

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

GRATIS  
MAGASIN  
September 07  
Nummer 53

# Game reactor

Skandinavia

www.gamereactor.no



## WORLD IN CONFLICT

Massive Entertainment er tilbake med et strategi-  
spill som snur opp ned på verdenshistorien



Nominated for:



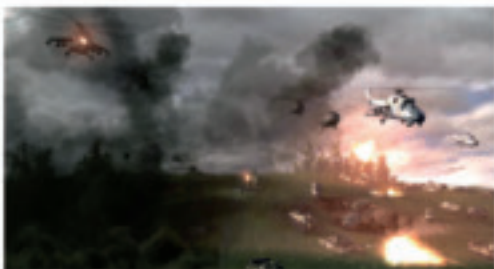
# WORLD IN CONFLICT™



© 2007 Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. World in Conflict, Massive Entertainment und das Massive Entertainment Logo sind eingetragene Warenzeichen von Massive Entertainment AB in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Sierra und das Sierra Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Sierra Entertainment, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox Logos und das Xbox LIVE Logo sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.



***THE AMERICAN NIGHTMARE.***  
***THE UNITED STATES AFTER 1989. THE SOVIETS TOOK OVER.***



***Superpowered Warfare | Plausible Single Player Campaign | Drop-in Multiplayer | Fast-paced Teamplay***  
*Command your troops into battles fought on fully destructible real-life environments. Strategy meets intense action in this clash of Super Powers on American soil. In stores September 21<sup>st</sup> for PC-DVD. [www.worldinconflict.com](http://www.worldinconflict.com)*

# 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 spillsummer 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 spillsummer 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 favorittspillserie: 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 eksemplarer

#### GAMERACTOR SVERIGE

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

#### GAMERACTOR DANMARK

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

**®** Kontrollert av dansk opplagskontroll

#### GAMERACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske butikkjeder som bl.a. EB Games, Elkjøp, Expert, SpaceWorld og Spiderman butikkene. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internettkafeer. www.gamereactor.no er Norges største spillmagasin. 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 sikker 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 før lunser.

#### FAVORITTSPELL:

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

GET THE  
XBOX 360 DEMO  
FROM XBOX LIVE  
NOW!

**DO**  
TRY THIS  
AT HOME  
**WARNING**

# STUNTMAN IGNITION



HIGH SPEED STUNTS



MULTIPLAYER ARENAS



RECKLESS MANEUVERS



PRECISION DRIVING

**16+**  
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

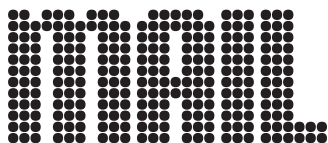
XBOX 360 LIVE



www.thq-games.com

COMING AUGUST 2007  
www.stuntmanignition.com

© 2007 THQ Inc. Developed by Paradise Entertainment. THQ, Stuntman: Ignition, Paradise Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN  
Skate

XBOX 360, PS3 / EA

Carl Thomas vet knapt hvilket ben han skal stå på. Skate er intet mindre enn et fantastisk sportsspill! Skriv til oss da, mail eller brev, og send det avgårde til adressen til venstre.



### Leserbrev of the Month!

Ja! Det du leser nå er faktisk denne månedens leserbrev. Det er et faktum. Jeg koddet ikke! Det er helt sant! Jeg lover!  
\_ARNEISBACK

**Arne Arne Arne Arne... Det er det ikke. Jeg koddet ikke. Det er helt sant. Jeg lover. Prøvde du et sånt jedi mind trick? Funket dårlig. Må bli jedi først.**

### Er HDMI verdt 2000,-?

Hei, jeg vurderer å kjøpe en 360 og sliter da litt med å finne ut om jeg skal ha en elite eller premium versjon. Størrelsen på harddisken er ikke noe som bekymrer meg veldig, men lurer på om en HDMI-tilkobling er verdt de 2000 kronene ekstra? Må man ha HDMI for å få HD oppløsning? Er det noe i ryktene om en HDMI utgang på premium versjonen og når kan man isåfall vente å se dette i Norge?  
\_NOKIA

**Det kommer en HDMI-utgang på vanlige Xbox 360-maskiner også, så hvis du skal kjøpe maskin, så lønner det seg å vente til disse er i butikkene. Skal komme om ikke så grpdig lenge, men har ikke noen dato.**

### Bedre før...

Jeg begynner å bli ganske så lei av konsoller nå for tiden. Det er så mye unødvendig dill-dall rundt de. Xbox 360 har to typer pakker, med forskjellig innhold. Når du først har kjøpt en Xbox 360 må du kjøpe en HD-DVD spiller ved siden av. Wii skal komme med en ny type kontroller du kan bruke på noen spill.

Som gamer begynner jeg å føle meg litt misbrukt av disse spill fabrikantene. Jeg kan huske at alt var så mye bedre før. 1995 var året da en kompis av meg gikk i anskaffelse av Playstation 1. Fenomenet var nytt og det eneste vi visste om fra før var Amiga, Nintendo og Sega. Jeg husker at jeg fikk bakoversveis da jeg spilte Tekken og kamera faktisk gikk rundt karakterene. Hoppet fra Super Nintendo til Playstation var stort!

Det kule med en Playstation var at det kom spill eksklusivt til den. Tekken, Metal Gear Solid, Tenchu, Resident Evil, Need for Speed osv. Nintendo kunne egentlig bare gå å legge seg. Når de kom med Nintendo 64 så var det bare ett spill som gjorde den konsollen bra og det var Goldeneye. Men tilbake til Playstation. Det kule før i tiden var at man kjøpte en konsoll, så var du ferdig med saken. Du trengte ikke kjøpe noe ekstra DVD spillere eller ekstra HDMI kabel.

Ting var så ryddig. Det eneste du trengte var en konsoll og en håndkontroller. Det er nå i det siste at ting har skidd ut av kontroll. Jeg husker dagen jeg kjøpte meg en Playstation 2. Hoppet fra 1'ern var stort det også. Når jeg først satt meg ned å spille Tekken Tag holdt jeg på å falle ut av stolen. Grafikken var helt sinnsyk!

Det finnes ingen annen konsoll jeg har fått mer for pengene for. Den dag i dag spiller jeg Playstation 2-spill og jeg synes fortsatt

### FORUMSNAKK



### DINE BESTE ORDTAK!

"Det er dårlig hund som er redd haren."

\_JENOFEX

"You can't spell manslaughter without laughter."

\_SERSJANT DRITSEKH

"Aldri gå i nevekamp med bare never, bruk knokkejern!"

\_M

"Hvis du er for dyp, er det ikke sikkert folk kommer til bunns i det du mener."

\_FREDRIK S

"Det er bedre med to bier i garasjen en tre fugler i dusjen."

\_MAGNATION

"Bedre å være spilllegal enn å spille gale spill."

\_KRISH

"Den som ler sist, henger litt etter."

\_PETRUX

"Er det så nøye, så lenge du ikke får det i øye."

\_GRAY FOX

"Den som spiller, sover ikke."

\_EXODON

"Bedre med en Xbox på taket enn en Playstation i stua."

\_KRISH

"Det er bedre og være mett enn dum."

\_FREDRIK S

"If the world didn't suck, we would all fall off."

\_MICHAEL2169

"Enten så går det bra eller så går det over."

\_LOVE-PLAYSTATION

"Når et tre faller i skogen, og treffer en mimer, hvem bryr seg?"

\_LDS

"People tend to say 'Don't throw rocks in glass houses'. I disagree. Throwing rocks is just bad behavior. I say don't throw rocks regardless of housing situation. Unless you are trapped in a glass house. If you're trapped in a glass house, you should throw a rock!" - Demetri Martin

\_12431

"If you cant fix it with gaffatape you haven't used enough."

\_NINTENDOFREAK

"Om du heter Per, heter du ikke Gunnar."

\_EXODON

Jeg kjenner en som heter Per Gunnar...

\_PRETORIAN

### MÅNEDENS BREV



SYNDEBUKK Gjør spill deg til en bedre morder? Selvsagt ikke, sier innsenderen.

## Spill som syndebukk

I mange år har spill blitt stereotypisert av mange som livsfarlige draps simulatorer. Er spill blitt det nye Heavy Metal?

Spill har som alle andre relativt unge kulturer fått en masse urettferdige anklager fra psykologer, media og folk generelt. Dette minner også veldig mye om hvordan Heavy Metal hadde det gjennom hele 80-tallet, da kristne grupper og media anklaget Metall for det meste. Flere ganger ble Metall beskyldt for at sinnsforvirrede personer personer begikk drap eller at noen begikk selvmord. Nå skjer det samme med spilladvokaten Jack Thompson som en av de verste kritikerne, han hevder er at spill som GTA, Manhunt, Doom, Quake og Postal 2 m.fl. flere gjør deg til en bedre morder.

Han hevder også at flere personer over seg på drapet med spilling. Noe jeg og de fleste spillere synes høres helt idiotisk ut. Bli det lettere å drepe når du har drept virtuelle bilder av mennesker i et spill? Man kan ikke være helt god om man plutselig går amok med revolver på skolen sin i utgangspunktet. Min teori på at spilling har blitt anklaget for disse massakrene er at verden gjerne vil ha en syndebukk så vi slipper og se de grunnleggende feilene i vårt eget samfunn. Og hva er lettere å skylde på en rimelig ung "ungdoms kultur" som spilling? Det er jo mye lettere og skylde på andre enn seg selv...  
\_ZOLLID

grafikken holder mål. Jeg nevner bare Prince of Persia serien, God of War, Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4, osv. Hoppet fra Playstation 2 til 3 har ikke vært like stort synes jeg. Playstation har på en måte blitt voldtatt av de andre konsollene Xbox og Nintendo. Nå har ikke lenger Playstation-eksklusive spillserier som du bare får når du kjøper Playstation. Alle spill kommer til alle konsoller. Nesten i alle fall. I mine øyne er den eneste originale konsollen i dag Wii. Og det er bare pga kontroll mulighetene. Tenk deg å spille Wii Sports med en Xbox 360. Men grafikken på Wii er jo et langt steg tilbake i tid. Jeg begynner som sagt bli rimelig lei av konsoller. Men må innrømme at jeg er en Playstation fan og kommer til å kjøpe meg 3'ern når noen kule spill begynner å rulle inn. Jeg har fortsatt trua på Playstation!  
\_JOAKIM MOLTEBERG

Markedet som bestemmer dette vettu. Selv

om vi er helt enige her inne!

### Din yndlings konsoll i ny vri!

OK, så dere har kanskje fått dette spørsmålet før: Hvilken next-gen konsoll liker dere best? Vent, ikke skriv: "Alle er like bra...", for innerst inne har dere en favoritt! For eksempel: Hvis jeg kommer inn i redaksjonen deres, stapper en pistol opp i munnen på deg og sier: "Din favoritt takk, sier du alle skyter jeg deg!". Ofre for livet for å ikke virke en fanboy? Eller hva med om du får et ultimatum: Du skal være borte resten av livet på en øde øy. Du får ta med deg kun en konsoll, hvem hadde du valgt da? Regner med at jeg har satt deg i et fint hjørne og lengter etter et svar!  
\_GRANATEPLE

**Dette var jammen litt av et hjørne ja. Hvordan skal vi komme oss ut av denne knipa? Jo! Se nå!**



En sann helt lever evig

© 2007 Microsoft Corporation. Alle rettigheter reservert.



Microsoft  
game studios

BUNGIE

[xbox.com/halo3](http://xbox.com/halo3)

HALO 3  
BELIEVE

Jump in.

XBOX 360 LIVE

# ENTN

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



#### ANNONSERT

##### Mercenaries 2 utsatt?

Nå har Gamestop.com merket av at Mercenaries 2: World in Flames ikke kommer før den 1. april neste år. Om dette stemmer har vi ennå ikke fått bekreftet, men nettbutikkene har veldig ofte rett når det gjelder disse tingene.



##### Alone in the Dark utsettes

Atari og Eden Studios har meddelt at Alone in the Dark blir forsinket, men kommer til å lanseres innen dette regnskapsåret som slutter 31. mars 2008. Tidlig neste år er det altså klart for mer skrekk og gru, men PS3-utgaven er utsatt på ubestemt tid

# LOVENDE MAFIOSO

Spillverdenens virkelige gudfar vender tilbake, og vi har de første bildene fra **Mafia 2!**

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler ILLUSION SOFTWARES Utgiver TAKE 2 Utgis 2008

GRTV Se mer på [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no)

**D**et har gått over fem år siden det første Mafia blendet oss fullstendig. Mafia var et velgjort spill som inneholdt et treffsikkert portrett av den italienske mafiaen i 30-tallets USA.

I det nylig annonserte Mafia 2 hopper historien frem til 40-tallet og den epoken som fulgte når verden slikket sårene etter den andre verdenskrigen. Siden Mafia har tjekkiske Illusion Softworks sluppet Vietcong og dens oppfølger Vietcong 2. Hele tiden har de pusset og polert på den nye storyen som skal være sterk nok til å overraske og revolusjonere. Det ser også ut til at

Mafia 2 ikke bare blir det mest filmatiske spillet hittil, men også det med det romsligste budsjettet. Det loves kjente skuespillere i rollene og det vil bli gitt enda større frihet enn sist til å utforske både til fots og i bil.

Illusion Softworks vil fortsatt ikke fortelle noe om spillets story, men de har sluppet en heller fyldig trailer som man kan beskue på GRTV på [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no). Der får vi se en yngre karakter som over middag deltar engasjert i en diskusjon om han kunne tenke seg å drepe. Inne mellom får vi se sanseløse actionsekvenser som avlører hverandre. Det er vanskelig å få noe

begrep om det spillmessige, men vi kan allerede nå fastslå at Mafia 2 ligger godt an til å kalles neste års peneste spill.

Det er nemlig helt utrolig flott på et nivå som får alle andre mafiaspill til å blekne.

Dette er amerikansk-italiensk familiære, og vi gleder oss som små barn som har bursdag på julaften, og skal få alle pakkene samtidig!

—Jonas Mäki



#### NEW YORK, ELLER?

I det første Mafia spilte man i den fiktive byen Lost Heaven, som var løst basert på Chicago. I Mafia 2 er man i stedet i en annen fiktiv by, Empire City, som skal være basert på New York.

### Buzz Jr. Monster Rumble

Bernt har ikke klart å sitte stille de siste dagene, for Sony har nylig annonsert at de følger opp deres Buzz Junior-serie. Denne gangen er det monstrenes tur til å overta skjermen i Buzz Jr. Monster Rumble, og vi gleder oss til å se på Bernt spille...



### Worms til Wii

Nå tar de berømte krypenes turen ut i verdensrommet. Dette blir en blanding av et klassisk Worms-spill, men det vil også være en helt ny måte å spille singleplayer på, mye mer variasjon enn tidligere. Spillet lanseres til Wii allerede rett før jul.

### Røkkjøring

Warner Brothers har annonsert at de vil lansere et spill basert på Wachowski-brødrenes kommende film Speed Racer. Spillerne inntar rollen som en av karakteren i filmen, og deretter er det duket for actionracing. Lanseres i 2008.



### Lucky Luke: Go West

Infogames prøvde seg med Lucky Luke-spill tidligere og nå tar Atari opp stafettpinnen. I forbindelse med lanseringen av filmen til juleribben kommer det ikke et spill, det kommer først våren 2008. Vi gleder oss egentlig ikke så veldig...

# LOST SOM SPILL

Nye detaljer om Ubisofts kommende eventyr

**P**å samme måte som at detaljene rundt TV-serien er hemmelige, så er det mange detaljer rundt det kommende Lost-spillet som må holdes under lokk.

Det vi vet er at du steeper inn i rollen som en av de overlevende fra Ocean Flight 815, og slik det høres ut er det snakk om en ny karakter. Gameplayet blir i samme stil som TV-serien: Takle fortiden din for å finne ut hvordan man kan klare å forlate den ukjente øya. Det er også utgitt en trailer som viser glimt av hvordan spillet blir, og det ser noenlunde lovende ut.

Med tanke på den kompliserte handlingen i TV-serien kan vi regne med å få nye perspektiv på passasjerenes

## “Spillet fokus kommer likevel til å legges på problemløsning”

skjebne og motiv. Det skal også bli spennende å se hvor vel Ubisoft Montreal lykkes med å knytte sammen handlingen fra TV-serien med den i spillet. Blant annet kommer du til å få kjempe mot røyk-monstret fra de to første sesongene av TV-serien. Spillet fokus kommer likevel til å legges på problemløsning. Spillet slippes i begynnelsen av neste år til PC, PlayStation 3 og Xbox 360.



**JACK!** Du kommer til å støte på mange av de strandede karakterene fra de tre sesongene, og i minst sekvens ser det ut til at du styrer Jack selv.

## NOTISER

### CO-OP I KILLZONE 2

I en intervju med Gamereactor fortalte Mathijs de Jonge, produsent for Killzone 2, at han elsker co-op, men at de enda ikke ville fortelle noe om multiplayeren i spillet. Men nå regner vi likevel med at det kommer en samarbeidsmodus i det kommende Killzone 2 (Playstation 3).



Killzone 2 slippes eksklusivt til Playstation 3 en gang neste vår...

### EN PAUSE FRA METROID

Retro Studios, som de siste årene har vært helt fokusert på Metroid Prime-serien, kommer til å ta en liten pause fra Metroid nå når de ferdigstilt Metroid Prime 3: Corruption. Det fortalte Mark Pacini, en av nøkkelpersonene bak Metroid Prime 3, i et intervju med Yahoo Games.

### DIGITAL SIGNAL TIL ALLE!

Omtrent samtidig som Xbox 360 Elite kom ut her i Europa, har de også oppgradert den vanlige Xbox 360-modellen med HDMI-utgang. Dessuten inneholder den bedre kjøling, hvilket bør løse mange av de problemene som Microsofts konsoll har vært plaget av. Så om du vurderer å kjøpe en Xbox 360, pass på at du får den nye modellen.

### EA'S GREP OM UBISOFT

Den amerikanske finanssiden Forbes rapporterer at EA nå har tatt kontroll over 25 prosent av de stemmeberettigede aksjene i Ubisoft. Siden 2004 har de hatt 20 prosent, noe som Ubisoft ikke likte noe særlig. EA sier selv at de ikke tenker å bruke sine andeler til noen avgjørende beslutninger hos Ubisoft, men har likevel et grep om den franske giganten.

### MANGE NYHETER I TOKYO

Den 20.-23. september avholdes Tokyo Game Show. Vi regner med å få vite mer om Yakuza 3 til Playstation 3, Dead Rising 2 til både Playstation 3 og Xbox 360, samt Ninja Gaiden 2 til Xbox 360. Vi håper også at Team Ico kan vise frem sitt neste spill etter Shadow of the Colossus. Følg utviklingen på [www.gamereactor.no/](http://www.gamereactor.no/)

### AMERIKANSK SKREKK...

Konami har valgt å la amerikanske The Collective, mest kjent for Mark Ecko's Getting Up, jobbe på det femte Silent Hill-spillet, som ventes å være klart til neste år. Den tidligere produsenten for Team Silent (som lagde de første fire spillene), Akira Yamaoka, jobber imidlertid som konsulent når det gjelder det overordnede designet, og vil også stå for spilllets musikk (som vanlig).

### HALO I JAKOBS KIRKE

Fredag 28. september skjer en aldri så liten kulturkollisjon i i Jakobkirken i Oslo. Der skal nemlig Solvguttene og Ronni Le Tekrø fra TNT tolke Halo og Master Chief med kormusikk og gitarsoloer. I tillegg så blir det vist visuell kunst fra gruppen For>YourEyes\*Truly som skal bruke animasjoner, bildesekvenser og film fra Halo universet og dette skal mikses live i salen av VJ'ing.

### HALOS MANUAL PÅ NETT

Den siste tiden har det sirkulert bilder på nettet som skulle være fra instruksjonsboken til Halo 3. Ingen har visst nøyaktig om de er korrekte eller ikke, inntil den amerikanske nettsiden Kotaku fikk en diskret mail fra Microsoft om å fjerne bildene. Dermed avslørte de vel mer eller mindre at manualen vi alle har sett, faktisk er manualen til det kommende storspillet. Anmeldelsen av Halo 3 kan du lese på



### BORDERLANDS

Gearbox Software har allerede jobbet med Borderlands i ca. 20 måneder, og regner med å ha 20 måneders arbeid igjen. Vi kan altså begynne å se etter spillet neste vinter.



**VINTER BLIR SOMMER** Når de første menneskelige nybyggerne kom til Pandora var det vinter. Nå har det gått et par tiår og planeten har kommet en fjerdedel på vei i sin omløpsbane, og det har blitt vår. Og plutselig begynner en masse vesener å våkne til liv på planeten...

# BORDERLANDS

I grenselandet mellom Mad Max 2 og Pitch Black...

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvikler GEARBOX Utgiver TAKE 2 Utgis 2008

**I** en fremtid ikke altfor langt unna har menneskeligheten flyttet sine grenser i verdensrommet, og en av planetene vi har nådd er Pandora. Du er en person på søken etter lykken, og har nå kommet til den ressursrike planeten i jakten på en skatt. Men du lander på en planet hvor hemmeligheter akkurat har begynt å våkne til liv...

På en planet med små isolerte bosettinger, pirater som gjør de store viddene usikre, og enorme monster som nettopp har våknet til liv etter en lang vinterdvale, møter vi en science fiction-verden som minner på den i Pitch Black og den andre Mad Max-filmen (Road Warrior).

Men man skal ikke bare tro at Borderlands er et klassisk actionspill i science fiction-miljø. Spillet er veldig fritt og de Mad Max-lignende kjøretøyene spiller en

vesentlig rolle i de store miljøene. Men frem for alt handler Borderlands om våpen. En halv million ulike våpen. Nettopp. Når det kommer til våpen har Gearbox sett mer etter Diablo enn andre actionspill med førstepersonsperspektiv. Du samler hele tiden på en rekke ulike våpen, med ulike funksjoner, følelse, treffsikkerhet, rekyl og magasin størrelse. Det handler om klassiske prosjektilvåpen som maskingeværer, pistoler og hagelgeværer men også om plasmavåpen og mer fantasifulle fremtidskreasjoner.

Gearbox holder for øyeblikket på med å gjøre seg ferdige med Brothers in Arms: Hell's Highway som slippes i høst, og jobber også på et actionspill basert på Alien-filmene. Men Borderlands kan fort bli det mest lovende av de tre spillene, selv om vi har sett veldig lite av det...



**SYMFONI** I oktober kan du oppleve din favorittspillmusikk live i Lillestrøm.

## PLAY!

Opplev spillmusikk live i full symfoni i oktober!

**E**ndelig går alle seriøse spillentusiasters store drøm i oppfyllelse.

**PLAY! A Videogame Symphony** kommer til Norge, nærmere bestemt Electroworld i Lillestrøm 26. oktober.

Vi klarte faktisk å gå glipp av dette mens vi var på GDC i San Fransisco, og har bannet mange ganger over at vi ikke klarte å prioritere bedre. Nå er derimot alt glemt når vi får sjansen til å se det hele på hjemmebane. Produsent Jason Michael Paul kan love en uforglemmelig opplevelse: "Vi er glade for å bli invitert til Norge. Til konserten har vi splittet nytt videomateriale og orkestrering, som vil bli fremført for første gang under PLAY!".

Det er ikke hvem som helst som deltar, og et utvidet Kringkastingsorkester stiller også med kor. De skal fremføre musikk fra blant annet Castlevania, Shenmue, Final Fantasy, Halo, World of Warcraft og mange flere. Eksklusivt for konsertene de gjør i Europa er en medley av låter fra Commodore 64 og Amiga.

Vi vet i hvert fall hva vi skal gjøre den kvelden og følg med på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) for mer informasjon om arrangementet. Kanskje vi lodder ut billetter..?

\_Frode Haugen

## SITATET



"Jeg lurer på å få barn, derfor prøver jeg nå å lage et veldig bra spill, så barna mine ikke skal bli skula på i skolegården"

David Perry, produsenten bak The Matrix: The Path of Neo (4/10).

# HORRIBLE

Vi har gått gjennom spillhistorien med lupe, og har funnet frem verdens 10 dummeste joypads, noensinne...



## PLAYSTATION 3 KONTROLLEN

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler SONY

Sony var ute på dypt vann da de åtte måneder før premieren til PlayStation 3 avslørte at joypaden så ut som en tykk banan med knapper. Spillverdenen reagerte med å mobbe denne nye kontrollers design såpass mye at Sony ombestemte seg og kastet hele designet. Sixaxis ble det nye designet, og det var jo praktisk talt en kloner av DualShock2 kontrolleren. Det er beslutning vi i GR bifaller helt og holdent – boomerangen er og var en designfadese og derfor utnevnes "vidunderet" til verdens styggeste joypad.



## ATARI JAGUAR KONTROLLEN

Plattform JAGUAR Utvikler ATARI



Hjelpe meg, for en horribel sammensetning av plast! Å tenke seg at vi i vår tidlige ungdom på uforklarlig vis klarte å kjempe oss igjennom Alien vs. Predator med denne redselsfulle klossen, er noe som gir oss akutt migrene. Joypadden som fulgte med Atari Jaguar er uten tvil en av spillhistoriens minst ergonomisk korrekte kontroller. Her er det mange dårlige design-ideer samlet i en eneste joypad: Styrekrysset var umulig å bruke fornuftig, de tre røde knappene var overhodet aldri der man trengte at de skulle være og nummerpanelet med tolv knapper var fullstendig verdiløst.

## XBOX KONTROLLEN (THE DUKE)

Plattform XBOX Utvikler MICROSOFT



Det eneste som skulle til for å forbedre Xboxen, var en ny kontroll - Controller-S. Men det var ikke slik fra starten av, nei. Den gang vi skulle spille oss gjennom et mesterverk som Halo, måtte vi gjøre det ved hjelp av en gigantisk plastsak med navnet "The Duke". Joypadden er fortsatt en av de fæleste på markedet.



## JOYTECH ADVANCED KONTROLLEN

Plattform GAMECUBE Utvikler JOYTECH



Nintendos GameCube-joypad kan på ingen måte regnes som et mesterverk, mye på grunn av den redselsfulle lilla fargen og den knæsje-gule analoge styrepinnen. Likevel overgår Joytech det japanske firmaet med deres egne utgave av kontrolleren. Joytech Advanced Controller er faktisk så uhørt stygg å se på, og like ubegripelig fæl å spille med, at den fortjener en plassering på denne lista.

## NICKELODEON SPONGEBOB KONTROLLEN (PATRICK)

Plattform PLAYSTATION 2 Utvikler MATTEL

**05** Svampe Bob-kontrolleren Patrik er ikke ment for å være verken flott eller god, så fortjener kanskje ikke en plass på denne siden, men vi kunne altså ikke la være å inkludere den. Den er bare så ufattelig åndssvak... Se på den dal Den smiler jo, for pokker!



## SAITEK PX5000

Plattform PLAYSTATION 2 Utvikler SAITEK

**06** PX5000. Navnet sier nesten alt. Hvis Jean-Claude Van Damme skulle velge en joypad å spille med, ville han utvilsomt valgt PX5000, ikke minst fordi det er utformet og farget som robotene i Universal Soldier. At PX5000 også rommer en helt verdiløs LCD-skjerm og seks gigantiske skulderknapper, gjør den til en selvskrevet plass på listen. Hvem har egentlig kjøpt denne...?

## SEGA SATURN ANALOG KONTROLLEN

Plattform SATURN Utvikler SEGA

**07** Denne joypaden var helt klart forut for sin tid da det ble lansert i 1996. Det hadde analoge knapper, seks alminnelige knapper og en nyskapende analoge styrepinne. Denne milepælen i joypad-historien var designet spesielt for bruk i spillet Nights: Into Dreams og passet godt til Sonic Teams deilige spill. Det endrer dog ikke mye på dets utseende som et av alle tiders styggeste joypads i alle tenkelige kategorier. Grusomt er det. Æsj. Usj. Fysj. Ta den bort.



## MADCATZ WIRELESS KONTROLLEN

Plattform XBOX Utvikler MAD CATZ

**08** Hvis man satte ned verdens dårligste leketøysdesigner ved et bord sammen med han fyren som fant på fenomenet Bayblades, og ba dem om å utforme en joypad, så ville det sett omtrent slik ut. Redselsfull, stygg, gjennomsliktig plastikk med Action Man-estetikk og et riflete gummigrep. Vik fra meg!



## WII CLASSIC KONTROLLEN

Plattform WII Utvikler NINTENDO

**10** Wii har en veldig flott form. Det klassiske joypaden som kan kjøpes ved siden av er ikke noe godt syn for øynene. Den ligner en peanøtt, bare i plastikk – og vi er ikke så glade i peanøtter.



## SEGA MASTER SYSTEM KONTROLLEN

Plattform MASTER SYSTEM Utvikler SEGA

**09** Den firkantede gamle Master System-kontrolleren ville visse personer sikkert kalle smakfull og enkel. Det gjør ikke vi, vi kaller den i stedet forferdelig. Enkelt, konkret og meget treffende.



## NYHETER

### HONG KONG MÅ VENTE

Siden vi stadig ikke har mottatt den ferdige utgaven av Stranglehold, så var vi klar over at Midway hadde noen småproblemer med å ferdigstille actionspillet. Og dette bekrefter nå den amerikanske utgiveren. Xbox 360-versjonen vil være på gaten 14. september, mens Playstation 3- og PC-utgaven først er på gaten 21. september. Anmeldelsen kommer på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) i løpet av måneden, så fort vi har fått koden. Følg med!

