetter han rekken med smarte pr-triks vil fremtiden se lys ut.

Er du gammel fan, eller bare glad i god musikk, er det mye å like her. Vi krysser fingrene for at vi ikke har sett det siste av Prince eller hans gitar. **7/10**



### Interpol OUR LOVE TO ADMIRE

Sjanger INDIEROCK  
Tekst DAVID SHOULY

Med gode album som Antics og debutskiva Turn On the Bright Lights på samvittigheten har Interpol slått seg frem som en indiefavoritt på den andre siden av dammen. Nå ønsker de å legge beslag på Europas platemarked. Interpol har gjentatte ganger blitt referert til som Radioheads arvtager, men har til dags dato til gode og ta de siste skrittene mot toppen. Med Our Love To Admire gjør de et helhjertet forsøk, men lykkes de?

I sommer gjestet Interpol blant annet Hovefestivalen, dessverre leverte ikke New York-bandet den forestillingen vi hadde forventet. Den mørke og deilige gitarrocken forsvant i en særdeles monoton og stakkato opptreden der kun den hardeste fanbasen ble tilfredsstillt. Heldigvis for Interpol er de i sitt ess i albumformat. Med potensielle hitlåter som 'The Heinrich Manoeuvre' seiler Our Love To Admire som et friskt indiepust inn i albumhyllene.

Sterke tekster og gode melodier er hovedingrediensene på Interpols nyeste album, og det viser seg å være en riktig god oppskrift. **7/10**



### Smashing Pumpkins ZEITGEIST

Sjanger ROCK  
Tekst DAVID SHOULY

Den originale besetningen til Smashing Pumpkins er historie, i dag sitter kun frontmannen Billy Corgan og trommis Jimmy Chamberlin igjen med stumpene. Kvartetten er redusert til en duo, og med det forsvant mye av både sjel og sjarm. Allerede her burde de gjenværende medlemmene sett hvilke begrensninger "comebacket" ville hatt. Men som det heter på gata; money talks.

I startfasen låter dette faktisk som gammel, god årgangs-Pumpkins, de nye bandmedlemmene ser ut til å gå rett inn i første fireren. Med toffe 'Tarantula' som førstesingel og progrock riff det lukter litt Mars Volta av, blir fort skepsis omgjort til optimisme. Smilet og rockefoten blir lenge tilfredsstillt, men ingenting varer evig. Det gode førsteinntrykket forsvinner omtrent halvveis på Zeitgeist. Det blir bare med nesten, nære og omtrent. Zeitgeist er tidvis spennende, men helhetsmessig blir ikke resultatet noe mer enn halvgjort og intetsigende. Nesten skyter ingen mann av hesten, Pumpkins. Mellom Collie-skiva er fortsatt best her i huset. **4/10**

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

## HELTENE HOPPER FIENDEN FALLER

Krigen vår begynner her.  
Helvete nedenfor vil spre oss til alle kanter.  
I dette kaoset har hver og en av oss et valg å ta.  
Kirkens klokketårn?  
Vakthusets tak?  
Eller midt i fiendens leir?  
Vi avgjør vår egen skjebne.  
Det første steget betyr alt.

[eanorge.no](http://eanorge.no)



Kommer snart

