

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

**GRATIS
MAGASIN**
Oktober 2007
Nummer 54

Game reactor

www.gamereactor.no

HAZE
DARK SECTOR
JERICO
STRANGLEHOLD
HALF -LIFE: ORANGE BOX
ETERNAL SONATA
RATCHET & CLANK
TABULA RASA

HALO 3

Master Chief logger av

PGR 4

Kan det leve opp til forventningene?

DEAD SPACE

Frykt i rommet

MYE Å LESE
64
SIDER!

METROID PRIME 3 CORRUPTION

Samus Aran avslutter trilogien med Wii-moten i hånden

Nå med ny leder!

Nei, jeg bytter ikke jobb, men endelig er denne siden ny!



Som en rekke av våre skarpe lesere har fått med seg siden utgivelsen av forrige magasin, så var hele denne siden identisk med den i august. Var det fordi har blitt late? Selvsagt ikke. Det var rett og slett en liten feil som oppstod ved deadline, og som vi ikke oppdaget før vi selv stod med bladet i hånden og gremmet oss. Jaja, slikt skjer og denne måneden er vi ihvertfall tilbake med både ny redaksjonsside, ny leder og et rykende ferskt og

høyaktuelt magasin. Det har skjedd mye siden sist og en rekke spill lanseres på klønete tidspunkt i forhold til vår deadline. Derfor dukker de opp på nettsiden lenge før vi kunne hatt de med i magasinet, og denne måneden har det skjedd med bla. Halo 3. Vi har selvsagt med den i magasinet også, men den får ikke like mye oppmerksomhet som hvis den ikke hadde vært publisert tidligere.

Faste lesere av nettsiden vår vil også ha fått med seg at det har vært en hektisk periode de siste ukene. Mange gode spill som har kommet inn og som vi stakkerer må teste, men også mange utenomfaglige aktiviteter. Carl Thomas har blant annet menget seg med Mira Craig og Aylar på Halo 3-lanseringsfest, mens jeg snurret plater da FIFA ble lansert, riktig nok under litt roligere omstendigheter. Som de fleste sikkert skjønner så går det litt tid fra deadline til magasinet er ferdig, og i skrivende stund ser jeg frem til Halo 3-konserten med Sølvguttene og Ronni Le Tekrø i kveld. Tror det kan bli rasende festlig, og innen du leser dette, har jeg sikkert skrevet en blogg om det allerede. Bloggene er en utmerket måte å følge med på hva som skjer i den hektiske Gamereactor-hverdagen.

Når det gjelder spilling den siste måneden, så har alle hatt et problem. Luksusproblem vil kanskje noen si. Vi har alle fått de spillene vi skal anmelde, men det har tidvis vært fryktelig vanskelig å holde motivasjonen vedlike når man ser at Halo 3 ligger pent ved siden av Xbox 360-konsollen. Vi har likevel klart det, selv om det har blitt noen timer Halo også. Det blir bare for kjipt å se at samtlige på vennelisten spiller Halo, og man selv ikke har tid. Det er sånt vi heldigvis har sene netter til.

I dette magasinet bringer vi dere en eksklusiv forhåndstitt på det spillet mange i redaksjonen gleder seg mest til: Mass Effect. Vi har også sett nærmere på hvordan spillbransjen utvikler seg, og deler betraktningene i Den Digitale Revolusjon. Carl Thomas klarte å rive seg ut av Master Chief-drakten for å spille Metroid Prime 3: Corruption, en opplevelse han ikke overraskende likte. Jeg har sittet bøyd i timesvis over Bizarre Creation kommende storspill, Project Gotham Racing 4, og er veldig fornøyd. Med bilkjøringen. Motorsyklene derimot var ikke helt det samme. God lesning!

FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

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, Goran Thengs

SKRIBENTER

Per Skøien

David Skovly

Lars Petter Svendsen

Joachim Gresslien

Kristian Nymo

Martin Rosmo Hansen

Richard Imenes

Berit Ellingsen

ADRESSE Grønvold Allé 5d, 0663 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

FREKVENS 10 nr/år (januar og juli ikke inkludert)

TRYKK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPPLAG 30.000 eksemplar

GAMERACTOR SVERIGE

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

GAMERACTOR DANMARK

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

® Kontrollert av dansk opplagskontroll

GAMERACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske butikkjeder som bl.a. EB Games, El-Kjøp, Expert, SpaceWorld og Spiderman butikkene. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internettkafeer. Gamereactor er Norges største spillmagasin. På nettsidene våre finner du masse duggriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standard som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen er gitt utfra 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 overrasket oss i redaksjonen litt da vi diskuterte hvem som skulle anmelde hva i dette magasinet. Vi kjenner alle Berit best som opptatt av actionspill og rollespill med asiatiske utviklere bak

spakene, men jammen har hun ikke en annen side også. Hun kastet seg over Wipeout Pulse med stor iver og glede, og viser helt klart at dette er noe hun har greie på. Vi kunne ikke vært mer fornøyd.

FAVORITTSPILL:

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, en jobb han deler med sin

bror Goran. Etter at Halvor fikk Nintendo Wii har han også blitt aktiv på anmelderfronten, og en rekke av hans favoritter dukker opp, både i magasinet og på nettsiden. Som innflytter i Bergen gruer han seg til oppstyret i byen hvis Brann skulle vinne.

FAVORITTSPILL:

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




03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas ble heldige som fikk gleden av å teste Halo 3 før alle andre. Og skrivne anmeldelsen du kan lese i dette magasinet. Egentlig var Joachim enda heldigere, for han fikk være med og teste, men slapp å jobbe i etterkant.

En gullkantet avtale. Som dere ser av bildet så har han også rukket å få tid til å svinge seg litt med Norges to største kvinnelige kjendiser. Glamourmodell Aylar og rumberistende artist Mira Craig. Vi vet ikke om vi er skremt eller imponert...

FAVORITTSPILL:

Grim Fandango - Tidenes adventurespill. Fantastiske karakterer.

 "ELLEVILL HUMOR – ÅRETS SUVERENT MORSOMSTE FILM!" (FILMMAGASINET)

 "TRO MEG, DETTE ER FAKTISK JÆVLIG MORO.
JEG LOVER." (MANN)

 "USTYRTELIG MORSOM HISTORIE...
SOM DET FUNKER!" (FHM)



www.SonyPictures.net

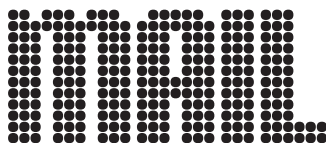
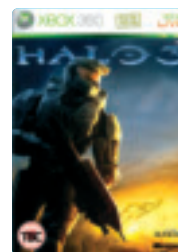


PÅ KINO 9. NOVEMBER



www.sonypictures.net/movies/superbad/

En sterk kandidat til årets spill-listen. Skriv til oss, mail eller brev, og send det avgårde til adressen til venstre.



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Nå må dere gi dere! Skjerpings!

Nå er jeg lei... Jeg syns dere er alt for letturt. Vil dere vite hva jeg snakker om? Leserbreve. Jeg har en god del GR blad, og når jeg blar igjennom dem og leser leserbrev, ser jeg veldig ofte: Månedens leserbrev: " Person X har skrevet hva han syns om vold i spill og derfor gir vi han et gratis spill". Eller om aldersgrenser, og alt sånt. Dere skjønner hva jeg mener, sant? Og selv om det er mange av dem som kommer med nye leserbrev, basert på gammelt materiale, fra gamle blad (ja, jeg har oppdaget det), så blir jeg litt skuffa. Det var greit før, men når disse typer brev brukes flere ganger for å vinne spill (noe de gjør fortsatt) blir jeg lei. Leserbrevene har blitt en konkurranse om å skrive den beste artikkelen om hva man syns om dette temaet. Så vær så snill, må dere "bite" på så mye?
_VALCORE

Vi plukker ut de brevene som faktisk mener noe. Vi får hundrevis av brev hver uke med komplett uinteressante spørsmål fulle av "wtf, lolz, n00b, 1337" og så videre. Og enda flere som lurar på når spill X kommer ut. Et brev vinner hvis det mener noe, er velskrevet, interessant, spennende eller morsomt å lese. Ikke fordi det handler om vold eller aldersgrenser.

Halo 3 skuffer?

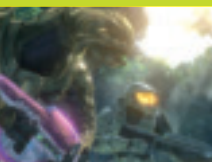
Er det flere enn meg som ble litt skuffet fordi Halo 3 ble så bra?

Ja, alle andre PS3-fanboya ble også skuffet!

Spill i fremtiden

Det var vel på slutten av 90-tallet at grafikken på spill virkelig begynte å se ut som virkelighet og folk ga opp å telle pixler på skjermen. Og når et helt nytt årtusen kom, kom det også helt vill grafikk som ingen hadde sett maken til. Fra den tiden og frem til nå har det ikke vært like store forandringer, men likevel sitter vi nå med en grafikk gamle mennesker (og noen unge), ikke greier å bedømme om er virkelighet eller bare toys og tull. Xbox 360, PS3, Wii er alle geniale maskiner spør du meg, men det jeg lurar på er hvordan dette vil se ut i fremtiden. Tenk deg, at du på en eller annen usannsynlig måte plutselig havnet i året 2020, slik som skjer i dårlige filmer. Hvordan ville disse maskinene sett ut da? I vår tid ser jo grafikken nesten ekte ut, men i 2020, ville grafikken være bedre en selve virkeligheten? Hadde folk sittet inne og spilt Far Cry 9 istedenfor å dra på ferie til Syden fordi det var billigere og bedre? Vel, nå tror jeg ikke det er så lett å lage grafikk som ser mer ekte ut en selve virkeligheten, men alle slags andre effekter i spillene blir også bedre med tiden. Xbox, som i dag er kjent for sitt store spillutvalg, sin imponerende grafikk og den høye sjansen for at det er noe feil med maskinen. I 2020 vil spillutvalget til Xbox være så enormt at haugevis av spill vil ligge utesta av de fleste spillandmeldere, grafikken vil være

FORUMSNAKK



KOMMENTARER TIL HALO 3-ANMELDELSEN

YAHOOOOOOO!!!!!! 10/10! jeg visste det!!!!!! Ok, nå skal jeg lese den...

_GAMEKILLER

Gratulerer Bungie! Dere har gjort det igjen!

_THE_3ND

Ahhh nydeliiiiig!!!!!!!!!!!!!! Fy f***n. Drittbra anmeldelse av et topp spill ass!!! Var helt stiv av skrekk når jeg logga på her i stad for jeg klikka meg inn hit til anmeldelser!! Innbilte meg kanskje at dere ville slakte spillere!!!! Men der tok jeg feil!!!

_ABW191

8/10 maks...! Dårlig grafikk jo!

_MR_47

<pip>, dårlig grafikk?! Shut up you <pip> PS3 fanboy!

_GAMEKILLER

Jeg kan se inn i fremtiden! Jeg ser.... Halo 3 i min hylle!

_PERIEN

Jeg kommer ydmyk til dere... Jeg kommer i fred. Jeg kommer for å innrømme.. at nå har jeg en sterk trang for å skaffe meg en 360. Om Sony bare hadde kjøpt opp Bungie i begynnelsen

_LDVE-PLAYSTATION

Å høre på at CT bærer seg som en fjortenåring som har sin første orgasme, får meg til å tro at han hadde gitt dette spillet 10/10 UANSETT hvordan det var. Han er en av de som har vært med på å hype dette spillet til evigheten og forbi, og foler nå at han spiller tidenes beste spill. Han er fornøyd med å bli servert noe som er totalt A4.

_XENOFEX

God damn som jeg håpte det ville bli en fiasko. Bare tenk dere skuffelsen... Ikke for å være saddist.

_TOMMYKREM

Ja, det hadde vært kjempesnytt om den fikk sånn drittdårlig karakter, for å lese alle kommentarer. Men men. Hadde vært gøy å prøve 3'ern. Synd jeg ikke har 360.

_SMB

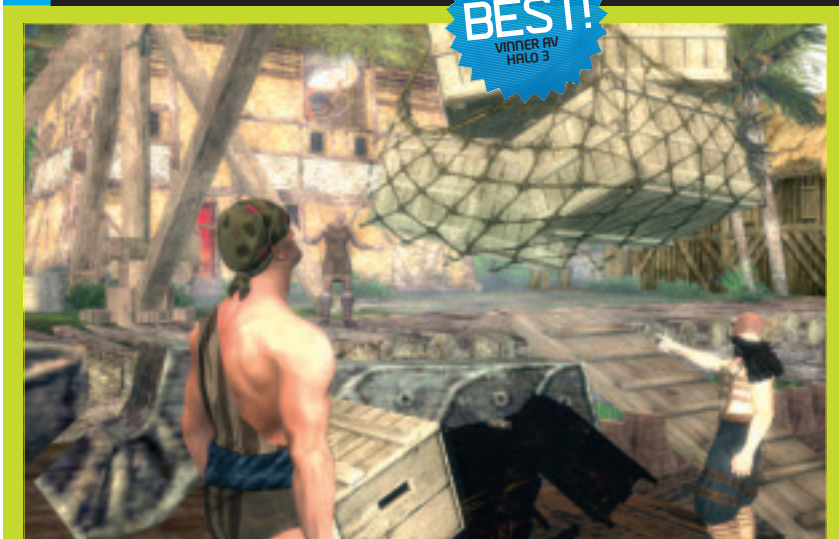
Fikk veldig lyst til å spille det nå enda jeg ikke på noen måter kan tro at det fortjener 10/10. Bare synd jeg ikke har forhåndbestilt... men kan jo alltid håpe.

_FANZYFANZY

Fy fader, jeg pisser på meg snart!

_JONSHI

MÅNEDENS BREV



STØTTE? Burde staten spytte inn mer penger i den norske spillindustrien? Det mener innsenderen.

Statsstøtte til spill

Spill har de siste årene vokst fenomenalt mye. Det er blant de mest selgende mediene, og det selger over hele verden. Norge har nå hoppet på bølgen av spill produksjon, og Funcom har gjort en god jobb i å representere oss. De har allerede en verdenskjent spill-serie, og de skal snart slippe MMORPGen Age Of Conan, som allerede før release er blitt spådd opp i skyene. Norge er på kartet. Men, for der er et men, er det kanskje på tide at vi setter spill mer i fokus i kultur-Norge? Er det kanskje på tide at staten, med sitt oljefond, gir mer penger til produksjonen av spill?

I Norge har vi noe som heter Filmfondet. Fondet gir penger til produksjon av film og interaktive produksjoner. Og totalt forvalter de 292 millioner kroner (i år). Dette er en god start, men i verdens rikeste land syntes jeg ,som gamer, at vi trenger mer penger. Totalt vet jeg om et selskap som har fått en slik støtte når det gjelder spill, selvfølgelig Funcom. Men bare for Drømmefall..

Et kjøpt blick på forvaltnings listen for i år avslørte fort at alle pengene hadde gått til film. Samtidig utsettes Age Of Conan, og

bedre en virkeligheten og sjansen for at den blir ødelagt er sånn ca. 99%. Playstation vil ligge rett i hælene til xboxen. Maskinen vil ikke ha like bra grafikk, men den så mange tullete tjenester at du ikke trenger å bevege deg ut av sofaen for å overleve de neste 60 årene. Som fks. Kjøleskap, stekeovn, peis mm. Nintendo vil ikke ha gjort noen særlige store fremskritt i grafikken, men vil ligge der xbox ligger i dag. Derimot har de gått fra bevegelses teknologien i Wii'n til en nyutviklet følelsesteknologi der du kan kjenne alt som

produksjonen vil bli lenger å dyrere. Kanskje kunne Funcom få penger til Age Of Conan? Det er jo tross alt flere som kommer til å kjøpe det enn noen norsk film..

Samtidig syntes jeg staten burde støtte flere selskaper, og gi hjelp til mennesker som vil starte noe nytt innen spill. En støtte til de som vil lage nye selskap, og kanskje en avtale om støtte et par år etter start for å unngå konkurs.

Jeg meg selv vil gjerne en gang havne i denne bransjen, men det eneste stedet i landet hvor skikkelig utdanning til slikt blir gitt er Oslo. En by litt lengre vekk en jeg håpet på. Dermed syntes jeg også staten også burde støtte skoler til å åpne flere kreativelinjer i flere byer.

Spill er blitt stort de siste årene, og staten burde følge opp med mer penger og bedre støtte. Norge er allerede på kartet, og vi gjør det bra. Men det er på tide at verden får se mer av oss. Jeg vet ikke om det er mange politikere som leser Gamereactor, men om noen gjør det, tenk over saken. Støtt oss!

_LDS

skjer med deg i spillet. (Ville ha holdt meg unna folk med motorsag i Gears of War: Pain Edition). Så nå er det bare å glede seg til fremtiden...

_STIANR

Hahaha, vi både gleder og gruer oss til å prøve alle de nye konsollene!

Og med det var denne siden ferdig for denne gang også. Fortsett å sende oss gode brev, så kanskje ditt kommer på trykk neste gang.



JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

THE NEXT GENERATION OF ACTION GAMING IS HERE



TEQUILA TIME - SEPTEMBER 2007

www.strangleholdgame.com



PLAYSTATION 3



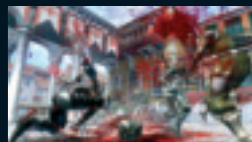
GM



ANNONSERT

Sega annonserer Yakuza 3

De to første spillene i Yakuza-serien har klart seg strålende i Japan, og derfor er det ikke så rart at Sega nå annonserer en treer, denne gang til PS3. Spillet foregår i motsetning til de andre ikke i nåtiden, men i et mer føydealt og brutalt Japan.



Ninja Gaiden 2 bekreftet

Itagaki er ett av spillindustriens største ikoner, ikke minst fordi han sliter med å holde seg ydmyk og kritiserer andre hemningsløst. Ninja Gaiden 2, som ble annonsert på årets Tokyo Game Show, er angivelig så bra at alle andre utviklere vil miste motivasjonen sin. Aha, sier vi bare.

NYHETER/SLADDER/RYKTER/LISTER

Duggfriske nyheter hver dag: www.gamereactor.no

FARLIG ARBEID

Vi vet ikke hvilke kommunikasjonssystemer Isaac arbeider med, men dersom han har bruk for både hjelm og rustning må det være rimelig farlig.

DEAD SPACE

Resident Evil og filmen Event Horizon blandes i samme gryte, og ut kommer EA's Dead Space

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler EA REDWOOD SHORES Utgiver EA Utgis 2008

Hoveddelen av Electronic Arts' milliardomsetning stammer fra fastspikrede spillserier hvis enkeltutgivelser til tider kan være vanskelige å se forskjell på. Vel er det fundamentet i EAs forretningsstrategi, men den nylige annonseringen av Dead Space, et spill som utvikles innenfor spillgigantens egne rekker, tegner et bilde av en aktør som også er klar for å gå helt nye veier.

Inntil videre er det smått med opplysninger om spillet, men ut fra de bildene vi har sett og den dypt foruroligende stemningen som hersker

på spillnetside, ser Dead Space ut til å bli et Resident Evil eller Silent Hill i verdensrommet. Et spill der

Hele besetningen har blitt flenget opp av en ondskapsfull alienrase, og Isaac må bytte skiftenøkkelen ut med mer slagkraftige våpen...

bloddryppende action og psykologisk terror er nøkkelord, og filmer som Alien og Event Horizon er blant inspirasjonskildene.

Du spiller ingenioren Isaac Clarke

som sendes av sted til et galaktisk mineskip for å reparere kommunikasjonssystemet. Kort tid etter

ankomst blir det klart for Isaac at romfartøyets mannskap er rammet av langt mer alvorlige problemer enn et ødelagt kommunikasjonssystem. Hele besetningen har blitt flenget opp av en

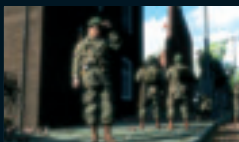
ondskapsfull alienrase, og Isaac må finne frem sin indre kriger og bytte skiftenøkkelen ut med mer slagkraftige

våpen for å overleve.

Dead Space utvikles av EA Redwood Shores og kommer ut i løpet av høsten 2008, både til Sonys PlayStation 3 og Microsofts Xbox 360.

Tom Clancy går i lufta

Det er ikke bare EndWar som skal løfte Tom Clancy-navnet enda lenger opp. Ubisoft har nemlig også annonsert Air Combat som, som tittelen antyder, foregår i luftrommet. Spillet er i utvikling i Romania hos samme team som ga oss Blazing Angels-spillene.



Hell's Highway først i 2008

Da Ubisoft for en tid siden annonserte det siste spillet i Brothers in Arms-serien, forventet de nok ikke at det skulle ta så lang tid å få det ferdig. Men det er nettopp det som har skjedd. Nå kan den franske gigantens fortelle at spillet står klart i 2008.

Saint's Row 2 er på vei

Saint's Row ble en kjempesuksess på Xbox 360 – så stor at Microsoft hjalp spillet med litt ekstra markedsføring. At Volition allerede er i gang med en toer kommer nok ikke som et sjokk, men det blir likevel morsomt å få Stilwater tilbake i år 2008.

Medal of Honor: Heroes 2

Wii-ere over hele verden blir for øyeblikket kjeist med av EA, som ikke bare har gitt ut Boogie, men som også er på vei med MySims og nå Medal of Honor: Heroes 2. Mer andre verdenskrig på programmet seinere på året, dersom du eier en Wii da.

Motorstorm 2 annonsert

Sammen med Resistance: Fall of Man er Motorstorm de to bestelegende spillene til PlayStation 3. Derfor er det heller ingen overraskelse at Sony nå har kjøpt Evolution Studios, og samtidig satt i gang utviklingen av en oppfølger.



DE FØRSTE BILDENE lover godt for spillet. Det ligner på Silent Hill eller Resident Evil sluppet løs i rommet, tilsatt en historie ikke ulik Event Horizon. Det er absolutt en fordel for en gigant som Electronic Arts at de begynner å utvikle nye spill, kanskje hele spillserier, som svar på kritikken om at de ikke skaper nye spillopplevelser. Sammen med Army of Two prøver firmaet seg.



VELLAGRET KJØTT er det slut med Vi håper inderlig at kjøkkenet ombord på romskipet ikke serverer dødslags kjøtt i messen, ellers vil mange minearbeidere gå til sengs med magedknip. Kanskje det er det som har skjedd? Eller kanskje ikke. Vi regner med at Electronic Arts forteller oss mer en gang i begynnelsen av 2008. Den som lever får se.

NOTISER

CRYSIS-DEMO I OKTOBER

Det var egentlig meningen at demoen til Crysis skulle nå nettet samme dag som Halo 3 sto klar i butikkhyllene, men dette er ikke lenger tilfelle. En av Cryteks grunnleggere, Cevat Yerli, forklarte for noen dager siden at det rett og slett ikke er mulig å ha en demo klar for øyeblikket. Til gjengjeld sender man ut demoen den 26. oktober sammen med CryEngine 2 Sandbox Game Editor, slik at fansen kan leke litt med spillet.

MASTER CHIEF PÅ TOPPEN

Microsoft forteller i en pressemelding at Halo 3 i løpet av sitt første døgn i USA har slått filmen Spider-Man 3 i forhold til hvor mange penger som har kommet inn. Spider-Man 3 hadde den gamle rekorden, men ble "slått på målstrukken" av Halo 3s 170 millioner dollar – 20 millioner mer enn filmen om edderkoppmannen.

SAMBA DE AMIGO TIL WII

Vi har allerede skrevet om Samba de Amigo, og det faktum at spillet muligens er på vei til Wii. Nå bekrefter Sega ryktene. Via det offisielle Nintendo-magasinet kan den japanske utvikleren og utgiveren fortelle at Gearbox Software (Brothers in Arms og Halo 2 på PC) har blitt satt på oppgaven. Samba de Amigo startet sine dager som et arkadespill i Japan og ble senere konvertert til Dreamcast. Det spilles med et sett knallrode maracas.

MERCENARIES 2 MÅ VENTE

Mercenaries, som lånte godt og grundig fra GTA-serien, men allikevel hadde overskudd til å krydre opplevelsen med en masse ekstrating, ble en så stor suksess at Pandemic ikke kunne gjøre annet enn å vike ut en toer. Og derfor er presset stort på Pandemic for å lage et spill i verdensklasse, og dette har nå ført til at firmaet utsetter Mercenaries 2: World in Flames til 2008.

INAFUNE VIL LAGE EN TOER

Til tross for Dead Risings massive popularitet i både Europa og USA, annonserte Capcom overraskende nok ikke en oppfølger på årets Tokyo Game Show. Grunnen er ganske enkelt at spillet dessverre ikke var en suksess i Japan, og at teamet som laget det første spillet for øyeblikket er splittet opp og arbeider med flere forskjellige prosjekter. Likevel vil Kenji Inafune ikke avvise at det kan bli snakk om en toer, da han selv veldig gjerne vil sitte i produsentstolen igjen.

RYSTENDE NYHET FRA SONY

Etter måneder med spekulasjoner har Sony nå bekreftet at Dual Shock 3, en trådløs utgave av Sixaxis-kontrolleren komplett med rumble-funksjon, lanseres i Japan i november og i Europa og USA en gang på nyåret 2008. Utviklingen av Dual Shock 3 gikk naturligvis i gang etter at Sony inngikk et forlik med Immersion, også kjent som eierne av rettighetene til rumble-funksjonen.