### GEARS OF WAR GRATIS

Gears of War har vært en stor suksess for både Epic Games og Microsoft. Spillet har inntil videre solgt i mer enn fire millioner eksemplarer og det ser ikke ut til at salget faller i den nærmeste fremtid. Nå har firmaet friggitt den såkalte Hidden Fronts-pakken. Pakken kostet tidligere penger og inneholdt fire nye baner - Bullet Marsh, Garden, Process og Subway - og disse er altså nå helt gratis å laste ned fra Xbox Live Marketplace.

### MASTER CHIEF ER KLAR

Bungie og Microsoft sendte nylig ut en pressemelding på at Halo 3 nå har gått gull og altså er helt ferdigstilt. Nå skal det trykkes og sendes ut til butikker verden rundt og snart er salget i gang. Vi jobber på en dings som får tiden til å gå fortere...

### CRYSIS DEMO I SEPTEMBER

Electronic Arts har nettopp meddelt at det kommer en demo av det meget etterlengtede Crysis 25. september til PC. Samtidig kunne firmaet fortelle at single-player-demoen inneholder "store overraskelser" - dog uten å gi en forsmak på hva det kan være.

### LEVINE AVVISER PLANER OM BIOSHOCK TIL PS3

Mens både PC- og Xbox 360-ererne har kunnet hygge seg med Bioshock en god stund allerede, så vil Irrationals (nå 2K Boston) daglige sjef Ken Levine gjerne en gang for alle avkreffe alle rykter om en PlayStation 3-utgave av spillet: "Jeg lover dere, det er ingen hemmelige planer om en PS3-versjon. For øyeblikket er det ingen PS3-versjon under utvikling, vi skjuler ikke noe. Det er mye som legges inn i spillkoden underveis, men planer endres, og for øyeblikket har vi en eksklusiv avtale med Microsoft."

### WII ER EN STOR SUKSESS

Det er ingen tvil om at Wii har tatt alle skeptikere på sengekanten, men at maskinen nå snart runder en million solgte eksemplarer i England er imponerende. Ifølge den engelske Chart-Track, så selges det i øyeblikket fire Wii'er for hver Xbox 360 som langes over disken, og inntil mindre enn seks Wii'er når vi snakker Playstation 3. Hvis denne utviklingen fortsetter, så vil Wii nå millionen en gang i september, og dermed slår Wii-konsollen Gamecubens flotte engelske salgstall. Vi holder naturligvis øye med når dette skjer og vender tilbake så snart vi har noe nytt i saken.

## INTERNETT

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.NO

### ANMELDELSER I SEPTEMBER

På grunn av svært strenge publiseringregler på Halo 3, fikk vi ikke lov til å ha med en anmeldelse i dette nummeret. Full omtale kommer imidlertid på nett i løpet av måneden, sammen med omtale av blant annet Quake Wars: Enemy Territory, Stranglehold og Area 51, så følg med!

### GAMEREACTOR WEEKLY

Hver fredag fra klokken 15 får du en uhyøydlig kosetime med oss i redaksjonen på forumet. Logg deg på, hopp inn, og bli med på en hyggelig prat før vi alle tar helg.

### GRTV FRA LEIPZIG

Vi gjorde masse intervjuer i Tyskland, og du kan se alle på GRTV!

## VERSTE FRA GC07

Vi har listet opp de fem verste spillene fra Games Convention...



### 1 CRUIS'N WII / MIDWAY

Når Midway bestemte seg for å lage en oppfølger til det ti år gamle Cruis'n USA, bestemte de seg muligens for å bruke samme grafikkmotor. For å si det på en annen måte kan vi vel si at Cruis'n var messens styggeste spill.



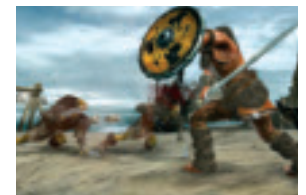
### 2 DAWN OF MAGIC PC / DEEP SILVER

Se på bildene! Jepp, noen spilldesignere i det store Russland syntes at denne looken var helt rett for hva som ser ut til å bli et horribelt actionrollespill. Vi spår at spillet havner direkte i tilbudshyllen uten mellomlanding...



### 3 ALIENS VS PREDATOR PSP / UIVENDI

Rebellion har satt sammen et brunt spill som gir ordet "trist" en helt ny betydning. Begge utenomjordiske skremte effektivt bort alle besøkende som kom for nære monterer på årets messe. Det var ikke mye å se på heller...



### 4 BEOWULF PC, PS3, XBOX 360 / UBISOFT

Kan man kalle det som Ubisoft presenterte i Leipzig et spill? Tvilsoomt. Grafikk hentet fra Playstation 2, store blinkende knapper på skjermen som viser hva du skal hamre på, og så mange grafiske bugs at vi måtte vaske øya!



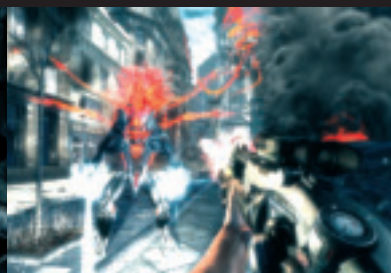
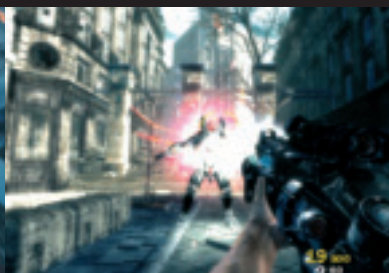
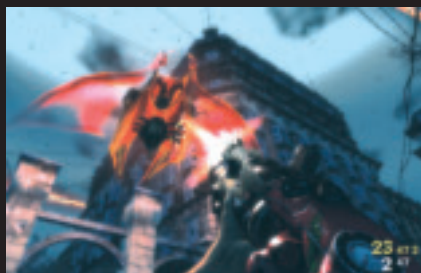
### 5 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES WII / CAPCOM

Et plagsomt tregt lyspistolspill med dårlig noyaktighet og en Zapper-sak som lurer oss til å tro at man kan bruke Wii-fjernkontrolleren som en lyspistol. Stygt og elendig. Dette ser ut på forhånd til å bli en spillmessig megaflopp.



# FERSKT

Gamereactor ser nærmere på de siste, hotteste skjermbildene som har dumpet inn hos oss!



## They

PC, PS3, XBOX 360 / Q4 2008

They utspiller seg 2012 i England der mystiske roboter har dukket opp og invadert landet. Robotene er verktøyet for en mystisk og usynlig (for blotte øyet) fiende kalt "de", eller They, om du vil. Du spiller en engelsk soldat i et eventyr som oppgis å vare i ca. 20 timer. Det vi så av They i Leipzig imponerte ikke spesielt mye, men det er lenge igjen til launch.

## Alone in the Dark

PC, PS3, XBOX 360 / Q1 2009

Atari og Eden Studios har nettopp meddelt at Alone in the Dark (spillet som tidligere het Alone in the Dark: Near Death Investigation) blir forsinket, men kommer til å lanseres innen dette regnskapsåret som slutter 31. mars 2008. Tidlig neste år er det altså klart for mer skrekk og gru. Vi gleder oss helt sinnsykt til å innta Central Park midt i New York, bare for å bli skremt vannet av! Her er noen nye screens.



## Dead Island

PC, XBOX 360 / 2008

Polske Techland, kjent for Call of Juarez til PC og Xbox 360, er i full gang med deres neste spillprosjekt kalt Dead Island. Vi vet ikke så mye enda, men regner med det blir zombier på... en øy... Når dette blodige spillet lanseres er ennå ikke avklart, men vi kommer selvsagt tilbake når vi vet mer.



## WorldShift

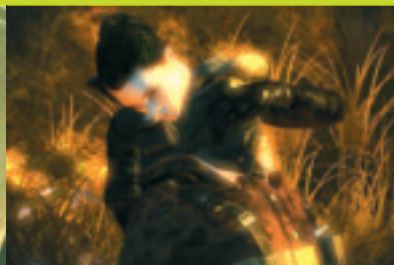
PC / 2007

WorldShift tar oss med tusener av år etter at vår sivilisasjon er blitt til en legendarisk myte. Black Sea Studios er i full gang med et strategisk spill med RPG-elementer, og ifølge utvikleren skal spillet gå i fotsporene til den kjente Heroes of Might & Magic-serien. Vi får se!

## Sabotage

PC / Q3 2008

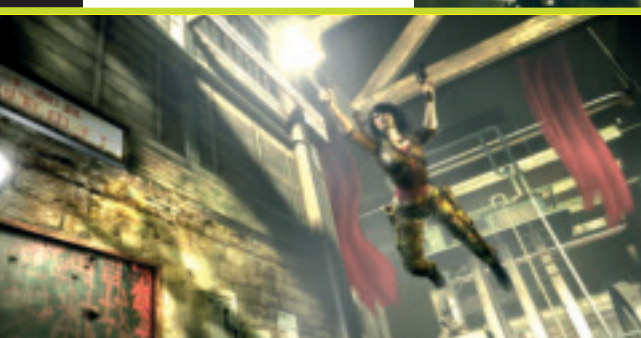
I Sabotage tar man rollen som Violet Summer, en britisk agent som arbeider dypt bak fiendens linjer for å ødelegge deres onde planer. Hele spillet finner sted under den andre verdenskrig, og faktumet er at alt skjer i hennes hode ettersom hun faktisk ligger i en sykehusseng. Brunt og rødt er det også.



## WET

PS3, XBOX 360 / Q3 2008

Det finns så mange mannlige pistolhelter, mener utvikleren A2M, så i deres nye spill Wet har de valgt en kvinnlig spillfigur i hovedrollen. Sval, sexy og iskaldt beregnende. Men vi har spilt mer enn en håndfull spill opp gjennom åra, og ser allerede nå at Ruby er nøyaktig så kljisepreget som overhodet mulig. Heldigvis ser spillet ut til å bli riktig så fett, så det er verdt å følge med på likevel!



## Spore

PC, NINTENDO DS / Q2 2008

Det er kjempelenge siden vi har skrevet noe om Spore, og det er fordi det er ditto lenge siden vi har hørt noe nytt fra Will Wrights spillprosjekt. For ikke mange dagene siden dumpet det imidlertid inn noen nye skjermbilder, og vi begynte umiddelbart å lengte til å utvikle vår helt egen rase. Spore planlegges til PC og Nintendo DS (en versjon fokusert på "vesenet"-fasen i PC-spillet), men Maxis og EA innrømmer at de har sett på flere formater lengre frem i tid. Den som lever får se.



SQUARE ENIX

# VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA

"A WONDERFULLY FRESH EXPERIENCE. 9/10"  
EUROGAMER

"OUTCLASSES JUST ABOUT EVERY GAME  
ON THE PLAYSTATION 2"  
GAMES RADAR



## FATAL BEAUTY

[www.valkyrieprofile2.co.uk](http://www.valkyrieprofile2.co.uk)



16+

www.pegi.info

© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. Character Illustration: KOJI TOSHIMIZU/YOJI YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2



## GLAD I GADGETS!

Det velter inn med lekre gadgets, og vi gir dere et bredt utsnitt av hva som kommer på markedet i nærmeste fremtid. Det er veldig prismessig variert, så det skal være litt for enhver pengepung...



### SAMSUNG SHG-U700

CIRKAPRIS: 3.500,-

Samsungs nye Ultra mobil tiltrekker fete fingre som en kuruke tiltrekker seg fiuer. Skjermen på 2,2 tommer kommer til syne bak speilet når du rører ved tastene og på lik linje med tidligere modeller, skjuler telefonen et 3,2-megapixel kamera på baksiden i åpen tilstand. Telefonen støtter mobilbredbånd og har dessuten en god MP3-avspiller.



### SAMSUNG BD-UP5000

CIRKAPRIS: UKJENT

Det kan være vanskelig å bestemme seg - og hvorfor skal man egentlig det - når man nå kan få det beste av begge sider? Samsungs nye avspiller klarer både Blu-Ray og HD-DVD, etter sigende til en pris hvor allminnelige dødelige også kan være med. Den ser i hvert fall lekker ut og vi gleder oss til å få den innenfor dørene her i redaksjonen.



### HTC TYTN II

CIRKAPRIS: 5.600,-

Hvis du vil ha mer enn en allminnelig telefon, har HTC kanskje hva du leter etter. Styresystemet er Windows og du får GPS, 3 megapixel kamera og Turbo-3G med i pakken. Rett stilen ferdig på bussen, eller chat med vennene over msn - mulighetene er mange. HTC's TyTN II har dessuten et fullt tastatur - noe man savnet ved deres siste model, HTC Touch.



### SONY PSP LITE

CIRKAPRIS: 1.500,-

Sonys PSP har ikke solgt like godt som man hadde håpet, og har stått litt i skyggen av Nintendos DS. "Hva med om vi lanserte en ny og forbedret PSP?", tenkte folkene hos Sony, og som sagt, så gjort. Den redesignede PSP'en er mindre enn den forrige og fås i flere nye frefre farger for å lokke til seg nye kjøpere.



### HITACHI P56XR01

CIRKAPRIS: 29.995,-

Full HD UTGJØR en forskjell, og plasma-teknologien gir stadig bedre sortnivå og farger. Hitachi har lagd en skjerm på 50-tommer med innebygget harddisk på 250GB så du kan ta opp fra den ene av de digitale tunerne, alt mens du ser TV fra den andre. Skjermen fås dessuten i modeller på 37- og 60-tommer.

### LOGITECH G51

CIRKAPRIS: 1.499,-

Musekongen lager også høyttalere og deres spesielle Gamer-serie får nå et nytt medlem. G51 er et 5.1 høyttalersett, spesielt lagd til gameren. Ved å trykke på en knapp skifter høyttalerne til en særlig gaming-mode og lydnivået heves i bakhojtalerne. Skulle du ha lyst kan du også printe ut egne "labels" så høyttalerne får et helt personlig preg. Kanskje ikke så veldig viktig om du er over 14 år.? Eller?





**CREATIVE ZEN PMP**

CIRKAPRIS: UKJENDT

Creative er snart klar med en ny spiller i Zen-serien, denne gangen Zen PMP. Den er på størrelse med et kredittkort og ca. 12mm tykk - ikke dårlig. Fargeskjermen er på 2.5 tommer og du kan få den med opp til 16GB flashminne. Som første Creativespiller støtter den AAC-kodet musikk, og som noe annerledes inneholder den en "to-do" liste og kan synkroniseres med Microsoft Outlook. Kanskje vi skulle kjøpt en sånn til Frode..?



**SAMSUNG 220TN**

CIRKAPRIS: UKJENDT

Det er ikke lengre nødvendig å slå på PC'en for å foreta videosamtaler. Samsungs 220TN støtter VoIP direkte fra kassen og med innebygget 2-megapixel webcamera, høyttalere, fire USB-porter og nettkabelsgang, er det en virkelig potent skjerm vi har med å gjøre. Skjermen er på 22-tommer, har en oppløsning på 1680 x 1050 og en oppdaterings hastighet på 5ms. Pimp? Ja. Gøy? Selvsagt...

**CANON HG10**

CIRKAPRIS: 7000,-

Med et videokamera som tar opp i full HD, får du med alle de små detaljene når større begivenheter skal foreviges. De 1920 x 1080 pixelene lagres på den 40GB store harddisken og med 10x optisk zoom og en LCD-skjerm på 2.7 tommer, har du alltid det store overblikket over situasjonen.



**SENNHEISER PCX 450**

CIRKAPRIS: 3.200,-

Hører man mye musikk, bør man også investere i noen skikkelige hodetelefoner. Noise Cancelling er en deilig ting. Du slipper bjeffende hunder, folk som diskuterer, lyden fra trikken eller byens generelle larm. De er store og bløte og lyden er ganske fet. Det skal til en del arbeid for å dekke utgiften, men de er verdt hver en krone.

**NOKIA N81**

CIRKAPRIS: UKJENDT

Her skal dere få se - Nokias svar på en ekte musikkmobil. N81 er en slide telefon med innebygget flashminne på ikke mindre enn 8GB og med det er rikelig med plass til The Used, Underoath og Thrice. Telefonen har to kameraer, en batterilevetid på 12 timer og en 3.5mm jackstick så du kan bruke dine favoritt hodetelefoner. David sier han vil ha en nå!



**SONY DSC-T200**

CIRKAPRIS: 3.499,-

Kamereprodusentene finner hele tiden på nye måter å forbedre teknologien på, og det nyeste tiltaket er noe så spesielt som gjenkjennelsen av et smil. Sony er først på banen, og leverer med deres DSC-T200 et 8.1 megapixel kamera med "smile shutter" som altså kan se forskjell på sure miner og ekte tannpastasml. Say cheese!





# LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN  
jon.cato@gamereactor.no

### Norge kommer..

Det skjer litt på spillmusikkfronten i Norge nå. Funcom har alltid vært klasse, og bare i løpet av høsten blir det Halo-konsert med Ronnie Le Tekro og på Elektroworld stiller Kringkastingsorkesteret opp for å spille...

**SPILLMUSIKK** Jon Cato avslører en gang for alle at han alltid har vært nerd, og at han allerede i ung alder drev med hardware-hacks for å kunne ta opp Commodore 64-musikk på kassett. Og lagde samletaper. Musikk i spill er imidlertid veldig viktig for stemningen, og mange spill ville aldri vært det samme uten de kjennetegnende tonene. Et meget godt eksempel er selvsagt Square Enix følelsesstunge og svulstige soundtrack til Final Fantasy-spillene...

# Alle sansene i behold

## DJ Jon Cato mimrer om spillmusikk!

**D**et er rart hva man husker fra ungdomstida si. Da jeg var liten, reiste jeg fra Narvesen-kiosk til Narvesen-kiosk hver mandag i Harstad. Med sykkel om sommeren, og sparkstøtting om vinteren. Nye engelske blader kom hver mandag med flyet, og håpet var selvsagt å finne Commodore User eller Computer & Video Games hver eneste mandag. Noen ganger, når jeg var desperat etter nytt spillstoff å lese, kjøpte jeg Sinclair User eller Compute eller andre kjøpere blader. Og da den lokale datasjappa fikk inn Zapp 64, fikk jeg enda et blad å samle på.

Det var egentlig da jeg fant ut at jeg ville bli spilljournalist.

Et annet veldig fint minne jeg har fra ungdomstida, er hvordan jeg koblet en kassettspiller direkte til min Commodore 64 med en hjemmelaget ledning, slik at jeg fikk lyden direkte inn på kassettspilleren, og dermed kunne ta opp musikk fra maskinen direkte på kassett. Og gjett om jeg gjorde det. Jeg lagde samle-kassetter med Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Dalglish og David

Whittaker. Jeg studerte stilen til de forskjellige, memoriserte melodier. Lagde mood-tapes og actiontapes.

Mens andre hørte på Kiss og Michael Jackson, hadde jeg C64 i Walkman-spilleren jeg fikk i 12-års-gave. Jeg var oppslukt. Jeg valgte Newcastle som mitt engelske lag, utelukkende fordi Rob Hubbard kom fra byen. Jeg kunne bruke 150 kroner (og det var mye spenn på 80-tallet, kids!) på et spill som hadde blitt slaktet i omtalene, dersom musikken i spillet hadde fått bra kritikk, sånn at jeg kunne ta den opp på kassett.

Jeg drømte om å bli DJ, om å finne et sted med mennesker som likte denne musikken, slik at jeg kunne spille den høyt og få folk til å danse til stakkato-rytmene i Action Biker, for så å kline med hverandre til sang fire i Human Race.

Dessverre var det få som delte min musikksmak i lokalmiljøet, men jeg har i mine voksne år funnet ut at jeg ikke er alene, og det er mange med nostalgiske minner fra C64-musikkens praktidager. For noen år siden samlet en gjeng de mest kjente C64-musikerne på et stort diskotek i England, der de spilte remixa

C64-musikk og fikk møte heltene sine ansikt til ansikt. Jeg kom meg aldri dit, noe jeg angre på.

Men spillmusikken er i ferd med å få en oppvåkning, også her i Norge, endelig. 28. september går gitaristen Ronni Le Tekrø på scenen sammen med Sølvguttene i Jacobskirken i Oslo. De skal tolke musikk fra Halo. Alle som har hørt koret og gitaren i Halo, vet at det er en oppskrift på gåsehud, så jeg gleder meg stort. Halo er kanskje ikke elektro som C64-musikken, men det funker.

Og enda bedre, en måned senere, på Elektroworld i Lillestrøm, skal Kringkastingsorkesteret spille låter fra nye og gamle spill. Dette er en konsert som har blitt gjennomført av mange orkestre over hele verden. Og selv om majoriteten av publikum kanskje lukter litt vel mye tåfis og Head & Shoulders, blir det helt sikkert en opplevelse. Musikk i spill er nemlig viktig. Hva ville Final Fantasy vært uten pianoet i starten. Motorstorm uten den bråkete rockemusikken i bakgrunnen. Star Wars-spill uten John Williams tema.

Selv om jeg nostalgisk lengter tilbake

til Commodore 64-musikkens klare melodier og fengende rytmer, hører jeg at dagens spillmusikk er helt på høyde med det vi hadde da. Det er bare det at siden grafikk og gameplay i gamle dager ikke alltid var så mye å skryte av, fikk musikken ofte en veldig fremtredende rolle. Den kunne rett og slett redde et elendig spill, som for eksempel The Last V8 fra Codemasters.

Det skjer ikke i dag, da drukner som regel musikken inn i et helhetlig bilde. Derfor er det desto mer gledelig at vi i høst kan nyte spillmusikken alene, både i Jacobskirken og på Lillestrøm. Jeg kommer til å være begge steder, håper å se dere der også.

Og forresten, jeg har blitt DJ nå. Men har ennå ikke spilt nostalgisk spillmusikk på spillejobber. Men den dagen kommer snart, det er jeg overbevist om. 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**

# SEGA RALLY™



**OUT SEPTEMBER 28TH**



PC  
DVD  
ROM



PLAYSTATION 3

PSP



**SEGA**

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



SPILLNYHETER  
ANMELDELSER

**GRTV**

BETA-TESTER

**ARTIKLER**

Gamereactor.no er Norges største spill-  
community og byr hver dag på tonnevis med  
spennende lesestoff. Besøk oss allerede i dag ..

**BLOGGER**

Game  
reactor®  
www.gamereactor.no

# BETA-TEST



## STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

## GAMERACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

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

MÅNEDENS UTVALGTE

# Starcraft 2

Det meste Blizzard tar i blir til gull. Vi fikk æren av å være noen av de første i Europa som fikk spille...



## Mest ettertraktet

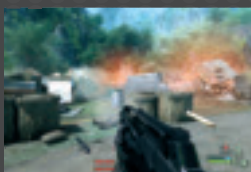
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



### 1. PGR 4

Xbox 360

Ikke før var vi blitt gode i Forza Motorsport, før vi fikk en smakebit på oppfølgeren til verdens beste bilspill: Project Gotham Racing 3. Denne gangen skal vi gjøre som Jack Black og fullføre på vanskeligste nivå.



### 2. Crysis

PC

Vi har sett det før, og nå har vi fått se det igjen, og vi blir bare mer og mer imponert. Synd at alle må kjøpe seg ny pc, men det ser virkelig ut som det er verdt det. Vi kan nesten ikke vente til å leke med nanodrakten...



### 3. Alan Wake

PC/Xbox 360

Carl Thomas og Frode gruer seg, men må likevel spille det. Berit gleder som et lite barn som får oppleve julaften, bursdag, 17. mai, St. Hans-aften og noe annet moro på samme tid. Bra blir det uansett.

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.

## GAMERACTORS TERMOMETER



Iskaldt



Lunkent



Varmt



Kokende



Vulkanutbrudd

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



### Kjente roser!

Selv om Blizzard kun har vist frem Terrans og Protoss så langt, har de lovet at også Zerg vender tilbake. Alle har sin favoritt, men her i redaksjonen scorer Protoss klart høyest.

Kommer 2008

# Endelig tilbake!

Blizzard har gjort det mange håpet, men ikke våget å drømme om. Perlen Starcraft er tilbake...



## STARCRAFT 2

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver VIVENDI Sjanger STRATEGI

Nå høres det sikkert rart ut at vi allerede utpeker Starcraft 2 til en perle. Det er utelukkende basert på førsteinntrykkene vi fikk med spillet i Leipzig, samt at alt Blizzard tar i blir til gull. Og ikke bare tradisjonelle greenbacks, men også spill som skaper hysteriske fanbaser over hele verden, og som samtidig tar anmeldere med storm. Vi stoler rett og slett på Blizzard.

Jeg har ikke tall på hvor mange timer jeg har brukt på å kontrollere Zergs, Terrans og Protoss både alene og mot andre. Starcraft har for mange av de som har blitt oppslukt av universet, blitt en religiøs opplevelse, og spillet lever den dag i dag på nett, hele ni år etter lansering.

Under Games Convention i Leipzig fikk vi endelig muligheten til å legge våre lett skjelvende hender på den første Starcraft 2-koden som ble vist frem på et messegulv. Ingen

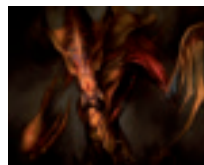
hemmeligheter og spillbart fra første stund. Jeg trodde nesten ikke mine egne øyne, og lett svimmel og overveldet gikk meg i gang med min spillesession som skulle vise seg å bli nøyaktig så lovende som jeg hadde håpet, og nøyaktig like irriterende for alle som stod bak meg i køen. Når det er snakk om Starcraft 2 får tyskerne bare finne seg i å vente til vi i Gamereactor har gjort unna det vi må for å tilfredstille og pleie gjensynsgleden.

Handlingen i Starcraft 2 finner sted fire år etter at som skjedde i tilleggspakken Brood War, og fans vil glede seg over at kjente og kjære karakterer og steder vender tilbake. Man vil treffe på flere av hovedpersonene fra Starcraft og Brood War, og man vil få gjensyn med en rekke steder man har utspilt romslag tidligere.

Fra første tastetrykk så er det åpenlyst at Blizzard har valgt å holde seg tro mot det som gjorde forgjengeren til et av de beste spillene gjennom tidene. Kontrollene er omtrent like, jeg får flashback mens jeg scroller rundt på skjermen, og for alle som har spilt tidligere, er



ÅÅÅÅÅ, NEI! Blizzard satser som tidligere hardt på balansering av flerspillerdelen, og foreløpig er ikke alt helt i boks. Vi fikk en demonstrasjon av en Blizzard-ansatt som pulveriserte oss med en massiv hær, bare i løpet av et par minutter etter runden var startet. Vi var så vidt i gang...



### FAKTA

#### MONSTERHIT

Starcraft var meget etterlengtet da det ble lansert, men få hadde vel trodd at spillet skulle bli den suksessen det ble. Det solgte hele 9 millioner eksemplarer over hele verden, og spesielt i Sør-Korea og andre deler av Asia har spillet blitt et tv-fenomen. De beste spillerne er rockestjerner.

dette akkurat som å sykle. Du vet nøyaktig hva du skal gjøre. Dette var også den eneste gangen jeg begynte å ane uråd. Er det rett og slett bare en grafisk oppdatering av forrige spill, med ny historie og et par små nyvinninger? Ingen grunn til panikk. Med en gang man begynner å se nærmere på de to rasene, oppdager man umiddelbart at her har det vært tett mellom de gode ideene.

Blizzard har sagt at insektrasen Zerg også skal være med i Starcraft 2, men i den versjonen vi fikk prøve var det kun Protoss og Terrans som var klare. Greit nok for meg, etter Starship Troopers-filmen har jeg hatt en mild angst for alle aliens som ser ut som bugs. Det er en morsom og utfordrende rase å benytte i spillet, men jeg sliter litt med kløe over hele meg når

**TERRENG** Som i alle tidligere strategispill fra Blizzard, spiller terreng en vesentlig rolle. Noen enheter kan bevege seg overalt, andre er sterkt bevegelseshemmet, mens andre igjen kan oppgraderes til å bli mer funksjonelle.



### Nye enheter

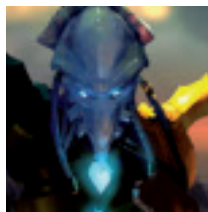
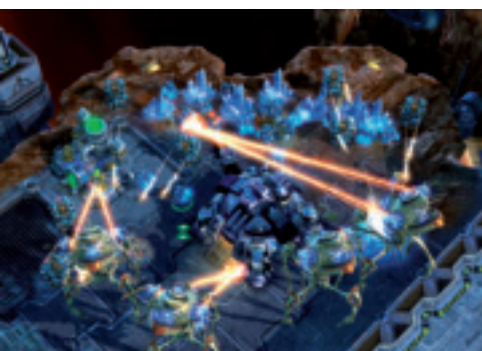
Selv om en rekke enheter vil være velkjente i Starcraft 2, kommer det også noen nye som sørger for mye moro og nye utfordringer. Dette finnes ikke mer tilfredsstillelse enn å oppdage at man har muligheten til å bygge en helt ny enhet.



**KAOS** De mest intense flerspillerkampene i Starcraft er som i forgjengeren, mildt sagt kaotiske. Enheter svermer over hele skjermen, mens laserstrålene lyser opp romlandskapet. Du skal holde tunga rett i munnen når hastigheten tar seg opp etterhvert.

jeg ser insektene velte over skjermen.

Protoss har alltid vært min favoritt. Det er noe med de stolte krigerne som appellerer, og derfor var det selvsagt den første rasen jeg kastet meg over. Starcraft handler i stor grad om å lære seg de mest effektive måtene å bygge hæren stor og mektig på, samtidig som man vet hvordan alle trekk har et mottrekk. Derfor er utviklingstreet essensielt i enhver kamp. Hvordan skal du gå frem for å få



### FAKTA

#### BLIZZARD

Blizzard ble startet i 1991 under navnet Silicon & Synapse, og ga ut to spill - Rock N' Roll Racing og The Lost Vikings. I 1994 valgte de navnet Blizzard og ga ut storselgeren Warcraft: Orcs & Humans. Siden har Blizzard nytt enorm suksess. I 1996 kjøpte Blizzard Condor, som jobbet på oppdrag for å lage Diablo. Condor ble raskt om døpt Blizzard North, og Diablo solgte millioner. Samtlige spill har solgt i enorme mengder og få firmaer kan vise til liknende suksess. I dag er Blizzard en del av Vivendi.

bygget deg flest mulig av de rumpesparkende Colossus på kortest mulig tid. Vi rakk aldri å komme til slutten av teknologitreet hos noen av rasene, men det er mye nytt og endel som vil være velkjent. Terrans mangler denne gangen den elskverdige Firebat, men ellers er stort sett de kjente enhetene erstattet med tilsvarende nye, dog med en rekke mindre variasjoner.

Starcraft 2 ser lekkert ut. Det slår deg ikke i bakken på noen måte, men det er umiskjennelig Starcraft i 3D. Blizzard har sagt at de kommer til å jobbe for å holde systemkravene nede, både for å øke markedet sitt, men også for å sikre internettspilling uten et snev av lag. For mange er det nettopp det det handler om. Storme venner og kjente og bombe dem tilbake til steinalderen. Blizzard er definitivt på rett spor, og jeg lukter gull igjen.

**Frode Haugen**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Foreløpig ikke så mye nytt, men det både ser og føles bra ut, og vi stoler på at Blizzard leverer.

# Link i form

Mer maritim moro i oppfølgeren til Wind Waker



## LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Plattform NINTENDO DS Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Sjanger ACTION/EVENTYR

Det er veldig lett å se at The Legend of Zelda: Phantom Hourglass er oppfølgeren til GameCube-suksessen The Wind Waker. Den grafiske stilen er langt på vei den samme vi så i 2003, og gameplayet kjenner de fleste: action eventyr med lette rollespill-vibber og masse puzzles. Links eventyr skal tilsynelatende ingen ende ta. Heldigvis.

Kontrollen på DSen er forholdsvis lettfattelig. Link går dit du fører han med pennen, og de fleste angrep blir også utført ved å tegne med stylusen. Trykk en gang på en fiende, og tegner du en liten bue over jævelskapet, så hugger Link til med sverdet sitt. Videre kan han blant annet ta spinnangrep og kaste bumerang, alt etter hvordan du svinger stylusen. Selv om dette kan være litt klønete i starten virker DSens egenskaper bedre utnyttet enn noen gang, uten at det føles påklisset.

Siden det store mysteriet her er et skummelt spøkelses/sjørøverskip, må du nok belage deg på å kjøre en del båt. Men ta det helt rolig. Denne gangen er båten motorisert, så du er ikke avhengig av vindretning, og trenger ikke seile i 20 minutter i slengen. Du tegner inn reiseruten for avgang, og mens Link da står for seilingen, må du styre kanonen og rydde unna fiender og andre hinder undeveis.

Cel shade-grafikken gjør det bra på den teknisk begrensede DSen, og selv om det ikke er like lekkert som Wind Waker, så er det et hakk over Ocarina of Time og Majoras Mask rent utseendemessig.

Phantom Hourglass seiler lett opp som en av topp tre titler til konsollen. Kanskje går det helt til topps. Svaret får vi 19. oktober. Alt ligger i alle fall godt til rette for at du og Link skal få nok et spennende eventyr sammen. Han er der han pleier å være. Fanget i et vakkert eventyr spekket av spennende karakterer, nydelig design, morsomme puzzles, skumle fiender og enda skumlere boss. Akkurat der vi liker ham.

**Carl Thomas Aarum**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Link er tilbake i et håndholdt eventyr og vi liker definitivt det vi ser. Herlig grafikk!



Kommer 19. OKTOBER

**TIL SJØS** Som i Wind Waker er det mye av handlingen som foregår på sjøen, og Link må nok en gang ut i båt. Denne gangen er den heldigvis av den motoriserte typen.



# Savannekrig!

Alle har snakket om Crysis, men Crytek har også en sprek oppfølger liggende på lur!



## FAR CRY 2

Plattform PC Utvikler CRYTEK  
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Etter at den tyske utvikleren Crytek gjorde braksuksess med med sin debut-tittel *Far Cry* på PC, har Ubisoft kjøpt lisens på franchisen, og levert noen langt mer middelmådige porter. Med tanke på at Crytek nå holder på med *Crysis*, var det umiddelbart en ganske likegyldig respons i Gamereactor-leiren når Ubisoft skulle presentere *Far Cry 2*.

Men, Ubisoft Montreal ser ut til å kunne servere oss noe langt mer enn den typiske oppfølgeren 2. kvartal 2008. Fra forgjengerens tropiske regnskog, fortsetter actionfesten på

## Med tanke på at Crytek holder på med Crysis, var det umiddelbart en ganske likegyldig respons i Gamereactor-leiren over *Far Cry 2*...

Afrikas ville savanner, med noen effektfulle og interessante detaljer som definitivt er vært å sperre øynene opp for.

Historien i *Far Cry 2* ser ut til å være av et

helt annet kaliber enn forgjengeren. Historien starter denne gangen med at du velger blant et utvalg av leiesoldater, for å drepe en våpenhandler som går under kallenavnet Jakalen. Kjeltringen leverer våpen til to afrikanske krigsherrer, som bruker de til å skape større konflikter og uroligheter i nasjonen. Når spillet starter, våkner du på hotellrommet ditt, utslått med malaria. På andre siden av rommet sitter Jakalen og forklarer nedlatende at du er så inhabil og patetisk at han ikke engang gidder å skyte deg. Han reiser seg opp for å gå, men etterlater allikevel en pistol på sengen din i tilfelle sykdommen blir for ille. Målet ditt er å bruke den pistolen og alt annet du kan finne av destruktivt materiale, for å jakte ned å drepe

jakalen. Det som skjer i mellomtiden er ganske enkelt opp til deg. Et spennende konsept som bryter med mye av det vi har sett i klassiske skytespill tidligere.



**KJØRETØY** Som i alle skytespill med respekt for seg selv kan du velge blant mange kjøretøy.



### FAKTA

#### LEIEMORDERE

Leiemordere er et eldgammelt yrke, men de mest kjente i senere tid er Mike Hoare, Bob Denard og Simon Mann. Spesielt i politisk ustabile land i Afrika har de vært sterkt delaktig i å velte hele regimer. Kongokrisen og krigene i Angola og Sierra Leone har i stor grad blitt påvirket av leiemordere.

Det ser nemlig ut til at Ubisoft Montreal Studios kommer til å levere en utrolig åpen spillverden. Drøye 50 kvadratkilometer skal kunne oppleves uten en eneste lasteskjerm, ettersom alt skal leses direkte fra harddisken. En ambisiøs AI-modell skal sørge for at spilluniverset tilpasser seg dine fremgangsmåter og valg. Det finnes for eksempel en rekke grader som kapteiner og løyntanter i fiendenes rekker. Dreper du en av dem, vil en annen soldat måtte ta hans grad og videreføre lederskapet. Fienden vil altså tilpasse seg situasjonen i større grad, og blir tvunget til å handle etter din taktikk. I en demonstrasjon av spillet bruker hovedpersonen en rifle med kikkertsikte for å kartlegge fiendens posisjon, ved et drivstoff lager. Der kan man observere fiendtlige soldater i mange ulike

Kommer 2008

### Fra jungel til savanner

*Far Cry* utspilte seg i en dampende eksotisk jungel, men i oppfølgeren har man lagt handlingen til Afrikas savanner. Siden landskapet er dramatisk forskjellig påvirker dette også måten man spiller på. Det er ikke like lett å snike seg rundt overalt, men samtidig har man bedre overblikk over fiender og annet faenskap.

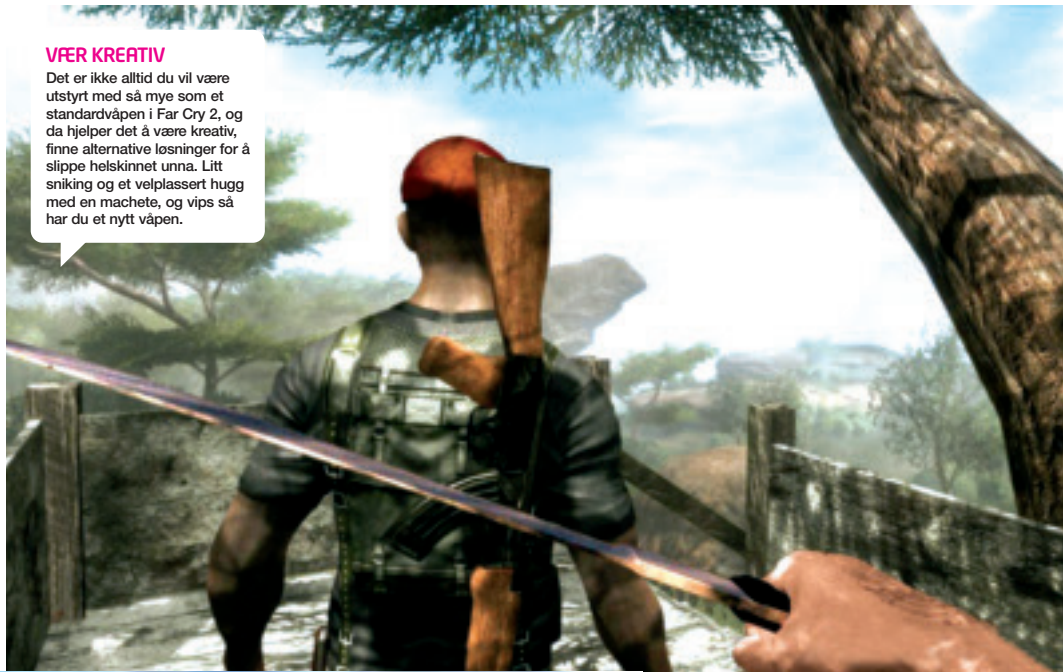




**INTERAKTIVE OMGIVELSER** Alt i Far Cry 2 kan utnyttes til din fordel. Gressbrann kan tvinge fiendene dine ut i åpent terreng, slik at du lett kan snu situasjonen.

### VÆR KREATIV

Det er ikke alltid du vil være utstyrt med så mye som et standardvåpen i Far Cry 2, og da hjelper det å være kreativ, finne alternative løsninger for å slippe helskinnen unna. Litt sniking og et velplassert hugg med en machete, og vips så har du et nytt våpen.



venn eller to.

Landskapet er dynamisk på mange måter. Spillet simulerer fulle værmonstre og luftstrømmer. Så om du for eksempel skulle se en sky på himmelen, så er den ikke der på grunn av en utvikler har tegnet den, men fordi de atmosfæriske forholdene er tilrettelagt for en skydannelse. Det samme gjelder for regnbygger og vind, sistnevnte vil også ha en effekt på svaiende trær og røyk fra brann, sand og støv fra bakken vil alt blåse i samme retning. Trær kan bli ødelagt, og gress vil bli meid ned til bakken av biler som passerer. Noe enda mer imponerende var når en bensintønne eksploderte, sendte gnister til gressstuser i nærheten som ble antent, og brannen spredde seg videre i det tørre gresset. Brann og flammer skal også kunne brukes som et effektivt våpen og taktisk manøvre, som kan bli et interessant element i spillbarheten.

Av det som har blitt vist til nå, ser det ut som Far Cry 2 på alle måter blir en verdig oppfølger til Jack Carver's action-epos fra 2004. Ubisoft Montreal Studios kan godt mulig sitte på en spillperle 2. kvartal 2008 med sin ambisiøse AI og dynamiske spillunivers. I mellomtiden er det bare å krysse fingrene for en brennende actionfest med en lett antenkelig spillverden å utforske.

**—Kristian Nymo**

**! TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Det er på tide å ta Far Cry 2 inn i varmen. Ubisoft viser at de er Cryteks arv verdig.

# Folkrock

Stjel sjeler på den irske landsbygda...



## FOLKLORE

Plattform PS3 Utvikler GAME REPUBLIC  
Utøver SONY Sjanger ACTION/EVENTYR

Folklore er et action/adventure-spill med rollespillelementer. Hørt det før? Nå er det Koji Okada, mannen som stod bak Shin Megami Tensei-serien og Gaia/Game Republic som prøver seg på en sjanger som har vært svært tett befolket de siste årene.

Spilleren kan velge mellom to hovedpersoner, Ellen og Keats. Ellen reiser til Doolin, en liten by på den irske landsbygda, på leting etter kunnskap om moren sin, som døde da Ellen var liten. Nå har Ellen fått en mystisk telefonoppringning av en ukjent person som ønsker å møte henne i den irske småbyen. Keats er en journalist som skriver om det overnaturlige, og er i byen fordi han hørt rykter om at det foregår rare ting der.

Ellen og Keats oppdager raskt at ryktene om Doolin stemmer. Det foregår virkelig noe underlig der. Byen er nemlig en portal til syv underverdener, hver med forskjellig utseende og ulike typer vesener. Én verden er full av alver og féer, en annen er en undersjøisk by, og en tredje er en gigalabyrint som ser ut som en

**Én verden er full av alver og féer, en annen er en undersjøisk by, en tredje en gigalabyrint**

uendelig korridor.

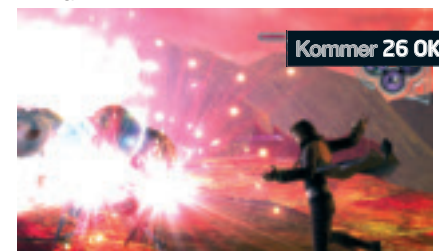
Kampsystemet går ut på å fange underverdenens magiske innbyggere, såkalte Folk, ved å dra sjelen ut av kroppen deres. Her har utviklerne tatt i bruk Sixaxis-kontrolleren. Ved å rykke i kontrolleren som om man fisker, fanger man sjelen til Folk. Deretter bruker man vesenene til å utføre magiske angrep på de andre innbyggerne i underverdenen og slik skaffe seg flere Folk. Folk kommer i mange forskjellige typer, noen med offensive, andre med defensive kampfordeler. Både Folk og de syv underverdenene er gitt et originalt og bisart utseende, sterkt inspirert av irske folkeeventyr, sagn og mytologi. Spillet ser lovende ut og blir nok et herlig kostymedrama.

**—Berit Ellingsen**

**! TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Kan bli spennende, så sant det blir nok variasjon hele veien gjennom...



Kommer 26 OKT

**LEKKERT** Game Republic har fokusert mye på å få frem den mytiske stemningen i Folklore, og som tittelen hintet om, blir det kostymedrama av ypperste sort. Fargerikt, overveldende og kanskje i meste laget for noen.

**Dø da, mann!**

Viking: Battle of Asgard er brutalt. Det vi fikk se i Leipzig vitner om at Creative Assembly har ingen planer om å lage et barnevennlig spill, og her er det bare å forberede seg på elver av blod, avkuttete hoder, og jamring fra døende.



Kommer 2008

# Vikinger og drager!

Underverdenen har invadert Midgard med sin udøde armé i Creative Assemblys neste spill

**VIKING: BATTLE FOR ASGARD**

Plattform XBOX 360, PS3 Utvikler CREATIVE ASSEMBLY Utgiver SEGA Sjanger ACTION

Skarin er gudenes fighter. Plukket ut av Odin og Freja for å befri Midgard fra underjordens Hel og hennes udøde hær. I en orgie av blod og ildspyttende drager skal både Midgard og Asgård reddes i strategimesterne The Creative Assemblys kommende actionspill.

De siste årene har dere fått besøke det antikke Hellas og dens mytologi i en rad ulike spill som God of War og Titan Quest, og dette

## I en orgie av blod og ildspyttende drager skal både Midgard og Asgård reddes.

har vist seg å være en historieleksjon som folk har satt pris på. Men nå er det jaggu meg på tide at noen tar affære slik at vi her i nord får utforske vikingenes Midgard og den nordiske mytologi. The Creative Assembly besøkte

vikingenes verden allerede i Medieval-utvidelsespakken Viking Invasion som ble gitt ut i 2003. Her kunne du styre horder av vikinger på deres blodtørstige plyndringsferd gjennom store deler av Europa. Når man denne gangen blander inn enorme "God of War"-inspirerte kampscener og beleiringer er forventningene naturlig nok høye. Og naturligvis får man enda mer frihet til å gjøre det man ønsker!

Viking: Battle for Asgard utspiller seg på tre øyer som utgjør Midgard. De få vikingene som overlevde Hels invasjon er i fangenskap og det

første Skarin må gjøre er å befri så mange vikinger som mulig, før man går til angrep på de udødes festning. Man kan til en viss grad selv bestemme hvilken rekkefølge man vil håndtere oppdragene i på hver øy, men visse ting må skj



**STORSLAGET** The Creative Assembly har i sine Total War-spill, passet på å fylle slagmarken med så mange soldater som mulig. Dette er noe de har tatt med seg videre til Viking: Battle for Asgard. Skarin har også muligheten til å styre hæren sin i disse slagene.

**FAKTA****CREATIVE ASSEMBLY**

The Creative Assembly er faktisk er ganske gammelt selskap, stiftet allerede i 1987 av Tim Ansell. De er selsagt best kjent for Total War-serien, som nå teller totalt 5 frittstående titler: Shogun: Total War, Medieval: Total War, Rome: Total War, Spartan: Total Warrior og Medieval 2: Total War. De har også laget 5 tilleggspakker. Mindre kjent er det at de produserte Rugby 2001 for EA Sports.

i en bestemt rekkefølge. Under demonstrasjonen i Leipzig fikk vi for eksempel se hvordan vikingene brukte en rambukk for å innnta en steinborg. For å få tilgang til dette verktøyet måtte man for øvrig gjøre et oppdrag ved et sagverk.

Brutalt er Battle for Asgard uansett hvordan du ser på det. Med Skarin kan man velge mellom å smyge seg frem, infiltrere og sabotere, eller man kan buse frem som en skikkelig viking, og knuse all motstand som i veien. Lykkes man med å overraske fienden kan man henrette dem brutalt, blodig og effektivt. På slagmarken tar



**STEMNINGSFULLT** Viking: Battle for Asgard kombinerer en rekke forskjellige spillsjangere til noe nytt, og noen av de mytiske landskapene man utforsker er rett og slett utrolig vakre. Virkelighetens vikinger hadde det nok annerledes, og dette landskapet var nok ikke like kult i regn, -12 grader og et øksehugg i beinet.

dine vikingkompiser seg av de vanlige fiendene, så du kan konsentrere deg om de litt større motstanderne. Når du har mørbanket disse med øks og sverd, så kan du klare opp på ryggen deres og bore sverdet ditt inn i for eksempel nakken så blodspruten står. Herlig uodødt blod, og jeg tror vi med sikkerhet allerede kan si at Viking: Battle for Asgard kommer til å få høyeste aldersgrense her til lands.

Skarin er ikke bare en stor kriger. Takket være at han kjemper på gudenes vegne mot

#### FAKTA

#### HALVT NYMFE/HEKS

Hel er Lokes datter som ble utvist fra Asgård, til den delen av underverdenen som heter Nifelheim, et kaldt og kjipt sted. Her bygget hun fartøyet Nagelfar av de dodes negler, og det skulle benyttes ved Ragnarok. Hel hadde også et nokså annerledes utseende. Den ene halvparten var en vakker, ung nymfe, men den andre delen var en urstygg gammel heks.

Hel, så har han magiske evner og kan tilkalle en fin liten drage som kommer ned fra himmelen og setter fyr på de uodøde hordene. Til og med de døde har litt magi på sin side og nøkkelen i mange kamper er å lokalisere og eliminere de shamaner som stadig vekk sender nye forsterkninger fra underjorden til Hels armeer.

Viking ser ut til å bli en forrykende actionopplevelse, omtrent i samme gate som God of War-spillene, men med en rekke nye og spennende idéer. Måten man har gjort dyddykket i verdenen rundt krigeren fra Sparta i God of War, burde utmerket godt la seg overføre til det mytiske og kalde nord, det er nok av store slag og mektige myteomspunnede guder og krigere. Hvis Creative Assembly holder tunga rett i munnen og sørger for at alt er finpusset før lansering, kan dette nesten bli en helt ny spillsjanger, og det er jo ikke hver dag man opplever.

**Bengt Lemne**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Med så mange gode idéer kan Creative Assembly skape sin helt egen sjanger.

# Gøy på landet!

Lei indianere eller lei livet?  
Bli nybygger og finn ut.



## SETTLERS VI: RISE OF AN EMPIRE

Plattform PC Utvikler BLUEBYTE  
Utgiver UBISOFT Sjanger STRATEGI

Kommer 28. SEPT



**FRYD OG GAMMEN** Alt er tilsynelatende koselig og hyggelig i byen din, men farene truer bak hvert eneste hjørne.

BlueByte er kjent for sine mange Settlers-spill og fra det første ble utgitt til Amiga i 1993, og til i dag har Settlers-spillene hatt en stor makt over strategispillere. Makten blir ikke noe mindre med dette nye spillet som sørger for flere nye elementer i en serie som fra før av er veldig innholdsrik.

Det første som møter oss er en litt annerledes oppbygning av spillet. Selvsagt kan spillet fortsatt kalles for Settlers, men nå ligner det også litt mer på Sim City. Ikke bare skal du sørge for at samfunnet ditt fungerer godt, men det kreves også at du holder tritt med økonomien samt passer på at de innfødte trives i byen. Soldatene dine sørger for at livet er sikkert mot farer som lusker i kulissene i og utenfor byen din.

Som vanlig i serien, starter du med å bygge hus som gir deg råstoff til videre bygging av hus og oppgraderinger. I tillegg er alle i samfunnet ditt avhengig av mat som igjen sørger for at du må bygge hus til jegere og fiskere. Kjøttet blir videreforedlet av en slakter og mens fisken blir røyket før den serveres innbyggerne. I tillegg til mat, trengs klær, våpen, medisin og andre viktige ting som sørger for harmoni i samfunnet. Denne gangen er innbyggerne dine avhengig av å holde god hygiene og hvis du ikke har bygd opp en pharmacy-bygning, ja så kan en heftig sykdom bryte ut og byen legges til grunne. Derfor er det viktig og følge med alle aspekter. En annen ting som er nytt i er at nå kan du se hva de forskjellige innbyggerne tenker eller driver med. Beveger du musen over en person, så kommer det opp en boble som viser hva som er på hjertet. Et samfunn uten underholdning, er et kjedelig samfunn uten tiltakslust. Med å bygge opp en bar samt diverse utropinger på torget, gir innbyggerne dine lyspunkter i den ellers så strevsomme tilværelsen.

Grafikken i spillet imponerer med mange små og store detaljer, variert klima, dyr som gjør livet surt for deg, og tusen småting å passe på. Etter et par kjedelige utgivelser ser det faktisk ut som om Bluebyte har funnet tilbake til sjarmen og spillbarheten fra de første Settlers-spillene.

**Frode Haugen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Settlers kan virke stillestående, men denne utgaven oser av detaljrikdom og god, gammeldags strategi.



### 1,2,3,4,5,6,7,8,9 - K.O.

Jason Bourne er ytterst slagkraftig, og i spillet blir det fokusert mye på hans ferdigheter med bare nevene. Kampsystemet er annerledes og åpner for en rekke morsomme kombinasjoner av smerte.

Utgis Q2 2008

# Bourne again

Jason Bourne er helt om dagen takket være filmene. Hva kan vi vente oss av det første spillet i serien?



## THE BOURNE CONSPIRACY

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler HIGH MOON Utgiver VIVENDI Sjanger ACTION

Den første Bourne-filmen kom i 2000, og bøkene har vært kjent i flere tiår. Likevel har ikke spillprodusentene kastet seg over lisensen – før nå. Sierra og High Moon Studios jobber knallhardt for å få ferdig det første spillet om Jason Bourne, og vi fikk en nærmere kikk på det i Leipzig.

Jeg skal ærlig innrømme at det var med dårlig skjult motvilje jeg ble trukket med på visningen av The Bourne Conspiracy. Jeg synes riktignok at filmene er superkule, men denne

## Vivendi pleier å være slappe med filmlicensene sine, og jeg forventet at dette skulle bli totalt uinteressant og bortkastet tid

typen spill pleier sjelden å være det. Vivendi pleier å være litt slappe med filmlicensene sine, og jeg forventet at dette skulle bli totalt uinteressant og bortkastet tid. Egentlig er det jo helt utrolig at ikke Vivendi er på sitt femte

spill allerede. Det har tross alt kommet to meget suksessfulle filmer. High Moon kjenner jeg utelukkende fra western/vampyr-spillet Darkwatch, og det var aldri noe som fikk det til å riste i rockefoten min. Det viste seg imidlertid raskt at det kan se ut som utviklerne er inne på noe. Gjenskape den kule stemningen fra filmene.

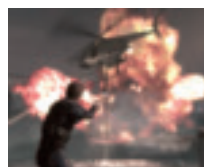
Utviklerne påpeker dette til det nesten kjedsommelige. At dette er et spill som kommer til å stå på egne ben, som ikke er en forhatet utgivelse med tanke på en filmansering, og akkurat der tror vi dem, i og med at spillet kommer et halvt år etter den siste filmen, og at spillet kun vil prøve å gjenskape stemningen og

følelsen fra bøkene og filmene.

Spillet historie er ny, men tar samtidig utgangspunkt i Robert Ludlums bøker, og ikke direkte i noen av filmene. Likevel vil du kjenne igjen stilen fra filmene, og spillutviklerne har



**VÅPENEKSPERTEN BOURNE** Det er ikke bare magasiner, pinner, søkker og pulter som blir til våpen i Bournes hender. Han trives veldig godt med mer tradisjonelle skyevåpen, og i følge romanene er han rene ekspert. I spillet blir det mest fokus på pistoler, rifler og maskingevær.



### I FAKTA

#### ROBERT LUDLUM

Det er flere av Robert Ludlums bøker som har blitt film, men Jason Bourne-trilogien er nok blant de mest kjente. I 1988 ble også Identity filmatisert, da som tv-serie og med Richard Chamberlain i hovedrollen. Neste år kommer det imidlertid en film som kan toppes Bournes popularitet, The Chancellor Manuscript, med Leonardo DiCaprio.

lovet at de skal være tro mot alle Bourne-fans. Produsentene har arbeidet tett med filmskaperne, blant andre manusforfatter Tony Gilroy, for å fange essensen i filmene. Forvent derimot ikke å se noe til Matt Damon i spillet. På nåværende stadium er karakterens utseende fjernt fra det vi kjenner fra det hvite filmlerretet, men utviklerne vil heller ikke utelukke at de kan komme til å jobbe med flere skuespillere fra filmene. Hvis noen husker hvem noen av de andre skuespillerne enn Matt Damon er da.

Jason jobber denne gangen som agent i Treadstone, og dette betyr at handlingen er satt forutfor historien i de tre filmene. Vi vil få historien bak karakteren Bourne, men utviklerne er foreløpig sparsomme med detaljene.

Kampsystemet i spillet vil være sterkt inspirert av filmene, og da med spesielt fokus på Bournes bokseferdigheter. Jason er jo kjent som



**VOLDSOM ACTION** The Bourne Identity tar med seg historien fra bøkene med følelsen fra filmene. Jason/David/Matt er en slagkraftig fyr, og har en egen evne til å lage spektakulære kampscener. Sikker moro!

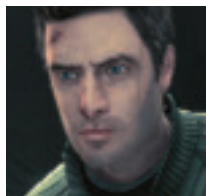


**ALT ER VÅPEN!** Du tror kanskje det er en søt og uskyldig Hello Kitty-sekk Jason Bourne her bærer rundt på, men i de rette hender kan det være et dødelig våpen. God rekkevidde og stropper for lydlos kvelling. Vi håper bare utviklerne løper linjen ut og er kreative i forhold til hva som faktisk kan bli våpen...

en habil slåsskjempe, og dette vil få en fremtredende plass i spilllets gameplay. Etter langvarige kamper, vil du blant annet få muligheten til å gjennomføre takedown ved å trykke på riktig knapp til riktig tid. Spesialslagene vil blant annet bestå av albue mot kjeve, eller hode mot hode. Det kan bli knakende moro med andre ord, og utfra de sekvensene vi fikk se, var det ikke spart på noe når det gjaldt visualiseringen når du knuser motstanderne.

Bourne er også kjent for å kunne ta i bruk omgivelsene til sin fordel. Dette betyr at du i spillet kan bruke ting rundt deg som våpen, for eksempel ved å slenge hodet til en kar i veggen, eller kaste folk ut vinduet. Vi ble vist et par triks, som definitivt vil falle i god jord hos dem som heier på Jason.

Foreløpig er det ikke så mange detaljer High Moon vil ut med rundt spillutgaven av Jason Bourne. Det er spennende at de ikke har presset på seg i forhold til å rekke en filmansering, og uansett om man liker Robert Ludlums bøker, så har han skrevet noen



**FAKTA**

#### JASON BOURNE

Jason Bourne, eller David Webb som hans egentlige navn er, har det det jaggu ikke lett, men det har ikke alltid vært slik. For handlingen i The Bourne Identity var Jason gift med en thailandsk kvinne som het Dao, og sammen hadde de to barn Joshua og Alyssa. De bodde i Phnom Phem. Under Vietnam-krigen droppet et fly bombene sine ganske feil og drepte hele familien til Webb. Slikt blir man logisk nok ganske sinna av, og Webb jointet spesialstyrkene i Saigon hvor han fikk kodenavnet Delta.

morsomme plott med jevne mellomrom. Mye av det som vil være avgjørende for The Bourne Conspiracy er i hvor stor grad man kan bruke absolutt alt som et kreativt våpen, eller om det blir lagt sterke føringer. Historiene er i utgangspunktet som skapt å lage spill av så der burde det heller ikke skorte på råmateriale. Jeg må ærlig innrømme at jeg driter i om Matt Damon er med, og High Moon burde heller bruke de pengene på å forsikre seg om at sluttresultatet blir bra, for spillet har absolutt potensiale.