UBISOFT UTSETTER M&M

Hvis du hadde sett frem til å spille Dark Messiah of Might & Magic: Elements i år, kan franske Ubisoft få deg ned på jorda igjen. De har nemlig gitt beskjed om at spillet utsettes og vil komme ut i fjerde kvartal av utgiverens regnskapsår, hvilket vil si en gang mellom januar og mars 2008.

IKKE ALLE VIL FLYTTE

Da Nintendo tidligere i år tok beslutningen om å flytte hele salgs- og markedsføringsavdelingen sin til San Francisco, visste de ikke at det ville få flere av firmaets mest velkjente ansikter til å forlate sine poster. Det har altså skjedd nå. Et par uker etter at George Harrison sa opp jobben hos Nintendo, har Beth Llewelyn nå levert inn sin avskjedsøknad. Hun ønsker på samme måte som flere andre medarbeidere ikke å flytte til andre siden av landet.



BIZARRE SOLGT

Project Gotham Racing-serien eies dog av Microsoft

Activision meldte i går at de har kjøpt den engelske utvikleren Bizarre Creations, firmaet bak Microsofts populære Project Gotham Racing-serie, Geometry Wars og neste års actionspill The Club.

Spørsmålet alle stiller seg er hva som skjer med Project Gotham Racing-serien etter det fjerde kapittelet som kommer nå i oktober (les full anmeldelse lenger bak i bladet). Microsoft eier nemlig rettighetene til spillserien, så de vil nok bare finne en annen utvikler til å jobbe videre med den, i hvert fall med tanke på at serien per i dag er langet over disken mer en 4,5 millioner ganger.

Samtidig er det klart at Bizarre Creations og Activision fortsetter innen racing-sjangeren, for firmaet har allerede annonsert at de arbeider med et nytt spill som skal være ferdig i 2009. Bizarre Creations får for øvrig via Activisions normale forretningsmodell lov til å beholde både navnet og kontoret i Liverpool, der mer enn 160 personer er ansatt. Dette la ledelsen i Bizarre Creations vekt på, og hvis Microsoft også ville ønsket å eie firmaet ville nok betingelsene ha vært andre.



LOVENE FLYACTION Tom Clancy's Air Combat ser bra ut av det vi har fått se hittil. Veldig bra. Miljøene er gigantiske, detaljrikdommen er slående og at Ubisoft har valgt å anvende samme type grensesnitt som det er i begge Ghost Recon Advanced Warfighter-spillene liker vi godt.



TOM CLANCYS AIR COMBAT

Den gamle spionforfatteren Tom Clancy tar plass i cockpiten i Ubisofts nye actionspill. Gamereactor byr på eksklusive bilder og informasjon!

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT Utgis 2009

Det var vel egentlig bare et spørsmål om tid. Blazing Angels 2 ble ingen stor salgsmessig suksess, og for å få folk til å glemme spillet, bytter nå den rumenske delen av Ubisoft navn på det tredje Blazing Angels-spillet (som har vært under utvikling i et drøyt år), og lar det gå innunder Tom Clancys vanntette varemerke sammen med Splinter Cell, Rainbow Six og de andre. Men spillmessig sett ser det ikke ut til at navnbyttet fører med seg noen store forandringer.

utfordres på alvor. Spe på med litt av den herlige spionromantikken og korrupte utenrikspolitikken som den gamle gubben Clancy har gjort seg kjent for. Derfor forlattes propellflyene fra forgjengerne til fordel for nye, tekniske vidunder med alle mulige funksjoner. Denne gang skal det til og med bli lettere å dirigere sine lagkamerater for å nå alle mål.

Sinnssyke hastigheter (selvsagt, man kommer jo blant annet til å manøvrere en F-16) loves for en maksimalt heftig flyopplevelse som skal få mange spillere til

Storyen i Tom Clancy's Air Combat kretser rundt en privat militærstyrke som i en ond fremtid har klart å bygge opp nok kraft til at den amerikanske hæren kan utfordres på alvor

Storyen i Tom Clancy's Air Combat kretser rundt en privat militærstyrke som i en ond fremtid har klart å bygge opp nok kraft til at den amerikanske hæren kan

å strekke seg etter spyrosen i stolyggen foran. Sammenlagt føles det som at Ubisofts Bukarest-studio har tatt et realt sprang i riktig retning.



BLAZING F-16 Tom Clancy's Air Combat utvikles av samme studio som har laget Blazing Angels og oppfølgeren Blazing Angels II: Secret Missions of World War II.



Opplev et utvidet KORK med Oslo Filharmoniske Kor
fremføre spillverdens største suksesser til video på storskjermer!

For første
gang i
Norge!

Play Event, Play Production
og Divolution presenterer

A VIDEO GAME SYMPHONY

Årets største spillkonsert opplever du på Electroworld 2007, Lillestrøm.
26.10.2007, kl. 20.30.

Billetter i salg på Posten og Billettservice: 815 33 133.
Billettpris: 495,-/395,- + avg.



HELKJØP

www.play-symphony.no

ELECTRO
WORLD
2007

billett
service.no



FERSKT

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



Rez HD

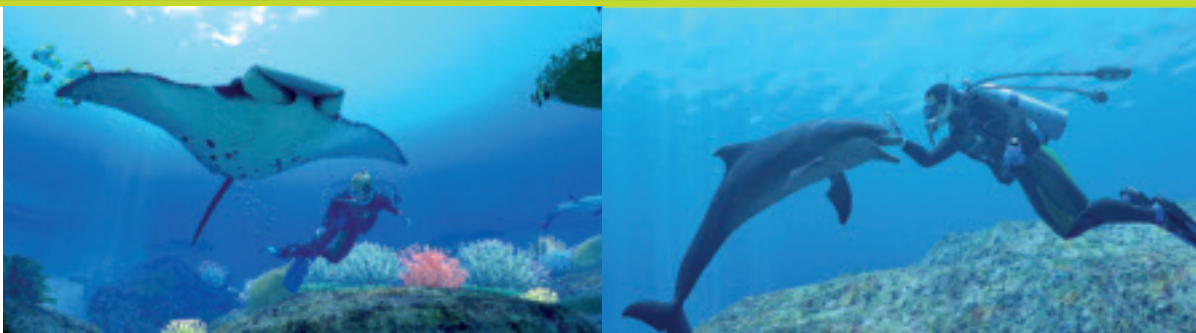
XBOX 360 / 2008

Tetsuya Mizuguchis og United Game Artists klassiske spill Rez er på vei i høyoppløst utgave til Xbox Live Arcade. En strålende beslutning som alle Rez-fans i redaksjonen gir stående applaus. At det er Q Entertainment som står bak spillet tyder på at Mizuguchi kapret rettighetene til spillet fra Sega som igjen får oss til å håpe på en oppfølger.

Endless Ocean

Wii / NOVEMBER

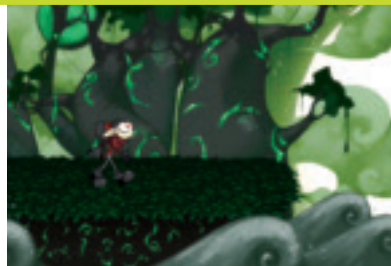
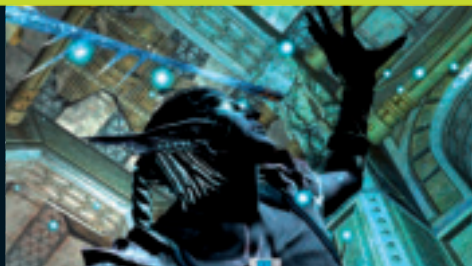
Nintendo har nettopp meddelt at havssimulatoren Forever Blue kommer til å bli lansert i Europa med navnet Endless Ocean. I spillet dykker du rundt i verdens mest eksotiske og levende hav og dokumenterer det marine livet, undersøker vrak eller bare leker med alle de hundretalls fiskeartene som Nintendo har lovet. Du kommer også til å kunne svømme rundt sammen med en venn via WiFi Connection.



Edge of Twilight

PC, XBOX 360 / 2008

I en verden delt mellom dag og natt med designinflusere fra så vel steampunk som alternativ fantasy utspiller Edge of Twilight seg. Men det er faktisk ikke spørsmål om noe japansk rollespill, men et actionspill fra den australske utvikleren Fuzzy Eyes som sist stod bak Hot Dogs, Hot Gals.



Eternity's Child

DS, Wii / 2008

Alten8 er en spillutvikler som har egnet seg mest til budsjettspill på PC. Men deres kommende spill, Eternity's Child, kommer til å være en håndtegnert opplevelse, og ser mer interessant ut enn alt de har lagd tidligere. Blant annet kommer det til å by på en samarbeidsdel for to spillere.

Rygar: The Battle for Argus

Wii / 2008

Husker du Rygar? Tecmos gamle kulthelt? Han var som størst til NES, men gjorde faktisk et anstendig comeback til Playstation 2 for noen år siden, men har nå gått av med pensjon. En ny helt med tattooeringer og presis og hvit lugg har tatt hans plass, men tross dette bærer spillet fortsatt Rygars navn.



Darksiders: Wrath of War

PS3, XBOX 360 / 03 2008

Seriemakeren Joe Madureiras spillstudio Vigil Games jobber ikke bare med et onlinerollespill i Warhammer 40,000-verden, men også action-eventyret Darksiders. I spillet ikler du deg rollen som "War", en av apokalypsens fire ryttere som sammen med sin trofaste hingst "Ruin" uttrykker de siste menneskene på Jorden i starten av spillet, for å siden slåss mot engler og demoner.

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

XBOX 360 / 2008

Blueside er neste vår tilbake med et nytt Kingdom Under Fire-spill. Det mest spennende innslaget er samarbeidsmodusen som lar fire spillere kjempe sammen. I motsetning til forgjengerne er Circle of Doom helt strippet for strategiske innslag.



“A GLORIOUS FUTURE FOR ONLINE GAMING” – PC Zone

“BATTLEFIELD KILLER”

– IGN

“THE MOST REWARDING TEAM-BASED SHOOTER YET”

– GAMESPOT

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

UNRIVALED GRAPHICS, PHYSICS AND NETWORKING

OBJECTIVE-BASED GAMEPLAY

OPTIONAL OFFLINE PLAY AGAINST LETHAL BOT A.I.



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

WWW.ENEMYTERRITORY.COM



© 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.



FOR DE PENGESTERKE

Forskjellen på gutter og menn er prisen på deres leketøy. De store produsentene ruster seg til julesalget og her får du en forsmak på noen av disse tingene som skal ligge under juletreet i år. Begynn å spare med det samme – leketøy for voksne er dyrt!

SONY BRAVIA X3500

CIRKAPRIS: 330.000,-

Sonys nyeste toppmodell innen LCD-TV'er på hele 70". Fronten er i aluminium og glass og bak fasaden gjemmer Sony på alle de bildeforbedrende teknologier de har i deres sortiment. Det er også blitt plass til tre HDMI-innganger og DVB-C kortleser slik at du slipper for TDC selectorboks under skjermen. Vi snakker naturligvis full HD på 1080p og Sonys egen S-Force Front Surround-teknologi til lyddelen. Skjermen her hentes kun hjem etter bestilling.



GIORGIO ARMANI-SAMSUNG TELEFONEN

CIRKAPRIS: 4.500,-

Det er på moten å få inn enn kjent designer til å legge navn på sine produkter. Det gir en "smak" av luksus og trekker til seg kunder som går mer opp i et blankpolert ytre, enn et hav av funksjoner. Koreanske Samsung har i samarbeid med Giorgio Armani designet en mobiltelefon. Det er snakk om en EDGE-telefon med 3-megapixel kamera og stor, trykktølsom fargeskjerm. Det virker kjent - har vi ikke sett det før?



CANNIBAL CHOPPER PLATINUM SKULLS

CIRKAPRIS: 5.595,-

Du har garantert sett de håndlagde motorsyklene i programmet "Orange County Choppers", på Discovery Channel. Det er ingen grunn til å ofre så mye hvis du er villig til å la beinene sørge for fremdriften. Hos RetroBikes lager de sykler som for alvor skiller seg ut og garanterer oppmerksomhet når du cruiser ned brolagte gater i Bergen. Det anbefales å kjøpe en kraftig lås samtidig - tyvene synes sikkert også at denne er lekker...



HOBOTWIN STORM 800

CIRKAPRIS: 1.999,-

Modellbiler, fly og båter fascinerer til stadighet eldre som unge, og invertfall menn. Morfars.dk har supplert oss med en modell Twinstorm 800 som nok er noe av det vildeste vi har sett på den fronten i lang tid. De to vannkjølte motorene sørger for fart og spenning og skal med garanti vekke oppsikt i andedammen på en lørdags formiddag. Det har aldri vært mer moro å jakte på ender i dammen..



MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE

CIRKAPRIS: 599,-

Logitech har ifølge Microsoft sittet altfor lenge på tronen, og med vekter og programmerbare knapper legger de nå opp til kamp. I cyberspace, naturligvis. Microsoft har igjen satt Sidewinder-navnet på dagsorden og tilbyr her en avansert mus med regulerbart vekt, endring av oppløsning "on the fly" og har som den første musen i verden noe så eksotisk som et LCD-display.



DENON DVD-2930

CIRKAPRIS: 6.700,-

Du har en stor samling av DVD-filmer og har investert i et ny flatskjerm og nå mangler du bare en god DVD-avspiller som kan skalere bildet skikkelig og behandle mediets feil og mangler best mulig. Selv om Denons DVD-2930 ikke kan avspille verken Blu-Ray eller HD-DVD, gjør den stadig et godt arbeid når det kommer til DVD-filmene og beviser at det stadig er liv i det gamle mediet.

HELL NO!



THEY TOOK OUR FRIENDS. THEY TOOK OUR HOMES.
THEY DESTROYED EVERYTHING WE LOVED.
BUT WE WILL NEVER LET THEM TAKE LONDON. EVER.

WWW.HELLGATELONDON.COM



HELLGATE™ London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, HELLGATE™ London and the HELLGATE™ London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NISOURCE. NISOURCE Games America Inc. NISOURCE BANGKOK Games logo is a trademark of NISOURCE BANGKOK. Windows and the Windows logo start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and Games for Windows™ and the Windows logo start button logo are used under license from Microsoft. PlayStation and the start button logo are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Bay It's Meant To Be Played logo and other NISOURCE Marks are trademarks of NISOURCE Corporation. PEGI and the PEGI logo are trademarks and/or registered trademarks of PEGI, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.





LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN
jon.cato@gamereactor.no



Gutteklubben gri...

Spillbransjen har i mange år fått kritikk for å være kraftig mansdominert, men de fleste trodde at vi i løpet av de siste årene har kommet litt videre. Jon Cato er ikke nødvendigvis helt enig...

SPEKULATIVT PR-STUNT? Bioware oppnådde nok akkurat det de ville da de annonserte at det ville være rom for lesbisk sex i deres kommende utgivelse Mass Effect. Både spillmedier og dagsaviser kastet seg grådlig over nyheten, og det gikk som en farsott over hele verden. At skoleguttene i Canis Canis Edit også driver og flørter og kysser fikk derimot veldig liten oppmerksomhet, til tross for at dette aldri har skjedd i et dataspill tidligere...

Het sex!

Jon Cato deler sine tanker om sex i spill!

Det hele begynte i sommerferien. Jeg var sammen med kjæresten min på en hyttetur, sammen med en venninne av henne. Vi hadde drukket litt vin, og stemningen begynte å bli velkoselig. Jeg gikk ut på kjøkkenet for å hente en ny flaske vin, og da jeg kom inn i stua, hadde begge damene kledd av seg, og satt og klinte med hverandre. Jeg begynte å kle av meg buksa, og gikk mot de to som fliste mens de gjorde plass til meg i sofaen...

Stopp en halv. Hvis du allerede har begynt å kneppe opp buksa di, kan du bare beholde den på. Jeg brukte bare et urgammelt triks for å fange litt primal oppmerksomhet fra mannfolk. Det fungerte tydeligvis akkurat som planlagt, og har vært brukt både i media og markedsføring så lenge degge deler har eksistert. Omtrent som Bioware gjorde nå nylig, da de valgte å snakke om het lesbisk allianse i det kommende actionrollespillet Mass Effect.

Det har seg nemlig slik at i Mass Effect kan du velge om du vil være en

mann eller en dame når du lager din egen karakter, og integrert i spillet er en potensiell kjærlighetshistorie med et vesen fra en annen planet som ser mistenkelig mye ut som ei heit dame. Så hvis du velger å spille som dame, kan du oppleve litt het lesbeallianse, mens hvis du er mann får du litt tradisjonell mann-og-dame-sex. Dette var det som skulle til for at alle spiste både agn, fisk, snøre, fiskestang og fisker.

Og overskriftene kommer da som bestilt. Både i VG og Spillmagasinet slukte halvkvate journalister den "lekkede" nyheten like råt som Ron Jeremy spiser mus til frokost. Oppslagene var store, overskriftene var fete, bildene var beskrivende og sensasjonsmaskineriet var i gang.

Og lesertallene eksploderer. Selvsagt. Og da gremmer jeg meg litt for at jeg jobber i en bransje der slike ting faktisk får så stor oppmerksomhet. Fordi bransjen fortsatt er så umoden og mansdominert at to jenter som kysser i et spill kan skape toppsaker og overskrifter i Norges største medier. Det handler ikke om homofil frigjøring i

spillform, det handler ikke om homofil i det hele tatt, det handler bare om å tilfredsstille runkefantasiene og å åpne lommeboka til en allerede stigmatisert målgruppe: nemlig hardcore gamere, de blekfete nerdene som sitter hjemme i kjelleren til foreldrene og spiller spill døgnet rundt. De som faktisk lager lister over hvilke spillbabes som er hottest og lager hacks for å fjerne bikiniene på jentene i Dead or Alive Extreme Volleyball, eller har enorme forumsignaturer med lettkledd spillkarakterer. De som alltid har vært målgruppen for spillindustrien inntil i det siste. Trodde vi.

Hva om Bioware hadde laget spillet så åpent at du som mannlig hovedperson kunne blitt seksuelt involvert med en annen mann? Hva om de våget å utforske tematikken rundt homofil i et spill som, på alle andre måter, synes å være et spill av voksne mennesker for voksne mennesker. Hadde da de samme overskriftene kommet i de store avisene og nettsidene?

Rockstars Bully, eller Canis Canem Edit som det het her i Europa, er det

første spillet som tar homofil på alvor. I hvertfall hvis man forholder seg til spill som er utviklet av store bransjeaktører og beregnet for det vanlige spillpublikummet.

I spillet er det faktisk mulig å få hovedpersonen til å kysse andre gutter. Som ungdomsskoleelev har du mulighet til å gi gaver til jenter som får de til å kysse deg, men det finnes noen få gutter i spillet som også vil akseptere gavene. Å kysse andre gutter i spillet er litt merkelig og rart, men en passende måte å vise hvordan ungdomsåra er for mange, hvordan dette er perioden der man oppdager og utforsker sin egen seksualitet. Vanskelig, usikkert og etterhvert et kjent faktum at alle ikke svinger samme vei, eller kjører i samme felt. Et tema få, om ingen, andre spill har våget å gripe tak i.

Men homo-kjærligheten i Canis Canem Edit ble ikke omtalt i norske spillmedier.

Hadde det derimot vært to jenter som tungekysset, ville nok overskriftene vært på plass..

Jon Cato Lorentzen

"Grippingly intense and thoroughly rewarding"
- **HUCK**



OUT FOR Wii™ OCTOBER 19TH

★ ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS ★



Wii™





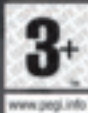
FORTAUET ER DITT LERRET.



KUNSTFERDIGHETER VED MAXGRENSEN. DET ER SLIK MAN VINNER. GLI GJENNOM SVINGEN. POWERSLIDES. SLINGSHOTS. BÅDE PUBLIKUMSBRUSET OG POENGSUMMEN DIN ØKER FOR HVER PRESSIONSBEVEGELSE DU PRESTERER I HØY HASTIGHET. HVER MANOVER ETTERLATER SEG BÅDE ET AVTRYKK PÅ BANEN OG ET INNTRYKK I DE ANDRE DELTAGERNES SMÅ, SKJØRE EGOER. XBOX.COM/PGR4

PGR4
PROJECT GOTHAM RACING®

Microsoft
game studios



© 2007 Microsoft Corporation. Alle rettigheter reservert. Microsoft, Microsoft Game Studios-egene, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE og Xbox LIVE-egene er varemærker tilhørende Microsoft-gruppen.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

TERMETER

GAMEREACTOR TERMETER
Dyppdykk i vårt tekstar

...bare kikker du etter noe interessant å bruke
...svider deg i morgendagens spillmarked.



MÅNEDENS UTVALGTE

Haze

Folkene bak den glitrende Timesplitters-serien er tilbake med et helt nytt og spennende konsept...



Mest ettertraktet

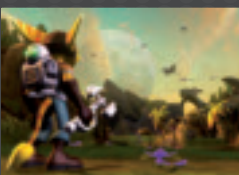
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1. Lego Indiana Jones

Multi

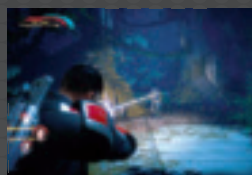
Jada, vi vet at det ligger langt frem i tid, men vi klarer ikke å la være å glede oss uansett. Lego Star Wars-spillene er strålende og dette tror vi kommer til å bli et strålende eventyr i samme ånd. Frem med pisen Lego-Indy!



2. Ratchet & Clank

PS3

Ratchet & Clank: Tools of Destruction ser ut til å inneholde alt vi hadde våget å drømme om. Flere merkelige planeter i verdensrommet, flere sinnsyke våpen og et stort knippe tørrvittige kommentarer...



3. Mass Effect

Xbox 360

Vi har gledet oss lenge, og denne månedens sniktest som ble til en artikkel har bare gjort ventingen etter Biowares episke rollespill enda større. En tilsynelatende nydelig historie, kombinert med all Biowares rollespillmoro.

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

GAMEREACTORS TERMETER

Iskaldt



Lunkent



Varmt



Kokende



Vulkanutbrudd



WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer om de mest etterlengtede kommende spillene, eller lese over 300 andre beta-tester? Surf innom vår nettside på www.gamereactor.no



Zombier og ninjaer!

Det er vel omtrent umulig å komme opp med en bedre kombinasjon!



DARK SECTOR

Plattform Multi Utvikler DIGITAL EXTREMES
Utgiver TBA Sjanger ACTION

Tilbake i 2004 presenterte Digital Extremes et spill som et av de første spillene som var i utvikling til neste generasjons-maskinvaren. Handlingen var plassert inn i et romskip der du kontrollerte en ninja-aktig kar. Derne ble det helt tyst fra utvikleren i en lang, lang tid. Til slutt dukket det opp smått med informasjon og tilslutt en liten demo som vi kunne kose oss med. Dark Sector ser velpolert ut sammenlignet med de tidligste trailerne. I tillegg ser det ut til at Digital Extremes har latt seg inspirere av Resident Evil 4 og inkludert haugevis med

Hayden Tenno er CIA-agent som er like effektiv som han er hensynsløs. Hans eneste mål var å fullføre oppdraget, til tross for ufysiske odds....

zombier, litervis med blod, metervis med involler, hundrevis av løse kroppsdeler og lastebillass med ren og skjær vold.

Digital Extremes så ut til å gå på en skikkelig Duke Nukem, og det var mange som ikke trodde spillet noen gang ville komme ut. Det lille vi fikk se var spennende, men spillet

glimret med sitt fravær på alle spillmesser og utviklerne hadde lite å dele med pressen. Vi var faktisk veldig interessert og tok kontakt med dem flere ganger, men ingenting skjedde. Helt til det en dag kom en telefon: "Vi ses på Games Convention i Leipzig". Den overbefolkede tyske messen ble altså arenaen for den aller første visningen av Dark Sector.

Hayden Tenno er en CIA-agent som er like effektiv som han er hensynsløs. Hans eneste mål var å fullføre oppdraget. Nå sendes han inn i et nytt oppdrag med ufysiske odds og Hayden setter igang med å fundere på sin plass i verden og motivene til dem rundt ham. Oppdraget starter i en tidligere Sovjet-stat ved navnet Lasria, der mesteparten av innbyggerne er

infisert med Technocyte-viruset. Men de er ikke alene, Hayden er også infisert. Dette gjør han unaturlig sterk, men disse kreftene kommer ikke uten en pris: Viruset prøver å ta over kroppen hans.

De aller fleste våpnene som motstanderne mister er utstyrt med DNA-lesere som gjør



IKKE HELT OVERBEVISENDE Grafikken i Dark Sector er definitivt bra, og stemning og design er meget gjennomført. Den rent tekniske grafikken er imidlertid ikke så imponerende.

FAKTA

DIGITAL EXTREMES

Digital Extremes er en kanadisk utvikler, oppstartet i 1993 av James Schmalz. Det de selvsagt er beste kjent for, er arbeidet med Unreal-serien, og utviklerne har vært med helt fra starten. På helt egne ben har de også utviklet Pariah, et spill mange kritikere elsker, men som aldri ble den helt store salgssuksessen. Forrige spill var Warpath i 2006.

våpnet ubrukelig etter noen sekunder. Men det er mulig å kjøpe våpen fra svartebørsen med hardt opptjente credits.