Spillet vil ta i bruk Unreal Engine 3, som blant annet ble brukt som motor i Gears of War og Bioshock. Foreløpig er spillet ganske langt unna disse grafiske perlene, men med optimalisering og finjustering, antar vi at spillet vil se bra ut til slutt. La oss bare for Guds skyld håpe det blir bedre enn 24: The Game.

**Frode Haugen & Joachim Gresslien**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Dette kan bli enten eller. Vi er mindre skeptiske nå enn vi var før Leipzig om ikke annet...

# Spin-off 4

Tar det aldri slutt med spill basert på Final Fantasy VII?



#### CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Plattform PSP Utvikler SQUARE ENIX  
Utgiver SQUARE ENIX Sjanger ROLLESPILL

Igjen er det japanerne som får de mest etterlengtede spillene først. **Crisis Core: Final Fantasy VII**, gis ut til PSP i Japan 13. september. Hvor lenge vi i Europa må vente på spillet, vites i skrivende stund ikke.

Crisis Core: Final Fantasy VII er selvsagt utviklet av Square Enix, som har stått for samtlige Final Fantasy-spill. Det er det fjerde spin-off-produktet som det ekstremt populære Final Fantasy VII har gitt opphavet til.

I Crisis Core: Final Fantasy VII er det Zack Fair som er hovedpersonen. Spillet er lagt til tiden like før Final Fantasy VII, da Zack slåss for det grådige Shinra Corporation i Midgar sammen med sin overordnede, Sephiroth, og yakuzamedlemmene i the Turks.

Spillet presenterer en del nye spillfigurer, men vi kommer selvsagt til å møte igjen mange kjente ansikter fra det originale Final Fantasy VII-spillet. Det samme gjelder klassiske allierte som Bahamut og Ifrit, og kjent og kjær magi.

## Spillet er lagt til tiden rett før Final Fantasy VII, da Zack slåss for grådige Shinra Corporation i Midgar

Kampene foregår i sanntid og uten innlastning av en egen kamscene, som vanligvis skjer i Final Fantasy-spill. Det introduseres også et nytt system for spesialangrep. I det øverste venstre hjørnet på skjermen spinner tre hjul som på en slotmaskin. Når tre bilder av den samme spillfiguren kommer opp, får Zack et spesialangrep som er basert på angrepet til den aktuelle figuren. Det nye systemet kalles for Digital Mind Wave.

Crisis Core: Final Fantasy VII lover også å ta i bruk hele PSPens grafikkmessige spennvidde, og vise frem grafikk som er så detaljerte og flotte at de får oss til å snappe etter pusten. Kanskje man bare skal begynne å pugge japansk frem til 13. september...

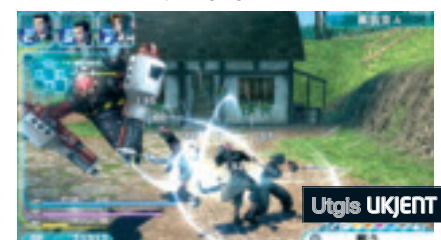
**Berit Ellingsen**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mer spin-off fra umåtelig populære Final Fantasy VII, men kvaliteten er upåklagelig...



Utgis UKJENT

**SOM PLAYSTATION 2** Square Enix legger listen høyt når det gjelder den grafiske presentasjonen i Crisis Core: Final Fantasy VII. Omtrent som et Playstation 2-spill hevder de selv, og det er ikke langt unna sannheten...



#### Åpne klasser...

I noen løpsøvelser vil det være fritt frem for alle klasser. Om du satser på motorsykkelenes aksellerasjon eller bilens stabilitet avgjør utfallet.

Utgis 12. OKT

# På gjensyn venner!

Ta et midlertidig farvel med venner, kjære og familie. Verdens beste bilspill er tilbake, og vi har testet...



## PROJECT GOTHAM RACING 4

Plattform XBOX360 Utvikler BIZARRE CREATIONS Utgiver MICROSOFT Sjanger RACING

Etter flere hundre timer bak kontrollene tok jeg pause noen dager. Project Gotham Racing 3 var spilt rundt med gullmedalje i alle løp. Platinum var totalt uopnåelig. Jeg var fornøyd med egen innsats. Tre dager senere var jeg tilbake for å kjøre enkeltløp, samle kudos og spille online mot andre. Dette var to år siden og jeg holder på fremdeles.

Project Gotham Racing 3 handlet ikke bare

## Mangel på forhåndsbooket avtale har aldri stoppet en bergenser, så jeg troppet opp

om lekker grafikk, et vanvittig utvalgt av uhyre forseggjorte biler, herlig detaljerte baner og et spillsystem som var så avhengighetskapende at World of Warcraft bare ser gummiene etter hjulsporene. Det var en enorm dybde. Uansett hvor lenge du spilte, så var det noe nytt i en annen meny som du kunne starte på, og hvis du spilte virkelig lenge, kunne man alltid bare nyte den strålende onlineopplevelsen. Et komplett

spill, som er så mye valuta for pengene at enkelte andre utviklere burde føle skam.

Under Games Convention fikk jeg ikke avtale med Bizarre Creations. Stor skuffelse, men mangel på forhåndsbooket avtale har aldri stoppet en bergenser, så jeg troppet opp på standen og pratet meg inn. Ikke noe problem i det hele tatt. Jeg satt gjennom to hele presentasjoner og ble mer og mer imponert.

Bizarre Creations fortsetter å bygge på de to tingene de gjorde best i forrige spill. Lage et jævlig bra bilspill, og et trivelig community online, der alle føler seg hjemme, uavhengig av

kjøreferdigheter. Det er plass til alle, og du finner alltid noen andre som er like dårlige i akkurat den svingen som du er selv. Nå vil alle spillere også bli registrert med nasjonalitet. Ikke viktig for alle, men det er klart at det er morsommere å spille med nordmenn, enn hylende amerikanske drittunger på speed.

Det er også større muligheter for å gjøre bilen din lett gjenkjennelig når du kjører med andre,



**KRYSTALLKLART** Mange ble skuffet over grafikken i Forza Motorsport 2, men det handler tross alt mest om simulasjon. I Project Gotham Racing er det brummende motorer og lekne biler som gjelder.

#### FAKTA

#### OOPS, SA VI DET?

For Bizarre Creations offentliggjorde Project Gotham Racing 4, hadde markedsavdelingen til Peugeot allerede sluppet katta ut av sekken. Det kom selvsagt ikke som noen stor bombe at spillet var under utvikling, men Bizarre ville nok gjerne ha gjort det selv. Bakgrunnen for glippen var at Peugeot annonserte at vinneren av en designkonkurranse skulle få sin bil med i det kommende bilspillet. Se etter en Peugeot Flux.

hva for eksempel med Gamer-kortet ditt limt ut over hele siden av bilen.

Det mest iøynefallende nye er selvsagt at man har valgt å inkludere motorsykler. Personlig var jeg litt skeptisk til dette, men etter å ha sett hvordan man også har endret kudossystemet kan jeg nesten ikke vente med å sette meg på en tohjuling. Flere muligheter for småtriks, både for biler og sykler. Utvalget av kjøretøy er som det alltid har vært: enormt.

For alle som har spilt tidligere spill i serien vil noen baner være semikjente. De er ikke helt like, langt vakrere, og det er også lagt til nye som Quebec, Macau og Shanghai. Det er usannsynlig

moro å starte et løp i en solfylt bygata, for så å rase gjennom tett snødrev bare minutter senere. Bilene forandrer selvsagt fullstendig oppførsel og løpet får en helt ny dimensjon. Snøen spruter fra dekkene, og i det du runder bakketoppen blir du fullstendig blendet av solen før du vender nesen mot lavlandet igjen. Det er som man kan bli bilreligiøs av mindre.

I singleplayer har Bizarre Creations valgt å mer eller mindre holde seg til det samme oppsettet som fungerte så bra i forrige spill. Du kan selvsagt bare slenge deg i en bil og kjøre enkeltløp, noe som fungerer ypperlig før skole eller jobb, eller for å trene på en bestemt bane. Den virkelige mora starter imidlertid ikke før man begynner på Gotham-karrieren. Hovedessensen som gjorde det forrige spillet så bra. Det er ikke noe grensesprengende nytt i karrieremodusen. Du begynner på bunn, vinner løp, får fetere biler, flere utfordringer, flere tilgjengelige baner - akkurat slik det pleier å være i bilspill med andre ord. Det er imidlertid variasjonen og dybden som hever det over det meste annet. Antallet biler og baner, forskjellen på de forskjellige utfordringene, det er rett og slett fullstendig umulig å gå lei, heller tvert i mot, man bli fullstendig sugd inn i Gothams verden av raske biler og eksotiske omgivelser. Når man minst venter det dukker det også opp en koselig overraskelse etter man har vunnet et løp.

Det som er viktig med Project Gotham Racing 4 er at man tilsynelatende har klart å beholde den perfekte balansen mellom greinok-realisme og ren arkademoro. Det er overhodet ikke noen simulator, og selv om



**ONLINESTYLING** Det er er nesten ingen begrensninger for hvordan du kan dekorere bilen din når du skal kjøre mot andre online. Eget mønster - ikke noe problem. Gamercardet ditt på taket - helt ok. Bilde av morra di eller kjæresten på panseret - ordnet i en håndvending. Dette blir artig kaos!



#### FAKTA

#### BIZARRE CREATIONS

Bizarre Creations holder til i Liverpool, og oppstod allerede i 1988, men da under navnet Raising Hell Software. Selv om racingspill har vært firmaets nisje har de også rukket å lage noen andre spill som Geometry Wars, Fur Fighters, Treasure Planet og Boom Boom Rocket for Xbox Live Arcade. Formula 1 var den første megasuksessen.

bilene og motorlydene er tilnærmet perfekt gjenskapt, så handler det mest om å rase rundt i usannsynlige hastigheter i de tøffeste bilene i verden. Det er nettopp dette som gjør Project Gotham Racing så underholdende, og vi er overlykkelige over at Bizarre Creations holder seg til formelen.

Snart er det duket for mer elle vill racing, både i karrieremodus og online. Ikke bli overasket om du ser en knust bil i fjellveggen med mitt Gamercard på. Det blir nok ikke siste gangen, for nå skal de spilles Gotham til våren ringes inn.

**Frode Haugen**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mer av det samme. Glimrende alene eller online, enorm dybde og fantastisk grafikk.

# Møkkadag

Drake begynner dagen dårlig i et herlig spill...



## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Plattform PS3 Utvikler NAUGHTY DOG  
Utgiver SONY Sjanger ACTION/EVENTYR

**Nathan Drake er ikke blant de heldigste eventyrerne vi vet om. Etter å ha krasjet flyet på en tilsynelatende øde øy, hoppet ut fra det brennende flyet i en nyantent fallskjerm - blir dagen lang når man finner ut at jungelen er alt annet enn ubebodd.**

Men for å spore litt av - for en fantastisk jungel det er! Det er nesten så man kan kjenne den fuktige trope-luften treffe ansiktet når man ser bladene danse i vinden.

Idyllen ødelegges av en detaljert og flott animert leiemorder. Intelligent er han også, da han har med seg 3-4 kamerater som bruker omgivelsene aktivt. Et lett trykk på sirkelknappen får Drake til å kommando-rulle seg bak en svær stein. Sikting og skyting er ikke vanskelig å få til, men innimellom virker kontrollene litt seige og ikke fullt så presise som de i Rainbow Six Vegas. Våpnene i spillet er litt ubalanserte, slik at man ofte foretrekker pistol fremfor tyngre våpen, ettersom motstanderne gjerne tar en del kuler før de faller. Er man tett innpå en motstander kan man gjemme våpnene og heller ta å kjøre en knyttneve inn i leivra på han. Trenger du flere komboer har Nathan masse kule triks på lager både i effektfulle og stilige.

Naughty Dog har også sørget for at eventyrdelen av dette spillet blir bortimot perfekt. Nathan er ikke en spesielt vanskelig kar å ha med å gjøre. Han er nærmest en drøm å kontrollere, og han skjønner hva det er du prøver å få til.

Det ser ut til at Naughty Dog klarer å lage et spill som inneholder action fra Tomb Raider, de kjappe replikkene fra Indiana Jones og de akrobatiske stuntene fra Prince of Persia. Det ser ut til å være lite som hindrer dette spillet å bli et årets beste spill til PlayStation 3.

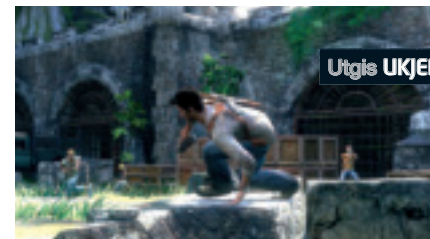
**Richard Imenes**



#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Lekre omgivelser, godt kontrollsystem, herlig eventyr, blant de mest lovende til Playstation 3...



Utgis UKJENT



**VARIERT KAMPSYSTEM** Nathan Drake er en ressursfull fyr, og i mangel på gode våpen går han ikke av veien for nevekamp.



**HVOR MANGE FINGRE HOLDER JEG OPP** Nytt i Project Gotham Racing 4 er motorsykler, og selv om vi foretrekker biler så ser det langt bedre ut enn vi hadde trodd. De har helt egne kudostriks, noe som kan komme godt med om man står helt fast. Også i år kan du spille med et uttall biler fra alle tidsepoker og produsenter.





### Deng en hjemløs

Til fremvisningen i Leipzig hadde Monolith laget en spesiell arena, hvor fiendene kunne bankes til det ugjenkjennelige på en rekke forskjellige måter. Frank Brooke kalte tiltaket for Hobo Fight Club – humoren er ihvertfall tilstede.

Utgis 2008

# Når mørket senker seg

Mer dystert, mørkt og uhyggelig. Monolith overgår seg selv med en spennende oppfølger



## CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Plattform PC/X360/PS3 Utvikler MONOLITH  
Utgiver SEGA Sjanger ACTION

For meg var lanseringen av Xbox 360 langt fra spennende. Kameo sa meg ikke mye, Perfect Dark Zero var en stor skuffelse og uten bensin i blodet tiltaite Project Gotham Racing 3 meg heller ikke noe særlig. Kanskje var det nettopp derfor jeg falt pladask for Monoliths sorte og enormt uhyggelige Condemned: Criminal Origins, et spill som parete den utrolig populære FPS-opplevelsen med horror-sjangerens innlagte sjokk-effekter.

I dårlig opplyste ganger som nærmest skrek etter en renovasjonsarbeider, gikk jeg på jakt etter en seriemorder og jeg nøt opplevelsen hele veien ut. Det har skjedd mye med sjangeren

## Endringene i Condemned 2 høres mer eller mindre ut som min personlige ønskeliste

siden den gang og i klokskapens lys er det alltid tydeligere å få øye på Condemned: Criminal Origins mindre og tilbakevendende feil.

Forensic-systemet var en gimmick, en slags "trykk på knappene og se hva som skjer"-sak mens historien nærmest forduftet innenfor de

første timers spilling. Selv kampsystemet som til å begynne med virket dypt og interessant ble ensformig, kanskje mest av alt på grunn av den kunstige intelligensens mangel på å legge nye taktikker.

Om Lead Game Developer Frank Brooke kan lese tanker eller ikke skal jeg ikke kunne si, men etter å ha funnet en sitteplass bak lukkede dører på Segas stand og funnet frem notisblokken min, ramser han opp forbedringene i Condemned 2, og det høres mer eller mindre som min personlige ønskeliste. Brooke begynner med historien:

"De av dere som har spilt det opprinnelige spillet siter sikkert og tenker "hva var det egentlig som skjedde?" Og det gjør vi noe med i toeren. Vi er klar over at selve plottet mer eller mindre forsvant etter et par timer. Hva var det

med disse døde fuglene? Og hvordan henger eneren sammen med toeren? Alt dette forklares veldig utført her i oppfølgeren." Han vil ikke avsløre, hva som helt vil skje, men guider i stedet spillers hovedperson over til et kassert fjernsyn som han så stiller inn ved å pille litt på

### FAKTA

#### DEN SKJØNTE VI IKKE

Selv om Monolith påstår hardnakkert at det var en historie bak all action i det første spillet, så var vi blant de som aldri så den helt store sammenhengen. Dette har de lovet å gjøre noe med nå, både gjennom å bruke mer tid på historien, men også på å fylle inn detaljer fra forrige spill, som kanskje gikk en rekke hus forbi. Slike som oss blant annet.

antennene (dette gjøres på de analoge styrepinnene) Sammen med spillers ingame historisekvenser danner de plottet i toeren, altså på litt samme måte som Bioshocks båndopptaker.

Det er tydelig fra første øyeblikk at Bloodshot er langt mer grafisk imponerende enn sin snart to år gamle storebror. Selv med et enkelt gjenskjær fra messens mange intense lamper og med et fiktivt New York nærmest i mørke, er det tydelig å se Monoliths mange effekter som teller bl.a. Bloom Lightning, Depth of Field og diverse



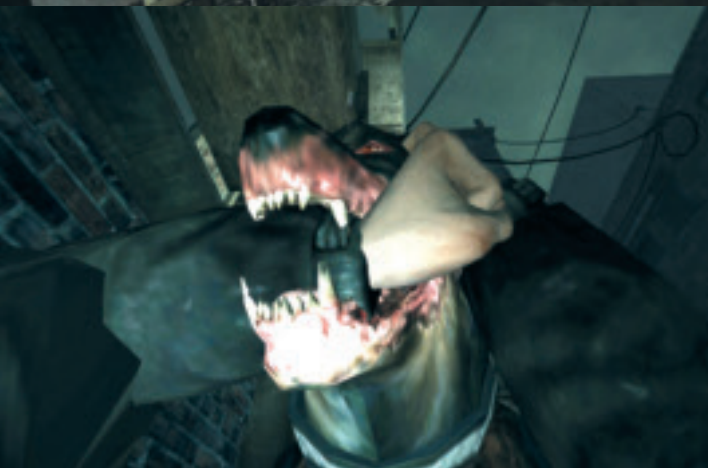
FORENSIC-SYSTEMET krever mer av spilleren denne gangen, og gir viktige bonuser.



**LANGT MER VARIASJON** I starten føltes kampsystemet i det første spillet friskt, men etterhvert ble det forutsigbart og kjedelig. Dette har Monolith gjort noe med og i oppfølgeren er det langt dyper og mye større rom for variasjon. Fremdeles enormt brutalt, men variert brutalt denne gangen altså.

#### Hva er det der?

Mens du beveger deg rundt i de mørke og uhyggelige brettene, kan du bruke nesten alt som et våpen. Her har vi bevæpnet oss med en gammel ledningsdel.



**SÅ FIN BISK** Under presentasjonen støtte Brooke på denne ufysiske kjøteren, men med den analoge stikken fikk han ristet seg løs, og et velplassert slag i skallen sendte den i gulvet.

Pixel Shaders. Han kaster seg først over det sterkt forbedrede Forensic-systemet. For å illustrere hvordan systemet virker, guider Frank Brooke Ethan Thomas oss mot et lik på gulvet i en nesten mørklagt bygning. Offeret ligger i en pøl av blod og det ligner mest av alt en henrettelse. Etter hvert Som Brooke begynner å samle inn bevisene i form av et politiskilt, litt tøystoff fra offeret og en blodprøve, tegner det seg et tydeligere bilde, men det er ikke for han svinger sitt Black Light over offeret (viser ellers ikke synlige blodspor) at vi sammen med Lead Designeren kan konkludere at han ikke døde der, men ble drept til der hvor han ligger nå. Å oppklare mordene er stadig ikke det viktigste, men hvis du vil ha noen av spillets mer spesielle våpen og oppgraderinger så er du nødt til å gå i dybden i etterforskningen.



#### FAKTA

##### MULTIPLAYER

Mens vi storkoste oss med singleplayerdelen av spillet satt vi hele tiden og lurte på hvordan dette ville bli online. Det ville imidlertid Frank Brooke ikke si noe som helst om. Han sa også at ikke kom til å bli onlinestøtte, med mindre det fungerte optimalt. Når vi får mer info om dette er fremdeles helt i det blå...

Brooke forlater Forensic-fremvisningen og vender tilbake til det lovede kampsystemet. Han henter noe Monolith selv kaller Hobo Fight Club og som reelt er en lukket arena skapt til anledningen. I denne arenaen er de hjemløse ikke annet enn blodtørstige fiender som angriper inntil de drepes. De første møter man i enden av et avløpsrør, før Brooke tar opp en flaske whisky og kaster den etter en tredje. Deretter velger han Ethan Thomas hender og tenner ild til den uheldige som kaster seg mot asfalten og skriker høyt av smerte inntil han til slutt ikke puster mer og dør. Andre som befinner seg der griper Brooke de om halsen og bruker de som et levende skjold mot andre hjemløse. Underveis lykkes det han også å vise hvordan blokkeringssystemet er langt lettere å bruke og hvordan utvalget av våpen er langt større i dette spillet. Jeg er synlig imponert over den massive overhaling. Dessverre får vi ikke lov til å oppleve hvordan dette kampsystemet fungerer i spillets multiplayerdel. Frank Brooke vil ikke si noe.

Da jeg går fra fremvisningen en halv time senere er det med troen på at *Condemned 2: Bloodshot* kan gi meg samme intense og ikke minst skremmende opplevelse som det første spillet gjorde - Monolith har i hvert fall lagt fundamentet noe veldig spennende. Og vi gleder oss å se nærmere på det.

**Thomas Tanggaard**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fans av eneren vil definitivt ikke bli skuffet, mens nykommere kanskje vil se forbedringene.

# Høyhåpløst

## Studio Liverpool låner fra sine egne PSP-spill



### WIPEOUT HD

Plattform PS3 Utvikler STUDIO LIVERPOOL  
Utgiver SONY Sjanger RACING

Utgis 2007



I HD Wipeout HD ser definitivt bra ut, men det føles så overflødig. Her er det bare akkurat det samme vi har sett før.

Det føles som om jeg har fått en kald klut i ansiktet når jeg setter meg ned hos Sony Liverpool i båsen deres på Games Convention for å oppleve en av mine absolutte yndlingsserier, *WipeOut*, i høyoppløsning.

Tony Buckley, *Wipeout* HDs prosjektleder, enser det heldigvis ikke, men det står skrevet i ansiktet mitt. Jeg forventet meg den ultimate utgaven av *Wipeout*, fylt til randen med skip, baner, hardtpumpende musikk og masser av fornøyer. Og hva får jeg? Buckley forteller: "Det er åtte baner i spillet, seks fra *Wipeout Pure* og to fra *Wipeout Pulse*. Vi har valgt å bruke disse banene fordi de allerede var laget og har vist frem sin verdi. Dette fikk arbeidet på *Wipeout* til PlayStation 3 til å gå mye kjappere."

Jeg aner ikke hvordan jeg skal gripe dette an. Hele *Wipeout*-universet ble stadfestet med seriens første og andre spill, og det finnes altså ikke et eneste skip eller bane fra dem. Hvorfor? En spilljournalist fra Nederland spør om akkurat det, og får svaret: Det virker som om spillkoden fra PlayStation 2 ikke er så lett å overføre til en PlayStation 3, og de ellers så klassiske spillene eksisterer kun ute hos forbrukerne i dag. Sony har ikke den originale spillkoden til verken *Wipeout* eller *Wipeout 2097*. Ok, men hva er da greia med *Wipeout* i HD? Det er kort sagt en blanding av to PSP-spill, sendt gjennom den høyoppløselige mølla og gjort tilgjengelig via PlayStation Network. Faktisk innrømmer Buckley at det meste av koden stammer fra PSP-spillene, og at de utelukkende bygger på denne med nye effekter som er spesifikke i forhold til PlayStation 3. Tony mener likevel ikke at det er småting banene forbedres med, og viser blant annet til spillets sterkt forbedrede partikkelsystem. Og ja, det er fett, men jeg er enda ikke overbevist om *Wipeout* HDs kvaliteter.

Jeg forlater presentasjonen av *Wipeout* skuffet. Som fan er det ikke noe i den pakken jeg ville betalt for, og for utenforstående skal det nok litt mer enn en PSP-kode kjørende på en PlayStation 3 til for å overbevise publikum om at *Wipeout* er noe at det feteste på lang tid. Gi oss nå bare det neste spillet i serien.

**Thomas Tanggaard**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dette blir bare oppgull av gamle spill, og det er vi lei av. Vi gleder oss imidlertid stort til neste ordentlige.

16+

www.psp.it



Your clan persecuted for generations and your father kidnapped.  
Your only hope is a terrifying weapon sent from the heavens.  
Do you take up its cursed power against the invading king and his army?  
Do you take your destiny as the legend foretold and lead your people to salvation?  
Or will you let revenge consume you before the heavenly sword does?



[www.heavenlysword.com](http://www.heavenlysword.com)

*This is living*

# BEYOND REVENGE

## LIES REDEMPTION

PS3 and PLAYSTATION 3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. PS3 is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PLAYSTATION 3

## Syvmilskritt

Med utgivelsen av Resident Evil 4 tok Capcom syvmilskritt bort fra den klassiske oppskriften og anmelderne elsket det. RE4 er likevel seriens til dags dato dårligst selgende spill.



**TOP SECRET**

# Resident Evil

Vi tar turen gjennom Capcoms beste serie...

tekst: Thomas Tanggaard

### Søte Jill Valentine

I det opprinnelige Resident Evil kan du enten ta styringen over Jill Valentine eller Chris Redfield. De to forskjellige karakterene er samtidig også uttrykk for hvor lett eller hvor vanskelig det skal være i begynnelsen.

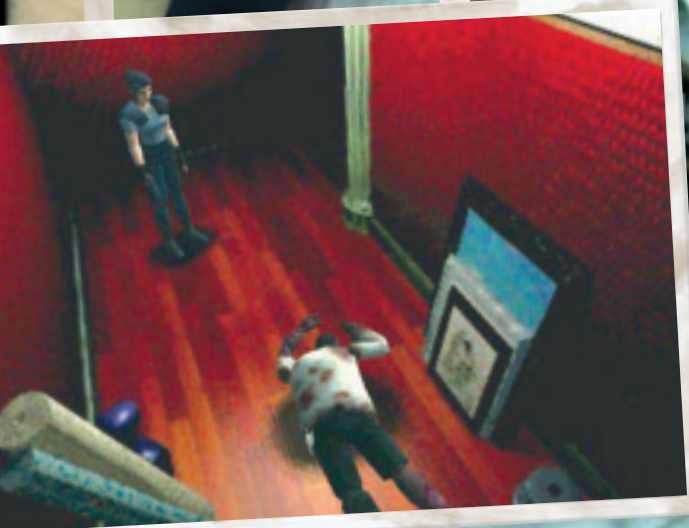
### Hvad skjer der?

Resident Evil starter i et stort, forlatt hus, men i nærheten ligger det også et laboratorium og en rekke andre ting. Det er overraskelser hele veien.



### Velkommen venner

De første minuttene i den store hallen står som et av de beste øyeblikk, naturligvis sammen med den scenen hvor et par u dødelige doberman hopper gjennom vinduet



## “En sort/hvitt-film med neglesprettende grusomt skuespill og en forferdelig klipping”

**D**et er kaldt ute. Jeg kan ikke helt huske hvilken måned det er, eller hvilket år for den saks skyld, men jeg står ved inngangen på Street Dance i indre København og gjennomgår butikkens bugnende utvalg av importerte PlayStation-spill med ivrige hender. De amerikanske eskene er store og klossete, en slags utvidet DVD-boks hvis ekstra plass ikke blir brukt til noe som helst. Det ser mildt sagt åndssvakt ut. Med et for meg ukjent spill i hendene traver jeg opp til disken for å prøvespille. Det heter Resident Evil, og sett bort fra en mindre billedserie i Gamefan et par måneder senere, kjenner jeg ikke til spillet i det hele tatt. Allikevel føler jeg meg dratt mot den smått pinlige forsiden med gjennomsiktige edderkopper, en anspent soldat og spillets navn skrevet i skrikende rødt over forsiden. Jeg legger pengene på

disken, tar spillet under armen og håper jeg har gjort et godt valg. Det var da tross alt fem hundre kroner som forsvant fra lommeboka.

At valget skulle være innledningen på et langt og varmt forhold til en av Capcoms kanskje beste spillserier noensinne ante jeg ikke der og da, og en stund trodde jeg faktisk at jeg hadde gjort en enorm brøler. Alle som har sett introen til det første Resident Evil vet hva jeg mener. En sort/hvitt-film med amatørmessig skuespill, det pinligste settet med tenner et plastikkmonster noen gang har hatt og klipping som virket totalt hodeløs var ikke den beste måten å komme i gang med ett av siste tiårs beste grøsserspill. Men da den velkjente døren åpner seg og heltene våre trer inn i den enorme hallen og ser seg rundt, forsvinner all tvil. Resident Evil var fremragende. Et Tour de France i blod, håndvåpen og ikke minst zombier – og det var nettopp

Calif  
Comm  
tions of  
est-ran  
cials.  
started  
The  
mally  
cian into  
lo's offi  
Delp  
ing D  
ers ar  
as "J  
the  
dress  
tu

zombiene som skulle bli seriens varemerke i årene som kom.

Mannen bak Resident Evil var Shinji Mikami, og i løpet av ganske få år ble han katapultert fra total ukjent til en plass blant bransjens mest respekterte produsenter. Han ble ansatt hos Capcom i 1990 etter å ha tatt utdannelsen sin ved Doshisha University, og det første prosjektet hans varslet neppe om kometkarrieren han senere skulle få i bransjen. Det første prosjektet var nemlig noe så ordinært som et quiz-spill kalt Capcom Quiz: Hatena?. Kun fire år senere skiftet han stilling fra planlegger til produsent, og det var i denne perioden han fikk øynene opp for skrekksjangeren. I et eldre intervju med amerikanske Gamepro forteller han om inspirasjonen bak Resident Evil:

"Hovedinspirasjonen bak Resident Evil kom fra Zombie, en italiensk skrekkfilm. Da jeg så den var jeg ikke fornøyd med noen av filmens plottvister og actionsekvenser, og jeg tenkte at hvis jeg hadde laget filmen, ville jeg gjort det annerledes. Jeg følte det ville vært morsomt å lage min egen skrekkfilm, men så tok vi i stedet prosjektet til neste nivå og laget et konsollspill som definerte følelsen av frykt i stedet."

Hvis man skulle få frem den ekte følelsen av frykt, var det viktig med blinde vinkler og et fast fokus på S.T.A.R.S.-agenten spilleren styrte, og derfor ble det ganske tidlig i utviklingen bestemt at Resident Evil ikke

bare skulle bestå av polygoner. Dette ga nemlig teamet muligheten for å legge inn langt flere gys og overraskelser, og resultatet ble de nå klassiske prerendrede bakgrunnene med høy detaljgrad og særdeles vakker stemning. Viktig for Shinji Mikami var også at spilleren hele tiden skulle kunne se sitt alter ego, og han sa blant annet:

"I begynnelsen av utviklingen vurderte vi å lage en slags 3D Doom-motor, men så droppet vi det igjen. I et

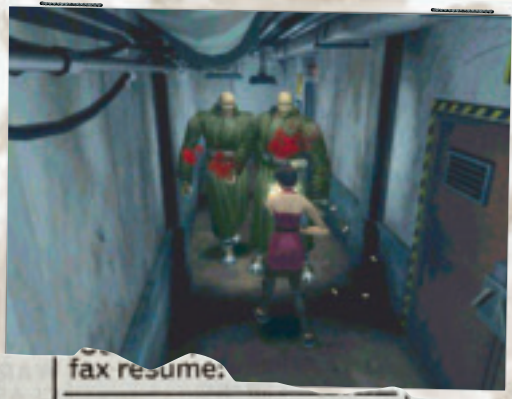
fotsleppe zombie gikk opp i en høyere enhet. Det var historien om det eksperimenterende Umbrella-firmaet som ved hjelp av virus og ukontrollerte forsøk hadde skapt en biologisk krise. Action, skrekk, spenning og overraskende vinkler satte dagsorden og i årene som fulgte prøvde både mindre og større firmaer å gjøre som Capcom – men det var skrekkmesteren Mikami som i 1998 skulle vise alle hvordan man tok den nye survival horror-sjangeren til nye høyder.

## “Resident Evil var en definitiv hit der den klassiske halvtynne skrekkhistorien, det keitete skuespillet og de fotsleppe zombie gikk opp i en ny enhet”

spill med full 3D vill du ikke umiddelbart kunne se din egen figur hele tiden, og vi mente at man dermed ville miste en del av identifiseringen med karakteren sin. Dessuten ville det vært svært vanskelig å oppnå den formen for frykt vi siktet mot. Vi bestemte at det ville være mye mer uhyggelig hvis kameraet plutselig skiftet vinkel. Det ville høyne spenningen umåtelig mye."

At Shinji Mikami fikk rett, kunne man lese i alle anmeldelsene som kom ut i verdens spillmagasiner. Resident Evil var en definitiv hit der den klassiske halvtynne skrekkhistorien, det keitete skuespillet og de

Til tross for suksessen med Resident Evil, eller kanskje nettopp på grunn av den, hadde Capcom store problemer med å få Resident Evil 2 til å henge ordentlig sammen. Tidlige bilder av en motorsykelbabe ved navn Elza Walker var ikke å finne i det ferdige spillet, og det samme gjaldt enkelte steder i spillet som var endret fullstendig før utgivelse. Den første utgivelsen av Resident Evil 2, i dag kalt Resident Evil 1.5, var angivelig 80% ferdig da Shinji Mikami tok avgjørelsen om å slenge det i søpla og begynne forfra. Opplegget forble likevel det samme, men det ensomme huset ble



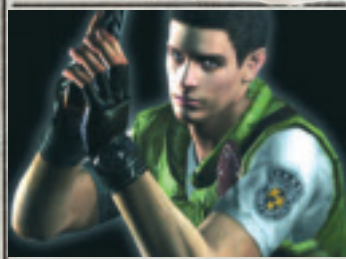
### Zombie nr. 0

Etter å ha gått gjennom spisesalen og ut gjennom døren på venstre side av rommet, ender du hos denne zombien som er godt i gang med å fortære en av husets beboere. Et gyllent øyeblikk.



AGENCE  
e be-  
Good  
enefits,  
nities.  
en. Call  
-1314  
ilder@  
nil  
e

fax resume.



### Chris Redfield

Chris Redfield er en av hovedpersonene i det første Resident Evil-spillet. I oppfølgeren Resident Evil 2 er det hans soster Claire Redfield vi følger, mens hun leter etter sin bror i den odelagte og infiserte byen Raccoon. Til Capcoms femte kapittel i serien har de valgt å trekke frem Chris igjen. Det er på gaten i 2009.

oly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ly at  
Ave.  
S.F.

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

ASSOCIATE

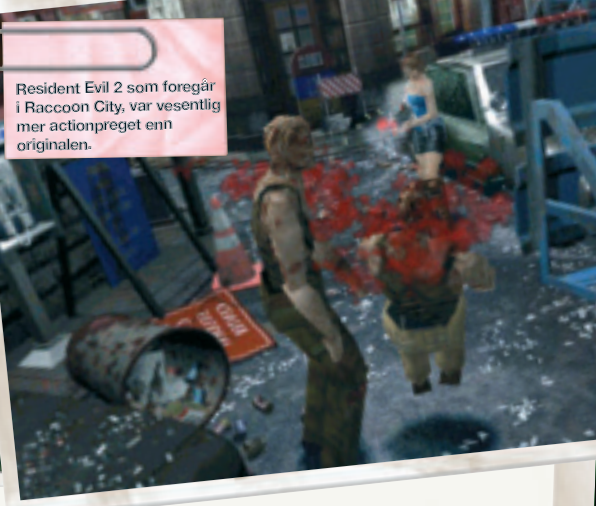
ASSOCIATE

ASSOCIATE

Resident Evil handler like mye om å unngå konfrontasjoner, som det gjelder å nedlegge husets infiserte beboere. Dreper du ikke zombien på bildet ovenfor, men velger i stedet å løpe tilbake til spisesalen, så vil Barry ta seg av zombien, som igjen gir deg muligheten for å spare din ammunisjon til andre og større farer.



Resident Evil 2 som foregår i Raccoon City, var vesentlig mer actionpreget enn originalen.



erstattet med den nærliggende byen Raccoon City, og spillets to hovedfigurer ble nå grønnskollingen Leon S. Kennedy og Claire Redfield. For Leon ble det litt av en førstedag som betjent i byen, mens Claire Redfield prøvde å finne sin bror – begge ble naturligvis rotet inn i Umbrellas skruppelløse planer. Det at eventyret kunne spilles gjennom to ganger; en gang med hver figur og med forskjellige opplevelser, steder og våpen, fikk all verdens anmeldere til å klappe i hendene igjen.

Resident Evil 2 var en like stor suksess som originalen.

Kun et år senere var det tid for Resident Evil 3: Nemesis, og det var tydelig at det var for kort tid. Hos Capcom hadde spillet lenge hatt arbeidstittelen Resident Evil 1.9, noe som sammen med den første utgaven av toeren også antydte at det ikke var snakk om et nytt spill. I flere intervjuer fra da gir også Mikami uttrykk for at det som ble Resident Evil 3: Nemesis langt på vei var ment som en sidehistorie. Men etter hvert som tiden gikk, mente man at prosjektet kunne utgjøre en reell treer. Det ble da også resultatet. Resident Evil

### “Selv om Resident Evil 3 reelt sett ikke ga oss mye nytt ble det likevel en suksess, ikke minst hos anmelderne.”

3s store dreiepunkt var tyrannen Nemesis, skapt av T-Viruset, et skikkelig brød av en leiemorder og hvis eneste funksjon var å jakte på S.T.A.R.S-medlemmer og slå dem i hjel. Gjennom hele spillet støtte hovedpersonen Jill Valentine på Nemesis, som gjennom innlagte bosskamper og filmatiske øyeblikk skapte et hittil nytt tempo i en serie som ellers var mest kjent for fotslepene action. Selv om Resident Evil 3 egentlig ikke bød på særlig mye nytt, ble det allikevel en suksess, ikke minst hos flere av anmelderne som kalte det seriens beste spill (en uttalelse jeg personlig ikke er enig i). For meg var Nemesis en kjedelig avslutning på en storstilt serie, og et merkelig farvel til min PlayStation.

Grunnen til at Capcom hadde "sølt" Resident Evil 3: Nemesis ut på gata med slikt hastverk kom kun åtte måneder senere. I flere amerikanske spillmagasiner kunne en overivrig Shinji Mikami fortelle at Production Studio 4 (Capcoms filial) var godt i gang med Resident Evil Code: Veronica og at spillet, helt uventet, ikke var på vei til Sonys konsoll. Det ville i stedet komme ut på

fax resume.

GENCE  
e be-  
enefits,  
nities.  
en. Call  
-1314  
lder@  
il  
e

poly at  
Ave.  
.S.F.

for  
Re  
pas  
pres  
cler  
shelv  
the  
submi  
salary  
Attn: J  
nber  
or

B

P  
Be  
As



**Elza Walker**

Da Capcom kastet et 80% ferdig Resident Evil 2 for å begynne helt forfra, så ble også motorsykkel-bereten Elza Walker droppet. Det var ellers meningen at Elza som ikke er i familie med Chris Redfield, skulle være den kvinnelige hovedrolleinnehaveren i toeren. Det ble som kjent Claire som fikk plassen i stedet.

ASSOCIATE



**Gjett dette**  
Resident Evil handlet ikke bare om å skyte ned zombier, men også om å løse en rekke gåter. I dette rommet kan du hurtig do hvis du ikke lukker luftkanalen til med statuen.

### Resident Evil 1.5

Capcom har senere kalt den 60% ferdige utgaven av Resident Evil 2 for Resident Evil 1.5. Hvorfor utviklingen ble avsluttet vet man fremdeles ikke.



### Hvem har bomben?

Et gjennomgående tema i Resident Evil-serien er de bombene som enten utsletter eller forventes å utslette trusselen som T-Viruset utgjør. Resident Evil 2 og 3 foregår begge i Raccoon City og det hele ender med en sprenging som skal sikre at katastrofen ikke spres – noe enhver fan vet ikke helt lykkes.

### For en første dag

Det er Leon S. Kennedys første dag som betjent i Raccoon City da viruset for alvor bryter ut. Han tvinges til å kjempe seg i vei gjennom byen og senere i undergrunnen.

### Resident Evil 2

I slutten av Resident Evil 2 finner du et stort antall muterte monstre som angriper deg konstant. Her møter de selve døden med hjelp fra en bazooka – slik kan det gå.

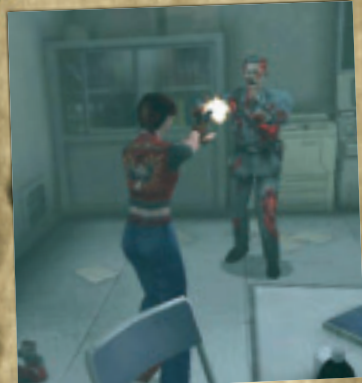


Er det her orient ekspresen? Resident Evil Zero var opprinnelig under utvikling til Nintendo 64, men Capcom hadde problemer med plass på den små cartridgen så de måtte droppe ideen.



### Jeg er din nemesis

Tempoet i Resident Evil 3: Nemesis kom fra det faktum at du fra start til slutt ble jaktet nådeløst av Nemesis, en tyrann-variant som ble skapt for å henrette S.T.A.R.S.-agenter.



### Resident Evil Code: Veronica

For første gang i seriens historie, kom et Resident Evil-spill i full 3D. Valget falt på Segas kraftige Dreamcast som dessverre ikke fikk den helt store suksessen verden over.

“Code: Veronica foregikk tre måneder etter bombingene av Raccoon City og hadde Chris og Claire i hovedrollene...”

Segas sterke nestegenerasjonskonsoll Dreamcast. Spillet skulle egentlig ha vært på gaten sent i 1999, men ble på grunn av en rekke problemer utsatt til år 2000. Japanerne kunne meske seg i skrekkspillet i februar, mens amerikanerne fikk tilgang på det i mars – Europa måtte som vanlig vente litt lenger, og fikk først spillet i slutten av mai måned.

Code: Veronica foregikk tre måneder etter bombingene av Raccoon City og hadde Claire Redfield og hennes bror Chris i hovedrollene. Spillet startet på forskningsstasjonen Rockfort Island, hvor man som spiller både stiftet bekjentskap med Ashford-familien og dens hemmeligheter, samt med en rekke nye og hittil usette monstre. Senere i Code: Veronica går turen til Antarktis, der den kjente lobbyen fra det første spillet kommer igjen i en etterligning. På samme måte som med Resident Evil 3: Nemesis, bod Dreamcast-spillet ikke på særlige fornyelser utover de mest åpenbare som f.eks. at det var det første i serien i 3D.

Våpenoppgraderingssystemet som hadde fulgt med siden Resident Evil 2 fikk en rekke mindre forbedringer, og Capcom ga også spilleren muligheten til å skyte med to våpen på en gang, noe som gjorde det mulig å sikte på to fiender samtidig.

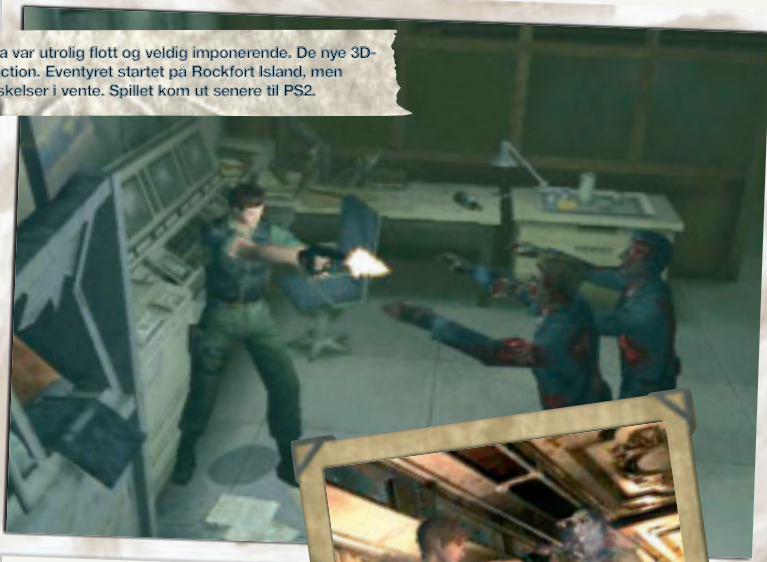
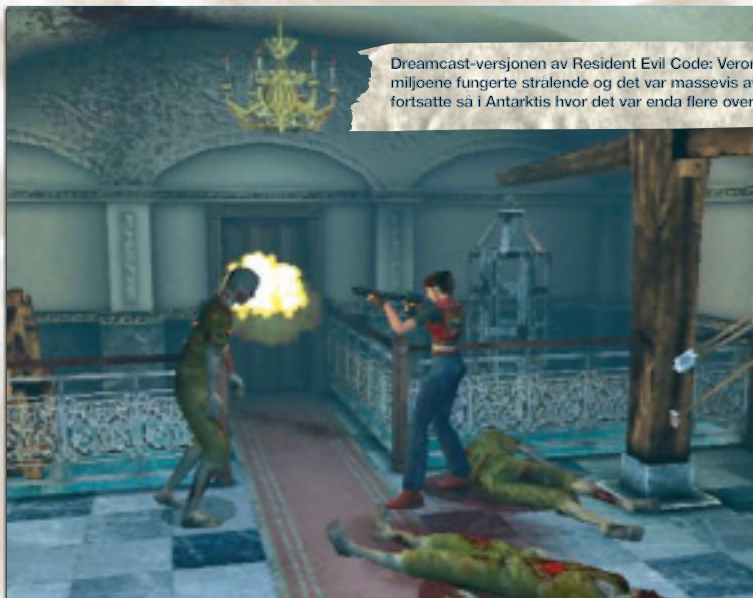
Omtrent samtidig med at Code: Veronica ble sendt ut, viste Capcom frem de første bildene av Resident Evil Zero. Spillet ble annonsert til Nintendo 64, en



De første gangene du moter Nemesis tenker du ikke på annet enn å komme deg vekk. Men som arsenalet av våpen vokser og du blir mer selvsikker, kan du velge å ta opp kampen med det muterte beistet. Nemesis kan dessverre ikke drepes, men kun midlertidig stoppes så du er aldri helt sikker.



Dreamcast-versjonen av Resident Evil Code: Veronica var utrolig flott og veldig imponerende. De nye 3D-miljøene fungerte strålende og det var massevis av action. Eventyret startet på Rockfort Island, men fortsatte så i Antarktis hvor det var enda flere overraskelser i vente. Spillet kom ut senere til PS2.



**Det kribler og kravler**  
Edderkopper kan man ikke få for mange av og derfor har Capcom også hatt krypet med i stort sett alle spillene. Den solide animasjonen av dem har skremt mange spillere.



**Resident Evil Zero**  
Som tittelen antyder foregikk Zero for Resident Evil. Her stiftet man bekjentskap med Rebecca Chambers og straffefangen Billy Coen. Spillet er utelukkende utgitt til Nintendos GameCube.

**Hvem jager hvem?**  
En av de farligste fiendene fra Resident Evil, var den såkalte Hunter, var den ikke holdt god avstand til dette forvokste vesenet, så endte man med å miste hodet.



fax resume.

AGENCE  
e be-  
Good  
nefits.  
nities.  
en. Call  
-1314  
lder@  
nil  
ie

for  
Re  
pac  
pres  
cler  
shelv  
the  
subm  
salary  
Attn:  
nber  
or

B

P  
Be  
As

**Billy Coen**  
For å finne ut hvem Billy Coen i virkeligheten er, er man nødt til å spille seg gjennom Resident Evil Zero. I denne prologen til hele Shinji Mikamis grosseriserie, møtte verdens mange fans for første gang karakter bytte-systemet som gjorde det mulig å hjelpe hverandre over store avstander. Det fungerte bra.

## “Etter utgivelsen av Resident Evil Zero og Resident Evil 0 blir GameCube litt av en god venn for japanske Capcom.”

plattform som aldri tidligere hadde hatt et originalt Resident Evil-spill, men som altså plutselig skulle få nettopp det. Dessverre for Nintendo var skrekkserien ikke like lett å presse ned i kassetform, så prosjektet ble droppet og først gjenopptatt da Nintendos GameCube så dagens lys. I et intervju med Dengeki forklarte Mikami grunnen til at prosjektet ble droppet: “Det var blitt altfor vanskelig å få tingene ned på den lille kassetten. Vi snakket lenge med Nintendo om problemene knyttet til utviklingen, og kom frem til at Resident Evil Zero ikke ville være et økonomisk bærekraftig prosjekt på Nintendo 64. Kort tid etter denne beslutningen annonserte Nintendo sin GameCube, og da tok vi opp igjen arbeidet med spillet.”

I Resident Evil Zero vender Capcom tilbake til de prerendrede bakgrunnene som gjorde de første Resident Evil-spillene så populære, og det virket tydelig etter sin hensikt. Det er til dags dato solgt mer enn 1,2

millioner eksemplarer av Resident Evil Zero over disken. Spillet foregikk, som tittelen antyder, før det opprinnelige Resident Evil og handlet om S.T.A.R.S.-agenten Rebecca Chambers og fangen Billy Coen, som etter å ha blitt angrepet av zombier om bord på toget Ecliptic Express fortsetter deres reise mot bl.a. et forskningslaboratorium og en fabrikk. Deler av forskningslaboratoriet er det samme stedet som Claire Redfield besøker i Resident Evil 2.

Etter utgivelsen av Resident Evil Zero og Resident Evil 1 blir GameCube litt av en kjær venn for Capcom, som kun ett år senere annonserte intet mindre enn seks prosjekter eksklusivt til konsollen. Blant disse er Resident Evil 4, på dette tidspunkt vesentlig annerledes og mer tradisjonelt enn spillet som gis ut januar 2005. Leon S. Kennedy skiftes ikke ut underveis, men det store, stormfylte huset og ikke minst det merkelige forskningslaboratoriet som vises i en rekke trailere fjernes til fordel for et lite spansk tettsted og en rekke



## Hvem redder meg?

Introduksjonen til Resident Evil 4 er ikke mindre enn mesterlig. Du flykter fra hustak til hustak, ned stiger og opp trapper, i forsøket på ikke å bli slått i hjel, men selv om du sender flere av de i gulvet så kommer det hele tiden nye. Det er ikke før byens kirkeklokker ringer at du endelig slipper og spillet for alvor går i gang. Strålende!

## Resident Evil 4

El Gigante er overveldende første gangen du møter han, men forsvinner litt når arsenalet ditt inneholder både en bazooka og annet snacks fra militæretaget. Han er i dag en klassisk boss.



“Verden over tok fans og spillanmeldere unisont av seg hattene sine, Resident Evil 4 var den ultimate actioncocktail”

tilsynelatende sinnssyke innbyggere. Resultatet er et spill som tar syvmlissteg bort fra originalens langsomme zombier, og som samtidig viser Nintendos maskin fra sine beste sider, ikke minst grafisk.

I Resident Evil 4 er Leon S. Kennedy fra Resident Evil 2 tilbake i førersetet. Han er ikke lenger betjent i Raccoon City, men arbeider nå som hemmelig agent for den amerikanske staten. Hans oppdrag er å finne presidentens datter, Ashley, som ser ut til å ha blitt kidnappet. Hva som venter ham, og ikke minst spilleren, kan nesten ikke gjenfortelles med så lite spalteplass, men det er ingen tvil om at Resident Evil 4 leverte varene på alle punkter. Verden over tok fans og spillanmeldere unisont av seg hattene sine. Resident Evil 4 var den ultimate actioncocktailen; en voldsom, hurtig og fabelaktig opplevelse som viste veien fremover for serien. Borte var de tradisjonelle zombiene som Shinji Mikami introduserte oss for i 1996, og mannen som nå satt i produsentstolen var Hiroyuki Kobayashi, den samme Kobayashi som for øyeblikket jobber dypt konsentrert med seriens siste kapittel, det mystiske og feiende flotte Resident Evil 5.

Det er vanskelig å spå akkurat hva Capcom har å tilby oss i de kommende år, men det er ingen tvil om at den klassiske serien som fikk sin spede start på PlayStation med en redselsfull svart/hvitt-intro og neglesprettende skuespill, fortsatt er en av spillbransjens mest respekterte og populære serier.

\_Thomas Tanggaard

## Jeg hater sjefen min

Resident Evil 4 opphøyet den klassiske sjefen til nærmest stjernestatus i GameCube-spillet. Leons første møte med hva som best kan beskrives som trollene fra Ringenes Herre, er simpelthen så overveldende at man har lyst til å spille hele sekvensen igjen. Det er flere bossar i spillet som bør gå over i historien som klassikere.



“A GLORIOUS FUTURE FOR  
ONLINE GAMING” – PC Zone



“BATTLEFIELD  
KILLER”

— IGN.com

“THE MOST  
REWARDING TEAM-BASED  
SHOOTER YET”

— GameSpot



# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

TO LEARN MORE ABOUT THE MOST ANTICIPATED MULTIPLAYER GAME OF THE YEAR, VISIT:

[WWW.ENEMYTERRITORY.COM](http://WWW.ENEMYTERRITORY.COM)

A Game By



idSoftware.com

Developed By



Distributed By

ACTIVISION

© 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: QUAKE Wars and id are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PC  
DVD  
ROM

16+  
www.pgp.info



“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)

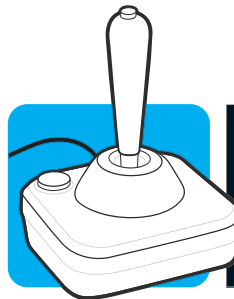
24/08/2007



© 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 dets datterselskaber. Alle rettigheder forbeholdes. BioShock, 2K Games, 2K logo og Take-Two Interactive Software er varemærker og/eller registrerede varemærker, der tilhører Take-Two Interactive Software, NVIDIA, NVIDIA logo og The Way It's Meant To Be Played er varemærker og/eller registrerede varemærker, der tilhører NVIDIA Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre mærker eller varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes. © 2007 Take-Two Interactive Software og dets datterselskaber Microsoft, Windows, Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE og Xbox logo er varemærker som tilhører Microsoft-gruppens virksomheder. 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 mærker eller varemærker tilhører deres respektive ejere. Alle rettigheder forbeholdes.



# ANMELDELSER



**STOL PÅ MEKRAFT**  
 Hver månad har våre erfarne anmeldere de nyeste spill nøyaktig slik at du unngår misforståelser.

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER  
 Les over 1000 anmeldelser: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

MÅNEDENS BESTE!

## SKATE

Carl Thomas er i himmelen, Skate setter ny standard for alle sportspill!



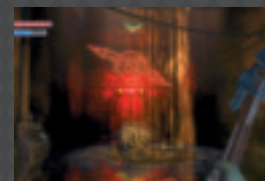
### HALO 3 & QUAKE WARS!

På grunn av tidsbrist lykkes vi ikke å få med anmeldelser av Halo 3 eller Quake Wars: Enemy Territory i dette nummeret. Disse anmeldelsene leser du istedet på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



## GAMEREACTOR #52

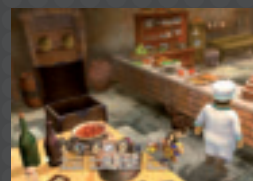
Er du gammel og glemsk som Frode? Da nærmer du deg sikkert også senillett og har glemt karakterene fra forrige nummer...



**Bioshock** 9/10  
 Xbox 360, PC  
**Two Worlds** 6/10  
 Xbox 360, PC  
**Vampire Rain** 3/10  
 Xbox 360  
**Lost Planet: Extreme Condition** 7/10  
 PC



**Warhawk** 7/10  
 Playstation 3  
**Guitar Hero:**  
**Rocks the 80s** 6/10  
 Playstation 2  
**Medal of Honor: Airborne** 6/10  
 Multi  
**The Settlers DS** 8/10  
 Nintendo DS



**Blue Dragon** 9/10  
 Xbox 360  
**Anno 1701: Dawn of Discovery** 6/10  
 Nintendo DS  
**Maple Story** 6/10  
 PC  
**The Darkness** 8/10  
 Xbox 360, PS3

### GAMEREACTORS KARAKTERSÅLA

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

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



# HEAVENLY SWORD

God of War får en kvinnelig utfordrer i Nariko - velkommen til Heavenly Sword

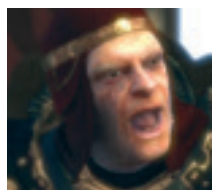
Plattform PS3 Utvikler NINJA THEORY Utgiver SCEE Utgis 26. SEPTEMBER Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



**SLEMME MENN**

Hovedpersonen Nariko er er så sint at ikke engang tusen menn kan stoppe henne. Spørsmålet er bare om hun ikke tilslutt blir offer for sitt eget tveeggede sverd. Det er nemlig veldig tungt...



**FAKTA**

**NORSK STEMME-SKUESPILL**

I et tappert forsøk på å gjøre spillet litt mer levende for de som ikke er så gode i engelsk er det mulig å spille med norske stemmer og undertekst. Og selv om dette er en god tanke så har de nok vært litt mindre heldige med dette. Selv om Krigsherren Bohan portretteres bra (enda mer hipp hurra for Nils Ole Oftebro!) så høres den norske Nariko ut som den engelske Nariko på helium.

**TIPS**

**SJEKK UT**

God of War 18/18 PS2

Om du ikke har spilt deg gjennom dette mesterverket, så sett i gang!

**T**ilskuerne brøler når krigerne entrer arenaen. Med ristende rustninger og sølvblanke sverd løper de mot meg som dyr. Med bankende hjerter og raske skritt kommer de som vil meg vondt nærmere, mens mitt eget er rolig og jeg står stille. Ikke et skritt skal tas feil og ikke en bevegelse kastes bort. Tilskuerne brøler høyere, og de som vil se meg dø er snart hos meg. Jeg har blitt fortalt at det våpenet jeg bærer er smidd i himmelen. Smidd i himmelen og skapt for en guddom. Den første som får føle det roper, den andre hikster, og den tredje får ikke engang trukket pusten før alt er over. Det er dette jeg har ventet på og jeg går derifra seirende. Den dagen jeg tok opp sverdet og kjente hvordan jeg nøt å hugge med det, tok jeg et skjebnesvangert valg. Jeg har aldri vært den som angrer. Eller ber. Gudene lytter sjelden. Men denne gangen ville jeg gått gjennom helvete for å endre det."