Da er det godt at du kan fremkalle et våpen ut fra armen din, en slags forvokst ninjastjerne som kan stjele elementer fra tingene den treffer: Den kan ta opp energi fra strøm eller flammer. Begge deler fungerer godt som våpen, men det er også oppgaver i spillet som krever din kreativitet som for eksempel å sette flammer på en gasslekasje ved å sende den strømførende knivstjernen din inn i gassen. Og dersom det er mange slemme karer på brettet samtidig, er ikke

Kommer 2008

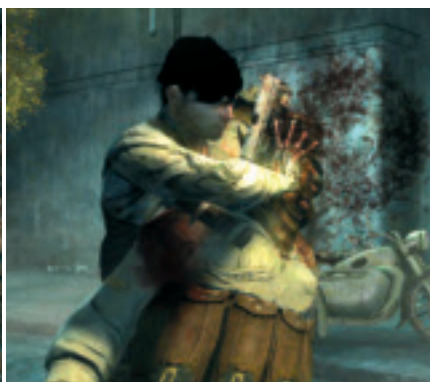
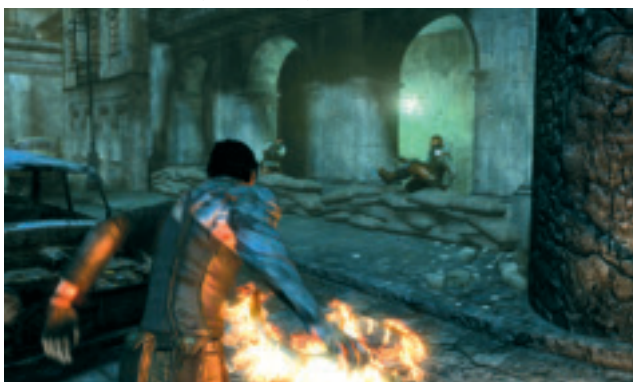


Voldsorgie

Som i alle actionspill med respekt for seg selv, er det mye vold i Dark Sector. Det er imidlertid ikke volden i selve historien som kommer til å gjøre at enkelt moralister får kaffen i vrangstrupen, det er alle de tingene du kan gjøre på eget initiativ. Det er ingen som ber deg om å parere andre, men når man har muligheten - tjå, hva skjer..

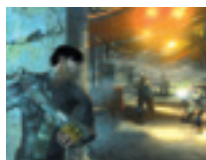


IKKE BARE HÅNDA SOM VÅPEN Til tross for at heltens sjøt har en særdeles nyttig høyrehånd, så finnes det tonnevis av vanlige våpen også i Dark Sector. Disse kan man blant annet bruke til å skyte av fiendens gassmaske slik at han famler rundt, mens du med dødelig effektivitet parterer han bakfra.



det noe problem. Du kan låse sikket på flere motstandere samtidig. Slash-party! Hånden din er med andre ord ikke bare et våpen, den fungerer også utmerket som lommelykt og brukes i en rekke av spilllets pusleoppgaver som må løses. En ny og innovativ ting, som vi definitivt gleder oss til å se mer av i praksis. Det er alltid befriende å kunne gjøre noe annet enn å løpe rundt, finne nye våpen, plukke opp mer ammunisjon på de mest opplagte steder. Slik som de aller fleste actionspill er i dag.

Både det visuelle og lydsiden har blitt pusset og polert så godt som mulig, selv om utviklerne selv sier at de har et godt stykke å gå. Vi la blant annet merke til at en rekke steder med mange fiender så faller framerateen så kratig at det nesten var uspillbart. Dette er i



FAKTA

MOTORTRØBBEL

I og med at Dark Sector har vært under utvikling så lenge, så har utviklerne byttet spillmotor flere ganger. De begynte Unreal Tournament-motoren, så gikk de videre til det de noe de kalte Sector-engine, og nå Evolution-engine. Det er en modifisert utgave det de brukte i Warpath.

følge Digital Extremes ingenting å bekymre seg for, og etter eget utsagn så kommer de ikke til å lansere spillet før alt flyter nøyaktig så glatt og fint som det skal. Det har vi hørt før, men vi velger å stole på Digital Extremes inntil det motsatt er bevist. Denne typen optimalisering er ofte det siste utviklerne gjør for et spill sendes i trykken.

Dark Sector er utvilsomt voldelig. Kanskje ikke direkte spekulativt, men på grensen til det mange vil synes er ok. Det er ikke det at spillet i seg selv oppfordrer til enorme voldsorgier, men de har gitt deg muligheten. På akkurat samme måten som i Grand Theft Auto-spillene. Og da vet vi alle hva som blir resultatet. Ingenting hindrer deg i å partere motstanderne så mye du vil, og med de rette lydeffektene blir dette så gyselig at en 18 års grense antagelig ikke er til å unngå.

Releasen på dette spillet er for øyeblikket rundt 100 dager unna, noe som betyr at vi ikke får besøkt Dark Sector for jula er vel overstått, og med tanke på optimalisering av flyt venter vi til vi hører mer om en nøyaktig utgivelsesdato. Men siden spillet i utgangspunktet er ferdig nå og ble utsatt av grunner som ikke angår utviklingen, så får Digital Extremes litt ekstra tid til å polere, pusse og justere spillet til det kommer ut. Tror vi dette kan bli spennende? Gjett om!

_Richard Imenes



Med litt polering kan dette bli veldig moro, men vi er fremdeles litt avventende.

Dengeparty

Bank deg vei gjennom Nintendos karakterer...



SUPER SMASH BROS BRAWL

Plattform PS3 Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Sjanger ACTION

Hva med å sette sammen figurer fra Nintendo-universet (og jammen en smygende agent fra Konami i tillegg) og la dem hamre løs på hverandre, fire på en gang? Super Smash Bros. Brawl er et litt annerledes slåssespill, men ikke desto mindre ett av de mest spennende spillene å se frem til på Nintendo Wii.

Spillskaper Masahiro Sakurai sliter med å definere Super Smash Bros. Brawl, men ender på den offisielle nettsiden til slutt opp med å kalle det en sport. Helt siden den starten traff Nintendo blink med den uvanlige vinklingen på slåssing. Nyheten Super Smash Bros. Revolution, som Brawl ble kalt, ble derfor mottatt med entusiasme og forventninger. Av

Spillutvikler Masahiro Sakurai sliter med å definere Super Smash Bros. Brawl

det uvanlige i spillet kan man nevne at det ikke brukes helsemålere slik som i tradisjonelle kampspill. I stedet finnes det en prosentmåler som måler hvor langt du slås tilbake hver gang du får bank. Og faller du utenfor banen, har du tapt.

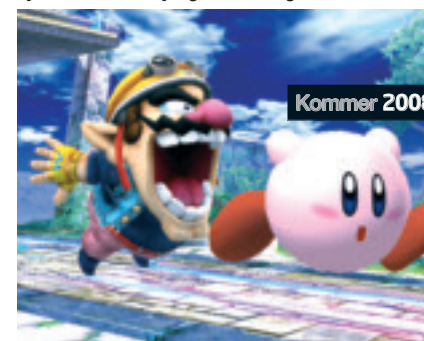
Nintendo satser nok sannsynligvis på en variert opplevelse også med tanke på figurene du kan velge. Med på laget finnes en rekke nye Nintendo-figurer, inkludert Pit (fra Kid Icarus), Meta Knight, Zero Suit Samus og Wario. Også Konamis Snake fra Metal Gear-serien har fått plass i spillet, noe som kan gi oss svar på hvem som egentlig er best av ham og Metroid Prime-dama. Carl Thomas heier på Samus.

Brawl kan spilles med Wii-fjernkontroll med eller uten Nunchuk, men også med den klassiske håndkontrollen eller GameCube-håndkontrollen. Klarer Brawl å innfri forventningene om et variert gameplay, er mye gjort for Nintendo, og med forgjengerne friskt i minne gleder vi oss stort til ny fest.

_Halvor Thengs



Dette blir fest, dette blir moro, vi gleder oss stort til ny runder med uskyldige masseslagsmål...



Kommer 2008

STORT KARRAKTERGALLERI! Nintendo har tatt den helt ut i denne utgaven av Super Smash Bros.

**Blomster og bier!**

Nectar gjør at soldatene i Haze blir raskere, mer nøyaktig og mye sterkere. Man kan faktisk også se fiender som ligger i skjul. Inntak av for mye nectar skaper imidlertid trøbbel, Man kan f.eks ikke se forskjell på venner og fiender.

Utgis November  Se mer på Gamereactor.no

Lys i tunnelen

Free Radical Design gir alle Playstation 3-eiere håp om en strålende og skyteglad juletid...

**HAZE**

Plattform PC/X360/PS3 Utvikler FREE RADICAL
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Foreløpig har det ikke vært mange spilltitler å rope hurra for på Playstation 3. Haze kan derimot bli konsollens første helstøpte skytespill. Xbox 360-eiere begynner å bli bortskjemte på bra spill. Ikke før de har rundet Bioshock, sitter de og tafser på Halo 3. Hva sitter Playstation 3-eierne igjen med? Vel, jeg er her for å fortelle deg om Haze, et spill som potensielt kan redde mye av Sony-konsollens ære. Til tross for at det kommer til 360-senere også.

Haze er altså ikke helt eksklusivt til Playstation 3. Det kommer både til Xbox 360 og pc, men disse utgivelsene har blitt nedprioritert i forhold til PS3, og foreløpig er det ikke fastsatt noen utgivelsesdato for de to andre versjonene. Dermed kan Playstation 3 folket for en gangs skyld meske seg med en real actiongodbit lenge før alle andre. Og det var jammen meg ikke et sekund for tidlig.

Handlingen i Haze er satt til en tredagers periode i 2048. Forti år frem i tid, er menneskene åpenbart ikke så glad i globale militærsamarbeid, som NATO eller FN. I stedet

har det private selskapet Mantel Global Industries tatt over kontrollen. Du inntar rollen som soldaten Shane Carpenter, på MGI sin side, og ditt oppdrag er å slå ned på opprørerne i Sør-Amerika.

Mantel Global Industries har i sin kamp mot opprørerne utviklet kjemikaliet Nova-Keto-Thyrazine, eller Nectar, som det også blir kalt. Stoffet gis til soldatene som et slags kosttilskudd, slik at de blir smartere og tøffere. Det blir lettere å se fienden, siktet blir semiautomatisk og soldatene kan også løpe raskere. Men Nectar har også flere bivirkninger, og en av dem er at soldatene undervurderer fienden, i tillegg til å bli blind for enkelte detaljer. Soldatene kan ved for mye bruk av Nectar ikke lenger se forskjell på fiender og allierte, i tillegg til at døde personer blir usynlige.

Det blir også klart at virkeligheten, slik soldatene oppfatter den, definitivt ikke er så idyllisk som de først hadde trodd. Dette oppdager Shane i det militæruniformen hans slutter å fungere, og hjelmen hans åpnes. Et nitrid, grått landskap, preget av fattigdom og nød, kommer til syne. Men så fort han får fikset hjelmen sin igjen, blir verden fargerik og idyllisk.

Både Mantel-soldatene og opprørerne har



NECTAR-OVERDOSE Dine medsoldater får med jevne mellomrom nectar-overdose, og du vil helst ikke stå i veien når han her ikke klarer å se at du faktisk er kompis.

**! FAKTA**

FREE RADICAL DES. Free Radical Design holder til i Nottingham i England, og er best kjent for Timesplitters-serien. De tre hovedpersonene i selskapet jobbet tidligere i Rare og var sentrale under utviklingen av to av de beste spillene til Nintendo 64, nemlig GoldenEye og Perfect Dark. I 1998 startet det imidlertid Free Radical Design. Selskapet har også utviklet Second Sight

med andre ord styrker og svakheter i kampen mot hverandre. Nectar er som sagt viktig for MGI, men overdosering kan føre til uheldige bivirkninger. Dette utnytter opprørerne til sin fordel, blant annet ved å dynke granater og kniver i stoffet. Mantel-soldatene tror plutselig de løper rundt på en sydhavsøy, og de ender opp med å skyte hverandre, i stedet for opprørerne. I tillegg til dette kan opprørerne også legge seg på bakken og spille død, slik at de blir usynlig for MGI-styrkene. På den måten kan de senere gå til overraskelsesangrep, og sette ut flere Mantel-soldater.

Disse effektene er sentrale i singelplayer delen av spillet, men samtidig kan vi ikke unngå å tenke på hva dette vil ha å si for multiplayer-kampene. Haze støtter opptil 24 spillere, og slik det fremstår nå virker styrkeforholdet mellom Mantel-soldatene og opprørerne svært balansert.

**Überlekkert!**

Foreløpig er det ikke så mange spill som har imponert stort grafisk til Playstation 3, men Haze ser ut til å bli et høydepunkt i løpet av høsten.

INNOVATIVE VÅPEN De fleste skytespill er bygget opp rundt et knippe rimelige standardvåpen, som går igjen i de aller fleste. I Haze derimot er det mye nytt og moro for våpenentusiaster, og selv om dette ser ut som en ordinær flammekaster så skjuler det seg godbiter på høyre museknapp.



Utviklerne Free Radical Design er godt kjent blant mange spillere, blant annet ved å gjøre seg bemerket som utviklerne av TimeSplitters-serien. Timesplitters ble vel aldri de helt store salgssuksessene, men fikk kultstatus blant mange av de som endte opp med å kjøpe dem. Innovativt gameplay, morsomme historier, og et leveldesign som er klassikerne i sjangeren verdig. Vi i Gamereactor-redaksjonen er blant de som har brukt alt for mange timer på spillene i serien.

Men historien går lenger tilbake enn som så. Spilldesignerne David Doak, Steve Ellis, Karl Hilton, Graeme Norgate og Lee Ray var hjernen i Rare, inntil 1999. Dette betyr at teamet var

**FAKTA****FLERSPILLER**

Haze vil by på mange flerspillermuligheter og ved siden av vanlige onlinekamper med 24 spillere, er det lagt opp til et bra co-op-system. Du har alltid fire lagkompiser, og her kan andre spillere hoppe inn og ut i løpet av spillets gang...

hovedarkitektene bak de legendariske spillene GoldenEye 007 og Perfect Dark til Nintendo 64. Med disse spillene i bagasjen er det lov å forvente kvalitet.

Rent visuelt ser Haze svært lovende ut. Spillet tar i bruk Free Radical Designs egenutviklede grafikkmotor, og denne støtter blant annet sanntidsgenerering av lys og skygge, i tillegg til high dynamic range. Til tross for disse spektakulære effektene ser vi at animasjonene ikke er ferdigutviklet, og skifte av våpen er for eksempel ikke animert i det hele tatt. Dette forventer vi derimot vil endre seg i den ferdige utgaven av spillet.

Haze ble opprinnelig annonsert på E3 messen i 2006. På den tiden ble det sagt at spillet skulle komme til Xbox 360, Playstation 3 og PC i løpet av sommeren 2007. På Sonys pressekonferanse under årets E3-messen, ble det derimot klart at spillet var utsatt til vinteren, og at det nå skulle utvikles eksklusivt til Playstation 3. Nå har det imidlertid blitt sagt at det er mulig at spillet også kommer til Xbox 360 og til pc, men det finnes ingen informasjon om utgivelsesdato. Enten blir det eksklusivitet eller så blir det et langt vindu. For Sonys del kan dette vise seg å ha vært et sjakktrekk av de sjeldne. I kampen mot Microsofts stadig mer solide portefølje av skytespill, kan Haze vise seg å være et av Sonys viktigste våpen.

Joachim Gresslien

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et herlig og lekkert skytespill som kommer til å få Playstation-folket til å fryde seg.

Lær av Vader!

Din sjanse til å bli Darth Vaders yndlingselev!

**STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED**

Plattform MULTI Utvikler LUCASARTS
Utgiver LUCASARTS Sjanger ACTION

Utgis November



FEEL THE FORCE Som Darth Vaders elev får du etterhvert tilgang til ganske kraftige triks, og mye moro kan utrettes.

Lucasarts gir seg ikke og er tilbake med et nytt spill basert på det episke Star Wars-universet. Denne gangen er det ikke bare et spill, det kommer tegneserier, brettspill, Lego-figurer, en roman - ja, gud vet hva. Det er duket for en ny spin-off på en av verdens mest kjente filmserier.

Star Wars-spill har vært både himmel og helvete. Lucasarts har levert oss noen klassikere som får fans til å bli blanke i øynene når de nevnes, men de har også laget noen av de største makkverkene basert på en filmisens noensinne. Med unntak av Lego Star Wars, så har lisensen stort sett blitt misbrukt i de siste utgivelsene.

Star Wars: The Force Unleashed utspiller seg i tiden mellom Revenge of the Sith og A New Hope, altså en periode som ikke er spesielt mye dokumentert for alle som ikke har lest alt som er av bøker. Du inntar rollen som Darth Vaders hemmelige elev, noe som er en herlig forfriskende vinkling fra det tradisjonelle de gode mot de onde.

Selv om spillet ser ut som et ganske tradisjonelt actionspill, så er det historien her som kommer til å stå for ryggraden. Haden Blackman som skriver historien har lovet at Star Wars-fans vil få mye ny info om Darth Vader, og at en rekke løse tråder vil bli nøstet opp. Det lille vi har sett så langt avslører også at man kommer til å støte på en rekke gamle karakterer, samt mange nye som man tidligere i Star Wars-verdenen kun har hørt det bli referert til. Start spekulasjonen!

Det som helt klart ser morsomt ut rent spillteknisk er måten utviklerne har brukt Havok-motoren på. Havok har blitt brukt i alt fra Motorstorm til Halo 3, og nå er det "force-powers" som skal virkeliggjøre. Det hele ser fantastisk lekkert ut, og for alle Star Wars-entusiaster så er det jo selvsagt en drøm å kunne leke med kreftene vi tidligere kun har sett visualisert på film.

Som actionspill virker Star Wars: The Force Unleashed ganske ordinært, men med en historie som gir ny innsikt i en spennede periode i sagaen, og muligheter til å være leke-Jedi er vi avventende positive.

Frode Haugen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Forhåpentligvis vil historien og jedi-triksene bære dette forbi middelmådighet.



LØGNAKTIG HJELM Hjelmen hovedperson Shane Carpenter går med gir et forvrengt bilde av virkeligheten, og alt fremstår som rosenrødt og idyllisk. Ikke ulikt politikere med andre ord.



Annet navn i USA
Tools of Destruction heter i USA Ratchet & Clank Future, men her har "Future" blitt tatt bort. Nesten alle spill i serien har byttet navn fra USA til Europa.

Utgis NOV

GRTV Se mer på Gamereactor.no

Postkortvakkert

Med Ratchet & Clank til Playstation 3 tar Insomniac enda et steg nærmere en spillbar actionfilm



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION
Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler INSOMNIAC
Utgiver SONY Sjanger ACTION

Ratchet, med Clank på ryggen, slenger seg ned mot planetens ytre i et svimlende fallskjermfrie fall mens missiler hyler rundt ørene. Med lette bevegelser krysser han mellom prosjektilene for siden å lande mykt midt i en lavaglodende dalgang. Med en gang starter titalls mekaniske pirater å trampe frem for å forsøke å forvandle den siste lombaxen til en helt utdødd art og

At Ratchet er den siste Lombaxen har vi visst en godt stund, men ikke hvorfor. Nå får vi vite...

kaos bryter ut. Ratchet peprer sine fiender med ildprosjektiler, gigantiske sagblad og virvelvinder som suger opp alt i sin vei. Når tempoet øker dukker en liten robotmedhjelper opp og peprer motstanden med skudd. Men fienden får forsterkninger i form av skip som laster av ytterligere sinte metalliske pirater. Når det hele ser som mørkest ut tar Ratchet frem sitt ultimate

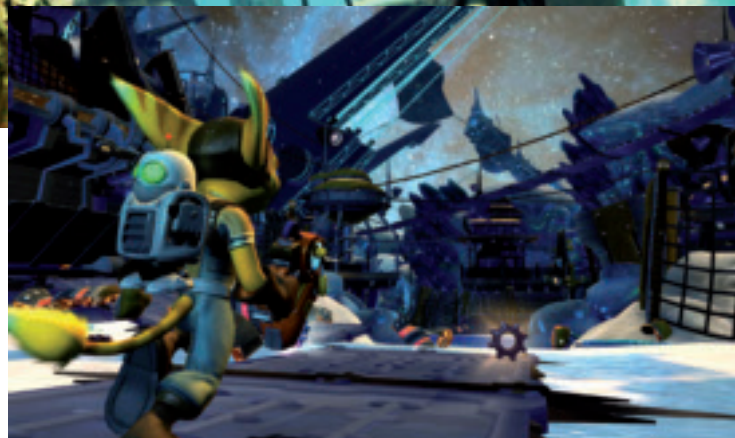
våpen. En glasskule dukker plutselig opp og hele slagfeltet blir til en disco.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction har ikke noe nytt. Etter tre veldig suksessrike spill er oppskriften helt klar og slipt til det ytterste. Plasser Ratchet i fantasifulle romverdener, gi han de mest overdrevne supervåpen og la han siden slå seg løs på en masse mekaniske misfostre, alt mens Clank sarkastisk kommenterer det hele fra sin plass på Ratchets rygg. Litt handling finnes det også. At Ratchet er den siste lombaxen har vi visst en god stund,

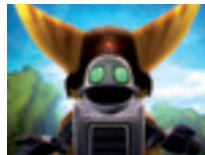
men ikke hvorfor. Nå får vi vite det.

Når alt virker som mest fryd og gammen invaderes hovedstaden av en sint type med Napoleon-kompleks som tenker å avslutte den evige kampen mellom de to rasene gjennom å ta ut Ratchet.

Insomniac var noen av de beste grafikerne på Playstation 2 og de har selvsagt lykket å presse



OPPGRADERINGER Alle våpen i spillet oppgraderes i forhold til hvordan du bruker de. Du kan også kjøpe oppgraderinger for å skreddersy alt nøyaktig slik du vil ha det.



FAKTA

INSOMNIAC GAMES

I likhet med sine nære venner i Naughty Dog begynte Insomniac sin suksess med en plattformhelt til Playstation, nemlig Spyro The Dragon. De rakk å lage tre spill med den koselige dragen, før de gikk over til Ratchet-serien. Etter det har de stort sett puslet med sitt, helt frem til de vendte tilbake til røttene med Resistance: Fall of Men. Insomniacs alle første spill var nemlig Disruptor.

Playstation 3 minst like mye. "Glem Resistance," sier Ryan Schneider fra Insomniac, "i Ratchet har vi fire ganger så mye effekter og fysikk med dobbelt så høy bildeoppdatering". Og det merkes. Spilletts første bane utspiller seg midt i den gigantiske byen, med klar inspirasjon fra Fifth Element og andre fargeglade science fiction-ruller. Mens Ratchet skyter seg frem hender det ting i bakgrunnen hele veien bort til horisonten og det er minst sagt imponerende. Det er nok ingen overdrivelse å si at Ratchet & Clank er det for øyeblikket et flotteste Playstation 3-spillet.

Mye humor og spektakulær grafikk - dette kommer til å bli en skikkelig opplevelse.

Mikael Sundberg

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Verdens kuleste plattform duo er tilbake, med humor og strålende våpen. Dette må bli bra...

IN WHAT OTHER JOB DO 50,000 PEOPLE SING YOUR NAME?

There is only one job where the glory is yours for the taking.
Whether that's transforming kids into superstars, making your
club a million overnight, or leading your team to victory.

There is only one job so rewarding, so challenging, so glorious.

THE GREATEST JOB ON EARTH



www.footballmanager.net



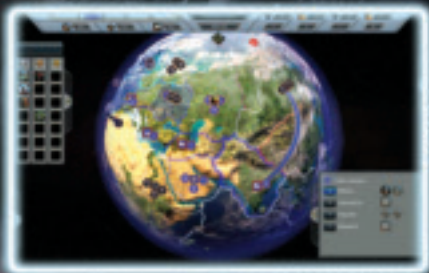
COMING SOON

www.sigames.com



www.sega-europe.com

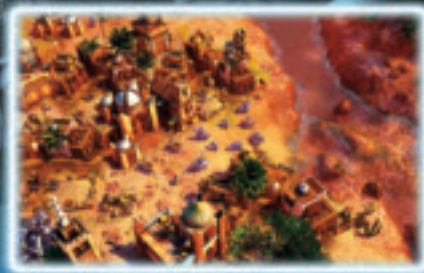
COMMAND YOUR EMPIRE



Battle across the globe in the quest for world domination.



Choose from three custom factions with unique units and technologies.



Command all of human history and beyond.



Games
for Windows



CONQUER THE EARTH



**EMPIRE
EARTH**

Coming November 2007
EMPIREARTH.COM



SIERRA



Mass Effect

EKSLUSIV TESTSPILLING

Gamereactor tok morgenflyet til London for en grundig testspilling av Biowares kommende romepos...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BIOWARE** Utgiver **MICROSOFT** Sjanger **ACTIONROLLSPILL** Utgis **NOVEMBER**

Det er fullt kaos på Paddington stasjon når jeg går av Heathrow Express. De streiker nede på t-banen under beina våre, så jeg og resten av London må stole på byens mange drosjer, noe som gjør at taxikøen snegler seg frem et par hundre meter. Jeg må dele drosje med en ung, tysk businessmann og tre velklede damer, og føler meg noe malplassert der jeg sitter i Nintendo-trøyen min. Tankene er likevel et helt annet sted i galaksen. Jeg har nemlig reist til London for å se nærmere på Biowares kommende Mass Effect.

Alle som har spilt og elsket Biowares gamle spill forstår begeistringene mine. Moralske dilemmaer i spill er det nye, men Bioware har vært konger på området i lang tid. De er også kjent for å skape interessante og velskrevne fortellinger, noe mange spillere desperat prøver å etterligne dem, men mislykkes med gang på gang. Det er få spill der jeg har brydd meg så mye om hovedpersonene som i Biowares spill, og få spill som skaper det suget

der man lengter hjem slik at man kan spille mer av handlingen – følelser som ellers pleier høre til de meget gode bøkene verden.

Bioware forbindes ofte med lisenser; de står blant annet bak ett av de beste lisensspillene noensinne basert på Star Wars, og har sluppet flere spill basert på Forgotten Realms. Med Jade Empire begynte de å leke seg med egne ideer, og med Mass Effect tar de steget ut i et helt originalt univers. Det ville være en underdrivelse å påstå at forhåpningene er gigantiske.

Den innledende presentasjonen av spillet varer i evigheter. Greg Zeschuk, en av Biowares gründere, er på plass og snakker om hvordan systemet for å passe på den moralske vektsskålen har endret seg siden Jade Empire og Knights of the Old Republic. Oppfører du deg dårlig, tikker poengene opp på en måler, og oppfører du deg snilt og sympatisk påvirker du en annen måler. Perfekt for oss som ofte reagerer instinktivt og ikke går inn for bare å spille "den gode" eller "den onde". Greg

DROIDEKA?

Å skape et science-fiction-spill uten å myse på Star Wars, er ikke alltid det enkleste. Bioware anser, selvfølgelig, at de har lykkes i å unngå å havne i den fella.

UNREAL 3-TEKNOLOGI

Mass Effect benytter seg av Unreal 3-motoren, som i senere tid har vært i sentrum av en rettsvist mellom Epic og Silicon Knights. Bioware erklærer seg dog å være helt tilfredse med hvordan arbeidet med motoren fungerte, og virker ikke å ville saksøke noen.

passer også på å snakke varmt om handlingen og hvordan den endres ut i fra av hvordan man spiller.

Men alt som blir sagt under presentasjonen er egentlig uinteressant, fordi jeg venter bare på å få gi meg i kast med spillet. På vei inn i spillerrommet passer jeg på å spørre Matt Atwood, Biowares PR-representant, om hvor lenge vi får spille. "Det finnes ingen egentlig tidsgrense", forteller han. "Men dere kan jo ikke spille så lenge dere vil." Jeg gnir hendene sammen og setter meg ned for å ta mine første steg som kaptein Shepard. Det virker som en ganske ferdigstilt versjon Greg, Matt og kollegene fra Microsoft har tatt med seg til



FAKTA

I EN FREMTID

Menneskeheten tar et stort steg mot stjernene når ruiner fra prothean-sivilisasjonen blir funnet på Mars. Oppdagelsen gjør at vi kan mestre mass effect-teknologien, som tillater oss å ferdes raskere enn lyset. Nå går alt veldig fort og året etter oppdages det at en av Plutos måner er en såkalt mass relay-stasjon.

London. Ikke en demo, ikke en velvalgt plass eller et scenario vi skal spille gjennom. Vi må begynne fra begynnelsen, trykke på start og velge å lage en ny karakter.

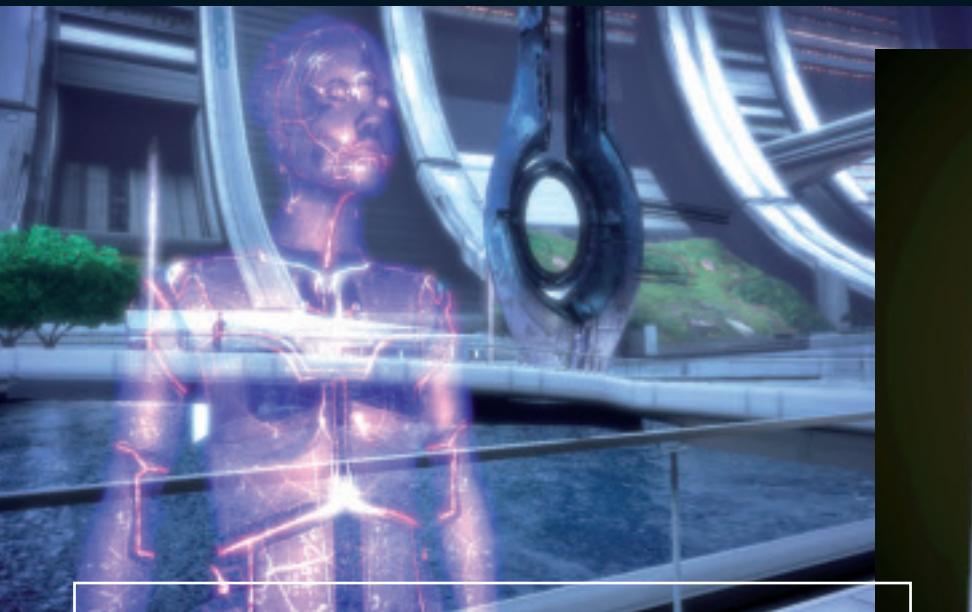
Karakterskapingen er avansert om man sammenligner med Biowares tidligere spill, der man ofte bare hadde et par hoder eller portretter å velge mellom. I Mass Effect kan man endre på hovedpersonens utseende slik man vil selv, noe som fører tankene mot The Sims 2 og Tiger Woods. Det krever likevel en hel del anstrengelse for å få til et ansikt jeg er fornøyd med. Man kan også velge ett av to ferdige ansikter, og de ser helt kurante ut. Matt utfordrer meg til å skape en figur som ser ut som meg

"Grafikken er imponerende"

selv, noe som tar omtrent 20 minutter. Sluttresultatet blir ganske kult tross alt, men jeg ser fortsatt konstant trott ut. Litt som i virkeligheten.

Etter å ha valgt bakgrunnen for figuren min og hvilken av spillets seks ulike klasser jeg skal spille, er det på tide å starte på ordentlig. Jeg befinner meg om bord på The Normandy, skipet Mass Effect dreier seg rundt. Grafikken er imponerende, ditto stemmeskuespillet. I Knights of the Old Republic fikk man aldri høre sin egen stemme, noe man har endret på i Mass Effect. Det drøyer ikke mange sekunder før jeg får en smakebit på hvordan dialogene håndteres, og det såkalte dialoghjulet dukker opp på bunnen av skjermen.

I stedet for å velge mellom lange meninger, bruker jeg høyre kontrollspak for å velge mellom visse valgte nøkkelord eller fraser som ligger spredt rundt på hjulet. Jeg var noe skeptisk til dette systemet før jeg fikk teste det selv, men det fungerer perfekt. Jeg har kanskje ikke full kontroll over hva Shepard skal si, men nøkkelordene er presise og beskriver perfekt hvilket tonefall jeg vil bruke når jeg svarer. Det går ikke mange dialoger før jeg er helt fortlroilig med det, og samtalen utvikler seg i akkurat den retningen jeg vil. Det går dessuten mye kjappere enn i Biowares gamle spill, og spillrytmen brytes ikke opp av at jeg tvinges til å lese gjennom lange ytringer.



CITADELLET

Det er ikke allment kjent hva som hendte med protheanerne. For rundt 50.000 år siden forsvant de sporløst og etterlot seg all den teknologien som menneskene og andre raser nå utnytter. Mens Shepard forsøker å hindre Saren fra å utslette menneskeheten, oppdager han en enda større trussel – den samme som utryddet protheanerne. Med 50.000 års mellomrom åpnes en portal mellom vårt normale univers og et alternativt et, som en strøm av maskiner bølger ut fra for å uttrykke alt intelligent organisk liv i vår galakse.



UNDERGANGEN NÆRMER SEG

Citadellet er galaksens knutepunkt der alle raser møtes for å bedrive handel og diplomati. I likhet med all annen sofistikert teknologi og mass relay-stasjonene, er citadellet bygget av de lenge fordufte protheanerne. I citadellet finnes også det galaktiske rådet som sitter med den politiske makten. Tre raser har seter i rådet: salarianer, turianer og asari.

"Handlingen endrer seg ut fra hvordan du spiller"



TRE DELER

Mass Effect er den første delen i en trilogi. Bioware håper å opprettholde vår interesse mellom de ulike delene gjennom å tilby nedlastbart materiale med jevne mellomrom. Nøyaktig hvordan dette vil fungere ville de ikke gå nærmere inn på, men det later ikke til å dreie seg om materiale som bygger ut selve Mass Effect.



Fai Dan: Looks like a dozen. Maybe more.

Can I help?

What's going on?

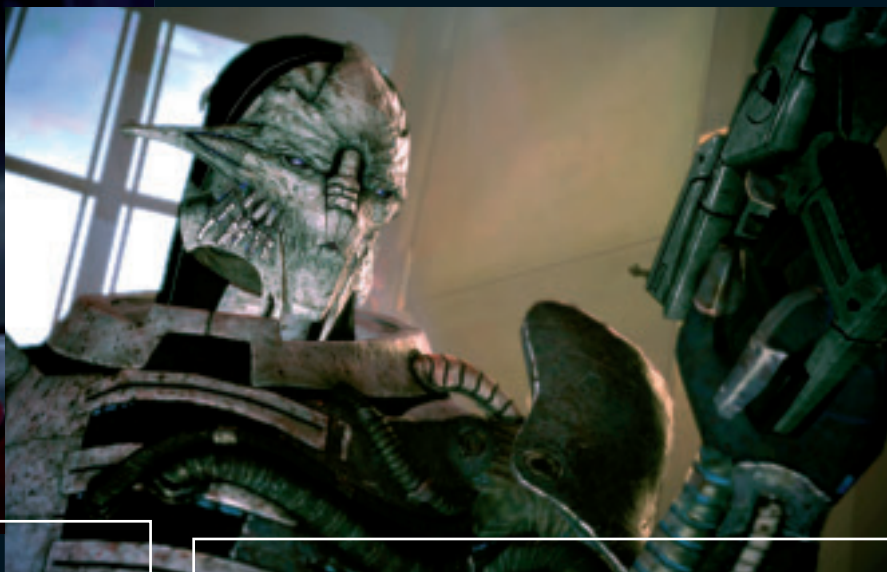
Only a dozen?

EN MENNESKLIK SPØKELSE

Galaksen er stor og vidstrakt. Derfor kan ikke citadell-rådet kontrollere og styre hver eneste verden ned til minste detalj. I stedet har man utnevnt såkalte spektre som har rådets fulle velsignelse til å slå ned på alle eventuelle trusler som kan tenkes å være en fare for fred og stabilitet. Et spekters ord kan det ikke stilles spørsmål ved og han er så vel dommer, jury og beddøl, om du vil. I Mass Effect idler du deg rollen som kommander Shepard, det første menneskelige spektret.

SKAPERGLEDE!

Bioware har under årenes løp skapt en hel dross med minneverdige karakterer og det ser ikke ut til at Mass Effect kommer til å bli noe annerledes på det området. Gjennom å la lisensene ligge og skape sitt eget univers har de dessuten helt frie tøyler denne gangen.



SAREN

Kaptein Shepard's hovedfiende i spillet heter Saren Arterius. Han er et spekter, akkurat som Shepard, som handler helt etter egen vilje. Han tilhører rasen turian og er en voldsomt brutal og samvittighetsløs morder i det galaktiske rådets tjeneste (i hvert fall offisielt)

"Mass Effect er mye mer actionbasert enn Knights of the Old Republic"

STOR OG BRUTAL

Denne Karen er stor og brutal, og om du velger å ta han med deg, vil han påvirke handlingen i stor grad. Men du kan også ignorere han helt, og spillet tilpasser seg det. "Spillet vil være ulikt hver gang du spiller gjennom det", påstår Greg Zeschuk.

VAKKER GRAFIKK

Grafikken i Mass Effect er ekstremt lekker og detaljert, selv om den versjonen Gamereactor fikk prøve i London led av en del problemer.

En ting som slår meg i løpet av de første dialogene er hvordan noen av buggene jeg kan skimte under den polerte overflaten minner meg om de som kunne dukke opp i Knights of the Old Republic. Av og til rykker den jeg snakker med til mellom to ytringer, akkurat som om animasjonene ikke helt sitter, og noen ganger tar det et sekund før alle teksturene i en scene er lastet inn. Mass Effect bygger på Unreal 3-motoren, men kan det være slik at det eksisterer en viss tradisjon for hvordan man bygger opp egne spill som lyser gjennom her? Jeg blir nokså klar over at menneskenes ansikter ikke føles like levende og naturlige som de som tilhører det fåtallet romvesener jeg treffer på under spilløkten min. Jeg sender et stille takk til stemmeskuespillerne, som nok en gang redder mange av menneskene fra å fremstå som plastaktige voksdukker.

Snart har jeg fått mitt første oppdrag, og det er på tide å forlate skipet. Det føles litt sorgelig, da jeg gjerne ville ha brukt litt mer tid på å gjøre meg kjent ombord på The Normandy. Sammen med to andre soldater begir jeg meg ned til en planetoverflate for å undersøke hva som har skjedd med en av menneskenes baser der. En gammel kulturgjenstand har blitt gravd opp, men noe har gått galt og all kommunikasjon med basen er borte. Det er altså min jobb som spectre, en slags romsheriff, å finne ut hva som har skjedd.

"Mass Effect bygger på Unreal 3-motoren"

Å bevege seg fremover føles akkurat som i Knights of the Old Republic og Jade Empire, og har du spilt noen av disse spillene kommer du til å kjenne deg igjen med en gang. Du kan derimot dra våpenet ditt når som helst, og da zoomer kameraet inn og legger seg bak ryggen din slik at alle Resident Evil 4-spillerne kan nikke gjenkjennende. Et par steg, og det er på tide å teste spilllets andre store komponent utenom dialoghjulene: kampene.

Som vanlig i et Bioware-spill kan du pause spillet når du vil og gi ordre til gruppelemmene dine, velge spesialevner og bytte våpen. Men der Knights of the Old Republics kamper kunne virke litt stive, mye på grunn av det turbaserte kampsystemet som ble brukt, er Mass Effect mye mer actionfylt, og ofte handler det om å slåss og skyte fra typisk tredjepersonsperspektiv. Først føles det uvant og jeg bruker mer tid på å skyte til side for og bak fiendene mine enn på dem, men jeg venner meg fort til det, og snart har



KROGANS

Noen av de mest frykta krigerne i galaksen er kroganerne. De levde lenge på en atomkrigsforstyrret planet og de harde livsvilkårene gjorde dem til ekstremt hardhuda krigere med intensjoner om å forplante seg veldig kjapt.





HVEM ER DU EENTLIG?

Avhengig av hvordan du spiller blir du møtt på forskjellige måter. Blir du kjent som snill og godhjerta eller som en brutal og kald soldat?

“Mass Effect kommer blir en klassisk Bioware-opplevelse...”

kampsystemet og jeg blitt gode kompiser. Kampene strømmer på og føles minst like forbedra som dialogene.

Mass Effect fortsetter også å imponere grafikkmessig, og når jeg kikker opp mot et gigantisk romskip som stiger opp fra bakken, stråler jeg av begeistring. Jeg beveger meg framover, eliminerer ulike typer fiender og treffer til og med på en av de karakterene som jeg vet kommer til å følge meg resten av spillet. Jeg liker henne fra første stund, hennes noe stereotype rosa og hvite romdrakt til tross, og om jeg kjenner Bioware rett, blir det henne jeg antageligvis kan innlede et romantisk forhold til et stykke lengre ute i spillet. Jeg ler



FAKTA

EN TRILOGI

Bioware planlegger en trilogi basert på Mass Effect-universet til Xbox 360. At det første spillet er nesten ett år forsinket, har ikke røkket på planene om å slippe alle de tre spillene før den neste konsollegenerasjonen tar til. Mellom spillene har Bioware tenkt til å spe på med nedlastbart materiale.



SINNA KAR! Den her fienden dukker opp tidlig i spillet og vil helst bli behandlet på den måten som innebærer mest smerte. Kampene i Mass Effect er veldig actionfylte, men samtidig har de en taktisk dimensjon som vil gjøre det vanskelig å bare dure på rett frem.

litt for meg selv. Alle brikkene er på plass for at Mass Effect kommer til å bli en klassisk Bioware-opplevelse.

Etter en stund er tiden min på planeten forbi og jeg returnerer til The Normandy. Alt jeg vil, er å fortsette, men Matt snur seg mot meg og påpeker at jeg nå har nådd det punktet der jeg ikke får spille lengre. Det er som å skulle seg av med noe kjært. Noe man virkelig føler for å kunne ta med seg hjem, og fortsette dyppdykket. PR-ansvarlige er imidlertid knallharde på slikt, og nok, betyr som oftest at du allerede har sett langt mer enn det som i utgangspunktet var planlagt. Vi er heldige, vi vet det, men det er med en stor sorg at jeg legger ned

håndkontrollen, vel vitende om at det drøyer helt til november før jeg får spille igjen. Altfor lenge føles det som, etter mine inntrykk. Mens jeg gjør meg klar til å komme meg tilbake til Heathrow, kikker jeg over på en av mine kollegers TV-skjermer og ler for meg selv når jeg ser han har kommet over en debug-meny og har lyktes i å teleportere seg selv langt inn i spillet.

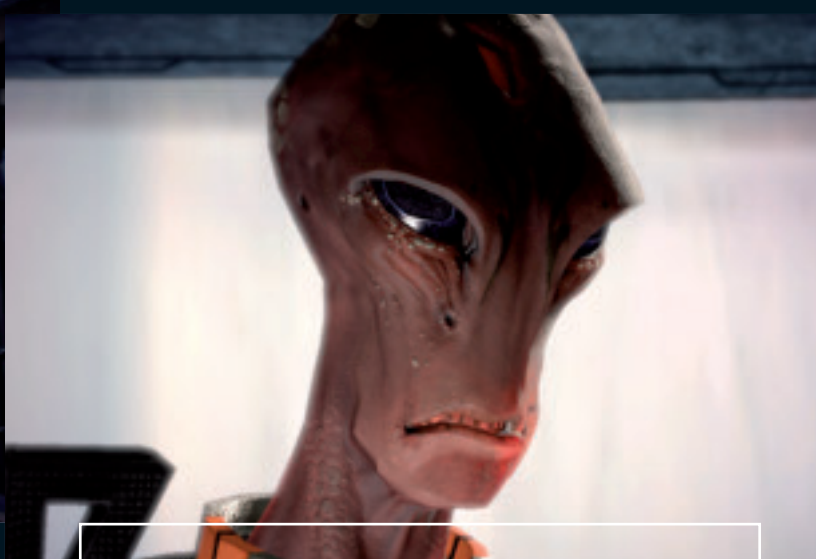
Jeg, Matt og Greg Zeschuk deler en taxi til flyplassen, da de skal videre til Hamburg og jeg skal fly tilbake til København. Vi snakker om Joss Whedon og DS-spill, men tankene mine er på et helt annet sted; i det ytre verdensrom, på et skip ved navn The Normandy..

—Petter Mårtensson



ØYEKONTAKT

Bioware har brukt en hel del tid på å skape troverdige ansiktsuttrykk og hvordan de ulike personene i spillet snakker. I øyeblikket ser dog romvesenene mer levende ut enn menneskene. Ironisk nok.



DEN KUNSTIGE TRUSSELEN

All forskning og fremstilling av avansert, kunstig intelligens er forbudt i galaksen. Dette er en følge av at en rase kalt quarianerne for noen århundrer tilbake lyktes i å fremstille en kunstig hær, som var så potent at den nesten klarte å utrydde sine egne skapere. Maskinene holdt seg lenge i quarianernes tidligere område, men er nå underlagt skurken Sarens kontroll. Disse maskinene kommer til å være noen av de vanligste fiendene du møter på i Mass Effect.

SALARIANER OG PLANETER

En av de rasene som styrer galaksen, er salarianerne. De er ikke like fiendtlige mot menneskene som turianerne, men ikke like kloke og kalkulerende som asari. Totalt finnes det rundt 30-40 ulike raser som holder til i citadellet, men alle er ikke like sentrale for handlingen i spillet. Det finnes naturligvis også mengder av ulike planeter å besøke i galaksen. Mange av disse kan man utforske fritt til fots eller med et kjøretøy.

SPILL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjertlig velkommen til Skandinavias største spillcommunity!



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

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

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

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

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

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

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

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



IT'S ALL ABOUT ...

THE EVENT **POWER** **DRIFTING** **RISK & REWARD** **MODDING** **SPEED & CONTROL**

Juiced 2
HOT IMPORT NIGHTS™



IT'S ALL ABOUT...



WWW.JUICED2HIN.COM

© 2005 THQ Inc. All rights reserved. THQ, Juiced, Hot Import Nights and Juiced 2 are trademarks of THQ Inc. in the United States and other countries. XBOX 360, XBOX LIVE, GAMES FOR WINDOWS LIVE, PLAYSTATION 3, NINTENDO DS, HIN, juice and THQ are trademarks of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. The Microsoft game logo is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries.



DEN DIGITALE REVOLUSJON

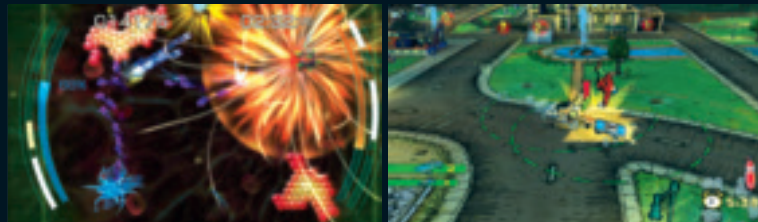
Jesper har satt seg ned og sett på datapillenes utvikling - fra den spede begynnelse til dagens jag etter HD og onlinedistribusjon...

Playstation Online

Sony fikk mye kritikk for onlinetjenesten til Playstation 2, hvor man omtrent måtte være raketforskere for å gjøre noe som helst. Med Playstation 3 har dette blitt langt bedre.



Småspill Sonys nye onlinetjeneste går på mange måter i fotsporene til Xbox Live, men har vært med på å åpne et helt nytt marked for mindre, billigere og mer eksperimentelle spill, som tidligere aldri ville sett dagens lys.



Vi er i september måned 1938, og Tyskland forbereder seg på krig. Det stigende jødehatet har fått mange av de jødiske familiene til å flykte over grensene i frykt for at det kanskje snart er for sent, og nå, to måneder før Krystallnatten, bestemmer familien Baer med deres 16-årige sønn seg for å gjøre det samme og flykter til USA. Etter å ha tjent sitt fedreland i krigen, vender Ralph tilbake og gjør seg i 1949 ferdig med bachelorgraden i Television Engineering, men ambisjonene når mye lenger. Ralph Baer vil utvikle

verden uten datamaskiner. Derfor er det kanskje også vanskelig å forestille seg at det ikke har gått mer enn 35 år siden Pong og det mindre populære Magnavox Odyssey, utviklet av Ralph Baer, kom ut. Det har vært en rivende utvikling, både hva angår teknologiske og økonomiske fremskritt, og til tross for noen turbulente perioder har det kun gått en vei: Opp!

Det er likevel ikke bare bransjen utad som har skiftet ham. Ingen kan nekte for at interaktive dataspill alltid har vært vanskelige å utvikle, men det har tross alt skjedd en endring i spillenes omfang. Der

Ralph Baer vil utvikle verdens første interaktive videospill. Det skal gå 20 år før det skjer...

verdens første interaktive videospill. Det skal gå tyve år før det skjer.

Selv om dataspillbransjen i dag kjemper en hard og utrettelig kamp for å bli anerkjent som et respektabelt medium på linje med film og musikk, er det likevel en integrert del av samfunnet vårt, og de færreste av oss kan forestille seg en

det engang var nok – og bare mulig – å lage personer bestående av en håndfull piksler mens musikken var de karismatiske MIDI-tonene, er dagens spill bygd opp rundt enorme verdener som krever alt fra motion capture og orkesterinnspilte symfonier til avansert kunstig intelligens og omfattende



FPS var en sjanger som ikke så dagens lys før de store grafiske forbedringene innen dataspill kom, men ble raskt en av industriens mest populære sjangere, og det er det fremdeles den dag i dag.

Klassikere i HD

Både Sony og Microsoft har trukket en rekke gamle klassikere ut fra mørket og laget nye versjoner. Spillbarheten fra de gamle spillene er beholdt, men grafikken har fått en puss.



Xbox Live Marketplace



Game Downloads



Memberships



Demos & Trailers



Xbox Themes



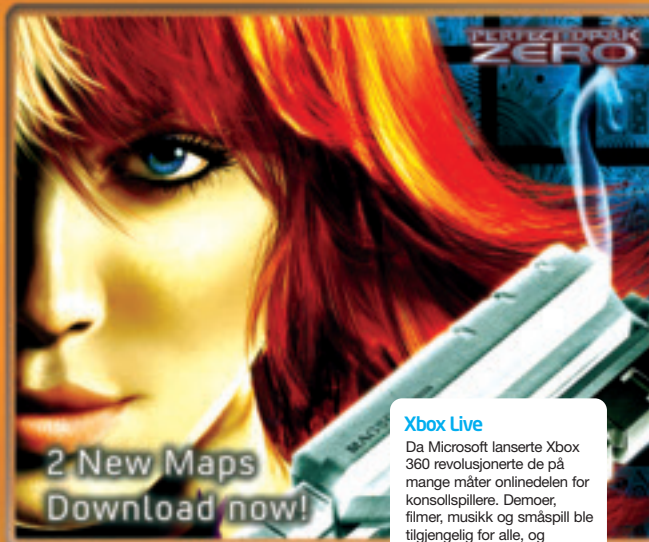
My Download History



Redeem Prepaid Card
Or Promotional Code



Featured Downloads



Xbox Live

Da Microsoft lanserte Xbox 360 revolusjonerte de på mange måter onlinedelen for konsollspillere. Demoer, filmer, musikk og småspill ble tilgjengelig for alle, og utviklerne brukte det aktivt.