Fra generasjon til generasjon har det blitt fortalt en legende i klanen om en frelser som skal komme. En frelser som skal bære det himmelske sverd og lede klanen til storhet og seier. Planene endres derimot når klanen får Nariko. Født av sin mors død, en kvinne med rødt flammende hår, ben i nesa, og selvfølgelig en kropp som mange jenter (og gutter)



**JAPANSK INSPIRASJON** Heavenly Sword har tydelig japanske røtter, og inspirasjonen er hentet fra filmer som Hero, Flying Daggers og Crouching Tiger, Hidden Dragon. Likevel er utviklerne europeiske.

drømmer om. For klanen tror ikke at Nariko er den frelseren de har ventet på, hun blir istedet sett på som en forbannelse, og får ikke det himmelske sverd. Men når faren blir kidnappet av den onde krigsherren Bohan og klanen satt på prøve tar hun saken (og det himmelske sverd) i egne hender.

Med sverdet i hånda og en sidekick i form av den mildt sagt forstyrta småjenta Kai med armbrøst (!), er din oppgave å lede Nariko og

hennes klan til seier, og finne hennes far. For å gjøre det må du sloss. Masse. Underveis i spillet vil du skifte mellom å spille småjenta og rødtoppen som hver har sine måter å kjempe på. Som bærer av det himmelske sverd kan Nariko innnta tre forskjellige stillinger som hjelper henne i å overvinne motstanderen. I fartsstillingen tas middels raske angrepskombinasjoner som gir moderat skade på motstanderen, i avstandskombinasjonen tas



**LITE INTERAKTIVT** Det visuelle er noe som trekker opp ved spillet. Likvel skulle vi ønske at omgivelsene var en anelse mer interaktive.

raskere rekkeviddeangrep som gir lite skade på motstanderen, og i kraftposisjonen tas noe tregere angrep som gir større skade.

Narikos angrep utføres ved å trykke på forskjellige kombinasjoner av trekant og firkant, og de forskjellige stillingene benyttes ved å holde nede en av skulderknappene. Ingen avanserte greier med andre ord, men det funker. Det eneste minuset er at det kanskje funker like godt å trykke vilt som å prøve å gjøre en av de utallige kombinasjonene som finnes. Når man skal styre den vesle jenta er det sixaxis som gjelder. Ved å holde skyteknappen inne mens man skyter kan man styre pila ved å snu på kontrollen. Noe som ofte ledsages av en hånende kommentar av småjenta som både inneholder kroppsdelt og hvor vondt det måtte ha gjort. Denne funksjonen gir en morsom demonstrasjon av

**BALLEKNUSENDE** Nariko har lært seg alle triksene i boka, blant annet å knuse ballene til menn som prøver seg - og det blir veldig, veldig mange baller.



hva sixaxis kan brukes til, og gjør nesten at Sony tilgis for den groteske kontroll-lobotomien som førte til at ristefunksjonen sa takk for seg.

Som Nariko og Kai blir du ledet gjennom små kapitler med tydelige delmål som gir en god følelse av progresjon og oppnåelse mens du hakker deg fram gjennom motstander etter motstander. Og mye hakking blir det, med et par småoppgaver innimellom som krever timing, presisjon, og enda mer bruk av sixaxis.

De fleste elementene i Heavenly Sword har vi sett før. Hvis gameplayet hadde vært en oppskrift hadde den sett ut som følger: ta 500 gram God of War i gryta og spe sakte med to spiseskjeer Prince of Persia. Tilsett tre teskjeer Matrix og skrell et stykke Tomb Raider (der du fjerner litt av silikonen) før du legger den i gryta og lar blandingen koke sakte opp. Og vips; Heavenly Sword! Og blandingen er god den. Grafikken er enestående, og angrepene er ofte så heseblesende og fulle av akrobatikk at man nesten skulle ønske man bare kunne sitte å se



**FAKTA**

**REVETISPE?**

Den norske oversettelsen er dessverre heller ikke så god som den engelske. Det blir litt påtatt norengelsk av og til, og litt mye direkte oversettelse. Jeg vil nok tro at "Nuriko, the vixen" gir litt andre assosiasjoner på engelsk, enn "revetispa Nuriko" gjør på norsk. Morsomt er det heldigvis likevel, og temningkast seks for imponerende innsats.

på. Spillets sterkeste bidrag til sjangeren er hvordan det portretterer sine karakterer. Utvikler Ninja Theory har ikke bare lagt enormt mye arbeid i å gi karakterene ansiktsuttrykk som formidler følelser, men voiceacting er ingenting annet enn fenomenal. De engelske skuespillerne er virkelig valgt med omhu og i visse videosekvenser i spillet er det så godt gjort at håret reiser seg på armene. Hipp hurra for Ninja Theory, og måtte andre utviklere følge deres eksempel!

Heavenly Sword har også et humoristisk og uhøytidelig manus som oppleves som et friskt pust i en sjanger (og en bransje) som noen ganger kan ha en tendens til å ta sine egne historier litt for seriøst slik at de mer enn ofte ender opp som en gjennomsnittlig episode av "I gode og onde dager" enn som et supplement og en drivkraft som skal drive selve gameplayet framover.

Spillet er gjennomført som få, og når det glitrer så er det best. Har du en PS3 så er dette et must, og vi får bare håpe at andre utviklere legger like mye arbeid i kommende spill til denne konsollen. Om Nariko virkelig er den frelseren klanen har ventet på? Kanskje. Om Heavenly Sword stiller i en klasse for seg? Garanter!

**Martin Rosmo Hansen**

**KARAKTER 8/10**

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

**ET MUST FOR PS3-EIERE**

- Nydelig grafikk, actionspektet, veldesignet og spennende.
- Gameplayet kan bli i overkant repetitivt.



**BRUTALT VAKKERT**

Grafikken er noe av det lekreste vi har sett. De kaotiske slagmarkene er imponerende detaljrike, samtidig som bakgrunnen og horisonten er krystallklar. Nydelig. Intet mindre. Lys, teksturer og effekter, alt holder topp nivå.

**SINNA!** Nariko har rødt hår og hun er ildsint. Det forundrer oss ikke om hun har rød strømper også...



# SKATE

## Tony Hawk kan begynne å skjelve i skatebuksene sine - det er en ny skater i byen

Plattform **XBOX 360 / PS3** Utvikler **EA BLACK BOX** Utgiver **EA** Utgis **13. OKTOBER** Antal spillere **1-4** Testet versjon **PS3 PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **SPORT**

### VAKKERT

Skate er en nydelig spillopplevelse uansett om du spiller til Xbox 360 eller Playstation 3. Byen San Vanelona er helt absurd stor, og full av potensielle rails, gaps og pipes.

**N**år jeg først fikk høre at EA skulle innta Tony Hawks asfalterte slagmark, så tenkte jeg i mitt stille sinn at dette kom til å bli en superkommerisiell suppe av The Sims og SSX, ispedd Harry Potter i klassisk Need for Speed-stil. No offence EA. Det er heldigvis lenge siden jeg har tatt så til de grader feil...

Tony Hawk har vært konge på skatespillhaugen helt siden den første utgaven kom i 1999. Han har solgt spill i bøtter og spann, som et resultat av at spillene har holdt generell høy kvalitet, men også fordi det praktisk talt ikke finnes konkurranse. Vel. There's a new kid in town...

Den største nyheten i Skate er det mye omtalte kontrollsystemet. I korte trekk handler det om at kroppskontrollen er lagt til venstre stikke, så den tar seg av alt fra grunnleggende svinging til høyre og venstre, til kroppsrotasjoner som 180 og 360, til såkalt pumping, eller tyngdepunkt og vektoverføring. Sistnevnte er litt vanskelig å få dreisen på i starten, men du vil raskt oppdage at det er vitalt i ramper og bowls for å oppnå de virkelig luftige svevene.

På høyrestikka har du brettkontrollen. Og alle som har et snev av forståelse for den edle sporten rullebrett, vil raskt se alle mulighetene her. La oss for eksempel ta en vanlig ollie.



### FAKTA

#### SOM I EN SKATEFILM...

Kameravinkelen er hentet rett ut av en hvilken som helst skateboard-film, og fokuset ligger på selve brettet. Ytterkanten av skjermen er også fadet ut til sort, for å gi den rette fisheye-følelsen som karakteriserer alle skatefilmer. Dette er uhyre mye mer effektivt enn å plassere kameraet langt bak spilleren, som det er i Tony Hawk's Project 8.

### TIPS

#### SJEKK UT SSX Blur 8/8

Et flott snowboardspill som utnytter Wii'ens unike kontrollmuligheter.



**MIDDELS SOUNDTRACK** EA har ord på seg for å være ekstremt gode med soundtracks. Jeg har imidlertid hørt dem betraktelig bedre enn de er her. Det er ikke dårlig. Men det er ikke så bra som det pleier å være fra denne kanten.

Trekk høyrestikka rett ned for å svikte i knærne. Dytt den rett opp igjen for å fullføre ollien. For en kickflip tar du stikka ned og ut til venstre. For en heelflip må du ned og ut til høyre.

Motsatt om du kjører switch. Logisk, ikke sant? Systemet for å grinde og slide er også en liten genistrek. Her gjelder det å plassere deg riktig når du kjører inn i grinden. Tilpass farten. Beregn avstand. Vurder høyde. Pass på timingen. Timing er livsviktig. Ta en ollie opp. Plasser brettet i riktig posisjon. Hold balansen. Pass på tyngdepunktet. Ollie ned.

Roter brettet til riktig posisjon igjen – hjulene ned, nesa frem. Det føles uendelig mye mer givende enn å trykke A for å hoppe, og Y for å grinde.

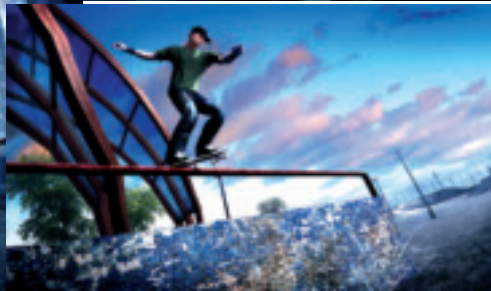
Kontrollsystemet er det beste som har skjedd skatespill siden Tony Hawk's Pro Skater 2. En stikke til kroppskontroll og en til brettkontroll er intet mindre enn briljant. Intuitivt, logisk, naturlig og inspirerende. EA Black Box gir oss en oppvisning i å tenke utenfor boksen. Gi dem en pris.

Byen San Vanelona er uendelig nydelig. Og

**DEL DINE TRICKS** I tillegg til en herlig enspillerdel som du bare kan forsvinne i, kommer en party-modus og en onlinedel. Sistnevnte er svært godt integrert, og du kan også lagre dine kuleste tricks, og dele dem med andre skateboardentusiaster via internett.



**FISH-EYE**  
Kameravinkelen er lav, og fokuset er på brettet. I tillegg kan man antyde et aldri så lite snev av fish-eye. Fish-eye er en spesiell kamerainse som brukes i alle skateboard-filmer, og det er med på å gi Skate sitt nydelige uttrykk.

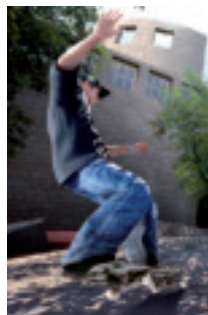


**RULL RULL** Lydsporet er kanskje ikke så bra som det burde, men lydeffektene er i en klasse for seg. Nydelige!

vakker. Og dus. Og mild. Og hard. Et enormt skatemekka som er stappfullt av potensielle spots. Det er spennende å bare dykke inn i den lekke byen - reise ut på skattejakt for å finne den lengste gapen, den høyeste dropen eller den lengste railen. Jeg kan skate rundt i timevis uten å tenke på noe annet enn mitt neste tricks. Det er meditasjon. Glem yoga. Spill Skate.

Skate er faktisk i mye større grad et nisje-spill enn det Tony Hawk-serien er. Det er mer realistisk, vanskeligere, og kontrollsystemet er en mye mer nøyaktig simulasjon av det å stå på skateboard. I Tony Hawks spillserie blir jeg oppgitt de gangene jeg ikke får til et tricks. I Skate er det snudd på hodet. Jeg blir oppriktig glad hver gang jeg stilfullt gjennomfører noe så enkelt som en 50-50 grind eller en 180 kickflip.

Men det er et par ting som irriterer meg. En: det er lite eller ingen motion capture. Det var et av de sterkeste kortene i Tony Hawk's Project 8, nemlig at bevegelser og animasjoner så veldig naturlige ut. To: Hver gang du tryner, går din skater inn i en slags fall-modus. I denne modusen mister han all kontakt med sentralnervesystemet sitt, og faller som en potetsekk. Han prøver aldri å løpe inn et fall, og tar seg aldri for med hendene. Så fort noe går galt, blir din skater en livløs dukke. Tre: Alle de dumme menneskene og andre skaterne som ikke gjør stort annet enn å gå i veien. Jo da, det er realistisk at byen er full av biler og folk, og det ser veldig bra og levende ut, det er bare



**FAKTA**  
**SAN VANELONA**  
Den fiktive byen San Vanelona er et sammenkok av bakkene fra San Francisco, bykjernen til Vancouver og arkitekturen i Barcelona. Det er i alt fem store, karakteristiske bydeler, og selv om du utover i spillet blir invitert til lukkede områder som du kan utforske, er mesteparten av verden tilgjengelig fra start. Byen har et nydelig design, og det er bare vakker å se høyusene når de glitrer i sola.

**TIPS**  
**SJEKK UT**  
Tony Hawk's Project 8 8/10, XBOX 360 / PS3  
Absolutt et svært godt produkt, selv om Skate nå setter ny standard.

kjedelig at de ofte er grunnen til at jeg ikke klarer gitte delmål. De er utenfor min kontroll, og burde dermed ikke ødelegge for meg.

Disse tre punktene er meningsløst småpirk. Mitt eneste virkelige ankepunkt er at jeg skulle ønske meg en strammere regi på det hele. Man blir egentlig bare sluppet ut i en enorm spillverden, og man kan gå akkurat dit man vil. Hele byen er tilgjengelig fra start. Det blir litt overveldende når man kjører hodeløst rundt og kikker. Rent strukturelt synes jeg Project 8 fungerer bedre. Tony drar deg med hit og dit hele tiden, viser deg nye steder, og åpner gradvis en enorm skateverden. Her får du alt i fanget med en gang, også får du finne frem selv.

I svært korte trekk - Skate får Tony Hawk's Project 8 til å se ut som et tre-fire år gammelt spill. Og selv om Proving Ground flasher sin nye Nail the Grab-feature til hostens utgivelse, så ser jeg egentlig ingen grunn til å velge det fremfor Skate. Dette er neste skritt.

Jeg dønte Skate nord og ned for to måneder siden. Det er heldigvis lenge siden jeg har tatt så til de grader feil...

**Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 9/10**

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

**SETTER NY STANDARD!**

- Genlitt kontrollsystem, nydelig grafikk, enorm by.
- Litt for løs struktur, middelmådig soundtrack.

# VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Erkejapansk rollespill fra Square Enix

Plattform PS2 Utvikler TRI-ACE Utgiver SQUARE ENIX  
Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon RETAIL  
Anb. alder 16+



**PENT** Utviklerne satset for mye på grafikken i forhold til plottet, for grafikken er vakker, ingen tvil om det.

**V**alkyrie Profile 2: Silmeria hører trygt og godt hjemme i sjangeren rollespill, og er så erkejapansk som du kan få det, til tross for sterk inspirasjon fra norrøn mytologi.

I Valkyrie Profile 2: Silmeria befinner vi oss før det første spillet. Her møter vi Alicia, kongedømmet Dipans unge prinsesse. Hun har blitt sendt i eksil fordi hun snakker med en stemme inne i hodet sitt. Den tilhører Silmeria, en valkyrie som har forlatt Valhall og Odins tjeneste, og som nå støtter menneskene. Alicia får høre at kongen av Dipan planlegger å gå til krig mot gudene i Valhall, og begynner på en lang reise hjem. Silmeria ønsker å støtte Dipan i kampen mot Odins tyranniske styre.

Både plott og spillfigurer er typiske for Square Enix, med en sjenert ungjente i hovedrollen. Personlighetsforandringen når den mye tøffere Silmeria overtar, er likevel bare passelig interessant, for også hun kjenner vi igjen fra utallige japanske rollespill. Krigerne som vi får med oss på laget har ulike typer personligheter, som kommer godt frem i dialogen, men verken de eller hovedpersonene, er originale nok til at de gjør noe dypt inntrykk.

Valkyrie Profile 2 har et interessant kampsystem som gir rom for mange muligheter, og en vakker grafikk som passer perfekt til anime-stilen på spillet. Men spillet mangler det aller viktigste, nemlig en engasjerende fortelling og spillfigurer som klistrer spilleren til skjermen. Av og til oppstår magien som vi kjenner så godt fra Final Fantasy-spillene, men det blir ikke nok. I stedet blir du sittende å lure på hvorfor du gidder å spille, og det er katastrofalt for et rollespill som baserer seg så mye på oppgradering av spillfiguren som her.

**Berit Ellingsen**

**KARAKTER 5/10**

Grafikk 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 4/10

**UINSPIRERT ROLLESPILL**

- Forseggjort grafikk, søte spillfigurer, stemningsfull musikk
- Uengasjerende historie, monotont spillsystem, lineær handling



Sjanger RACING

**Total Time**  
00'37"58  
**Lap Time**  
00'37"58  
**Best Lap Time**  
1 / 3

**Position**  
5 / 6  
**Lap**  
1 / 3

**ORIGINAL LOOK**

Sega Rally er superfint, men ikke på samme måte som for eksempel Colin McRae: Dirt, som helt klart har et mer realistisk utseende. Sega Rally er mer karikert på den måten (nesten) bare Sega kan.



# SEGA RALLY

Sega har endelig vendt tilbake spillhistoriens morsomste rallyskoger og Petter er imponert...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler SEGA Utgiver SEGA Utgis 28. SEPTEMBER Antall spillere 1-4 Testet versjon PS3 PAL/X360 PAL Anb. alder 3+

**T**att i betraktning den måten Sega har mishandlet Sonic de siste seks åra, er det vanskelig å forstå at det fortsatt kan eksistere noe kompetanse i selskapet. Med jevne mellomrom slår Sega til utenfor den sukkersøte plattformplaneten der Sonic herjer, men sjelden med den der herlige retrofølelsen.

Duften av gamle ting er ofte deilig. Det lukter sånn passe koselig, en anelse uggent, men ikke så mye at det blir utrivelig. Jeg pleier å smyge meg opp på loftet i blant og bare lukte



**FAKTA**

**ORIGINALEN**

Det første Sega Rally-spillet ble sluppet til arkadehallene i begynnelsen av 1994 og ble fort en enorm suksess. Aldri tidligere hadde superfin 3D-grafikk og arkadeaktig rallyfysikk blitt kombinert med slik enorm folsomhet som i Sega Rally. Ett år senere ble det gitt ut en versjon av arkadespillet til Segas CD-baserte maskin Saturn. Et eksempel på perfekt konvertering, og uendelig mye moro i flere år fremover.

**TIPS**

**SJekk UT**  
Fora Motorsport 2 B/08  
XBOX 360

Bilspott blir ikke veldig mye bedre enn dette. Kjøp, kjør og kos deg.

på mine store, gamle esker, proppfulle med retrokonsoller og gamle kultspill jeg har stuet bort for mange år siden. Det nye Sega Rally dufter vidunderlig. Ny plast, ny grus, men gammel lakking, gamle dekk og med den samme gamle, herlige kjørefølelsen. Sega Rally er en remake av originalspillet, samtidig som det egentlig ikke er det. Segas nyetablerte, britiske Racing Studio har laget et tyvetalls baner som alle inneholder detaljer, kurver eller andre umiddelbare referanser fra banene i det tolv år gamle Saturn-spillet.

For en inngrodd, værbitt og rallyhekta racingrev som undertegnede, (som holder Sega Rally-originalen som tidenes absolutt beste racingspill) er dette en underlig miks av retroduftende innhold ikledd et lekkert nytt kostyme, uten at det for den skyld kun lever på gamle meritter.

Det første som slår meg når jeg setter meg bak rattet i den samme dødsrule Lancia Delta HF Integrale som for tolv år siden, er hvor grundige Sega har vært med å gjenskape nøyaktig den samme kjørefølelsen det første spillet kunne by på. Bilene er slingrete, en anelse nervøse, hysterisk overstyra og går



**GRISETE!** Skitten som fester seg på bilen mens man kjører er hysterisk lekker og lokker frem nervøse gapskratt. Sega har virkelig utnyttet kraften i de nye konsollene.

selvfølgelig forferdelig brede. Det går også avsigndig kjapt, hele tida. Sega Rally er et arkadespill på gamle arkadepremisser, som kun handler om reflekser. I direkte sammenligning med eksempelvis Colin McRae: Dirt er denne racingen bredere, raskere og betydelig mer urealistisk, til tross for at Dirt også betegnes som arkaderacing.

Et annet område Sega har gjort det bra på, er den grafiske delen. Den er toppmoderne og proppfull av heftige effekter, men fortsatt fylt til randen med den samme herlige, visuelle følelsen som det første spillet inneholdt. Arbeidet med å designe et nytt spill som i stor grad ser ut som et gammelt, har vært omfattende. Her har det relativt nye studioet utført et beundringsverdig arbeid. Sega Rally fremstår som nostalgidryppende karikert, med pastellfarger, sterke kontraster og generelt overdreven estetikk.

En av de største detaljene som det ble



**NYDELIG BILFYSIKK!** Bilfysikken og den tilhørende kjørefølelsen i Sega Rally er leken og høyst urealistisk, men samtidig både belønnende, responsiv og veldig underholdende. Akkurat som tilfellet er med Outrun 2.



**600 HK** Klasse b-monstre på 600 HK som eksempelvis Audis S2 eller Ford Focus RS er den største beholdningen Sega Rally tilbyr. Disse bilene er ekstremt (ekstremt) sterke og raske, og veldig underholdende å kjøre når du klarer å temme alle hestene...



snakket mye om på forhånd, er det skiftende underlaget og hvordan det påvirker bilens framferd og de egne tidene. Dette fungerer overraskende bra og tilfører en ny dimensjon til rallysjangeren, som tidligere har vært savnet. På noen av veistrekningene i Sega Rally er det veldig viktig å holde seg foran i klyngen og velge spor med omhu. Havner en i ei oppkjørt renne av leirgjørme, taper man fort hastighet og blir hensynsløst forbikjørt av samtlige fem konkurrenter. Dermed kommer vi også inn på det egentlige minuset jeg kan trekke frem angående Sega Rally, nemlig vanskelighetsgraden. Jeg er vanligvis ikke en som syter over vanskelige racingspill (snarere tvert i mot), og har etter en hel del trening ingen problemer med å vinne hvert eneste løp i Sega Rally. Men for dem som kjøper spillet for litt enkel arkaderacing og ikke planlegger å legge ned like mye tid og trening som jeg har gjort, ligger vanskelighetsgraden både ett og to hakk for høyt.

De vanskeligste banene i spillet er utvilsomt Canyon-banene som, på trodd av brede veier,



**VELG RETT** Det er viktig å velge rett spor i Sega Rally ettersom strekkene bli veldig oppkjørte. Velger man feil spor, kan man tape mye dyrebar tid.



**1 FAKTA**

**MANGE BILER**

Sega Rally: Revo inneholder en hel del klassiske rallybiler. Foruten klasse b-monstre som Lancia Delta Integrale, Stratos, Ford Escort RS, Audi S2 og Toyota Celica, finnes også nyere WRC-kjerrer som Impreza WRX STi, Evo IX, Citroën Xsara og Golf GTI. Bilene skiller seg fra hverandre på en balansert måte. De firehjulsdrevne er enklere å kontrollere og de mindre bilene er mer understyrte... God variasjon i bilene gir mye moro for penga!

**1 TIPS**

**SJEKK UT**

Colin McRae: Dirt 8/10  
PC/PS3/XBOX 360  
Brutalt lekkert, brutalt raskt og brutalt morsom arkaderally som må testes!

er såpass utfordrende at jeg opptil flere ganger vurderte å sprengre redaksjonens testmaskiner med en enorm hjemmelaget bombe. Her er det meget viktig å velge rett spor, og ikke havne bak klynga av motstanderbiler, for da blir du bare harvende i nedkjørt, sporete leire. De øvrige banene strekker seg fra snødekte veier som vi burde være godt kjent med her i Norge, til tropiske ørkner, barskog og rally på savannen i Afrika. Sistnevnte er en opplagt hyllest til det originale spillet, og alle som har vært i nærheten av en arkadehall de siste 12 årene burde kjenne seg igjen umiddelbart.

I alt, tross et par mindre minusfaktorer, er dette et av Segas beste spill på flere år, og en like krydret, retroduftende og avhengighetsdannende nyutgave i samme stil som Outrun 2. Om du allerede har blitt lei Colin McRae: Dirt og søker mer grovkorna grusracing, er Sega Rally det perfekte spillet for deg.

**.\_Petter Hegevall**

**VARANTER 8/10**

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

**HERLIG RETRO-RALLY**

- Vidunderlig kjørefølelse, varierende baner, superlekk grafikk
- Litt for få baner, litt vel vanskelig

# STUNTMAN: IGNITION

Klar for en ny runde sinnsyk bilkjøring i Hollywood?

Plattform XBOX 360/PS3/PS2 Utvikler PARADIGM  
Utgiver THQ Utgitt LANSERT Antall spillere 1-2  
Testet versjon XBOX 360 RETAIL. Anb. Alder 16+



**BROM BROM!** I Stuntman-serien er det du som må stå for all den crazy bilkjøringen du ser i klassiske Hollywood-filmer.

**G**assen i bunn mot svingen der borte, der drar du i håndbremsen og lager en 180-graders sving, akselerer og kjører opp på hoppet og flyer inn gjennom vinduet på kontoret i andre etasje. Ikke miss de eksplosive tønnene på veien som jeg vil at du skyter en missil på. Siden kjører du rett igjennom det til andre enden av huset der du krasjer gjennom ruten og treffer helikopter som skyter mot deg. Nå vil bilen ta fyr og du lander et stykke bortenfor, skrenser rundt den borte siloens vestre hjørne, for å siden kjøre igjennom bilvaskehallen til høyre for deg som da slukker brannen. Oppfattet?

Selve bilkjøringen er selvsagt stammen i Stuntman: Ignition. De som er vant med moderne racingspill kommer til å oppleve det som anelse primitivt ettersom alt er forenklet så langt det går an. Å gire selv er bare å glemme, forfinet styring av ulike biler er sånn bob-bob, og underlagsfølelsen er heller ikke helt på topp. Dette er i grunnen et actionspill på fire hjul og fokuset er at spillet skal føres så intensivt som mulig.

Dette er likevel en herlig lekstue som kombinerer røff kjøring, humor og store eksplosjoner i et og samme spill. Det er ikke til å unngå at man føler seg skikkelig kuuul når man sitter i en liten buggy og freser frem og tilbake mellom møtende lastebiler, samtidig som helikoptre bombarderer deg med raketter. Og dette er bare en helt vanlig dag på jobben. Større variasjon på oppdragene hadde vært ønskelig, men det er fortsatt et artig spill som vil fremkalle mange gapskratt og heftige adrenalindrush.

**.\_Jonas Mäkl**

**VARANTER 7/10**

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

**MER MORO ENN BRA**

- Smarte oppdrag, actionfytt, artig fysikk, flott presentasjon
- Variasjonstattig, dårlig multiplayerstøtte



# WORLD IN CONFLICT

Tredje verdenskrig bryter ut i Massive Entertainments nyeste strategispill

Plattform PC Utvikler MASSIVE ENTERTAINMENT Utgiver VIVENDI Utgis 21. SEPTEMBER Antall spillere 1-16 Testet versjon GULL Anb. alder 16+



Sjanger STRATEGI

**SOPPSKYER**  
Det er nok supervåpen å velge mellom, men de fleste spillere foretrekker nok å spare opp til en atombombe, og det kan man forstå. Bare se hvor mye ødeleggelse den forårsaker. Herlig!

**E**n liten jente sykler rundt i et idyllisk amerikansk kvartal. I sykkelkurven sitter en lyserød plysjkanin og hopper. Veien er ujevn. Den lille jenta nynner en uskyldig barnesang, men da hun ser opp mot himmelen, fylles hennes øyne av frykt. Hun kaster fra seg sykkelen og plysjkaninen faller ut av kurven. Himmelen er full av fly og fallskjermere. Hva er det som skjer?

Det som skjer er at svenske Massive Entertainment har omskrevet historien. Ikke

spillhistorien, for det er World in Conflict en altfor todelt opplevelse til å kunne gjøre. Næh, de har bare hoppet tilbake til 1988, til det året hvor Sovjetunionen invaderer Amerika og deler av Europa. Tredje verdenskrig er et faktum.

World in Conflict spiller byr på den mest imponerende grafikkmotoren jeg noensinne har sett i et strategispill. Punktum. Med støtte for diverse fantastiske DirectX 10-effekter er det vanskelig å ikke miste kjevepartiet på bordet et par ganger... eller ti. Men hva er som skjer når man ser forbi det flotte ytre?

Spillet største styrke er enspillerdelen, som byr på en fabelaktig kampanje som spenner seg over 14 ekstremt varierte oppdrag. Jeg har aldri vært gjennom hele følelseregisteret når jeg har spilt et strategispill, men det var jeg da jeg spilte World in Conflict. Samtlige personer som er med i den velskrevne historien har en enorm dybde, selv om et par av de er ekstremt stereotype, som den aldrende Oberst Sawyers som egentlig bare mangler en sigar i munnviken for å ligne en hvilken som helst drill instructor. Likevel gjennomgår han og resten av persongalleriet en utvikling gjennom de 14 oppdragene som er fascinerende å følge med.



**FAKTA**  
**FRIHETS-GUDINNEN**  
Om Frihetsgudinnen går opp i flammer eller ikke, det er opp til deg når du skal forsvare øyene utenfor Manhattan. Er du ikke rask nok til å rydde fienden av veien, er det fort gjort at noe går fryktelig galt, og du blir ikke veldig populær om selve symbolet på frihet forsvinner...