Back
Select



fysikksystemer. Til tross for at utviklingsprosessen alltid forenkles i takt med teknologiske fremskritt – programmererne sitter tross alt ikke lenger med hullkort – så vokser utviklingskravene langt raskere enn

industriens samlede omsetning.

Det var nemlig en gang, overraskende nok ikke så altfor lenge siden, da dataspill ble laget som mindre fritidsprosjekter av tre datanerd i

kjelleren. Hvis et par av dem kunne programmere og den siste kunne sette sammen et par piksler, så det fra avstand ut som en noe som lignet på en person, og prosessen var ikke mer komplisert enn det. Men etter hvert som spillene steg i popularitet på

hjemmemarkedet utover på

En bransje som ble redd, stakk halen mellom beina, og ble industrialisert...

80-tallet, og spesielt i begynnelsen av 90-tallet, ble kravene fra forbrukerne og ambisjonene hos utviklerne større og større. Men jo større det ble, desto mer risikabelt og kostnadskrevende ble det, og resultatet? En bransje som ble redd, stakk halen mellom beina og ble industrialisert.

Et utviklerteam i dag består i snitt av over 100 personer, avhengig av hvilke man faktisk regner med som utviklere. Men enhver som har tatt seg tid til å kikke over de endeløse rulletekstene i nyere spill vet at spill ikke lenger lages i den varme, trygge og sannsynligvis noe

klamme kjelleren. Selv om dette skiftet har ført med seg et potensial for langt større og mer gjennomførte spill, er realiteten en helt annen. Dårlige spill utgjør og vil alltid utgjøre en bestemt del av spillutvalget, men aldri før har vi sett så mange direkte meningsløse og kreativt forulempede spill som i dag. Og intensjonene deres er så åpenlyst kommersielle at hele reklamebransjen klapper unisont i hendene.

Problemet er spesielt relevant, fordi den stigende industrialiseringen har medført en hets mot enhver bruk av ord som "nytenking" og "innovasjon". Det



Geometry Wars var ett av de første småspillene som kom til Xbox Live. Bizarre Creations har en ny versjon klar i disse dager.





Stor fantasi Mange av de nye spillene som har fått plass i den nye spillhverdagen preges av mye fantasi og kreativitet.



Macromedia hurtig distribuert deres nyinnkjøpte Flash-teknologi i 1996. Denne laget animasjoner og gjorde dermed lette, grafiske spill til en realitet i nettlesere. Flashbaserte spill ble plutselig hverdagskost, og den globale tilgjengeligheten og det kjappe gameplayet gjorde ikke bare spillene til perfekte tidssluk. Det gjorde alle til spillere. Plutselig var dataspill en aktivitet alle drev med, uansett alder og kjønn.

Dessverre betød den ikke-eksisterende kvalitetskontrollen og

reklamesponsede omsetningen at kvalitetsnivået til tider var uhyggelig lavt, og det er neppe bedre i dag dersom man besøker all verdens gratis-sider på leting etter et hurtig spillskudd. En utvikler som tidlig så internettets fantastiske potensial var amerikanske Valve, som i 2002 lanserte Steam som et program som skulle bedre integrere det stadig voksende Counter-Strike-samfunnet. Deres visjoner nådde likevel mye lenger, noe de beviste i 2004 da programmet langsomt forvandlet seg til en digital spillbutikk. Plutselig kunne spill distribueres billig og enkelt til enhver på nettet, mens de minimale gebyrene betød at spillene ble laget i løpet av mer enn bare 2 minutter og ikke lignet en 5-års forsøk på å programmere.

Nesten samtidig lanserte Microsoft deres Xbox Live Arcade. Det som startet som en liten og ikke særlig populær tilleggs pakke til Xbox i 2004, ble en megahit som en integrert del av Xbox 360. Men til forskjell fra Steam, som tillot både store og små produksjoner, var Arcade utelukkende tiltenkt de små og

Interessen for Counter-strike vokste med lynets hastighet og ble enn større hit enn Half-life...

finnes virkelig ingen bransje som denne, som rommer så utrolig lite mot til å gå nye veier og tenke nye tanker. Alle de kreative menneskene som tidligere kunne finansiere egne prosjekter med litt pizza og kald cola til medarbeiderne, er enten sendt avgårde eller har innordnet seg den nye dagsorden. Og hva verre er: dette har medført gigantiske markedsførings- og distribuerings-budsjetter, og nå er det plutselig de som har pengene som bestemmer.

Men da internett så smått begynte å se dagens lys på mainstreammarkedet midt på 90-tallet, fikk de små atter en sjanse til å kjempe seg tilbake. Det første

store tegn på internettets nye muligheter for spillbransjen kom i 1999 med utgivelsen av Counter-Strike, en såkalt mod til spillet Half-Life. Interessen for spillet vokste med lynets hastighet og det ble en langt større hit enn Half-Life noensinne var. Det er fortsatt det mest spilte onlinespillet til dags dato. Bransjen var heller ikke sen med å kaste seg over den nye hypen, selv om hele gratis-konseptet ikke smakte særlig godt.

Internett ga også samtidig plass for en helt annen spillopplevelse som kjapt skulle vise seg å revolusjonere bransjen mer enn noe annet. I et vellykket samarbeid med Microsoft fikk



CAUTION 03

Nye markeder

De mindre og annerledes internettspillene har ikke bare gitt rom for mindre utviklere til å utfolde seg, de har også åpnet helt nye markeder. Småspill har vært gigantisk på nett lenge, men nå også for konsollbrukerne.

NEXT



DONOVAN



SCORE NORMAL SCORE
0119432

0001020





Onlinelykke

Tidligere var onlinespilling stort sett begrenset til to sjangere: strategi og FPS. Nå kommer omtrent samtlige spill med onlinestøtte, og mange kreative løsninger har dukket opp.

Grafisk utvikling i spillindustrien har gått lynraskt, og langt raskere enn mange trodde. Vi har gjerne ikke fått svevebiler og funksjonable roboter, men utviklingen innen datakraft har gått kjappere enn forventet.

klassiske spillene. Lanseringsshiten Geometry Wars fikk fart på Arcade fra første dag, og sammen med Steam har det plutselig gitt de uavhengige utviklerne et tilholdssted. Steam-gjenfødselen av det nostalgiske Sam & Max, som døde sammen med resten av eventyrspillene på begynnelsen av 90-tallet, er i hvert fall et entydig bevis på at denne bransjen nå kan lage en Jurassic Park og bringe fortiden tilbake.

Sony var ikke sen om å følge hakk i hæl med Playstation Network til Playstation 3, og selv om Nintendo inntil

utviklingskostnadene og det vil ikke under noen omstendigheter bety at kreative sinn får lov til å løpe fritt. Men det er en sårt tiltrengt forandring. Sammenlignet med musikk- og filmbransjen ligner spillbransjen en fangeleir der alle de kreative innsatte sitter med kjettinger rundt anklene. Markedet for uavhengige produkter er skremmende lite for spill, og her har film og musikk vært langt bedre til å utnytte internettets mange muligheter.

Det er fortsatt langt frem før vi kan finne en god balanse mellom de store

Sony var ikke sen om å følge hakk i hæl med Playstation Network...

videre holder seg til spill fra deres gamle konsoller, er meldingen tydelig: den digitale distribusjonen er kommet for å bli. Et spill som Warhawk, som nesten havnet på dynga sammen med mange andre spill, fikk allikevel en sjans takket være Playstation Network, mens Mark Healy med sitt lille fritidsprosjekt Rag Doll Kung Fu fikk global eksponering gjennom Steam. Han kunne dermed starte sitt eget lille foretak som for øyeblikket jobber med et av de mest etterlengtede spillene på markedet: Little Big Planet. Disse er begge solskinnshistorier som uten digital distribusjon aldri hadde blitt fortalt.

Digital distribusjon er ikke svaret på verdens spillproblemer. Det vil ikke sikre et høyt kvalitetsnivå, det vil ikke automatisk forenkle og minimere

Hollywood-produksjonene og de mer eksperimenterende spillene. Dette er en balanse som også filmbransjen har hatt problemer med å finne i ny og ne, men med internett har en portal som gir plass til alle og enhver plutselig blitt åpnet. Uansett om man vil lage den neste Flash-dilla eller utvikle et dypere spill til distribusjon på Steam eller Xbox Live Arcade, er stengslene brutt ned og mulighetene uante. Det eneste det krever av forbrukerne – og ja, det gjelder også deg – er at de tør å bruke pengene på spill som ikke er brent på skive, men som i stedet kjøpes på noe så "farlig" som internett. Media har heldigvis også begynt å ta disse småspillene på alvor. Dataspill har allikevel aldri vært noe enn digitale illusjoner.

_Jesper Nielsen



Playstation Home ble mottatt med åpne armer av alle journalister da det ble vist frem for første gang. I disse dager pågår betatestingen, vi er selvsagt med og synes konseptet er svært lovende og innovativt.



Nye ideer Det beste for oss spillentusiaster er at den nye utviklingen har åpnet enormt mange dører for kreative utviklere. Man trenger ikke lenger millionbudsjetter, og man kan likevel få avkastning på produktet.

Nå Suser Adrenalinet Til Topps!

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



TH-L1
Multi-Media Sound System



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

JVC[®]
The Perfect Experience!

ETERNAL SONATA™

"With its beautiful visuals, great music and fascinating battle system, Eternal Sonata is arguably the most interesting RPG coming out of Japan this year - on any platform."
EUROGAMER

Cross the Bridge Between Dreams and Reality

On his deathbed, the famous composer, Chopin, drifts between this life and the next. On the border between dreams and reality, Chopin discovers the light that shines in all of us in this enduring tale of good and evil, love and betrayal.

A traditional Japanese-style fantasy RPG.

➤ Innovative battle system that combines free-rom and turn-based action

➤ Strategic use of light and darkness that affects the player's special abilities and the enemies' powers

➤ Deeply moving story combined with mesmerizing music



www.eternalsonata.eu

namco



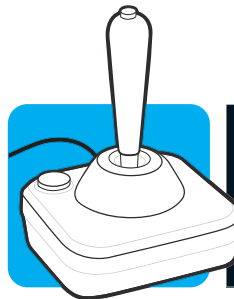
ETERNAL SONATA™ & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS Distributed by ATARI Europe SASU

ATARI

EB GAMES™
Powered by: **GameStop**

GameStop
power to the players™

ANMELDELSE



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1000 anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS FOKUS!

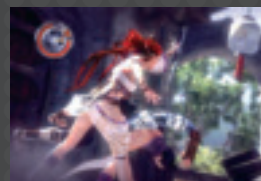
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Verdens kuleste forsker fortsetter kampen mot Combine i den andre tilleggspakken til et av verdens beste spill!



GAMEREACTOR #53

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



Heavenly Sword
PS3
Stuntman: Ignition
Xbox 360, PS3, PS2
World in Conflict
PC
Medieval II: Total War Kingdoms
PC

8/10

7/10

8/10

8/10



Skate
PS3, Xbox 360
Juiced 2: Hot Import Nights
Multi
Valkyrie Profile 2: Silmeria
PS2
Super Paper Mario
Nintendo Wii

9/10

6/10

5/10

9/10



Sega Rally
Xbox 360, PS3, PC
Civilization IV: Beyond The Sword
PC
Fifa 08
Multi
Blazing Angels II: Secret Missions of WWII
Xbox 360, PS3, PC

8/10

8/10

7/10

6/10

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

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

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



HALO 3

I Halo 3 avsluttes Master Chiefs episke science fiction-saga om ringverdenene...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BUNGIE** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-16** Testet versjon **RETAIL PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**

UT I SKOGEN

Det er mange kamper utendørs i Halo 3, og disse er veldig lekne. Den afrikanske jungelen er for eksempel en nydelig fargerik slagmark når den fylles opp av dumme Grunts og hissige Elites.

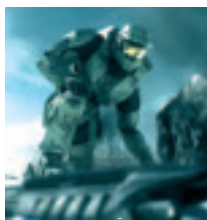


HALO I TREDJEPERSON? Master Chief kan benytte seg av kraftige turrets som står montert rundt på de ulike brettene. Disse kan han også løfte av festet sitt, og bære rundt på, og da spilles Halo 3 fra et tredjepersonsperspektiv.

Følelsen idet jeg inntar den grønne Mjolnir-rustningen er av en annen verden. Alle hår på hele kroppen reiser seg i giv akt. Jeg trenger noen sekunder på å ta innover meg at det avsluttende kapittelet i tidenes beste spilltrilogi er i ferd med å utfolde seg rett foran mine uskyldsblå. Og helt fra første øyeblikk er dette et mesterverk. Helt fra jeg plukker opp kontrollen og tar mine første skritt som Master Chief, i en lysning i den afrikanske jungelen, og bare innser at Bungie har laget noe av det vakreste jeg har sett. Nå begynner det...

De første minuttene går med til å løpe rundt som en unge i en godtebutikk. Jeg skal se på alt. Steiner, bakken, trærne, buskene, menneskene, vannet, solen, lyset. Alt. Jeg kniser som en skolejente der jeg sitter helt ytters på kanten på den hvite skinnstolen i Microsofts spillerom. Halo 3 føles akkurat så perfekt som en hel verden har håpet på.

Det tar ikke lang tid før de første Covenant-soldatene prøver seg, og jeg får en enskyldning til å teste den gode, gamle Assault-rifla vi kjenner fra eneren. Den er lett og lekne og kjapp, og like effektiv som før. Nydelig. Små, dumme Grunts faller, en etter en, og skriker seg imellom at Demonen er tilbake.



FAKTA

SPILLE SAMMEN

Mange mener at co-op er en av grunnene til at Halo ble så stort som det ble, og i Halo 3 tar Bungie det til neste nivå: co-op for fire spillere. En spiller Master Chief, en spiller Arbiter og de to andre spiller Elite-soldatene N'tho 'Sraom og Usze 'Taham. Begge har fått en velskrevet personlighet og bakgrunn. Man kan spille to på delt skjerm, men vil man spille fire, må det bli via System Link eller online.

TIPS

SJEKK UT

Gears of War **18/19**
XBOX **360**

Et helt fantastisk dommedagsseventyr som alle med en 360 må eie!

Og det er jeg...

Det er så vakkert, dette. Alle verdenene man skal skyte seg gjennom er så nydelige at man blir bare gående og titte seg rundt og måpe. Paletten Bungie har malt dette med er bare fantastisk. Å se himmelen i en gradient fra rødoransje, innom grønn, blå, lilla og til mørk, mørk blå, nesten sort, tar pusten fra meg. Halo 3 er et kunstverk. Man kan argumentere for at det teknisk sett ikke er det beste vi har sett, men artistisk og designmessig er det bare fascinerende vakkert.

Halo 3 er fortellerteknisk mye bedre enn de forrige spillene. Timingen til Bungie er alltid perfekt, og sitter bedre enn noensinne. Greit, en historie har blitt fortalt bedre før, men den filmatiske gjengivelsen av Halo-universet er fabelaktig. Jeg tror på historien. Jeg tror på karakterene. Jeg tror på legenden. Jeg tror på myten. Jeg tror.

Det er så mange ohhh! og ahhh!-øyeblikk i Halo 3. Mer enn i noe annet spill jeg har spilt. Mer enn i Gears of War. Mer enn i Bioshock. Mer enn i Half-life 2. For eksempel når du titter



BIL? Kjøretøyene er som vanlig på plass, og denne gangen føles styringen enda bedre enn før!



TAKK FOR SIST
Assault rifla som vi kjenner fra eneren, men savnet i Halo 2, er på plass igjen i Halo 3. Det er også mange andre kjente våpen, samt et knippe nye. Den umiddelbare favoritten er den enorme slegga som går lysserdet en høy gang...

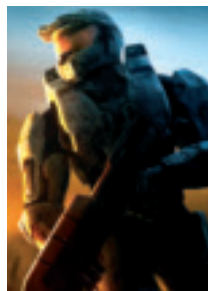
FLOTT AI Den kunstige intelligensen er stort sett meget bra. Fienden er aggressiv, men angriper helst i grupper, og har vett på å finne skjul om han skulle bli hardt skadd. Om du derimot velger å sette deg inn i passasjeretset på en Warthog, og overlater rattet til en datastyr soldat, så er ikke AI'en like imponerende...

opp mot tretoppene i jungelen i Afrika, og den tette vegetasjonen slipper gjennom noen få skinnende solstråler som treffer det grønne gresset like bortenfor. Ohh. Eller første gang du kommer tett opp mot fienden din, og oppdager hvor utrolig detaljert og levende han er. Aahhh. Eller alle de enorme kampene med Scarab-tanksene. Oooooohhhh! Og flykampene! Aahhahahahah! Jeg blir helt knisete bare jeg tenker på det!

Det er kanskje ikke helt rettfærdig å gi dette 10 i holdbarhet når enspillerkampanjen bare varer i åtte-ti timer. Enda kortere om du spiller co-op. Men når vi tenker på at vi kommer til å spille Halo 3 multiplayer online i flere år fremover, så fortjener den langt mer enn vår ydmyke karakterskala kan tilby. Multiplayerdelen er en eneste stor lekestue stappfull av krutt, og hele sulamitten kommer til å detonere i et inferno av flammer, røyk og pur spilleglede i hver eneste match.

Det er lett å se at gutta i Bungie har spilt mye Half-life og Gears of War. Samtidig kan man si at det er lett å se at gutta hos Valve og Epic har brukt enormt mange timer på Halo-spillene. De tre studioene utgjør eliten i denne sjangeren, og har påvirket hverandre hele veien. Nå tar Bungie det hele enda et skritt lenger.

Det mest imponerende er hvor komplett det hele er. Alle bestanddelene er nydelige hver for seg, men når de kommer sammen, oppstår det



FAKTA
MASTER CHIEF
Bakgrunnen til Master Chief kommer ikke så godt frem i spillene, men i novellen The Fall of Reach får vi vite mer om hans barndom. Der står det blant annet at John, som han het, var en typisk ung gutt med brunt hår, fregner og et solid mellomrom mellom fortenna. Han ble kidnappet og ført til et UNSC-hovedkvarter, hvor han skulle trenes opp til å bli en SPARTAN-II.

TIPS
SJEKK UT
The Orange Box 10/10, Xbox 360 / PC / PS3
Gordon Freeman inntar Xbox 360, og gjør det med stil. Et must!

pur magi. Kampene, grafikken, balansen, våpnene, kjøretøyene, Alen, fiendene, dynamikken, variasjonen, historien, designet, musikken. Alt. Alt er riktig. En fullendt spillopplevelse som avslutter tidenes beste spilltrilogi. Halo 3 er som den beste berg og dal-banen du noensinne kommer til å ta. Da jeg var ferdig med kampanjedelen, hadde jeg bare lyst til å spille det om igjen med en gang. Og enda en gang. Og enda en gang. Halo er en religion, Master Chief er Gud, og jeg tror. Amen.

Når Halo 3 nærmer seg slutten, og Master Chief avslutter sitt tredje kapittel i denne serien, føles det bare fullkomment. Jeg er lykkelig. Helt sant. Lykkelig. Jeg er lettere i steget nå enn før. Jeg har færre bekymringer nå. Sirkelen er komplett. Jeg er lykkelig.

Halo 3 overgår ikke bare de to foregående spillene, det overgår alt annet jeg noensinne har spilt. Dette er den letteste karakteren jeg har satt.

Halo 3 er den største spillopplevelsen i mitt liv.

Carl Thomas Aarum

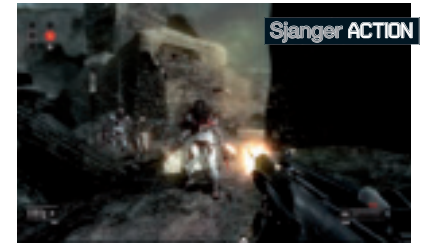
KARAKTER 10/10
Grafikk 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 10/10 Holdbarhet 10/10

PERFECT ACTION!
Nydelige kamper, lekker grafikk, mesterlig multiplayer-støtte
Vi vil spille mer i singleplayer-delen! En anelse blek 5.1 lydmiiks

CLIVE BARKER'S JERICHO

Gøy og interessant horror-action fra Clive Barker

Plattform PC, PS3, Xbox 360 Utvikler MERCURY STEAM
Utgiver CODEMASTERS Utgis 26. OKTOBER Antall spillere 1 Testet versjon Xbox 360 Anb. alder 18+



GOD AI Mens dine lagkamerater beveger seg strategisk frem, er fiendene mye mer aggressive. Fort gjort å få panikk...

Det er blodig alvor når skrekkforfatter Clive Barker og Codemasters lager horrorspill på Xbox 360. Med litt frynsete søndagsnerver, satt jeg på kaffen og forberedte meg mentalt på en tur til helvete og tilbake. Jeg visste ikke mye om spillet før jeg satt i gang, men hadde en sterk anelse om at det ikke handlet om søte sprettede kaniner med dykkemaske. Og det gjorde det ikke heller...

Du tar del i en gruppe på syv supersoldater kalt; Jericho. Dere er sendt inn i et merkelig tidsparadoks, hvor onde vesner har blitt sperret inne i utallige århundrer. Onde vesner som ikke virker spesielt fornøyde med denne ordningen. Din oppgave er å finne ut hva som skjer. Om det for eksempel skulle være noe der som umiddelbart kan føre til verdens undergang, så er det ganske enkelt din oppgave å blåse dem/det i fillebiter. Grei deal, liksom!

En av Jericho's mer novelleaktige tvister skjer i form av at du egentlig er død. På den måten kan du ta formen til forskjellige lagkamerater, og bruke deres spesielle evner. Du er ikke begrenset til en karakter, med andre ord. Måten man bytter mellom de forskjellige karakterene er løst på en fiffig måte, med at man ganske enkelt bare ser på personen man vil bytte til, og trykker på A knappen. Dette fungerer overraskende bra, og man ender fort opp med å fly fra person til person som en ekte rundbrenner. Her gjelder det å bruke de unike egenskapene til de forskjellige personene på best mulig måte, og det er underholdende å bli kjent med de forskjellige rollene.

Svakheter i spillet er en ganske linjær oppbygging, og noen tamme korridoraktige områder. Alikevel er det noen interessante grep, og masse av overnaturlig action. Clive Barker's Jericho har jo ikke særlig mye å stille opp med i forhold til Halo 3 og Orange Box, men digger du horrorsjangeren, kan dette være verdt å sjekke ut. Det er også en demo ute på Xbox Live Markedplace, så du kan teste før et eventuelt kjøp.

Kristian Nymoen

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

MIDDELS SLAHT
Hoppe mellom karakterer, bra stemmeskuespill, fin story
Låber leveldesign, lieært, uninspirerende kamper



PROJECT GOTHAM RACING 4

Bizarre Creations siste Project Gotham-avsnitt leverer kvalitet i massevis!

Plattform XBOX 369 Utvikler BIZARRE CREATIONS Utgiver MICROSOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Sjanger RACING



LEKKER GRAFIKK
Project Gotham Racing-serien har alltid lagt langt fremme når det gjelder den visuelle presentasjonen, og fireren er ikke noe unntak. Grafikken er rett og slett nydelig, knivskarp og utrolig detaljert.

TIPS
SJEKK UT
PGR 3 3/38
XBOX 369
Førgjengeren holder fremdeles mål i massevis, og er en perle.



FAKTA
PGR R.I.P?
For et par uker siden ble det kjent at Activision hadde kjøpt Bizarre Creations, noe som betyr slutten for firmaets mangeårige involvering i Project Gotham Racing-serien. Merkenavnet Project Gotham Racing eies nemlig av Microsoft, og dermed er det utenkelig at Bizarre Creations noen gang kommer til å lage et nytt spill i serien. Microsoft kommer nok ikke til å la et så sterkt merkenavn dø ut, men da blir altså uten støtte Bizarre Creations i førersetet. Trist for alle som har fulgt serien i all år.

Til tross for overdrevent tidsbruk i en rekke spill opp gjennom årene, spesielt i rollespillsjangeren, World of Warcraft, Morrowind, flere Final Fantasy-titler har lagt beslag på enormt mange timer, har jeg aldri i mitt liv brukt mer tid på et spill en Project Gotham Racing 3. Ikke bare fordi det er et knakende godt arkadebilspill, men hovedsakelig fordi det har en helt unik dybde og en fantastisk flerspillerdel. I alt Halo-oppstyret har jeg innerst inne gått og gledet meg mest til oppfølgeren fra Bizzare Creations.

Bilspill er nå en gang uansett bilspill. Det er begrenset hvor mye nytt man kan tilføre, flere biler, bedre grafikk, nye baner fra hele verden er vel og bra, men alt koker ned til spillbarhet og kjørefølelse. Project Gotham-serien har aldri utgitt seg selv for å være en simulator. Det er et snev av realisme, men det viktigste er detaljerte baner, god, men ikke helt realistisk kontroll over bilene. Det handler mer om fart og å vekke konkurranseinstinktet. Det kan være moro å kjøre samme bane 100 ganger i Forza Motorsport eller Gran Turismo 3 for å slå kompisen med den ene hundredelen, perfektjonisme kan bli en artig besettelse, men personlig foretrekker jeg førstemann til mål, hurra – du er et steg nærmere en enda fetere bil enn den du har.

Det er det som er så genialt med Project Gotham Racing-serien. Det er så perfekt



MOTORSYKLER Nytt i Project Gotham Racing 4 er motorsykler. Vi er foreløpig ikke store fans, men de har visse fordeler, og i noen løp kan de være veldig greie å ha.

balansert. Omtrent som et ordentlig godt rollespill. Du har endelig fått den bilen du har siklet på i mange løp. Du bruker noen løp på å bli ordentlig kjent med den, du bruker ytterligere noen på å rulle over konkurrentene dine og føle deg som kongen på haugen, og i det nanosekundet du tenker at: "Nei, nå hadde det vært fett med en enda kulere bil", så ser du at du trenger bare vinne et par løp til før kudossommen gir deg lov til å anskaffe neste drommebil. Helt perfekt, og det holder deg liim

til skjermen i timevis.
Dette er grunnpillarene i serien. Det står fjellstøtt. Men det er som sagt ikke lett å revolusjonere denne sjangeren. Det er fremdeles førstemann til mål, og vi har sett det tusen ganger før. At bilene er blankere og består av x-antall flere tusen polygoner bryr meg akkurat der ryggen begynner. Det er fint, vi liker alle vakre ting, og i dagens HD-jag er det en nødvendighet. Et spørsmål som har kvernet rundt i hodet mitt mens jeg har testet



I REGN OG SOL. Væreffekter er ikke noe nytt i racingspill, og heller ikke i Project Gotham Racing-serien, men denne gangen er de mer visuelt spektakulære enn vi har sett noen gang tidligere, og variasjonene er store. De påvirker selvsagt også kjøreegenskapene dine dramatisk.



FAKTA

BIZARRE

Bizarre Creations er basert i Liverpool i England og er selvsagt best kjent for Project Gotham Racing-serien. Firmaet ble startet i 1994, og de har en rekke andre spilltittel på merittlisten som Fur Fighters, Geometry Wars, Formula 1 og Treasure Planet. Planlagte spill er The Club og Geometry Wars Galaxies til DS og Wii.

Project Gotham Racing 4 er: Trenger du det hvis du har forgjengeren?

Selvsagt gjør du det. Ikke fordi det er så fantastisk mye nytt i forhold til forrige spill, men det er penere, større, og om mulig enda bedre online. Den eneste ordentlige nyvinningen er motorsyklar, og helt personlig så kunne de like gjerne ha spart seg for det. I det store og det hele føles det for min del overflødig. Men det har ikke gått på bekostning av noen annet, så da er det jo egentlig ikke noen grunn til å klage.

Utvalget av spillmoduser er som alltid enormt. Utvalget av baner og biler så stort at det ikke er mulig å mer enn skrape på overflaten med mindre vi skulle fylt hele magasinet med denne anmeldelsen. En av de kuleste tingene med Project Gotham Racing er at man får muligheten til å kjøre biler man ellers

bare kan drømme om, og man føler virkelig det er en forskjell i hvordan de oppfører seg. I Project Gotham Racing 4 er det ikke bare de eksotiske råskinnene man skal ta seg frem i. De er biler fra alle tidsperioder, pick-ups, og som sagt tidligere, motorsyklar.

Alle vil ikke like alle bilklassene like godt. Jeg er for eksempel rævva på å kjøre amerikanske muscle cars. Av en eller annen grunn får jeg det rett og slett ikke til å flyte. Derfor puster jeg lettet ut hver gang jeg klarer å komme inn på en akseptabel tid med en av disse. Andre sliter med de aller kjappeste bilene, mens andre igjen synes motorsyklar er noe dritt.

Online er Project Gotham racing 4 en drøm. Spillet flyter helt perfekt, og selv om jeg ikke er så veldig opptatt av hvordan jeg eller bilen min ser ut når jeg spiller via Live, så er det enorme utvalget tilpasningsmuligheter ganske moro.

Selv om ikke Project Gotham Racing 4 er et kvantesprang fra forgjengeren, så er det er utrolig solid og bra spill. Jeg klarer ikke å trekke karakteren ned når produktet tross alt er så bra.

—Frode Haugen

KARAKTER 9/10

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

MYE BIL FOR PENGA!

■ Nydelig grafikk, stor dybde, fantastisk holdbarhet
■ Ikke så mye nytt



STORT UTVALG Utvalget av biler og baner er imponerende, og dette gir spillet en unik dybde. Det har en utrolig holdbarhet.

LOKI

Nok et dårlig plagiat av det fantastiske Diablo

Plattform PC Utvikler CYANIDE STUDIOS Utgiver FOCUS HOME INTERACTIVE Utgis LANSERT Antall spillere 1-8 Testet versjon GULL Anb. alder 16+



KRIGERE Store gutter skal ha store økser. I Loki er det først og fremst overdimensjonerte våpen og blodpoeler som står på menyen. Sånne spill skal man holde seg unna.

Mange er kallet, få er utvalgte. Forsøkene på å skape et nytt Diablo har vært utallige. Et spill som har lyktes dette er ikke alt for gamle Titan Quest (8/10 i Gamereactor). Cyanide Studios Loki er dessverre et eksempel på når forsøket misslykkes.

Actionrollespill tvers igjennom. Direkte fra grunnideen. Overdimensjonerte krigere eller smekre magikere, det er bare å velge. Etter hvilken klasse man velger så starter spillet på helt ulike måter. Vikingen er en tattoovert kjempe med en stor øks, og spillet starter i hans tilfelle i et snødekt nordland. Egypteren er magiker, og hans reise starter i stedet blant Egyptens mystikk og mysterier. Denne forskjellen mellom de ulike karakterklassene er spillets største styrke. Selv om systemet gir den vanskeligste karakterutviklingen på veldig lenge, gir det mulighet til nye runder spilling - om man nå virkelig vil spille Loki en gang til da...

Grafikken er under standard. Karakterer og miljøer er fantasiløse. Jeg tenker spesielt på det som skjer innomhus, og designvalget som gjør at kameraet bare ser gjennom ytterveggen i en liten sirkel rundt spilleren. Veldig, veldig frustrerende, og en ytterst klønete løsning på et velkjent problem.

Loki laster en god del. Mellom hver del av banen skal det lastes inn nytt. Delene er veldig små, så du må forberede deg på å tilbringe en del tid med innlastingsbildene. I nyere spill pleier denne lastingen å være skjult på en eller annen måte, men her vises den frem så ofte som mulig. Kjedelig.

På hver bane ser man hele tiden alle fiendene på det lille minikartet. Praktisk, men ikke så spennende. Dør man så forflyttes man tilbake til det siste lastepunktet, som heldigvis aldri er langt borte.

Spillet lyse sider er en helt en grei flerspillerdel, og mulighetene for å gjennomføre spillet på flere måter med andre spiller-klasser. Liker du denne typen av spill er Titan Quest, eller utvidelsen Titan Quest: Immortal Throne et mye bedre valg.

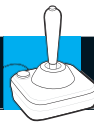
—Martin Forsslund

KARAKTER 4/10

Grafikk 4/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 5/10

KJEDELIG DIABLOKOPI

■ Ulike karakterer og masse blod!
■ Dårlig grafikk, lite smidig kontroll ekstremt fantasiløst



ETERNAL SONATA

Chopins liv gjenopplevd som rollespill!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **NAMCO BANDAI** Utgiver **NAMCO BANDAI** Utgis **19. OKT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**



Sjanger **ROLLESPILL**



LEKERT Eternal Sonata er fantastisk lekkert, ikke bare mens man utforsker den litt statiske verdenen, men også i kampsekvensene. Animasjonene er flotte og man blir aldri lei av å se karakterene dine utføre angrepene...

Nok et japansk rollespill, var det første jeg tenkte da jeg først skulle teste den amerikanske versjonen av Eternal Sonata for noen måneder siden. Jeg hadde både rett og veldig, veldig feil på en og samme tid, for det er på mange måter et typisk japansk rollespill, men også nytt og spennende. Hva annet kan man forvente i et spill basert på komponist Chopins liv.

Den siste setningen der tipper jeg fikk et knippe yngre lesere til miste all lyst til å prøve spillet, men fortvil ikke. Det er ikke så tørt som det høres ut. Det er på mange måter søtt som sukkerspinn, og akkurat når man begynner å få vondt i tennene, så blir spillet reddet av store doser action og et glimrende kampsystem.

Jeg må ærlig innrømme at jeg er møkka lei av "random battles" og blir derfor glad hver eneste gang jeg plukker opp et rollespill av



FAKTA
CHOPIN

Polske Frédéric Chopin var en polsk pianokomponist av den romantiske skolen, og ansett for å være en av de beste gjennom tidene. Alt han skrev inneholder piano på en eller annen måte, noe som kommer tydelig frem i Eternal Sonata. Etter en konsert i London i 1848 ble Chopin alvorlig syk, og dro hjem til Paris. Her døde han året etter. Dette er også med i spillet.

den typen hvor man ikke har det. Du ser alle fiender på skjermen og i de aller fleste tilfeller kan du velge om du vil utfordre fienden eller ikke. Kampsystemet er mye mer komplekst enn det virker som ved første øyekast, og kanskje et av de beste jeg har sett på lenge. I det øyeblikket man oppdager kompleksiteten i det, kan det virke overveldende, men man kommer raskt inn i det. Man har også muligheten til å holde seg til de enklere kommandoene og utmerket godt overleve og komme seg videre.

Grafisk sett er Eternal Sonata noe av det vakreste jeg har sett presentert på en spillkonsoll. Ikke fordi det har bedre grafikk enn andre spill, men det er design og karakterutforming som er helt utrolig lekker. Det passer som hånd i hanske med spillets tema, og den fantastiske musikken som følger deg gjennom eventyret. Har du angst for klassisk

musikk så trenger du ikke å bekymre deg. Det er kun i enkelte deler av spillet av man benytter seg av polske Frédéric Chopin sin musikk.

Eternal Sonata er en stor overraskelse, og faktisk ganske ulikt de fleste spillene i sjangeren. Historien er nydelig og verdt hver eneste time. For noen vil nok spillet føles i korteste laget med sine drøye 30 timer, men i mine øyne var det akkurat passe. Til tross for at spillet er fullstendig lineært finnes det nok av ting å ta seg til, og det blir aldri kjedelig. Anbefales alle som er glad i gode rollespill med både action og historie.

_Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

LEKERT EVENTYR SOM OVERRASKER

- Nydelig grafikk, god historie og bra kampsystem
- Lineært og kort



Sjanger **MMORPG**



ALENE ER OK

I motsetning til mange andre MMORPG-spill er det fullt mulig å løse oppdrag i Tabula Rasa på egenhånd. Du vil uansett få hjelp.

ENKELT SYSTEM Både kampsystemet og oversikten over våpen og utstyr er gjort på en meget enkel og lettforståelig måte. Kanskje litt for enkel for de som har level 70 karakterer i World of Warcraft.

TABULA RASA

Flott MMORPG fra en levende legende!

Plattform **PC** Utvikler **DESTINATION** Utgiver **NCSOFT** Utgis **OKTOBER** Antall spillere **UENDELIG** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Det er så godt som umulig å anmelde et MMORPG-spill etter kun en drøy ukes intensiv testing. Jeg har riktignok spilt mye, men denne typen spill er i konstant utvikling, slik at det egentlig aldri føles riktig å sette en karakter hogd i stein. Men en eller annen gang må man gjøre. Jeg skal likevel ta noen forbehold. Det er godt mulig spillermiljøet endrer seg i det øyeblikket serverne åpnes for alle, og ikke bare blaserte spilljournalister, og samhandlingen med andre spillere er tross alt en meget vesentlig del av spillet.

Tabula Rasa er signert Richard Garriott, også kjent som Lord British, en legende i spillbransjen. Han har stått bak hele Ultima Online-serien og City of Heroes.

Tabula Rasa er MMORPG i en science fiction-setting og kampsystemet er på grensen til latterlig enkelt. Alle som har spilt rollespill på nett før vil kjenne seg igjen med en gang, og tutorialen føles overflødig, men det er der du lærer å kaste lyn i vilden sky, så den er essensiell uansett.

Spillets videre gang er ganske standard, men likevel meget underholdende. Garriott har klart å fjerne det irriterende behovet for gå på meningsløs monsterjakt for å skaffe seg spenn og erfaringspoeng, og man hopper fra oppdrag til oppdrag, og aller de fleste er gode og velskrevne, og ikke så rent få er av en litt overraskende og spennende.

Det er som sagt veldig skummelt å sette en karakter på et slikt spill, uten å ha spilt i flere måneder, men det blir i seneste laget i forhold til alle som er nysgjerrige og vil ha litt håndfast info. Jeg koste meg mye i den uken jeg holdt, og kommer til å fortsette, og vil også oppdatere denne anmeldelsen på nettsidene våre. Har jeg pirret nysgjerrigheten er det bare å følge med videre der

_Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

MEGET LOVENDE MMORPG

- Pen grafikk, gode solospillmuligheter, kule oppdrag.
- Litt simpelt kampsystem.

KONAMI

FIRST ALBUM? *Ricky Martin*

HOBBIES? *Listening to music, swimming and ping-pong.*

THREE ITEMS ON A DESERT ISLAND? *A football, some sunscreen...and a boat!*

FAVOURITE GAME? *PES 2008!*

This is me. This is my game.

Roberto Carlos



★★★★★★
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

www.konami-pes2008.com



PLAYSTATION 3



NINTENDO DS Lite



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FFP). ©The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



DISCOVER THE FULL POTENTIAL OF PES 2008 WITH ITS OFFICIAL GUIDEBOOK (INCLUDING 2 DVDS).



OFFICIAL VIDEO GAME OF THE ENGLAND TEAM



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

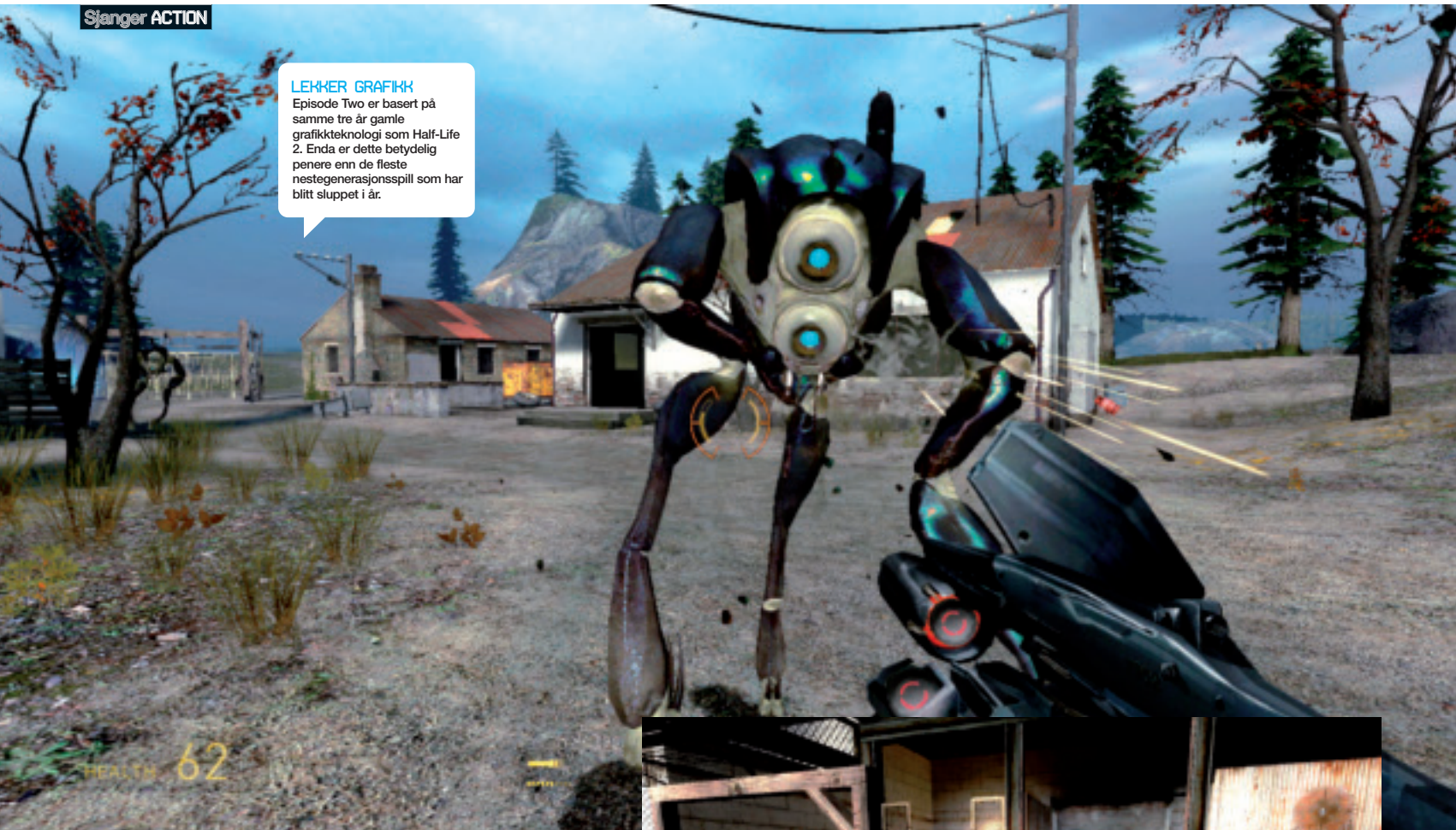
Gordon slår knallsterkt tilbake etter en laber første episode

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvikler VALVE SOFTWARE Utgiver EA Utgis 31. OKTOBER Antall spillere 1-16 Testet versjon X360 (PAL) Anb. alder 16+

Sjanger ACTION

LEKKER GRAFIKK

Episode Two er basert på samme tre år gamle grafikkteknologi som Half-Life 2. Enda er dette betydelig penere enn de fleste neste generasjonsspill som har blitt sluppet i år.



Jeg lukker øynene og drømmer meg bort. Bort til den hvite skogen, til Alyx og til City 17. En verden infestert med utenomjordiske uhyrer, død og ødeleggelse, men samtidig en verden så ulidelig tiltrekkende, innbydende og spennende. Jeg elsker den digitale kulissen Valve bygget til oss, jeg vil bo der. Bo i en stor toetasjers villa med Alyx, få oss noen barn og la Dog løpe rundt i bakgården.

Jeg har akkurat bevitnet sluttsekvensen i Half-Life 2: Episode Two, dette andre fortsettelseskapittelet til verdens beste spill, en fortsettelse som flere ganger har fått meg til å miste pusten. For mens Episode One var lite, merkelig, kortlivet og uengasjerende er Episode Two tvert om det motsatte. Valve har tatt fra



FAKTA

ALYX VANCE

Alyx Vance er datteren til Eli Vance, en av forskerne som var med på å stelle i stand spetakkelet på Black Mesa i det første spillet. Det har hele tiden vært en spenning mellom Alyx og Gordon, men aldri mer enn noen blikk. Alyx er litt småforelsket i Gordon, og forholdet deres utvikles videre i løpet av de åtte timene de tilbringer sammen i Half-Life 2: Episode Two. Det gjenstår å se om Gordon er forelsket i Alyx...

TIPS

SJekk UT

Halo 3 15/16
XBOX 360

Bungie avslutter Master Chiefs mesterverk på en helt briljant måte.



FANTASTISK! Episode Two er storslått, variert, utfordrende, intensivt, engasjerende og helt... helt fantastisk bra. Til forskjell fra det korte Episode One er spilletiden beregnet til omkring åtte timer, og det føles som et mer ekte spill enn en tilleggs pakke.

øverste hylle denne gangen, og den åtte timer lange ferden fra utkanten av City 17 til den forheksende vakre White Forest er en opplevelse helt ulik alt annet i år. Ja, Halo 3 var makeløst bra og Bioshock fikk meg til å knise som en liten jente med en stor godtepose men ingenting, og da mener jeg ingenting, slår Half-Life når Half-Life er på sitt aller beste.

Husker du hvordan Episode One sluttet? Bortsett fra at den sluttet skuffende, mener jeg. Gordon og Alyx kastet seg på toget i fart og kom seg hurtig ut av en rasert, infestert og usikker City 17. Festningen var ødelagt og Combine vingeklippet. Episode Two begynner sekunder etter at toget har krasjet i et skogholt

i fjellet. Gordon er fanget i en tilknyttet togvogn, og før Alyx begynner å få løs vegg i vogna med Gordons antigravitasjonsgevær, ser det noe mørkt ut for vår slitesterke helt. Vel ute av vognen og på vei mot en nærliggende togstasjon midt ute i ødemarken støter Gordon og Alyx på en patrulje av de nye fiendevesenene "hunters", og etter dette får du ikke trekke pusten igjen i jakten på Combine.

Half-Life 2: Episode Two er noe av det beste jeg har opplevd actionmessig, noensinne. Seriøst. Det er så mye mer enn en utvidelsespakke. Det er en definitiv og hyggelig god fortsettelse på Valves enestående mesterverk. Og dette bør du for all





MASSE ZOMBIER | Episode Two drar Gordon Freeman og Alyx gjennom fjellet i utkanten av City 17 for å komme frem til White Forest for Combine-troppene. Og naturligvis finnes det en hel del zombier man må drepe på vei dit...



TEAM FORTRESS 2 | Stereotypispektet Hanna Barbera-action i flerspillerform er det som tilbys i det spinnvillige Team Fortress 2. De ulike karakterklassene føles meget balanserte, grafikken er pinlig presis, ditto spillkontrollen. Ytterligere pluss for det grogge banedesignet...

del ikke gå glipp av. For når Valve spenner musklene får de en hel verden av konkurranter til sammen nervøst å fryse av misunnelse.

Half-Life 2: Episode Two inneholder fantastisk banedesign, nydelig tempovariasjon, ekstremt pen grafikk og karakterer som man virkelig, virkelig bryr seg om. Ja visst, spillets begynnelse, med de irriterende vanskelige underjordiske gangene (fylt til randen med spottende slabbedasker) er ikke noe særlig. Men så snart Gordon og Alyx når høydene som leder mot White Forest slutter jeg å forbanne min mangel på ammunisjon og synker ned i verdens mest behagelige posisjon for å nyte. Jeg nyter så mye at jeg nester svimer av der Dog slakter en Strider foran

1 FAKTA

G-MAN

G-Man er en ordentlig mystisk type. Han har vært Gordons arbeidsgiver siden slutten på det første spillet, og er en like skremmende som merkelig fyr. Det er ikke så lett å få helt inntrykk av hva han gjør, han bare dukker plutselig opp her og der, ser på deg, og går videre med kofferten sin i hånda. mystisk og skummel er han i alle fall, men i Episode Two fremstår han likevel som en anelse mer forståelsesfull og mindre The Shining-psykotisk enn det han var i Half-Life 2.

øyene mine, eller da Combine arrangerer et superstilig bakhold og tvinger meg og Alyx inn i en gigantisk villa ved hjelp av skandaløst stor ildkraft. De sterke øyeblikkene er mange, episke og utfordrende.

The Orange Box inneholder likevel ikke bare Half-Life 2: Episode Two, men også hovedspillet Half-Life 2, i oppusset form, sammen med Episode One, multiplayerspillet Team Fortress 2 og Portal, et finurlig laget puzzlespill sett i førstepersonsperspektiv. Man får altså fem spill, mer enn 35 timer førsteklases underholdning for en spiller, samt det etterlengtede og designmessig briljante Team Fortress 2 for samme pris vi vanligvis betaler for et spill til Xbox 360 eller Playstation 3.

Jeg snakker sjelden om verdi for pengene når det gjelder spill, men i tilfellet The Orange Box er det vanskelig å holde sluttboss-snakket borte når man tenker på hvor sinnssykt mye superb underholdning man får for pengene.

Dette er årets hittil beste spill, og et must for alle som noensinne har nytt Gordons kongelige selskap. Ja, og dere som ennå ikke har møtt ham har ikke lenger noen unnskyldning for ikke å hilse på.

Petter Hegevall

KARAKTER 10/10

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

EN FANTASTISK BOKS!

- Masse innhold, en nydelig historie, fantastisk action
- Portals er mest merkelig, ikke så veldig morsomt

STRANGLEHOLD

Inspektør Tequila kaster seg fra filmland til spillverden

Plattform XBOX 360/PS3/PC Utvikler MIDWAY
Utgiver MIDWAY Utgis LANSERT Antall spillere 1
Testet versjon XBOX 360 RETAIL. Anb. Alder 18+



Sjanger ACTION



■ Det finnes en rekke fancy moves utført av Tequila, med direkte referanser til John Woo's Hardboiled og Face Off.

Inspektør Tequila (Chow Yyn Fat) frykter ingen ting. Hadde Tequila vært på do og det ikke hadde vært noe toalett-papir igjen, hadde han ikke slått i døra og ropt etter papir som andre. Han hadde bare dratt på seg buksa igjen. Han er fryktløs!

Historien i Stranglehold starter med noen skurker, som brukte et bilde av en død politibetjent for å få politiets oppmerksomhet. Litt unødvendig å si, men Tequila blir rasende i det han står der med fotografiet i hånden. "Who's next" står det på bildet, med en klar henvisning til en mafia helt uten skrupler. Nede på politistasjonen blir dette drøftet høyt og lavt mens Tequila for nok av den sirompa politisjefens nøkterne holdning. Han marsjerer ut med en kamerat i vær hånd - kamerater laget av stål, fulle av kuler, og de er ikke redd for å bli brukt. Masse brukt!

Videre fortsetter spillet i et actionfylt kuleregner, hvor en snerrende inspektør Tequila skyter på alt og alle som rører seg. Det er en fantastisk avansert fysikkmotor som spiller en av hovedrollene i Stranglehold. Aldri før har vi sett en så ødeleggerbar verden, som skaper det ene wow-øyeblikket etter det andre. I tillegg bruker Stranglehold en "bullet time" effekt, som gjør den intense våpenballetten enda mer stilfull.