**TIPS**  
**SJEKK UT**  
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 8/10 PC  
Herlig retrostrategi som følger nydelig opp i verdens beste RTS-serie.

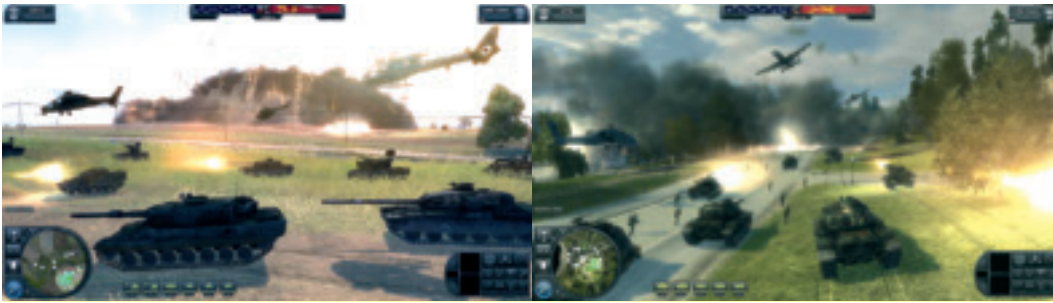
Gled deg til å bli fortalt historien om kaptein Bannon som blir undertrykt av sin stefar, og som vil gjøre alt for å hjelpe sitt land, men alltid ender med å få en reprimande av obersten. Historien i World in Conflict er skrevet av en mann som allerede har skrevet massevis av bøker om den kalde krigen. Og det merkes. Takk, Larry Bond.

I World in Conflict trenger man ikke kaste bort tiden på å bygge baser og høste ressurser. Istedet skal man okkupere strategiske punkter på kartet, og jo lengre man holder de strategiske punktene, desto flere maskingeværreder, kanoner og antiluftskys blir tilgjengelig. Til hjelp har man diverse artilleribombardement, fly, napalm og taktiske missiler som kan kalles opp når man har fått tilstrekkelig med poeng - poeng man får ved å knuse fiendens enheter. Stridsvogner, helikoptre og fotsoldater kan alltid tilkalles, så fremt man har de nødvendige ressurser som automatisk finner veien til pengekassen ettersom tiden går. Mister man en enhet så får man langsomt refundert enhetens ressurser, slik at man kan kjøpe en ny kort tid etter.

Jeg kjedet meg ikke et eneste øyeblikk da



**EKSPLOSJONER** Slagmarken blir konstant prydet av spektakulære eksplosjoner. Har du et DirectX 10-kompatibelt kort, får du ekstra mye for penga!



**HVEM ER DU?** Når du spiller multiplayer kan du velge mellom å styre infanteriet, panserdivisjonen, luftforsvaret eller støttestroppene. Luftforsvaret blir imidlertid satt på en virkelig prøve om det er luftvernheter på slagmarken.



**FLANKERE?**  
Det er aldri en god ide å angripe fiendens panserdivisjon frontalt. Hvis man derimot prøver å flankere, kan man treffe ham der det gjør mest vondt. Eller, hvis du har råd, kan du bare sende noen A10'ere i hodet på han...



**FORSTAD** Store deler av World in Conflict utspiller seg i typiske forsteder, med middels bebyggelse og spredt skog og utmark.

Jeg ledet mine tropper gjennom enspillerdelen. Hvert eneste oppdrag innledes og avsluttes med noen fantastiske ingame-sekvenser som er så ufattelig detaljerte at det er vanskelig å forstå at det er et realtime strategispill man har med å gjøre. Jeg mener, hvordan pokker kan det være så mange detaljer på hver eneste enhet når ens maskin skal kunne vise hundrevis samtidig? Men uansett hvor mye som enn foregikk på skjermen, så var det aldri snakk om et lysbilledshow. Grafikkmotoren skalerer seg automatisk til din hardware. Men du kan selvfølgelig ikke regne med å kjøre spillet spesielt godt dersom skjermkortet ditt er fra steinalderen...

Den potensielle akilleshælen i World in Conflict er flerspillerdelen. I stedet for tradisjonelle lukkede kamper som vi kjenner fra Warcraft-serien, har Massive Entertainment



**FAKTA**

**INGEN SCI-FI**

Massive Entertainment har åpenbart fått nok av sci-fi-enheter. I hvert fall er de veldig stolte over at det ikke er noe fremtidstull i World in Conflict. Nei, du får ikke skyte med laserkanon eller styre romvesen. Til gjengjeld kan du kaste en grandios atombombe på fienden din. Eller litt napalm?

valgt å følge tidens tann, og gå i Battlefield-seriens fotspor. Man kan til enhver tid hoppe inn i et åpent spill sammen med 32 andre spillere, og gi hverandre en hjelpende hånd med å okkupere strategiske punkter på kartet som så gir poeng til laget ditt. Videre skal man velge hvilke enheter man vil styre. Personlig ble jeg veldig glad for å ha en støtterolle; så kunne jeg stå i bakgrunnen og skyte med mitt artilleri, reparere et par allierte helikoptre, eller sende en liten gruppe helikoptre ut for å holde øye med fienden. Infanteriet var heller ikke så vanskelig å styre; de kan gjemme seg i trær og hus og føre en heftig krig inne blant trærne. Ideelt sett spesialiserer man seg i en gren, og teamer opp med andre som mestrer andre militære grener. Veldig gøy når det fungerer!

Har du ikke noe imot å bruke sparepengene på en halvkort, men til gjengjeld fantastisk enspilleropplevelse - og hvis du i tillegg liker multiplayerdelen - så er World in Conflict verdt en nier. For de av oss som stadig er mest glad i oldtidens multiplayer, fortjener World in Conflict bare et åttetall. Du får selv velge hvilken leir du tilhører.

**Nicolas Elmøe**

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

**GLIMRENDE STRATEGI!**

- Spennende historie, banebrytende grafikk
- Alltfor kort kampanje, multiplayer vipper mellom elsk og hat

# CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Strategikere kan si farvel til nattesøvnen - igjen...

Plattform PC Utvikler FIRAXIS Utgiver ATARI  
Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon GULL  
Anb. alder 3+



**Sjanger STRATEGI**

**I ROMMET?** I Beyond the Sword er det ikke lenger nok å vinne romkappløpet. Her kan du også ta med deg krigen ut i verdensrommet.

**H**vis min kone skulle finne på å be om skillsmisse, er jeg ganske sikker på at Civilization-spillene vil stå høyt på listen over årsaker. Mange netter og tilsvarende mye nattesøvn har gått tapt i mine forsøk på å underlegge meg verden - mot helt urimelige odds. Bedre blir det ikke av at 2K Games nå i løpet av sommeren har blitt ferdig med den andre utvidelsespakken til Civilization IV, Beyond the Sword.

Det blir lagt til 16 nye store ledere - og her innrømmer jeg blankt at jeg har lettere for å påta meg rollen som Abraham Lincoln enn som Mao Ze-Dong - 10 nye sivilisasjoner og 5 vidundere. Biblioteket blir utvidet med mange nye scenarier, plassert både i, og langt uten for historisk sammenheng. Endelig kommer nye figurer og nytt militært snacks med ytterligere utfordringer til den uendelige striden mellom nasjonene. Utover dette kunne man tro at Beyond the Sword bare er rutinepreget variasjoner over et velkjent tema, men slik er det heldigvis ikke.

Utvidelsespakken viser seg hurtig å inneholde et vell av spillscenarier. I den historiske orienterte enden strekker emnene seg fra stridigheter mellom middelalderens kongedømmer, over et utvalg av militære konflikter fra 2. verdenskrig, til spillet om å sikre kontroll over atomarsenalet i et sammenbrutt Sovjetunionen. Gameplayet er i det store og hele uforandret, så det er gode muligheter for deg som kontorstrateg å prøve nye muligheter, militært, økonomisk eller kulturellt - uten å sette verden i fare.

Jeg har hatt med både kaker og blomster hjem. Jeg må snart begynne å tenke kreativt hvis jeg skal unngå altfor store skader på fruens tålmodighet. Det er med risiko for husfreden hvis du overveier å anskaffe den siste utvidelsespakken til Civilization IV...

**Carsten Skov Teisen**

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

**NYDELIG STRATEGIPAKKE**

- Nye sivilisasjoner, ledere og vidundere. Multinasjonale selskaper.
- Svingende kvalitet i spillscenarier. Anonym bakgrunnsmusikk.



# SUPER PAPER MARIO

I et fett plattformspill debuterer en tynn Mario på Nintendo Wii

Plattform **Wii** Utvikler **INTELLIGENT SYSTEMS** Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere | Testet versjon **AMERIKANSK** Anb. alder **3+**

Sjanger **PLATTFORM**



**2D BLIR 3D**  
De fleste banene og de ulike miljøene kjenner vi igjen fra de gamle sidescrollende Mario-spillene, men denne gangen får vi se hvordan de ser ut med enda en dimensjon. Spennende, morsomt og veldig spillbart!

**N**år man snakker om Mario til Wii, så er det selvsagt Mario Galaxy man mener. Det er jo det som er gode, gamle, tykke Mario. Men hva med den tynne Mario? Den papir-tynne rørleggeren? Han er det ikke så mange som snakker om. Litt synd egentlig, for Super Paper Mario er et av de beste spillene til maskinen så langt.

Det har imidlertid skjedd mye med Paper Mario siden han debuterte på Nintendo 64 i 2001, og inntok Gamecube tre år senere. De to foregående spillene har vært RPG-spill i forholdsvis tradisjonelt format, med mye prat og turbasert slossing med tekstkommandoer. Midt i blinken for Frode altså. I Wii-versjonen har derimot kampsystemet tatt et skritt bakover (faktisk), og gått helt tilbake til utgangspunktet: hoppe-på-hodet-angrep. Midt i blinken for meg.

Men selv om Mario rykker tilbake til start, virker dette som en positiv utvikling for serien. Det er blitt mye mer tilgjengelig, og er morsommere å spille. Retrofølelsen lar heller ikke vente på seg idet du inntar de sidescrollende slagmarkene på god gammeldags manér. Den store nyheten er at du får muligheten til å hoppe frem og tilbake mellom 2D og 3D, helt sømløst. Dette gir spillet – bokstavelig talt – en helt ny dimensjon. Kanskje det gjemmer seg en bryter eller en nøkkel bakenfor et rør? Eller kanskje det som



1 FAKTA

**TREDJE GANG**

Med Super Paper Mario blir det tredje gang vi møter den tynne rørleggeren. Han dukket først opp i Japan på Nintendo 64 i 2000. Oppfølgeren The Thousand-Year Door kom til Gamecube i 2004, og begge spillene har fått meget gode kritikker ute i den store verden. Denne går Nintendo litt bort fra de tyngste RPG-elementene, og kjører en veldig trygg plattform-linje. Meget gjennomført.

1 TIPS

**SJEKK UT**

Paper Mario **~16**  
VIRTUAL CONSOLE  
Det originale Paper Mario til N64 er tilgjengelig via Virtual Console på Wii.



**FIRE KARAKTERER** Alle karakterene har sine unike egenskaper. Mario kan veksle mellom 2D og 3D, prinsesse Peach kan sveve over lengre avstander med paraplyen sin, og Koopa kan spytte flammer. I tillegg kommer en fjerde helt...

tilsynelatende er en solid blokkering bare er en tynn lettvegg? Det vil du ikke se i 2D-modus, så blir du sittende fast på et brett, kan du bare slenge på en ekstra dimensjon, og se alt fra en helt ny vinkel.

Superskurken denne gangen er superonde Count Bleck. Hans mål her i livet er å herske over alle dimensjoner, og det skal han oppnå ved hjelp av sin magiske bok, Dark Prognosticus! Med den skal han bla bla bla bla

bla bla... Han er slem. Du er snill.

Selv om Paper Mario har færre rollespill-elementer enn før, er det stadig en hel del dialog her. Langt mer enn i ordinære Mario-spill. Og all denne snakkingen må du lese deg gjennom. Det gir historien mer dybde og tekstur, fremhever og utdypet karakterene, og motiverer til å spille videre. Likevel fremstår all pratingen som et tveegget sverd. For selv om det meste av dialogen er genuint morsomt, varer



**GLAD I SPILL?**  
Et hemmelig sted i byen ligger det en skjult arcade-hall. Her er det flere ulike spill å kose seg med, så er du glad i å spille, så er dette spillet for deg...

**HEMMEGHEIT** Til høyre ser du inngangen til arcade-hallen i Super Paper Mario. Den er ikke så lett å finne, men jeg skal gi deg en hint: kanskje du finner den om du er glad i øl!

den alltid litt for lenge, og drar ned tempoet og flyten i spillet mer enn nødvendig. Jeg vil bare åpne nye verdener, finne nye puzzles og jule opp nye boss.

Bosskampene er forøvrig spennende og utfordrende som pokker. Store og sinte fiender befinner seg i slutten av hver verden, og det er faktisk ganske gøy å spille et spill igjen, med såpass tradisjonell struktur som dette. Spille gjennom en verden, ta en boss, åpne ny verden. Enkelt, men fortsatt veldig spillbart.

Super Paper Mario spilles langt på vei som de gamle Mario-spillene. Wii-kontrollen holdes på tvers i hendene, og fungerer som en klassisk NES-kontroll. Det er selvsagt noen nye muligheter, og av og til må du peke litt på skjermen, noen ganger riste på kontrollen, og så videre. Men mesteparten av tiden spiller du som du gjorde i gamle dager.

Dette er faktisk et av de lekreste spillene jeg har sett til Wii så langt, inkludert Zelda og Metroid. Kanskje ikke Mario Galaxy. Det er ikke på grunn av sylskarpe teksturer og imponerende effektmakeri, men ganske enkelt fordi Wii'ens tekniske begrensninger er smart skjult bak et nydelig og supersøtt design, og det funker som tusan. Fargerikt, sjarmerende og designmessig helt førsteklasse. Her er Nintendo i særklasse -



**FAKTA**

**SPILLBAR KOOPA**

Koopa har alltid vært Marios ultimate nemesis. Han har utallige ganger kidnappet prinsesse Peach og forsøkt å kuppe tronen i Mushroom Kingdom, men denne gangen er det ikke han som lager kvalme. I Super Paper Mario må han slå seg sammen med Mario og de andre for å redde soppriket - så han kan herske i det etterpå, selvsagt...

det er ikke mange som gjør dette bedre.

Mario har lenge vært synonymt med Nintendo, men på de to siste konsoll-lanseringene har Nintendo stilt uten den rødkledde rørleggeren til launch. Nå har Wii vært ute i Europa i rundt ni måneder, og det har ennå ikke kommet noe skikkelig Mario-spill til maskinen. Med dette kan jeg med glede meddele at italieneren inntar Nintendos nestegenerasjonskonsoll, og det med stil.

Det har ikke vært påtrengende mange Wii-spill som har vært typiske må-ha-spill. Super Paper Mario er et av de sikreste kjøpene til Wii på lenge, og bør ikke forbigås av spillsultne Wii-eiere. Med det sagt. Helt ærlig talt så forundrer det meg mye om ikke den tykke Mario i Galaxy kommer til å lage en origami-sebra av Super Paper Mario. Det betyr ikke at dette er dårlig. Det betyr bare at jeg har vanvittige forventninger til Galaxy, og om jeg bare skulle kjøpt ett av de to spillene, så ville jeg kanskje ventet og sett an hvordan Mario Galaxy blir.

Oppsummert: Super Paper Mario leverer varene. Enkelte lange og slitsomme tekstdialoger kan imidlertid ødelegge tempoet litt - jeg vil bare spille videre. Nå. Nå. Nåååå! Og det er vel ikke akkurat noen dårlig attest for Wii'ens første Mario-spill?

**Carl Thomas Aarum**

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

**MARIO I STORFORM**

- Herlig plattformspill, lekkert design, 2D/3D-features
- For mye dialog som ødelegger tempoet

# JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Juiced Games leverer en overpimpet oppfølger...

Plattform **MULTI** Utvikler **JUICED GAMES** Utgiver **THQ**  
Utgis **LA NSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PS3**  
PAL / XBOX 360 PAL Anb. alder **12+**

**Slanger RACING**



**GRAFIKKEN** Den grafiske biten i Juiced 2 er ikke dårlig, men heller ikke i nærheten av for eksempel Test Drive Unlimited eller Project Gotham Racing 3.

**D**ette er vanskelig. Jeg henger ikke med. "What's app dawg! Holla back up in this matthafakka yo! Yo smoke these beatches neaw playa!" Jeg skjønner ingenting. Føler meg gammel og irritert. Juiced 2: Hot Import Nights er et av de tynneste spillene jeg har testet på veldig lenge. 1200 ganger mer "pimped out" enn det første Juiced.

Juice Games har forandret helt på alle delene som gjorde Juiced så ufattelig bra. Respektsystemet er borte, racingkalenderen er borte, 402-meters-konkurransene er borte (hallo?) pink-slip-systemet, racingmekkaet Angel City og oppvisningsdelen "Show of", der man enkelt kunne tjene kjøp gryn og samtidig lære seg å temme sitt monster.

Juiced 2: Hot Import Nights er i stedet et ganske blekt forsøk å blande Need for Speed: Carbon med Project Gotham Racing 3. Juice Games har gått gjennom EAs og Bizarre Creations to storselgere med forstørrelsesglass, og erstattet de briljante spillmekanikene med samme innehold som de siste Need for Speed-spillene har tilbudt.

Bilfysikken er dårlig, nervøs og ensformig. Bilene savner tyngde, friksjons- og momentfysikken er elendig utført og minner ingenting om den geniale kjørefølelsen i det første spillet.

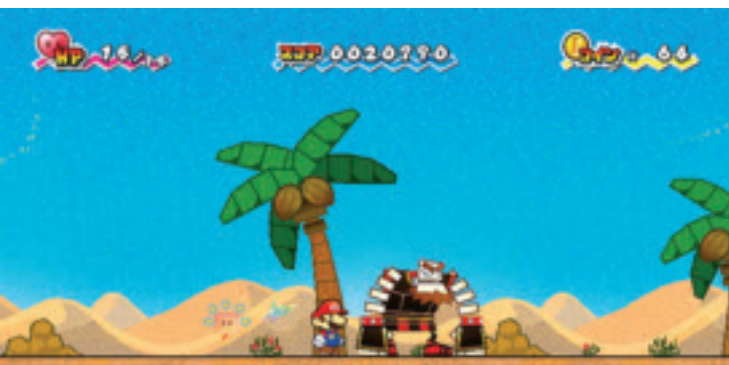
Juiced 2: Hot Import Nights er til slutt blitt en stor skuffelse, selv om det absolutt ikke er dårlig. Jeg dyrket det første spillet for dets originalitet, bilfysikk, spillmekanisme og design, og gråter høylydt over det faktum at Juice Games hadde så dårlig tro for sitt eget produkt at de tvunget seg selv til å kaste bort alt det som gjorde Juiced så bra.

**Petter Hegevall**

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

**MEDIOKERT**

- Veldig gode styling-muligheter, morsomme drifte-konkurranser
- Haltende bilfysikk, ensformig



**MUSKLER** Det er ikke alle fiendene som er like smarte. Som fyren på bildet. Han til høyre altså... Et klassisk eksempel på muskler over intelligens, og en uhyre festlig karakter.



# BLAZING ANGELS II: SECRET MISSIONS OF WWII

Blazing Angels byr på nye flyraid fra andre verdenskrig, og Joachim er på vingene igjen!

Plattform **XBOX 360/PS3/PC** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Utgis **21. SEPTEMBER** Antall spillere **1-4** Testet versjon **XBOX 360 RETAIL** Anb. alder **12+**

Sjanger **FLYACTION**



**DOGFIGHTS**

Dogfigting består sjelden av mer enn å fly i sirkel etter fienden. Kjedelig i lengden, spør du oss. Men er du stor fan av flyspill, så er det kanskje veldig goyt?

**A**v og til stusser jeg over hvor fantasiløse spillutviklere kan være. De sitter med all verdens kompetanse og ressurser, og har muligheten til å skape et nytt og interessant spillunivers. Likevel velger omtrent alle å koke suppe på den samme gamle spikeren. Utviklerne av *Blazing Angels 2: Secret Mission of WWII* er dessverre intet unntak.

Det skal sies at det rumenske Ubisoft teamet har gjort en hederlig innsats med å pusse opp *Blazing Angels*. Grafikken er mye bedre enn i første utgave, og det samme gjelder stemmegivningen til karakterene i spillet. Ting virker rett og slett mer polert denne gangen. Problemet er bare at man sjelden klarer å gjøre gråstein om til blåveis. Utgangspunktet er rett og slett for dårlig.

Spillet setter deg i rollen som leder for en undercover flyskvadron som kalles Operation Wildcard. Din oppgave er å infiltrere Det tredje riket, og forhindre at tyskerne utvikler masseødeleggelsesvåpen. Du vil derimot raskt finne ut at begrepet "undercover flyskvadron" er



**INTETSIGENDE** Likte du eneren, så liker du toeren... Intetsigende? Ja, vi vet.



**FAKTA**

**FLY-PROTOTYPER**

*Blazing Angels 2* er utviklet av Ubisoft Romania. Du får muligheten til å besøke en rekke landemerker rundt om i verden, og fly ikke bare ekte modeller, men også prototyper som aldri forlot tegnebrettet. I tillegg til enspillerdelen kan du ta del i online matcher med capture the flag og episke slag.

fryktelig selvmotsigende, og med ett befinner du deg mitt i kryssild fra artilleri og fiendtlige fly. Da er det bare å fly i sirkel etter sirkel, og forsøke å skyte ned det som måtte befinne seg i nærheten.

Flyspill har en tendens til å være ekstremt ensformige, og det gjelder *Blazing Angels 2* også. På mange måter kan man si at det ligger i sakens natur, nettopp fordi flyspill – av naturlige årsaker – innebærer å fly. Dette gir i tillegg store utfordringer rent fortellermessig, fordi spillerne ikke nødvendigvis oppholder seg der handlingen utspiller seg. Enten flyr du for høyt, for lavt, eller så er du på vei et helt annet sted enn der utviklerne vil ha deg. Resultatet er at historien i flyspill er alt annet enn

engasjerende.

I forhold til forgjengeren har utviklerne lagt mer vekt på spillbarhet, og fokusert mindre på historisk korrekte detaljer. Her kan du faktisk regne med å finne fjernstyrte raketter og andre våpen som definitivt ikke så dagens lys for lenge etter andre verdenskrig. Grafikken er i tillegg kraftig forbedret med utallige detaljerte bygninger og landemerker. Selve manøvreringen av flyet er også forholdsvis enkel, og vi slipper unna med langt mindre frustrasjon denne gangen.

Konklusjonen blir likevel at *Blazing Angels 2* fremstår som et litt uinspirert spill. Det er lite som virkelig fenger ved dette spillet, akkurat slik det var med forgjengeren.

**Joachim Gresslien**

**KARAKTER 6/10**

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

**LIKT SOM ORIGINALEN**

■ Bra kontroll over flyet

■ Ensformig, uengasjerende historie

# SINGSTAR PS3

SingStar i HD når partyspillet inntar Playstation 3

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SONY** Utgiver **SCEE** Utgitt 28. SEPTEMBER Antall spillere 1-2 Testet versjon **PAL** Anb. alder 7+

**S**cenen er klar, og med mikrofonen i hånda og svetteperler på panna er rampelyset ditt. Spillet som har solgt flere millioner eksemplarer, og fått omtrent like mange utvidelsepakker, er tilbake. Spillet som gjorde at vorspiel (og nachspiel?) aldri ble det samme igjen. Spillet som enten får deg til å hyle av fryd og slåss om mikrofonen, eller krympe i sofaen i et forsøk på å bli usynlig. Spillet som oppfant karaoken på nytt. Ja vi snakker Singstar. PS3.

Hva er så nytt? Ikke stort. Oppskriften er den samme, og det er like underholdende som det alltid har vært, ingen tvil om det. Man kan tross alt koke mye god suppe på samme gamle kjøttbein. Samtidig føles det litt utdatert. Suppa blir tross alt tynnere etter hvert den også, og Singstar føles litt tynnere nå. Vi har sunget lenge, spilt gitar en stund, danset nylig, og med Rock Band rett rundt hjørnet er det ikke lenger så mange unnskyldninger igjen for gjenbruk av kjøttbein. Dette er nestegenerasjon og vi forventer mer! Jada, onlinesjappa er på plass, og vi vil sikkert få muligheten til å gaulde av full hals til de tonene vi rista rumpa til helga for. Men Singstar PS3 er fortsatt Singstar PS2, bare i HD.

Det er fortsatt noe med Singstar som spriter opp festen, det skal det ha. Undertegnede Lordagskveldstest førte til mange oppgira jenter, og uslåelige kodak-moments der gutta sang "FEELGOOD" så kastrat de bare maktet. Men det tok ikke lang tid for forslaget om å praeie en taxi til å hente en ekstra Guitar Hero-gitar kom på bordet. Trådløse mikrofoner kunne vi i hvert fall fått, selv om vi nå tross alt har muligheten til å legge ut opptredenen på internett slik at andre også kan nyte den. Med andre ord; der



**BIATCH** Britney Spears har jo nylig lansert sin comeback-singel Gimme More, og selv om den ikke har rukket å bli med på denne versjonen, skal vi nok ikke utelukke at den kommer som nedlastbart innhold i SingStar-butikken.



#### FAKTA ONLINEBUTIKK

En av de største nyhetene i Playstation 3-versjonen av SingStar, er online-butikken. Her kan du laste ned akkurat de sangene du vil ha, og skreddersy et soundtrack til helgens vorspiel. Over 300 sanger fra første dag.

#### TIPS

#### SJEKK UT

Guitar Hero 2 3/10  
XBOX 360 / PS2

Partystarter numero uno. Problemet er at man aldri kommer seg ut av huset...

Singstar PS2 fant opp karaoken på nytt tar Singstar PS3 sikte på å gi nye og hertil ukjente dimensjoner til fylleangsten.

En idé som hadde vært god, og som undertegnede herved tar patent på går som følger; mikrofon OG dansematte. I ett! (Er du gal, mann!? Jeg kan knapt gå og tygge tyggis samtidig! red. anm.) Mulighetene er uendelige. Syng og dans som Usher. Vrikk og stønn som Britney. Jenter og gutter som hopper opp og ned mens flaskene flyr, og naboene vrir seg i sinne, før politiet kommer og tar sikringen.

Alt i alt, Singstar er Singstar. Eller som det er så populært å si i disse comebackdager: it's Singstar, bitch! Og mest sannsynligvis så har du det fra før.

—Martin Rosmo Hansen

**KARAKTER 6/10**

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

**SINGSTAR ER SINGSTAR**

- Blir alltid god stemning med SingStar
- Ønsker oss litt nye ideer til konseptet

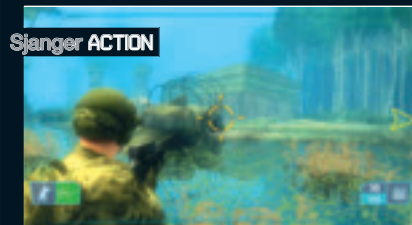


**HUEM ER DU?** Hvilken type er du? Softingen Ne-Yo? Rockeren Dave Grohl? Eller kanskje du er en Britney Spears? Beyonce? Eller er du en rocker av den gamle skolen, og sverger til Elvis? Valget er ditt.

## GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Spøkelserne inntar Richards PSP...

Plattform **PSP** Utvikler **RED STORM** Utgiver **UBISOFT** Utgitt **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **16+**



**DRAY** Selv om GRAW2 kanskje ser ok ut på PSP, så er det svært lite tilfredsstillende.

**O**j, tenkte jeg når jeg så at GRAW2 skulle komme ut på PSP. Jeg så for meg lange loadetider, uhorvelig dårlig styring og elendig grafikk. Men så feil kan man ta.

Vi følger Scott Mitchell omtrent der GRAW1 sluttet. Han ledet teamet sitt i Mexico der han hindret et kupp og reddet amerikans president. Men det ser ut til at disse meksikanske opprørerne fortsatt har masse våpen. Oppdraget blir da å følge våpensporet, knerte motstandere og se en konspirasjon som kan dra hele Latin Amerika inn i en ny stor konflikt utfolde seg.

Oppdragene er mange og varierte. Det benyttes kjente markører for å vise vei dit du skal, hvor motstandere er og hvor ammo kan hentes. Hjelpene man har for å løse oppdragene er et bredt utvalg i rifler, pistoler, maskingevæper og en mengde med eksplosiver. Hva med teamet ditt, sier du? Nei. Hadde Rambo et team, kanskje?

Som Rambo, så kommer du ikke til å gå tom for ammo i løpet av spillet. Skulle du på magisk vis klare det likevel, så er det ikke vanskelig å få tak i mer. Fiendene dine – med IQ som en lemmen – har så mye kuler at du lurar på hvordan de klarte å bevege seg. I tillegg finner du flere ammo-skap som kan tilby mer eksotiske og kraftige våpen om det skulle falle i smak.

Du vet disse dronene som man kan sende ut for å få en strategisk fordel? Drit i dem. Udødlige Scott Mitchell kan bare buse inn i basen og pepre ned alt og alle. Det kan hende noen skyter tilbake, men hold deg unna kulene så regenererer Scott livet sitt han. Ikke noe vits å være ghost når det er like effektivt å løse Rambo.

Styringen er ikke dårlig, grafikken er ikke søppel, men totalinntrykket er svært middelmådig. Og loadingen man utsettes for er rett og slett en liten beskjed som dukker opp mens man spiller. Selv om jeg tok feil, så er det veldig lite med GRAW2 som er riktig. Dessverre.