Men, og det er alltid et men. Jeg savner virkelig et dynamisk helsesystem i dette spillet. Det begynner å bli avleggs å løpe rundt for å finne medisinskrin. I tillegg er checkpoints plassert veldig langt fra hverandre, som gjør at man ofte må spille samme område igjen, og igjen.

Ait i alt: Morsomt, harry, eksplosivt og av og til litt irriterende.

Kristian Nymoen

KARAKTER 7/10

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

MORSOM OG HARRY ACTION

- Nesten alt kan skytes i stykker, kule stunts, bullet time
- Laaangt mellom checkpoints, telt helsesystem



PORTAL | Portal er et merkelig puzzle-spill for den mer intellektuelle, der man skal løse små gåter og finne ut hvordan man på smartest vis bruker portaler for å ta seg til neste nivå.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Slash Damage leverer en intens onlineshooter i ren Battlefield-stil

Plattform PC (XBOX 360) Utvikler SPLASH DAMAGE Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 1-24 Testet versjon GULL Anb. alder 16+



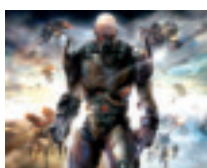
ONLINEKRIG
 Enemy Territory: Quake Wars er et rendyrket multiplayer-spill i samme gate som for eksempel Unreal Tournament, eller Battlefield 2. Og det er forbanna underholdende. Unnskyld fransken. Men det er det...



KLASSESHELL Hver klasse i Enemy Territory: Quake Wars har sin egen styrke og sin svakhet. En soldat kan for eksempel velge mellom raketgevær, automatkarbin eller tungt maskingevær.

Livet var godt, vi hadde solskinn, kattunger, kunst, is, TV, massevis med ostepop og smågodt i alle regnbuens farger. Livet var godt. Så kom Stroggerne og forandret hele den fine stemningen. Helt plutselig var livets harmoni blåst til støv og i stedet fikk vi svette, trange støvler og tunge våpen.

I tidslinjen rundt kampen mot Stroggerne er Enemy Territory: Quake Wars det første spillet i serien. Vi har nylig truffet de forvridde fusjonene av rødt kjøtt og upolert metall, og vi vil ikke være deres venner. Vi vil ikke bli innsamlet og få planeten ødelagt - det klarer vi jo tross alt veldig bra selv. Menneskeheten samler seg og



FAKTA

RPG-ELEMENT

I kampanjedelen blir utrustningen din oppgradert etter hvert som du bruker det. Bruker du for eksempel mye raketgevær, får du raskere målsøking og løper du mye og blir du belønnet med å kunne løpe enda fortere. Festlig.

viser at vi ikke tenker å gi oss uten kamp og her kommer du som spiller inn. Det er tid å velge siden mellom de blodtørstige Stroggerne eller jordens siste forsvarsstyrke GDF.

Opplegget er veldig enkelt. Dette er et rent actionspill med elementer av taktikk, og det skal spilles online eller i nettverk for å ha noen mening. Klart går det å spille med datastyrte botter, men skal sannheten frem er det sammen med andre mennesker som Enemy Territory: Quake Wars skal nytes. At dette går i samme fotspor som Battlefield-serien er jo åpenbart. Man velger sin klasse og utfører de oppdragene som finnes. Klassene er som vanlig Soldier, Medic, Engineer, Covert Ops og Field Ops. Mens Stroggerne har annerledes navn, men hvor det hele er mer eller mindre identisk med GDF-styrken.

Personlig satset jeg på GDF, det føles mer interessant å spille som et menneske enn som et sint og fullstendig sinnsykt vesen av kjøtt og ståltråd. Valget av våpen gikk ganske kjapt på raketgeværet. En stor og tung kreasjon med lang ladetid, men som tross alt kan ødelegge ganske mye på sin vei mot fienden.

Jeg elsker farten og kampenes hete i Enemy Territory: Quake Wars, og det er sjelden at kampene blir kjedelige. Man har alltid noe å gjøre, om ikke himmelen er fylt med flygende Strogger, har de svinene montert opp en radar

jeg må sprengre for at de ikke skal kunne se hvor vi kjemper våre kamper. Opplegget er veldig enkelt, kjøpt og flørter en tanke med hvordan Quake ble spilt for noen år tilbake.

Spilletets store styrke er at det er enkelt å komma inn i. Når man begynner ser man sitt oppdrag, man ser hvor man skal og det er bare å komme seg dit. Når man har kommet seg i posisjon kan man oftest bare trykke eller holde inne sin actionknapp og man begynner å legge til sprengemennene, hacke en Stroggerbase eller hva det nå må være. Splash Damage har gjort det enkelt å komme inn i Enemy Territory: Quake Wars, noe som blir mer og mer sjeldent i denne typen spill synes jeg.

De som elsker Battlefield kommer nok ikke til å finne sitt nye favorittspill i Enemy Territory: Quake Wars, men jeg som personlig aldri helt har lyktes å komme inn i Battlefields litt mer virkelighetsnære tilnærming føler meg hjemme i denne hyperkjappe actionfesten som Splash Damage har gitt oss. Det er enkelt å komme inn i, kjøpt, spennende og vanvittig kult.

_Jesper Karlsson

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

ONLINEMASSAKER!

- Supersmidig opplegg, lekre baner, flott, veldig variert, stilig banedesign.
- Fysiskmotoren er i blant litt vel merkelig.



RICHARD GARRIOTT'S
TABULA RASA



JOIN THE FIGHT
FROM 19TH OCTOBER 2007

**AN EPIC SCI-FI UNIVERSE
FROM RICHARD GARRIOTT:**

Craft your characters and equip them with a devastating range of weapons and powers

**EXPLORE MASSIVE
ALIEN WORLDS:**

Wrest control over hotly contested control points on dynamic alien landscapes



**TAKE ROLE-PLAYING TO
THE BATTLEFIELD:**

Combine character growth with fast-paced action involving skill, stealth and strategy

**UNLEASH THE POWER
OF LOGOS:**

Learn the alien language and harness the very fabric of the cosmos



WWW.RGTR.COM





METROID PRIME 3: CORRUPTION

Samus Aran diskler opp med en solid actionpakke til Nintendo Wii

Plattform Wii Utvikler RETRO STUDIOS Utgiver NINTENDO Utgis 26. OKTOBER Antall spillere 1 Testet versjon AMERIKANSK Anb. alder 12+

Sjanger ACTION

SMIDIG SAMUS

Tross den klart forbedrede grafikken flyter Metroid Prime 3 på i 60 bilder per sekund, hvilket sammen med en fantastisk god spillkontroll er med på å trekke deg inn i Metroid Prime 3: Corruption.



FAKTA

BILLIG LYD-PRODUKSJON

Det er en enorm overgang å gå fra Halo 3 til Metroid Prime 3. Et godt eksempel er at Halo 3 dunderer til med et episk lydspor fremført av et 60-manns orkester og et 24-manns kor. Høy nakkehår-faktor. Metroid Prime 3 har et like nydelig lydspor rent musikalsk, men når det er fremført av én mann på et midi-keyboard, så lar ståpelsen vente på seg. Til og med store deler av korsangen i Metroid er synth. Og det føles bare litt billig. På tide å putte mer penger i produksjonen?

TIPS

STYR UNNA

Medal of Honor: Vanguard 3/19
Wii, PS2
Ingenting med dette spillet er bra. Styr unna.

Metroid-serien er en av spillverdens virkelige veteraner. Første spill kom til den gamle, grå Nintendoen tilbake i 1986 og blåste sci-fi-fletta av eventyrsultne gamere verden over. Siden har vi blitt servert den ene nyskapende actionopplevelsen etter den andre. Super Metroid står fortsatt som et av tidenes beste plattformspill, og Metroid Prime definerte hele action/adventure-sjangeren på GameCube. Nå er Samus igjen klar for å fascinere en hel verden, og legger lista for fremtidige actionspill til Wii.

Andre førstepersonskytere på denne konsollen, som Red Steel og Medal of Honor, har slitt med kontrollen sin. Enten har de vært for lite responsive, for vinglete eller rett og slett bare for dårlige, og vi har endt med å bli sjosyke i løpet av åpningsscenen. Kontrollen i Corruption er spillets klart sterkeste kort. Den er intuitiv, presis og dødelig effektiv. Å sikte på skjermen og skyte er veldig logisk, veldig spillbart og veldig gøy. Hoppe fra platå til platå baklengs mens man skyter unna jagende sci-fi-fugler mens man svinger seg med grepstrålen er mer givende enn man skulle tro.

Samus blir denne gangen utsatt for den skumle materien Phazon, og det gir henne nye og mystiske krefter. I en kort periode kan du innta en hypermodus hvor du kan skyte ekstremt kraftfulle energistråler på bekostning



SMIDIGERE KONTROLL. Byttet av visir gjør du nå med en knapp og en rask vipp på håndleddet, mens alle ulike våpen denne gangen fungerer samtidig, så vi slipper alt det styret som tok opp store deler av Gamecube-kontrollen.

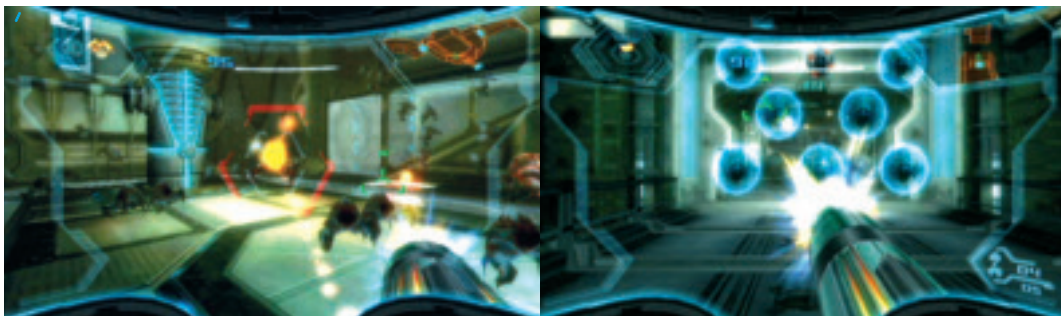
av helsen din. Et utrolig irriterende gameplay-element inntil du klarer å utnytte dets fulle potensial, og innser at den tilfører serien et underholdende strategisk aspekt.

Grappeling hook'en er faktisk blitt en av Samus' mest interessante egenskaper, og den kan brukes til alt fra rydde vekk store objekter som ligger i veien, til å slenge seg over dype avgrunner. Ved å flikke med nunchuken kan du for eksempel kaste energistrålen på skjoldet til en feig fiende, og ved å trekke den til deg igjen, river du skjoldet ut av hendene på en nå

forsvarsløs rompirat og kan servere han et par velplasserte i pæra. Festlig!

Jeg liker godt den cyber-arkeologiske settingen i Metroid-serien. Det er spennende å noste opp historien til eldgamle, hyperavanserte sivilisasjoner, og det er spennende å lulle seg inn i mytologien. Det er et perfekt univers for den nyskjerrige eventyreren, og Samus Aran er den perfekte protagonisten i en slags fremtidsversjon av Indiana Jones.

Som du skjønner er det mye bra her, men



ARTISTISK BRA Grafikken er blitt godt oppdatert siden Metroid Prime 2: Echoes, men det er på det artistiske, ikke det tekniske, at Corruption skiller seg ut.



BOSSER
Det er mange boss i Metroid Prime 3: Corruption, og de fleste av dem er store og spennende og slås mot. I tillegg kommer noen kjedelige og drøye boss som det bare er uinspirerende å slåss mot. Da er ikke Corruption noe gøy.



28 TIMER Metroid Prime 3: Corruption tar omtrent 20 timer å spille fra start til slutt. En solid spillopplevelse som alle gamle fans vil kose seg med.



FAKTA
ACHIEVEMENTS?
Retro Studios har smugkikka litt på Microsofts achievement-system, og ved å skyte mange fiender, scanne en masse ulike ting, og finne forskjellige gjenstander får man poeng som kan brukes for å kjøpe bonusdingser. Det skaper ytterligere motivasjon for å virkelig finne absolutt alt - som om spillets tradisjonelle presentsammenfatning i slutten ikke gjorde det allerede...

også et par ting som peker seg ut i negativ forstand. Selv om flere av de store bosskampene er massive og imponerende, så er det et par av dem som rett og slett bare er kjedelige og aalt for lange. Seige og uinspirerende. Og scanningen. Jeg fatter det ikke. Kan jeg ikke bare trykke på en knapp, istedet for å scanne heisen, for å aktivere den? Men jeg vet det er mange som liker å rote rundt med scan-visiret, og lese logger om ditt og datt. Men for min del er det bare komplett uinteressant.

Men mitt aller største aber med Corruption er noe helt annet. Jeg har gruet meg til å skrive denne anmeldelsen. Ikke fordi jeg har skrivesperre. Heller ikke fordi jeg ikke vet helt hva jeg mener om spillet. Nei, det er fordi jeg ser at dette på mange måter er et svært velprodusert produkt, men likevel tar jeg meg selv i å kjede meg bittelittegranne når jeg spiller. Det er ikke ofte jeg har det sånn.

Problemet mitt er selvsagt at jeg har spilt Halo 3. Og det er veldig lett å sammenlikne Halo og Metroid, i alle fall et stykke på vei. Begge er to store science fiction-eventyr som utspiller seg i verdensrommet, begge hovedpersonene bærer karakteristiske romdrakter, de to spillene fronter hver sin konsollprodusent, og skal avslutte hver sin episke trilogi.

Jeg vet jeg kommer til å få masse pepper for å være uprofesjonell, og at fanboys kommer til å skrike om at man ikke kan sammenlikne spill på Wii og Xbox 360. Men når alt kommer til alt, så handler det om - i alle fall for min del - hvor gøy jeg faktisk har det mens jeg sitter der og spiller. I sofaen. Med kontrollen i hånda. Uavhengi av hvilken konsoll det er på. Gøy er ikke relativt. Og jeg hadde det mye mer gøy når jeg spilte Halo 3.

Jeg har lenge ligget å vippt mellom en syver og en åtter til Prime-seriens avsluttende kapittel. For noen steder er det rett og slett bare kjedelig å spille. Men når det først slår til med enorme og intense bosskamper som appellerer til hvert eneste fiber i min bleke nerdekropp, da elsker jeg Samus som jeg gjorde i seriens høydepunkt: Super Metroid.

Et velspillende og designmessig lekkert eventyr som alle med Wii burde ha i sin hylle.

Carl Thomas Aarum

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

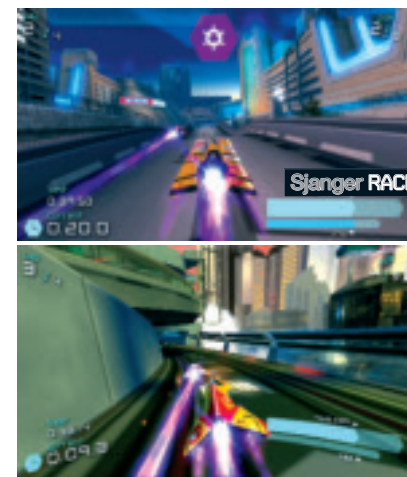
SAMUS LEVERER

- Flott kontroll, nydelig design
- Tidvis litt kjedelige kamper

WIPEOUT PULSE

Fremtidsraceren prøver seg nok en gang på PSP

Plattform **PSP** Utvikler **SONY** Utgiver **SCEE** Utgis **21. NOV** Antall spillere **1-2** Testet versjon **REVIEW (PAL)** Anb. alder **3+**



Hver gang det skal komme ut et nytt Wipeout-spill venter jeg i stor spenning. Det første Wipeout, som kom til Playstation i 1995, var et av de første spillene jeg spilte på konsoll. De futuristiske banene, den fantastiske grafiske designen, og den frenetisk dunkende musikken, skapte en helt egen science-fiction verden som det var herlig å kjøre i.

For meg er det banene, musikken og farten, i den rekkefølgen, som er viktigst i et Wipeout-spill. Derfor er det skuffende å bare finne tre baner i den første turneringsrunden. Når det bare er tre til å begynne med, tenker du kanskje, er de sikkert bra. Men dessverre. Banene er vakre, har flotte grafiske detaljer og herlige lys- og fartseffekter. Sonys Studio Liverpool har smalnet dem inn slik at løpene er mer utfordrende enn i forrige spill. Men vanskeligere er ikke det samme som bedre.

For de totalt tolv banene er rett og slett kjedelige, med uinspirerende utsikt og få særegenheter. Ikke en gang i 500 kilometer i timen, kommer jeg unna den snikende følelsen av at dette er baner som er droppet i tidligere spill, og at Sonys Studio Liverpool absolutt ikke har samme evne til nyskaping og nytenkning som det Psygnosis og Designer's Republic (skaperne av de tre første Wipeout-spillene) hadde.

I Wipeout vil jeg kjøre baner som er utfordrende, spennende og vakre, omgitt av futuristisk arkitektur, fantastisk musikk og et nyskapende grafisk uttrykk. Når det ikke er til stede, er det mye færre grunner til å spille Wipeout.

Berit Ellingsen

KARAKTER 5/10
Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 4/10

HALTENDE RACER

- Vakre lyseffekter, kule fartstriper, fantastisk lyd
- Kjedelige baner, klonete turneringssystem



Sjanger **SPORT**



TIGER WOODS PGA TOUR 08

Golfnoob Halvor tester årets versjon av Tiger Woods!

Plattform **MULTI** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-4**
 Testet versjon **WII** **RETAIL** Anb. alder **3+**

Wii Golf var det minispillet jeg likte minst i Wii Sports. Milen min slo i hytt og gevær, og jeg hadde en generell følelse av ikke å ha kontroll når jeg stod ute på banen. I Tiger Woods Pro Tour 08 får man en noe mer profesjonell følelse. Du blir oppriktig glad når du treffer, og ser klart hva du gjør feil når du bommer grovt og havner ute i roughen. Ingen tilfeldigheter her, med andre ord. Dette stemmer hvertfall ganske bra, og tiggeren kan nok en gang stolt sette navnet sitt på et golfspill som holder mål.

Jeg er like mye inne i golfmiljøet som en vaskebjørn er inne i, vel, golfmiljøet, men jeg blir allikevel engasjert når jeg når greenen på

to slag, får opp meldingen "For the Win", og Wii-fjernkontrollen begynner å si fra om at jeg har presset på meg. Det blir vanskeligere å prestere, og desto deiligere å senke den 10-metersputten slik at jeg vinner hullet og turneringen. Det er noe med golf. Før så jeg på det som en "sport". Nå er det definitivt blitt en sport uten hermetegn.

_Halvor Ø. Thengs

KARAKTER 7/10

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

EN SAFE PUTT

- Kontrollen er fin, god variasjon
- Burde sett enda bedre ut

MIDDELS GRAFIK Til tross for pene ansiktsanimasjoner og muligheten for å skape sin egen golfer fra bunnen av, holder det ikke helt mål når banene stort sett er flatte, kjedelige og like.

MOTO GP 07

Moto GP 07 lukter oppgulgul lang vei...

Plattform **PC, PS3, XBOX 360** Utvikler **CLIMAX**
 Utgiver **THQ** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **RETAIL** **PAL** Anb. alder **3+**



Sjanger **RACING**

UTFORDRENDE Moto GP satsar beinhardt på kjøring, og det i svært høye hastigheter på lukkede baner. For dem som ikke er vant med motorsykkelspill, vil det ta litt tid for ting sitter.

Da den første utgaven av Moto GP kom til Xbox i 2001, var det rett og slett revolusjonerende bra. Det representerte et kvantesprang i riktig retning, både fordi grafikken var av en helt annen verden, men også fordi selve gameplayet var ekstremt bra.

Denne serien har alltid handlet om motorsykkelskjøring, og Climax har nok en gang vært helt overlegne på dette. Problemet er at jeg sitter med en følelse av å spille det samme spillet som ble utgitt for seks år siden. Når man samtidig tar med i betraktningen at forrige spill i Moto GP-serien kom for ett år siden, føles ikke dette som en fullverdig oppfølger. Nyhetene er marginale, og du har garantert sett alt før, hvis du er tilhenger av serien. Likevel er Moto GP 07 det beste motorsykkelspillet på markedet, mye fordi det omtrent ikke finnes konkurranse i denne sjangeren.

_Joachim Gresslien

KARAKTER 7/10

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

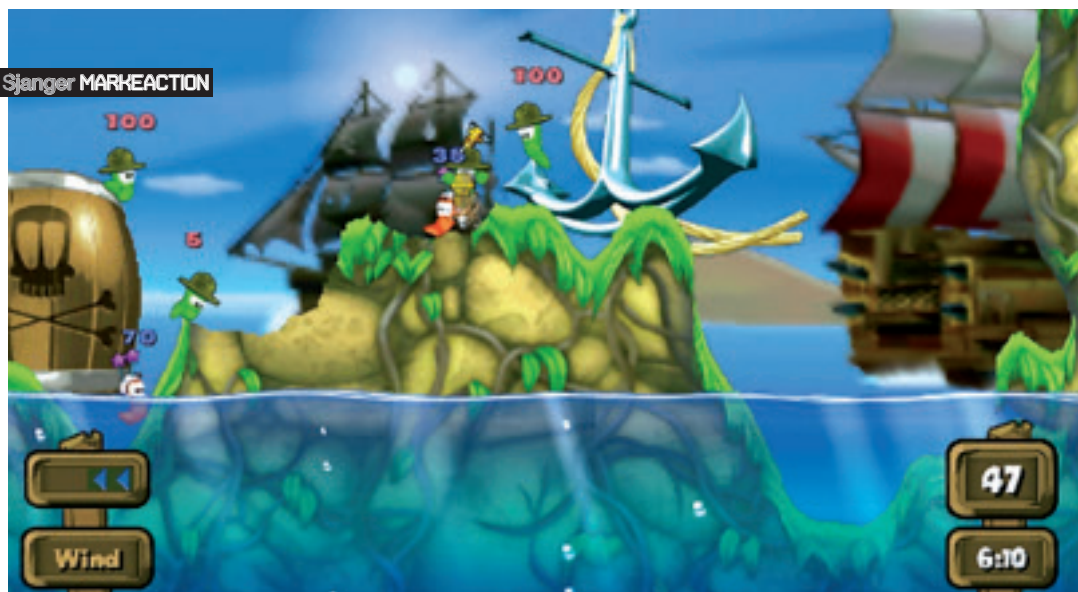
HALVGOD SKÅTING

- Beste motorsykkelspillet på markedet
- Svært ensformig

WORMS: OPEN WARFARE 2

Markene fortsetter å krige, denne gang på DS og PSP

Plattform **PSP/DS** Utvikler **TEAM 17** Utgiver **THQ** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **7+**



Sjanger **MARKEACTION**

DREP! Markene har vært å finne i utallige installasjoner opp gjennom åra, men gameplayet har holdt seg intakt. Drep det andre laget.

Fra gata som barn på en regnfyllt dag husker du kanskje at marken var en stå liten skapning. Man kunne dele den opp i to, tre, fire eller fem, og den sprelte videre som aldri før. Det husker i hvert fall utvikler Team 17.

Tro mot naturen er Worms: Open Warfare 2 den delen av ormen som ikke ble Worms 1, Worms 2, Worms Armageddon eller Worms World Party etter delingen. Og du kjenner mest sannsynlig til en av de andre delene. En liten repetisjon for de glemske av oss: Dine blodtørstige marker vinner når de banker opp mostandernes blodtørstige marker. Dette gjøres med et variert utvalg av mer eller mindre sinnssyke våpen som hoppende sauegranater og løgnaktige buffaloer for å nevne noen.

Det er som alltid like gøy, og spreller det gjør det, men den nye puzzlemodusen med



FAKTA

WORMS

Hittil har det kommet hele 13 Worms-utgivelser, pluss en del spin-offs, som for eksempel Worms Pinball. Det første spillet i serien så dagens lys i 1994, og ble en såpass stor kommersiell suksess at tilleggspakken Worms Reinforcements kom allerede året etter, i 1995. Siden har det kommet en rekke lignende 2D-utgivelser, inntil serien inntar den tredje dimensjonen i 2003.

utfordringer som "led ormen til utgangen" og "led ormen til utgangen" gir dessverre prøv og feil metoden sin ufortjente renessanse. Open Warfare 2 er et greit spill som gjør bruk av de elementene som fungerte fra før, men gir dessverre lite annen verdi for pengene enn at man nå kan putte ormene i lomma og ta dem med seg på bussen eller til naboen og buffalobombe hverandre der. Ta heller en ryddings i boden, stikk nesa ned i rottekassa og dra fram en gammel versjon av ormemoraa.

_Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 5/10

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

IKKE NOE NYTT

- Worms er jo gøy det...
- ... men du kan like gjerne spille originalen.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Richard håndhever loven til det ekstreme når Pursuit Force vender tilbake til PSP

Plattform PSP Utvikler BIGBIG STUDIOS Utgiver SONY Utgis 19. OKTOBER Antall spillere 1-2 Testet versjon RETAIL Anb. alder 12+

Det første Pursuit Force-spillet la grunnlaget for en elite av politimenn som hadde evner utenom det vanlige.

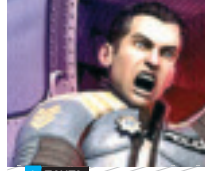
De kunne hoppe fra kjøretøy til kjøretøy. Ikke bare var det hele ganske så elegant, men det satte en effektiv stopper for kriminaliteten i Capitol City. Storyen kunne imidlertid vært hentet ut av en B-film med klisjeer som får tran til å virke fristende...

I denne omgangen er de fem gjengene i byen klar til å lage baluba, og det blir din ærefulle oppgave å stoppe bråkemakerne. Du har naturligvis verdens stiligste politibil tilgjengelig, og dersom du ønsker det kan du i fart hoppe over til fiendens kjøretøy og feste en 10-12 kuler i hodene deres. Om du er i det rette humøret kan dette gjøres i slow motion før du lander på fiendens kjøretøy.

Kjøredelen av spillet er – til tross for repetisjonsfaren – svært underholdene. Desto

mer man skyter og krasjer i slemmingene, desto mer fylles "Justice"-måleren som man kan bruke til å utføre sinnssyke angrep eller å få opp helse på både mann og bil. Innemellom blir man plassert bak gunneren på et helikopter eller i en båt, og dette er med på å gjøre gameplayet noe variert.

De verste øyeblikkene kommer som perler på en snor i brettene man må løpe rundt å skyte skurker. Her viser Bigbig at de ikke mestrer tredjeperson-skyting i det hele tatt, men tar det med i spillet likevel, bare for variasjonens skyld. Alle løper rundt som skremte ekorn, siden det er den eneste måten å unngå å bli føret med bly. Siden skurkene tydeligvis er skuddsikre og dør fordi de ikke lenger klarer å bære på den massive mengden med bly kroppen deres har blitt tilført – så er det mer effektivt å arrestere dem. Det gjør man enkelt ved å løpe mot dem mens man fyrer av



FAKTA

PSP OG PS2

Pursuit Force: Extreme Justice kommer til både Playstation 2 og Playstation Portable, og skulle du finne på å kjøpe deg begge versjonene, kan du nyte godt av en spesielt snedig detalje. Du kan nemlig sitte hjemme i din egen stue, spille PS2-versjonen, og hygge deg. Når du så lager, kan du overføre savegamen til PSPen, og fortsette der du slapp på bussen til jobb dagen etter. Fiffig.

en fire-fem skudd og berører dem. Da settes en arresteringsprosedyre igang der man trenger å trykke rett knappeskombinasjon. De fleste skurkene er så tjukke i hue at man trenger syv skudd mellom øynene før de registrerer at hjernen er mos. Det er lite kult.

Men klarer man å le av storyen som er mettet med klisjeer og skytebrettene som fungerer like bra som David Hasselhoff i spandex, så er dette faktisk et greit spill som byr på stort sett det samme som forgjengeren.

Richard Imenes

KARAKTER 7/10

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

TRIST ARCADE-RACING

Like kult som det første spillet...

... men like monotont også.



Sjanger RACING/ACTION



GRAFIKK Da det første spillet kom i 2005 var det et av de få spillene som solgte akseptabelt på PSP. Det var gøy å leke superpurr, og slenge seg fra panser til panser i sinnssyke hastigheter, og det er nettopp det vi skal gjøre igjen i Extreme Justice. Grafikken er oppjustert et hakk, men ellers er store deler av spillmotoren bygget over samme lest som for to år siden.

Sjanger STRATEGI/ROLLESPILL



6.5b

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

Taktikk og strategi møter rollespill på PSP

Plattform PSP Utvikler SQUARE ENIX Utgiver SQUARE ENIX Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon RETAIL Anb. alder 12+

Final Fantasy-serien er noe de fleste av oss gamere kjenner til. Square-Enix' finslipte diamant av en serie som ga oss episke installasjoner til PS, PS2, og snart PS3. Nå er nok et taktisk kapittel klart til en håndholdt maskin.

Etter å ha brukt 1+ time på tutorialen (grundighet er tross alt en fanboy-dyd) viste det seg fort at alt sitter. Tactics er stikkordet og målet er kamp. Kampene utspilles på små roterbare firkantede Brett som inneholder dine snillinger, andres slemminger, og noen ganger en stein og et tre eller to.

Final Fantasy Tactics: TWotL er et spill hvor vanskegraden er skyhøy og taktikk er essensielt. Ikke bare må det presiseres hvilken handling snillingene dine skal utføre, men også i hvilken retning den skal utføres i. Det må tas stilling til når denne skal utføres og hvilken grad av kompatibilitet det er mellom aktørene. Graden av kompatibilitet avhenger av hvor godt stjernetegnene deres

matcher (kanskje litt flåsete, men fornekstelse av flåseri i elsk-objektet er tross alt en fanboy-dyd det også). Spilletts AI er overraskende bra, og der noen motstandere vil springe og gjemme seg når de blir såret, vil andre komme nærmere og søke å nyte restgodene av den heal-spellen du nettopp utførte som hadde litt større rekkevidde enn planlagt.

Dette spillet har så langt demonstrert sin kvalitet for undertegnede ved to skulka forelesninger og en våkenatt. Square-Enix viser her at de kan andre ting enn å lage bra grafikk, de kan også strategi. Fortsett en diamant. Fortsett fanboy.

Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 8/10

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

FINFIN TAKTIK-AKTION

God spillbarhet, dybt og avansert system

Grafikken kunne godt vært bedre



7b

SNES? Mekktig grafikk og store verdener har vært selve kjennetegnet på serien. Dette minner imidlertid mer om noe selv en sliten Super Nintendo kunne prestert.



STOR HUMOR. Bildet over er fra en av spillets alle første sekvenser og Foster leter gjennom masse skrot for å finne ny kropp til Joey. Men stakkr's Joey blir til en støvsuger, noe Foster får ganske mange bitre kommentarer for.

BENEATH A STEEL SKY

En depressiv robot og tonnevis med humor!

Plattform PC, AMIGA Utvikler REVOLUTION SOFTWARE Utgiver VIRGIN Utgitt 1994

De gyldne årene for klassiske point & click-adventurespillene er nå bare et kjært minne. Det lages ikke spill i sjangeren lengre, ihvertfall ikke med samme brodd, humor og historiefortelling som på 80- og 90-tallet. Vil man oppleve dette, må man finne tilbake til de gamle perlene.

Revolution Software kom på banen senere enn de andre store utviklerne i sjangeren, men deres andre spill, Beneath A Steel Sky, skulle vise seg å sette dype spor, både i spillhistorien og i hodet til alle som fikk gleden av å teste det. Spillets introsekvens gir deg litt bakgrunn for eventyret som er i ferd med å utfolde seg, og du, Foster, oppkalt etter en boks med Fosters-øl, kom til en stamme utskudd som lever i ødemarken. For å få tiden til å gå bygger Foster robotkompisen Joey.

Alt blir imidlertid snudd på hodet, stammen blir bombet, og Foster blir bortført til den store byen. Han rekker imidlertid å få med seg kretskortet til Joey. Romskipet krasjlander ved landing, og man finner rakst ut at alle vaktstyrkene i byen er på jakt etter deg.

Foster finner en ny kropp til Joey. Til lettere deprimerede Joeys store fortvilelse blir han "gjenfødt" som en støvsugerrobot, noe som faller i svært dårlig jord hos den furtete roboten, som hadde sett for seg noe langt kulere.

Nå starter den store jakten på finne informasjon om hva som har skjedd, hvorfor alle er på jakt etter deg og hvem du egentlig er. Spillet er spekket med humor, og spesielt Joey står for en rekke klassiske kommentarer. Utviklerne har tatt godt for seg fra andre science fiction-verk, og Joey er ikke ulik Douglas Adams

fremstilling av Marvin, The Paranoid Android i The Hitchhikers Guide to The Galaxy.

Verdenen det hele utspiller seg låner fritt fra både Blade Runner og Mad Max. En fremtidsvisjon hvor noen innvidde bor i byene og lever stort sett i luksus, men under et totalitært regi, mens alle andre har flyktet ut i ørkenen. Og ja - det hele foregår ganske tydelig i fremtidens Australia. I og med at det hele er gjort med stor humor, blir det ikke like dystert som filmene utviklerne har latt seg inspirere av. Et klassisk øyeblikk er når Joey for første gang får ny kropp etter å ha vært støvsuger. Denne gangen blir han en sveiserobot og i sin glede over ha fått det som i hans oppfatning er et våpen utbryter han: "Exterminate!"

Beneath A Steel Sky har alle elementer gode spill i denne sjangeren er kjent for.

En morsom historie, interessante karakterer og oppgaveløsning av både den logiske og ulogiske sorten. Jeg er imidlertid glad jeg hadde tips og triks-boken første gangen jeg spilte det, for man må regne med å stå fast gjentatte ganger.

Heldigvis er det fullt mulig å få tilgang til Beneath A Steel Sky i dag på nettet. Fullt lovlig. Revolution Software oppfordrer faktisk til det på sine egne nettsider. Firmaet ScummVM har laget en DOS-emulator for inngått avtaler med en rekke utviklere for distribusjon av eldre spill, deriblant Revolution. På deres hjemmeside www.scummvm.org finner du en rekke klassikere for lovlig nedlasting, deriblant Flight of the Amazone Queen og Broken Sword. Men den store perlen er utvilsomt Beneath A Steel Sky.

_Frode Haugen

WARS CHANGE

TACTICS CHANGE

SOLDIERS DON'T

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE™

AVAILABLE NOVEMBER 9TH

DOWNLOAD DEMO AT:

WWW.CALLOFDUTY.COM



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS



PC
DVD
ROM

XBOX 360 LIVE



ACTIVISION

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Modern Warfare is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The product contains software technology licensed from id Software ("id Technology"). id Technology © 1999-2007. id Software, Inc. "PlayStation", "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" 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. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

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



MÅNEDENS FOKUS

KAMPKLARE

Foo Fighters ypper seg med et nytt og interessant album!

Foo Fighters

ECHOES, SILENCE, PATIENCE AND GRACE
 Sjanger **ROCK**
 Tekst **DAVID SHOULY**

Det er 13 år siden Nirvana ble oppløst som en følge av Kurt Cobains tragiske død. Den daværende trommisen Dave Grohl tok saken i egne hender, og Foo Fighters så etter hvert dagens lys. Echoes, Silence, Patience & Grace er Foo Fighters sitt sjette studioalbum, og plata med den krevende tittelen blir frontet av den klassiske rockelåten 'The Pretender'. Deilig rock'n'roll produsert av Gil Norton som ved tidligere anledninger har hjulpet Foo Fighters med gode albumutgivelser.

Bandets forrige plateslipp var dobbelalbumet In Your Honor i 2005, den gangen valgt de å kjøre en akustisk og en elektrisk del. På Echoes, Silence, Patience & Grace kommer alt i en og samme pakke. De tøffe rockelåtene

avveksels med rolige ballader. Ved første gjennomlytting er det definitivt up-tempo låtene som gjør mest inntrykk. Når Dave Grohl trækker skikkelig til på vokalen, trommis Taylor Hawkins dunker inn et par stødige rytmer og resten av bandet kaster seg på bølgen, er livet godt. Dynamikken mellom den tunge, tradisjonelle rocken og den eksperimentelle leken med instrumenter gjør Foo Fighters bedre enn de fleste andre rockeband.

Ved siden av førstesingelen 'The Pretender' finner vi to andre låter som skiller seg positivt ut. Først og fremst den gitartunge 'Summer's End' som med sitt fengende refreng og countryvibber blir en umiddelbar favoritt. I tillegg er det vanskelig å ikke trekke på smilebåndet av emo-referansen 'Cheer Up, Boys (Your Make-Up Is Running)'. Med slike sjarloffensiver er

det ikke vanskelig å forstå hvorfor Foo Fighters har en såpass sentral rolle på dagens rockescene. Dette er tre av låtene som gjør det beste førsteinntrykket, men som alle andre Foo Fighters-album vil det nok dukke opp andre favoritter etter hvert. God holdbarhet og slitesterke låter opp igjen og igjen i utgivelsene til Dave Grohl og co. Det vitner om god produksjon, energisk vokal og sterkt tekstmateriale.

Echoes, Silence, Patience & Grace er Foo Fighters tidvis på sitt beste og tøffeste, men noen uforløste sleivspark ødelegger totalinntrykket. Foo Fighters kjemper seg gjennom med respekten og kreden i behold, til tross for den noe tunge albumtittelen. Dave Grohl er fortsatt en av rockens mest karismatiske frontfigurer og vi gleder oss til han og resten av gjengen legger ut på ny turné. **7/10**



50 Cent

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

50 Cent dropper alt som heter etikette og messer om stjålne biler, heite damer og kalde penger. Tekstmaterialet er overfladisk og intetsigende, heldigvis ligger kvaliteten på produksjonssiden i en annen klasse. Curtis er 50 Cent på godt og vondt. Ironisk nok har albumet fått mest oppmerksomhet grunnet hans stormannsgale utspill rettet mot rival Kanye West. De to singlene 'In Tha Bank' og 'Ayo Technology' (feat Timberlake og Timbaland) har omtrent forsvunnet i alt bråket den siste tiden. Til tross for tynne tekster leverer godeste Fiddy et par låter med både sting og fengende beats. 'My Gun Go Off' og 'I Get Money' er blant høydepunktene som viser at 50 Cent fortsatt har det. Videre forsøker han å fri til gamle fans, for det er ingen tvil om at han sliter med å opprettholde ryktet som gangster-rapper. Den ene monsterhiten etter den andre har gjort han superkommersiell, som konkurrenten Fat Joe sa da: "I see MJ (Michael Jackson) more than 50 in the hood". Nærmere 50 prosent enn full pott fra Curtis James Jackson. **6/10**



Kanye West

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

Fra produsent for superstjernene til superstjernen alle produsenter vil jobbe med. Kanye West har besteget karrierestigen med glans. Med Graduation fullfører han sin trilogi (The College Dropout, Late Registration, Graduation) med det noe utradisjonelle temaet 'utdanning'. Allerede fra det første sporet 'Good Morning' sitter Kanye i førersetet og det er posisjon han beholder albumet igjennom. Her finner vi alt fra ett Daft Punk-sample i 'Stronger', en tribute til Jay-Z i 'Big Brother' og gatesmarte 'Can't Tell Me Nothing'. Skrittet fra produsent til soloartist har Kanye gjort bedre enn de fleste. Hovedgrunnen til at 'Graduation' er et solid produkt er West sin uovertrufne tro på egne evner, og i motsetning til sine konkurrenter bruker han hovedsaklige egne beats, hooks og tekster. Alt er likevel ikke gull og glitter på Ye's nyeste album. Det hviler noe repetierende og umotivert over et par av låtene. Graduation er ikke det beste albumet i trilogien, men det er definitivt en av de beste hip hop-skivene så langt i 2007. **7/10**



H.I.M.

VENUS DOOM
 Sjanger **ROCK**
 Tekst **DAVID SHOULY**

Venus Doom er HIMs (His Infernal Majesty) sjette studioalbum, men ny skive til tross er det mest ved det gamle og trygge. HIM, anført av frontfigur Ville Valo, forsøker seg fortsatt på de tunge og fengende refringene i rene Black Sabbath stil. Kanskje de burde dyrke sitt eget musikalske uttrykk i stedet? Valo besitter en særegen og dristig vokal, dessverre får han ikke ut sitt potensial som følge av det begrensede låtmaterialet. Deres forrige album, Dark Light, hadde et lettere lydbildet og var ikke fullt så gitarpreget. Venus Doom er mørkt og tungt, men ikke helt fullført. Et annet nytt aspekt ved Venus Doom er varigheten på sporene, HIM har virkelig gått inn for at hver låt skal vare lengre enn gjennomsnittet, de fleste ligger rundt 6 minutter, men se opp for 'Sleepwalking Past Hope' som overskrider 10 minutter. Mer søvnfremkallende enn spennende. Liker du HIMs tidligere utgivelser vil nok Venus Doom tilfredsstillende dine forventninger. Ser du etter noe nytt og spennende, må du lete videre. **6/10**



James Blunt

ALL THE LOST SOULS
 Sjanger **POP**
 Tekst **DAVID SHOULY**

James Blunts debutalbum solgte utrolige 11 millioner album, og singelen 'You're Beautiful' herjet hitlistene verden over. Blunt selv har i ettertid karakterisert Back To Bedlam som et naivt og provende album. I etterpåklokskapens navn er jeg spent på hva han vil si om All The Lost Souls, for dette er en merkelig blanding av ballader og rockelåter. En ting er i hvert fall sikkert, James Blunt er best på det melodramatiske. Hans nyeste skive er gjennomsyret av skjøre ballader. Som førstesingelen '1973'. Låta er visstnok er en hyllest til 70-tallets klubbscene, et musikkmiljø som er Blunts største inspirasjonskilde. Nostalgisk, men i lengden kjedelig. Videre serverer Blunt et par personlige spor som "One Of The Brightest Stars" der tekstene handler om tiden i rampelyset, et tøft liv om vi skal tolke tekstene. Sannsynligheten for at All The Lost Souls blir en like stor suksess som Back To Bedlam er like stor som at James Blunt får en pris for årets hip-hop album. Platt og kjedelig, men likevel en trivelig og sikker musikkavslutning fra James Blunt. **5/10**



MÅNEDENS FOKUS

NERVEPIRRENDE

En flott krimthriller som er spennende, velspilt og underholdene!

Zodiac

Sjanger **THRILLER**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Zodiac er historien om en av USAs verste seriemordere gjennom tidene. I filmen følger vi både pressen og politiets jakt på den beryktede seriemorderen The Zodiac Killer. Det er akkurat denne todelingen som gir filmen et ekstra løft, byttet mellom San Francisco-politiets etterforskning og de gravende journalistene i San Francisco Chronicle fungerer utmerket. Det er i avishuset vi finner en av filmens kjente skuespiller-ansikter. Jake Gyllenhaal spiller rollen som avistegneren Robert Graysmith som begynner å bli lei av sin egen innholdsløse jobb. Graysmith er for øvrig utrolig flink til å løse kryssord og koder, en begavelse som blir viktig da seriemorderen tar kontakt

med pressen via kodete brev og notater. Dermed tar den profilerte krimreporteren Paul Avery den beskjedene avistegneren under sine vinger. De to forsøker sakte, men sikkert å avsløre identiteten til en av krimhistoriens mest skremmende og iskalde personligheter som opererte i California området på 60- og 70-tallet.

Et sentralt poeng i Zodiac er det faktum at filmen er basert på en sann historie om en av de mest myteomspunnede mennene i krimhistorien. Det er imponerende hvordan regissøren David Fincher (Seven, Fight Club) har klart å balansere filmen mellom to forskjellige besetelser. Det er det klassiske 'de gode mot de onde', men uten den normale naive tvisten. Her følger vi en manns begjær etter å drepe og samtidig de andres jakt på sannheten. Sistnevnte tar flere og flere med seg i dragsuget

ettersom seriemorderens kynisme og kløkt overgår det meste.

Zodiac varer i hele 151 minutter, men det sier seg selv at en film som spinner over en 25 års periode krever litt spilletid. Heldigvis blir dette aldri kjedelig, og det gjelder å ikke blunde på øynene, for går du glipp av et par av de snedige ledetrådene, blir historien med ett vanskeligere å følge. Både manus og regi er ekstremt gjennomarbeidet, noe som kommer til syne i et par scener der du sitter med hjerte i halsen til tross for fraværet av zombier, våpen og skrekkmusikk.

Zodiac er en actionthriller av det gode slaget, det er bare å sette på noen timer til jakten på The Zodiac Killer. Kanskje akkurat du finner ut hvem som befinner seg bak den skremmende karakteren? **8/10**



Sunshine

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

Klimakrisen stjeler daglige de feteste overskriftene, og hva er vel da mer passende enn å sette seg ned med en skikkelig katastrofefilm? Året er 2057, solen er i ferd med å dø ut, og med det vil menneskeheten telle på sine siste knapper. Selvfølgelig finnes det en utrolig løsning på problemet, og like selvfølgelig stiller våre tapre helter sine liv til disposisjon. I alt hviler verdens skjebne på åtte personer som i svært enkel trekk skal sprengre i gang energien i solen ved å avlevere en atomladning. Piece of cake med andre ord. Sunshine følger den klassiske oppskriftene til de siste 20 års science fiction-filmer. Klarer de det? Vil alle ombord i Icarus II (ja, det var en Icarus I) overleve?

Rent filmatisk opererer Sunshine mellom det praktfulle og håpløse, og når de vitenskapelige faktaene blir forklart på barnehagemanerer begynner det hele å irritere mer enn det engasjerer. Å sammenlikne med andre verdensromoperasjons-filmer blir nesten dumt, da Sunshine stjeler fra de fleste. Ikke strålende, men ikke helt uten sjarm heller. **4/10**



We Are Marshall

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

Fotball i USA er som kjent ikke som fotball i Europa, men de to sportene er omtrent like store på hvert sitt kontinent. We Are Marshall er basert på en sann historie og en særdeles tragisk ulykke i 1970. I en flyulykke omkom omtrent hele laget og støtteapparatet til The Thundering Herd fra Marshall-universitetet i byen Huntington. I tiden etter ulykken ønsker de gjenværende spillerne å hedre sine kamerater ved å bygge opp et nytt lag, men det er et prosjekt som møter motbør på flere fronter. Dette er følelsesladt drama om stolte amerikanere og platte karakterer. I sentrale roller finner vi Matthew McConaughey og Matthew Fox. Vi har sett dette omtrent 40 ganger tidligere, og definitivt bedre gjennomført. Likevel besitter We Are Marshall en stemningsfull aura som følge av dens autentiske preg. Hvis forutsigbare amerikanske fotballfilmer er din favorittkategori kan jeg love deg at dette er filmen du ønsker å se. For alle andre er We Are Marshall i beste fall et ok tidsfordriv en søndagsettermiddag. **5/10**

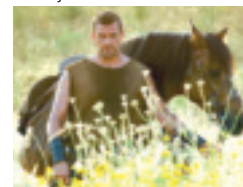


Blades of Glory

Sjanger **KOMEDI**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Blades Of Glory er noe så sjeldent som en kunstløp-komedi med fokus på de to konkurrentene Chazz Michaels (Will Ferrell) og Jimmy MacElroy (Jon Heder). De to eminente kunstløperne ender etter en konkurranse på delt førsteplass, noe deres ego ikke tillater, og som resulterer i et møte med idrettsstyre hvor de blir fratatt sine gullmedaljer og bannlyst fra sporten. Verden rundt de to er i ferd med å kollapse da en fanatisk fan av Jimmy tipser om en svakhet i reglementet. Problemet er at det krever samarbeid mellom de to erkjendene.

Absurd tematikk, lattervekkende scener og snertne dialoger er de beste trekkene i Blades Of Glory. Hovedpersonene stjeler showet uten særlig konkurranse, og deres tid på skjermen sammen er utrolig morsom. 6.0 i stil (toppscore i kunstløp for dere uvitende). Dessverre er tiden med de andre karakterene intetsigende og langdryg. Dermed blir resultatet en oppstykket komedi med alt fra hysteriske latterkrampes til søvndyssende dødtid. **7/10**



Rome - Season 2

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

Vi vender nok en gang tilbake til antikkens Roma, og med det starter en ny sesong av tidens dyreste TV-serie signert samarbeidspartnerne HBO og BBC. Tråden tas opp ved den dramatiske avslutningen på den første delen av serien. Julius Cæsar er død og det er dermed duket for maktkamp, korrupsjon og dramatik. Våre favoritt-soldater Titus Pullo og Lucius Vorenus har fortsatt sentrale roller i spillet om makt og ære, men denne gangen settes vennskapet på prøve ettersom de sverger til forskjellige samfunnsledere. Produsentene av Rome fikk en del kritikk etter første sesong på grunn av det som ble kalt overdrevent fokus på seksuelle handlinger. Dette har på ingen måte blitt tatt til etterretning. Rome sine hovedingredienser er fortsatt kjærlighet, sex, vold og utroskap. Rome er av den type serien du ikke orker å følge uke etter uke på TV, men når du har hele serien og masse bonusmateriale tilgjengelig på DVD er det duket for flere gode timer i Romas eldgamle og historiske gater. **7/10**

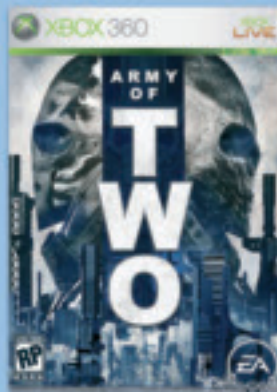
www.zailor.no



Zailor

Velkommen til et spillunivers for gamere!

BESØK VÅR NYE SPILLSIDE.
ALLTID OPPDATERT PÅ RELEASETITLER
OG TUSENVIS AV SPILL.



Kun 39,- i frakt uansett hvor mange produkter du bestiller.

Xbox 360-spill fra 99,-

10/10 Nintendo Power

10/10 SuperPLAY

9,5/10 IGN.com

Nintendo

www.nintendo.no



Release:
26. Oktober

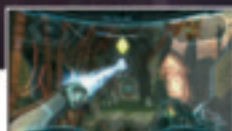
METROID™

PRIME 3 CORRUPTION

© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.



Become the bounty hunter once more in the epic conclusion to the Metroid Prime trilogy on Wii. Witness the re-invention of the first person shooter as you use the Wii Remote and Nunchuk to take control of Samus like never before. Get ready for an intergalactic adventure where the power to save the universe is in your hands.



Wii Sports
alltid inkludert!



SPACEWORLD

expert



ELECTROWORLD 2007
TIDENES PRINTESPESER ER EN FORBUDLIG KOMBINER

Besøk den kule Nintendo standen på Electroworld 25. - 28. Oktober