—Richard Imenes

**KARAKTER 6/10**

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

**JEG ER RAMBO!**

- Visse stilige visuelle elementer, god kontroll, god lydside
- Dårlig AI, minner lite om et Ghost Recon-spill.



# FIFA 08

Trygg og lovende egotripp signert EA

Plattform MULTI Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Utgis 27. SEPTEMBER Antall spillere 1-4 Testet versjon PS3 REVIEW Anb. alder 3+

Sjanger SPORT



**SMARTERE**

Din motstander besitter en ny defensiv tankegang og posisjoneringslogikk som krever taktisk ekspertise. Løpefinta er likevel ikke utdatert, bare undervurdert... Frode havner alltid i pølsebua!



**FAKTA**

**DUELLEN**

I fjor solgte FIFA 07 bedre enn Pro Evolution Soccer 6. Hvem vinner konkurransen i år? Innad i redaksjonen bruker vi mye krefter på å diskutere EA og Konami sine produkter, samtidig som vi elsker å arrangere små interne cuper. Sist gikk Kristian seirende ut, men det var bare på hengende håret. Vi gleder oss til høsten store fotballduell med både Pro Evo 7 og FIFA 08, og vi har allerede kampoppsettet klart!

**TIPS**

**SJEKK UT**

Pro Evolution Soccer 6 9/18 MULTI

Kristian er helt regløst når det gjelder PES6. Også er han veldig god...

**O**rdene høst og tradisjon var for meg i mange år synonymt med Champions League i flomlyset på Lerkendal, Grandiosa og en runde FIFA i pausen. Rett og slett den perfekte kombinasjonen idet dagene ble mørkere og kaldere. Dessverre har Champions League hymnen glimret med sitt fravær på Lerkendal, samtidig som FIFA-fansen har måtte se seg avspist med få nyheter og minimalt med forandringer på gameplay- og grafikkfronten. I motgang ser man etter nye muligheter og i skyggene lurte Brann Stadion, Dr. Oetker Pizza og Pro Evolution Soccer med løfter om attraktiv fotball, tynnere midje og grønnere gress. Jeg lot meg friste, men husker fortsatt veien tilbake. Vil FIFA 08 bidra til at jeg vender tilbake til velkjent territorium?

Med de nye konsollene til disposisjon blir våre forventninger til neste generasjons fotballspill desto høyere. Heldigvis virker det som EA Sports har angrepet oppgaven med entusiasme og ikke minst gode ideer. Til å starte med kan jeg fortelle at FIFA 08 er det hittil største spillet i serien med hele 620 lisensierte lag, 30 ligaer og over 15.000 spillere. Imponerende, men på ingen måte avgjørende for helhetsinntrykket. Vi krever nyheter og innovative moduser før vi klapper hendene



**LEKEN?** Ronaldinho, Ronaldo, Blanco, Zidane og Cruyff har alle satt sitt preg på fotballen ved å implementere lekenhet i avloret. Endelig er det mulig å kopiere våre helter, naturlig nok ikke helt uten problemer.

sammen som en gjeng dresserte apekatter.

Sesongens utgave frontes av to store nyheter og det er dermed disse som har stjålet oppmerksomheten i oppkjøringen. Først finner vi modusen 'Be A Pro', her inntar du rollen som profesjonell fotballspiller på et valgfritt lag. I løpet av sesongen er målet å mestre posisjoneringsfronten på banen, forbedre individuelle ferdigheter og til slutt fremstå som lagets stjerne. Nyhet nummer to er det forbedrede

gameplayet som har et helt nytt og spennende triksesystem, samtidig som det nå er manuelle kontroller for gjennombruddspasninger og innlegg. Dette er et aspekt der FIFA 08 fort kan hente noen plusspoeng i forhold til Pro Evo 2008. Videre kan du kontrollere keeper i en mot en-situasjoner og dermed stoppe angriperen på egenhånd. Når vi i tillegg nevner at spillerne besitter AI som skal generere uforutsigbarhet på alle områder ser det unektelig bra ut på papiret.



**MANAGER ELLER SPILLER?** Managermodusen har også fått en runde med smirkekosten. Led ditt favorittlag til topps ved enkle tastetrykk eller glem hele greia og kjør på med det nye triksesystemet.



**ER DU PROFF?**

I 'Be A Pro' delen må du gjennomføre individuelle utfordringer for å utvikle din spillers ferdigheter. En kreativ og spennende ide med mye potensiale.



**"HYGGELIG"** Mesteparten av redaksjonen er meget opptatt av fotball, og har samtidig litt for stor tro på egne evner. Dette ender ofte i svært stygge "hyggekvelder"...



**FAKTA**

**ALLE FORMAT**

FIFA 08 dukker opp på absolutt alt som kan krype og gå av plattformen den 27. september. Det vil si at det bare er å sette et kryss i kalenderen uavhengig om du er i besittelse av Nintendo DS, Wii, PC, PSP, PS2, PS3 eller Xbox 360. Vent litt... Kommer det ikke til Nintendo 64? Hæ! Hva er dette for noe dritt?

'Be A Pro' fanget definitivt min oppmerksomhet med en gang, og det tok ikke lang tid før jeg entret Camp Nou som Ronaldinho. Ikke fordi den glisende brasilianeren er min favorittspiller, men fordi i FIFA 08 er det kun de beste spillerne som kan utføre de festerne triksene. Dommeren blåser i fløyta og det går opp for meg at dette ikke er den tradisjonelle spillmodusen jeg kjenner så godt. Kameraet hopper ut av sin normale stilling og følger mine dynamiske, dog svært lite taktiske bevegelser. Jeg får en følelse av at det er meg mot røkla, men jeg bærer da vitterlig samme drakt som den ene halvdel av spillerne. Plutselig befinner ballen seg på motsatt banehalvdel, publikum ler hånlign av undertegnende og jeg mottar streng beskjed fra benken om at jeg ikke utfører mine arbeidsoppgaver. Dette blir en lang kamp...

Sesongen er for alvor i gang og jeg har ingen

problemer med å dra finter du kun ser på Youtube, men den innledende frustrasjonen er fortsatt med meg – den har bare byttet fokusområde. Jeg er nemlig lei av å kun styre én mann. Jeg ønsker å påvirke mer enn annethvert angrep. Spenningsmoment ved de nye fintene forsvinner litt når jeg vet at hvis jeg mistlykkes, er det lenge til jeg igjen får ballen i føttene. Resultatet er en egoistisk Ronaldinho som gang på gang blir bedt om å slå flere pasninger, men jeg lytter ikke. Jeg har blitt ego. Legg til mitt rykte som dårlig taper og FIFA 08 har skapt et monster.

I min bok er FIFA 08 et mer enn godkjent produkt, og ikke minst fungerer det som en pekepinn på hva vi kan forvente oss i fremtiden. Det er lenge siden det sist ble introdusert såpass mye nytt i en og samme utgave, men med på kjøpet kommer også noen barnesykkdommer. Det er en del ideer som fortsatt fungerer best i teorien, og dermed trenger en ekstra finpuss.

Høsten kommer nok igjen til å bli preget av fotball på skjermen og pizza i oven, men hvilket fotballspill som vil overvinne i konsollen er ennå ikke bestemt. FIFA 08 spiller i hvert fall ikke noen støttepassning i retning Pro Evolution Soccer med denne utgivelsen.

**David "Stang Ut" Skovly**

**KARAKTER 7/10**

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

**NOE NYTT, NOE GAMMELT...**

- Ny modus og fintemuligheter
- Kun de nye konsollene som blir prioritert

# MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

Ta Norge ut i kampen om Europa!

Plattform PC Utvikler CREATIVE ASSEMBLY  
Utgiver SEGA Utgis LANSERT Antall spillere 1  
Testet versjon RETAIL Anb. alder 12+



**MYE NYTT** Gameplaymessig er det ikke mye nytt i denne utvidelsen til Medieval 2. Innholdsmessig er det imidlertid massevis å kose seg med, med en lang rekke nye enheter og fire nye kampanjer.

**T**otal War-spillene står for meg som noen av de beste strategi-opplevelsene de siste årene. De fem spillene er helstøpte, og med akkurat nok variasjon til at det kan rettferdiggjøres hyppige utgivelser. De historiske perspektivene er vesentlig forskjellige, og Creative Assembly har alltid passet på å tilføre noe nytt.

Nå er det jo egentlig Empire: Total War og Viking: Battle for Asgard vi venter på fra den kreative gjengen, men i mellomtiden er Total War Kingdoms en vitamininnsproynting til fjorårets hovedutgivelse. Som seg hør og bør i tilleggspakker er ikke noe av det spillmekaniske endret, det er kun snakk om nye oppdrag og fraksjoner. Det gjør imidlertid ingenting for Medieval War: Total War var et knakende godt strategispill.

I motsetning til mange andre tilleggspakker, som ikke er verdt papiret manualen er skrevet på, er det mye innhold i Total War Kingdoms. Her er det hele fire nye kampanjer, og totalt sett vil man få muligheten til å kontrollere tretten nye grupperinger fra de forskjellige oppdragene. Det er også over 150 nye enheter, men mange av disse er omtrent identiske det man har sett i tidligere spill.

Spillet er, som alle andre i serien, proppfullt av historiske godbiter. Man får faktisk frysninger nedover ryggen når man plutselig oppdager at man som norsk konge kan erobre England, eller når bondehæren til Wallace kommer ridende over det detaljerte landskapet.

Total War Kingdoms er en pakke som definitivt er verdt pengene, og er man allerede interessert burde det ikke være noe å tvile på.

**Frode Haugen**

**KARAKTER 8/10**

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

**MER AV DET SAMME**

- Vellaget, storlagent og underholdende
- Litt knirkete rent teknisk

# SONIC THE HEDGEHOG

Joachim har knytt på seg sine røde løpesko, og løpt tilbake til barndommen

Plattform **SEGA MEGA DRIVE** Utvikler **SEGA** Utgiver **SEGA** Utgitt 1991

**I** det siste har Carl Thomas i redaksjonen gjort sitt ytterste for å svartmale det blå lille piggsvinet Sonic, blant annet ved å totalslakte den siste utgaven i spillserien. Jeg må ærlig innrømme at jeg fikk en liten tåre i øyekroken, da jeg innså at min gamle helt var blitt redusert til en liten raspeball...

Jeg ser det derfor som min oppgave å løfte Sonic opp av søla, og gi han den

## Da Sonic ble lansert, var det et av de raskeste plattformspillene på markedet. Sonic kunne løpe, hoppe og rulle i en hastighet vi aldri hadde sett i et spill før.

rettmessige plassen blant de andre store spillikonene. Sonic the Hedgehog var det første TV-spillet jeg fikk, og det fulgte med konsollen Sega Mega Drive. Jeg husker alt som det var i går, selv om det tross alt er over 16 år siden. Mitt valg av konsoll var nøy gjennomtenkt, og det representerte på mange måter et avgjørende veivalg. Alle i vennegjengen min hadde Nintendo og heiet på Mario, mens jeg stod der med Sonic i hånda. Enten går du med strømmen, eller så gjorde du som meg – og gikk i mot. Bare dod fisk følger strømmen vet dere. Når sant skal sies, så synes jeg piggsvinet med rød joggesko er ti ganger tøffere enn

den småfeite rørleggeren Mario. Og akkurat nå vet jeg at de religiøse lederne i Nintendo-religionen har utstedt en fatwa i mitt navn.

Historien i spillet var kanskje ikke revolusjonerende, men likevel fengende. Din oppgave var å forhindre at Doctor Robotnik samlet seks edelstener, slik at han kunne kontrollere øya South Island. Dette gjorde man ved å samle tilstrekkelig ringer, som åpnet opp

muligheten for roterende bonusbrett. Her var målet å få tak i edelstenen uten å komme nær veggene hvor det stod GOAL. I naturens og dyrelivets ånd var selvfølgelig Sonics hovedmål å frigjøre alle sine dyrevenner som Doctor Robotnik hadde tatt til fange. Disse hadde Doctor Robotnik tidligere gjort om til – ja nettopp – roboter.

Da Sonic the Hedgehog ble lansert, var det et av de raskeste plattformspillene på markedet. Sonic kunne løpe, hoppe og rulle i en hastighet vi aldri hadde sett i et spill før. Brettene var samtidig designet for at spilleren skulle bevege seg raskt gjennom lange

hopp, bratte fall og store looper. Alt uten at framerate ble reudsert. I tillegg utnyttet spillet den utvidede fargepaletten som 16-bits konsollene åpnet for. På samme måte som jeg ser på Crys i dag, husker jeg at jeg syntes Sonic the Hedgehog så fantastisk bra ut.

Det morsomste brettet var uten tvil Spring Yard Zone, et brett som utnyttet alle spillets særegenheter maksimalt. I ettertid kan det nærmest minne om et flipperspill, hvor Sonic i spinnende turbofart spratt fra stjerne til stjerne og samlet ringer.

Til min store frustrasjon var det ikke noen lagringsmulighet i Sonic. Dette innebar at jeg måtte spille gjennom spillet fra start til slutt, uten mulighet for pause

– en prøvelse som ikke bare jeg, men også mine foreldre måtte leve med, spesielt med den noe enerverende men også legendariske musikken.

Det er det høye tempoet, den spreke grafikken, det nydelige banedesignet, de karakteristiske karakterene og den utrolige spillbarheten som har gitt Sonic en velfortjent plass i spillhistorien.

Det er mulig dagens Sonic burde legge de rød løpeskoene på hylla. Det er derimot litt trist hvis folk har glemt hvor betydningsfullt dette lille piggsvinet var en gang i tiden. Sonic var og vil alltid forbli en underdog i forhold til Mario. Men han var definitivt mye raskere, og i mine øyne mye kulere.

**\_Joachim Gresslien**



### FORT FORT FORT!

De første Sonic-spillene står stadig som noen av de beste plattformene i historien, og var i sin tid noe av det raskeste vi hadde sett på en TV-skjerm. Og noe av det lekreste.



**RINGER** Ringer. Samle alle ringene. Så enkelt var det å lage et sinnsykt vanedannende spillkonsept for i tiden.

# NYTT

MANGE FETE PREMIER  
Flere konkurranser: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

VINN ET EKSEMPLAR AV

# SEGA RALLY

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 et av månedens beste spill: Segas meget etterlengtede Sega Rally!

Fyll inn rett svar under 

Når ble Sega Rally opprinnelig lansert?

1985     1990     1995

Hvilket bilmerke kjører norske Henning Solberg?

Subaru     Peugeot     Ford

Vil du vinne Sega Rally til Xbox 360 eller PS3?

PS3     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: .....

VIL DU DISKUTERE?  
**MUSIKK FORUM**  
Utargrønt og utrolig  
fresk



MÅNEDENS FOKUS

## RAGNAROKK?

Verden går ikke under selv om Raga Rockers gjør comeback...

### Raga Rockers ÜBERMENSCH

Sjanger **ROCK**  
Tekst **DAVID SHOULY**

Det er godt og vel 24 år siden Raga Rockers debuterte på platemarkedet, og det er sju år siden de sist gav ut et album. Fraværet til tross, bandmedlemmene har holdt seg aktive med diverse andre musikkprosjekter. Spenningen var dermed stor i påvente av deres nye album. Har de fortsatt det som skal til eller har pausen tatt livet av Raga Rockers-ånden?

Bandet frontes fortsatt av Michael Krohn, og den kreative frontfiguren er tilsynelatende mer motivert og engasjert enn det som har vært tilfelle de siste 10 årene. Allerede fra første strofe setter Krohn og resten av bandet seg i respekt. De er tilbake og de mener alvor.

'Aldri Mer' er ironisk nok den fengende tittelen på førstesingelen til "comeback"-

albumet, hermetegn som følge av at de har strengt tatt aldri la opp. Låta åpner med tunge trommer og gitarriff, samtidig som Krohns karakteristiske stemme supplerer det mørke lydbildet med ditto vokal. Singelen gikk rett inn på VG-lista, dermed har Raga Rockers fått en av sine første kommersielle suksesser, det tok kun 24 år.

Tekstmaterialet er som vanlig gjennomarbeidet og stort sett dyster læsning, kombinasjonen mellom det bitre og høvnlystende skaper en herlig stemning, kun brutt opp av de forskjellige bandmedlemmenes solospill. Etter en runde med Übermensch i spilleren lukter det gammel stornetstid av Raga Rockers.

Det er umulig å ikke sammenlikne albumet med fjorårets DumDum Boys utgivelse 'Gravitasjon', et album som fikk gode kritikker, men som i ettertid har fått mer

oppmerksomhet som comebackskive enn et bra album. Sannsynligheten er stor for at Raga Rockers vil havne litt i samme fella. Med Übermensch tilfredstiller de i hvert fall sine fans og en bråte nye lyttere. Faktum er at uavhengig av kvaliteten er det selve konseptet 'comeback' som skaper blesten. Men i likhet med DumDum Boys leverer Raga også kvalitet.

Übermensch som helhet favner om hele skalaen når det kommer til låtmaterialet, blant høydepunktene finner vi sporene 'Übermensch', 'Aldri mer' og 'Falsk'. Den klassisk berg- og dalbane metaforen passer godt til å beskrive platas innhold. Heldigvis er dette berg- og dalbane med få stup, men mange flotte oppoverbakker. Med andre ord ingen god berg- og dalbane, men ett desto bedre album. Ikke overmenneskelig, men mer enn godkjent fra Raga Rockers. **7/10**



### Talib Kweli

**EARDRUM**

Sjanger **HIP HOP**  
Tekst **DAVID SHOULY**

Kred-rapperen Talib Kweli fra Brooklyn har tilsynelatende ingen store planer om å erobre det kommersielle platemarkedet, men trives godt i bakgrunnen med sine snertene tekster. Den store hip hop-duellen i høst står mellom tungvektene 50 Cent og Kanye West, men det er ingen grunn til å overse Eardrum av den grunn. Talib Kweli tilfredstiller nemlig hip hop-fansen nok en gang. "Hot Thing" er den første singlen fra albumet og allerede her blir stemningen ledet i riktig retning.

Talib Kweli har fått rykte på seg for å være en sær ordsmed med et talent uten like. Gjennombruddet kom sammen med Mos Def da de skapte duoen Black Star. Etter oppløsningen har Kweli gitt ut tre soloalbum, men det har aldri tatt helt av. På Eardrum får vi hip hop tydelig influert av blant annet trist soul og eksperimentell jazz. Gjestelisten rommer Justin Timberlake, Kanye West, og ikke minst Norah Jones. Med tekster preget av smartness og en særegen flow blir dette en plate som vokser for hver gjennomlytning. **6/10**



### Minor Majority

**CANDY STORE**

Sjanger **POP**  
Tekst **DAVID SHOULY**

Etter å ha gitt ut fire album har Minor Majority bestemt seg for å servere fansen et dobbeltalbum med gamle hits og en neve ubrukte låter. Samleskiva er stappfull av lette poplåter og gode refrenger preget av Pål Angelskårs behaglige vokal. Med låter som "Dancing In The Backyard", der Karen Jo Fields bidrar med vakker vokal, på samvittigheten er utgangspunktet svært godt. Videre er "She Gave Me Away", "Come Back To Me" og "Supergirl" naturlig nok blant sporene du finner på skiva. Det er ingen tvil om at bandet har publikumstekke, med tanke på at de har solgt over 100.000 album. Det er bonusskiva som vekker mest oppmerksomhet, med 11 sanger som tidligere ikke har kommet gjennom det kritiske nåløyet. De fleste er preget av et varmt og mykt lydbilde, noe som leder til god lytning i hostmørket. Best of-plata er imponerende og gjennomarbeidet, noe som gjør det kvalitetsmessig svakere ekstra-materialet desto mer spennende. En optimistisk og deilig tur i Minor Majoritys godtebutikk. **7/10**



### Richard Hawley

**LADY'S BRIDGE**

Sjanger **POP**  
Tekst **DAVID SHOULY**

Sheffields musikalske vidunderbarn er tilbake med nok en melankolsk langspiller. Crooneren Richard Hawley ble for alvor kjent i Norge med sin forrige utgivelse, sjelfulle Cole's Corner (2005). Lady's Bridge er i likhet med Cole's Corner og Hawleys to foregående album en direkte referanse til et landemerke i Sheffield.

Det er nok ingen tilfeldighet at EMI og Hawley la denne utgivelsen til høstsesongen, for sjelden har en plate gått såpass i et med sesongen. Dette er, i likhet med Thomas Dybdahls oktobertriologi, pop-melankoli som genererer peiskos, ullpledd, stearinlys og alt annet du måtte forbinde med høsten. Albumet byr ikke akkurat på de store overraskelsene, for på Lady's Bridge serveres den ene sviskan etter den andre, men det er akkurat denne sjangeren Richard Hawley behersker som ingen andre. Den dype og stemningsfulle vokalen osrer av særpreget, og det er ingen tvil om at Hawley forteller en historie det er verdt å lytte til om du er fan av denne musikkgenren. **6/10**



### Ben Harper

**LIFELINE**

Sjanger **SOUL**  
Tekst **DAVID SHOULY**

Ben Harper er en produktiv kar, det er ikke lenge siden vi anmeldte hans dobbeltalbum "Both Sides of the Gun". Kvantitet er for så vidt ikke å forakte, i hvert fall ikke når det kommer sammen med talent og gjennomført kvalitetsarbeid. På Lifeline har Harper valgt en ny og spennende retning, albumet er nemlig festet til plate ved en "live on tape"-innspilling. Det betyr i enkle trekk at nymotens teknologi og sampling forsvinner til fordel for autentiske instrumenter og vokal. En gammeldags plateinnspilling rett og slett. Et vågalt, men vellykket trekk fra den sympatiske amerikaneren.

Ben Harper balanserer hovedsakelig et sted mellom soul, gospel og rock, men sjansen for at du blir overrasket utover dette er også stor. Det er akkurat denne deilige variasjonen og uforutsigbarheten som bidrar til at Lifeline er et album du burde skaffe deg. Når han i tillegg opererer med gode tekster og besitter den sjelden groovy stemme sier det seg selv at Ben Harper har gjort noen svært gode valg på sitt åttende album. **8/10**



MÅNEDENS FOKUS

## BRUTALT

En visuell reise med Kong Leonadis og hans 300 tapre menn...

**300**

Sjanger **ACTION**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Vi gjør et langt hopp tilbake i tid og lander på år 480 f.Kr. Perserkongen Xerxes har fått et seriøst tilfelle av stormannsgalskap og hans neste trekk på veien til verdensdominans er å knuse spartanerne. En operasjon lettere sagt enn gjort, det er kanskje ikke Asterix og Obelix som står i veien, men den spartanske kongen Leonadis er heller ingen lettvekt.

300 er et klassiske tilfelle av Hollywood-penger møter legendarisk tegneserie med et David versus Goliat plott. Du har sett fragmenter av handlingen i Braveheart, Gladiator og Troja, men likevel er det ett eller annet som er veldig fengende med denne sjangeren. I 300s "liten mot stor mann"-miks finner vi

mange gode trekk, for det første er utgangspunktet i Frank Millers tegneserieroman interessant. Den amerikanske tegneskaperen har vært på alle filmproducenters lepper de siste årene, trenden der tegneserier filmatiseres er tydeligvis ikke over – heldigvis. Videre er det ingen tvil om at de store ressursene regissør Zack Snyder ("Dawn of the Dead" 2004-utgaven) har fått mellom hendene har fått svært visuelle ben å løpe på. Akkurat den delen av 300 er den mest imponerende, alt fra slow-motion scenene til de spektakulære slagsmålene tar pusten fra deg. Zack Snyder skal for øvrig også regissere filmversjonen av Alan Moores tegneserieroman "Watchmen" for Warner Bros. Vi venter i spenning.

Til slutt i ligningen vår finner vi hovedrolleinnhaver Gerard Butler, et relativt ukjent

ansikt i Hollywood-land. Friskusen største rolle for 300 kom i Andrew Lloyd Webber's The Phantom of the Opera, men det er vel ingen tvil om at Butler vil slippe unna et par audition-runder i tiden fremover.

Innad i redaksjonen gikk diskusjonen høylutt etter vi så filmen på kino, adjektivene ble spredt over hele skalaen. Alle var enige om at det visuelt var storslaget, men det var noen som ikke klarte å se bort i fra hullene i historien og plottet. For 300 handler rett og slett kun om slaget ved Thermopylene. Forholdet til karakterene og den historiske forklaringen kommer i andre rekke. Spørsmålet blir dermed om du henger deg opp i dette. Undertegnende lot det stå til, og ble bergtatt av hovmodet til filmens tapre helter. Naivt, kanskje? Underholdene, ja! **8/10**



### The Good German

Sjanger **DRAMA/THRILLER**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det koster et par kalorier å se The Good German, og sannsynligheten for at du er godt fornøyd etterpå er ikke overbevisende høy. Vi befinner oss i Berlin i 1945, krigen er over, men det politiske spillet er på ingen måte slutt. Stalin, Truman, Churchill og resten av eliten møtes i Potsdam for å dele etterkrigens Europa mellom seg. Journalist og korrespondent Jake Geismar (George Clooney) befinner seg i begivenhetens sentrum, men det er ikke fredskonferansen og inndelingen av Europa som fanger hans oppmerksomhet. Gjensynet med en gammel flamme og møte med hennes nåværende kjæreste Patrick Tulley (Toby Mcguiere) er starten på et klassisk trekantdrama. Det som på mange måter kunne fungert som en hyllest til dramatiske svart/hvitt Hollywood-produksjoner blir dessverre ikke mer enn en kjedelig noir-film med nostalgiske vibber. Er du filminteressert legger du sikkert merke til den klare Casablanca-referansen i sluttscenen. Stilfullt, men langt fra Steven Soderberghs beste. **6/10**



### The Number 23

Sjanger **THRILLER**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Hvis du forsøker å finne skumle tilfeldigheter og konspirasjonsteorier vil du uten tvil lykkes. Det handler om å finne likheter og paralleller, for eksempel; i geometrien vises det til 23 naturlover og i tillegg er undertegnede 23 år. Tilfeldigheter? Nepe, i følge Jim Carrey sin eksentriske karakter Walter Sparrow. Thrilleren med gummiansiktet Carrey i hovedrollen forsøker å overbevise oss om at nummeret 23 besitter en mørk kraft. Blander du inn et mord og et par snodige tvister har du filmen i et nøtteskall. Jeg blir ikke helt overbevist, for det er lettere å finne svakheter enn god poenger i Joel Schumacher ("Falling Down", "Phone Booth") sin produksjon. Skulle The Number 23 fanget seeren ville den vært avhengig av en strengere regi og sterkere manus. Konspirasjoner og paranoia er spennende, men i The Number 23 blir helhetsinntrykket litt svakt. I anledningen svake teorier stiller jeg spørsmålet: 24 timer i døgnet, 24 flasker øl i en kasse, tilfeldig? **4/10**



### Seinfeld - Season 8

Sjanger **KOMEDIE**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er ingen tvil om at Seinfeld er en av tidens beste situasjonskomedier, og av den enkle grunn har de tidligere sesongene hentet hjem den ene toppkarakteren etter den andre på denne siden. Nummer åtte i rekken ser ikke ut til å være unntaket som bekrefter regelen. Jerry, Kramer, Elaine og George underholder oss igjen med hverdagslige trivialiteter. Førrige sesong sluttet med den tragiske døden til George sin forlovede Susan, som kjent fikk hun en overdose av dårlig lim i systemet etter å ha slikket på bryllupsinvitasjonene. Dermed foregår mye av handlingen i sesong 8 rundt Costanza og hans inntog på sjekkmarkedet.

Den største forskjellen fra de tidligere sesongene ligger bak kamera, Jerry Seinfelds trofaste makker Larry David (Curb Your Enthusiasm) gjorde til slutt alvor av sine trusler og trakk seg tilbake. Dette bidro nok til at sesong 8 ble den nest siste i rekken av herlige Seinfeld-ventyr. Ideene er fortsatt gode, karakterene sjarmende og punchlinene saftige. **8/10**



### The Pursuit of Happiness

Sjanger **DRAMA**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Jakten på lykke er en mildt sagt oppbrukt filmklisje, men det betyr nødvendigvis ikke at en film med selve klisjeen som tittel ikke fungerer. I hovedrollene finner vi Will Smith og hans sønn Jaden Smith. Familiefaren Chris Gardner (Will Smith) blir forlatt av kona og sitter igjen med svartepet. I denne settingen vil det si null inntekt, intet bosted og en sønn som skal forsørges. Jakten på lykke er i gang, og med dette som utgangspunkt sier det seg selv at det er mulig å finne lykke i selv de mest bortgjemte hjørner av samfunnet.

Forventningene mine til The Pursuit of Happiness var ikke akkurat skyhøye, og det er nok en av grunnene til at jeg ble positivt overrasket. Med Will Smith sin skremmende musikk-karriere og stereotype filmroller friskt i minnet, overbeviser han nå i en ny og forbedret innpakning. Sannsynligheten for at du finner et snev av lykke ved å se denne filmen er like stor som at Will Smith dukker opp som munnrapp tøffing på lerretet i løpet av kort tid. **7/10**



# Stuck in 2D? Flip into 3D!



Mario's newest adventure has him jumping on Goombas, on Koopas and into another dimension! The first Mario endeavour on Wii melds classic Mario gameplay, head-scratching puzzles and inter-dimensional travel. You'll use the Wii Remote to flip between colourful 2D and 3D worlds. Then see that what's hidden in the second dimension is revealed in the third! There's only one way to play it - on Wii.



[www.nintendo.no](http://www.nintendo.no)

© 2007 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2007 NINTENDO.

# wii

move you

