

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

GRATIS
MAGASIN
Mars 08
Nummer 58

Game reactor

Den største spilmagasin

www.reactor.no

RED ALERT 3
CONDEMNED 2
MIRRORS EDGE
NO MORE HEROES
GRAND THEFT AUTO 4
RED FACTION GUERRILLA
BATTLEFIELD HEROES
GRAN TURISMO 5
SPORE

+
**NINJA
GAIDEN 2**
Vi dro til
Japan!

+

STOR ANMELDELSE

DARK SECTOR

En av vårens aller største overraskelser!

Vi girer opp!

Ny redaktør + nytt kontor = ny giv.



1. februar inntok jeg sjefsstolen i Gamereactor Norge. Frode har vandret videre i karrieren sin, etter å ha gjort sitt for Gamereactor i halvannet år. Nå er det ny sjefredaktør på plass, og som i Tippeligaen: når det kommer en ny trener på plass løfter lagets prestasjoner seg.

Og det håper jeg også jeg kan gjøre med Gamereactor. Bladet du holder i hendene nå er et månedlig høydepunkt for mange. Vårt mål er alltid å gi deg

som leser Gamereactor de ferskeste nyhetene, de beste spillomtalen, de heteste snikittene og de mest aktuelle artiklene. Og det kommer vi til å fortsette med. Vi har skaffet nye kronikkforfattere, og er i full jakt etter enda flere skribenter for å styrke stallen vår ytterligere. Vi har reist så langt som til Tokyo for å bringe deg nyheter om Ninja Gaiden 2, og så kort som til Stockholm for å prøve Samba de Amigo.

Kort fortalt strekker vi oss nå lenger enn noensinne for å fylle bladet med mer spillstoff enn noen gang før.

Men dette månedlige bladet er ikke alt, på nettsiden vår www.gamereactor.no jobber vi daglig med å legge ut ferske nyheter. Der finner du også alt stoffet som ikke får plass i bladet, reportasjer og omtaler, snikitter og blogger. Selv blogger jeg hver eneste dag på nettsiden. I tillegg har vi et forum som er i sterk vekst, og det kan du se resultatet av på de neste sidene, der vi presenterer noe av det beste stoffet leserne våre har produsert på forumet vårt.

For meg personlig er dette drømmejobben min. Jeg skjønnte vel egentlig at jeg kom til å ende opp her, da jeg som 12-åring i Harstad trosset snøstorm hver tirsdag med sparkstøttingen min for å reise fra Narvesen-butikk til Narvesen-butikk på jakt etter nye spillblader. Da gikk det i Computer+Video Games, Zzap 64 og Commodore User, som jeg leste døgnet rundt. Jeg ble kjent med legendariske spillskribenter som Gary Penn og Julian Rignall, studerte spillomtaler, reportasjer, karaktersetting og leserbrev. Jeg lagde mitt første spillblad som 11-åring, som vi trykte opp på skolen og solgte på torget til to kroner. Jeg husker godt spillomtalen, Summer Games på Commodore 64, som vi puttet på forsiden.

Og nå er jeg her. Reisen har vært lang, jeg har skrevet for en hel haug med norske og internasjonale spillmedier på veien. Jeg har jobbet mange år i spillbutikk, og jeg har analysert og dekt spillbransjen for fagbladene Manual og Faro Journalen. Jeg har debattert voldspill med Kristelig Folkeparti på radio og spist kyllinglår med Shigeru Miyamoto. Og jeg har brukt utallige timer på å studere spillblader, spillnettsteder og spillmedier, alt for å kunne gi deg Norges beste spillblad. Håper du blir fornøyd.

JON CATO LORENTZEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Xpilot Norskprodusert onlineaction med romskip og baller. Fortsatt like fett.

SER MEST FREM:

Rock Band Den eneste ulempen med spillet er at jeg ikke har seks armer og dermed kan spille alle instrumentene samtidig.

SJEFREDAKTØR Jon Cato Lorentzen (jon.cato@gamereactor.no)

REDAKSJONSSJEF Carl Thomas Aarum (carl.thomas@gamereactor.no)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

TEKNIKKER 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

Thomas Larsen Røed

Joachim Gresslien

Kristian Nymoen

Martin Rosmo Hansen

Richard Imenes

Berit Ellingsen

ADRESSE Boks 479. 0105 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

FREKVENS 10 nr/år (ingen utgivelse i januar og juli)

TRYKK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPPLAG 30.000 eksemplar

GAMEREACTOR SVERIGE

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

GAMEREACTOR DANMARK

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

Kontrollert av dansk opplagskontroll

GAMEREACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

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 ultra f.eks. en NTSC-versjon.

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

3 SKRIBENTER

Vi presenterer tre flinke fyrer som skriver for oss



01 MAGNUS TELLEFSEN

Magnus sløver dagene bort bak kassa i spillbutikken Game, og når han ikke gjør det drikker han øl, går på konsert, spiller dataspill og skriver kronikk for Gamereactor. Han er en svoren fan av Tim Schafer,

som lagde Day of the Tentacle og Grim Fandango, og hans mest verdsatte eiendel er en post-it lapp som Tim Schafer har tegnet to nakne damer på.

FAVORITTSPILL:

Day of the Tentacle: - Perfekt humor. Perfekte gåter. Perfekt.



02 THOMAS RØED

Thomas er et nytt fjes her i redaksjonen. Til daglig finner du han på arkitekt hogskolen, og som journalist i Aftenposten, men nå har han altså så smått begynt å skrive litt for oss også. Vi sendte han avgårde til

Sverige til DICE for å kikke nærmere på svenskenes nye spillprosjekt Mirror's Edge, og siste skudd på Battlefield-stammen, og hans inntrykk finner du lenger bak i bladet.

FAVORITTSPILL:

Trackmania - Etter tusen timer virker fortsatt tastaturet mitt.



03 JOACHIM GRESSLIEN

Joachim har vært syk helt siden forrige deadline, men nå ser det ut til at han begynner å bli litt frisk. Turen til Japan i januar for å se på Ninja Gaiden 2 gikk hardt ut over helsen hans, men vi syns i alle fall det var verdt

det. I tillegg har han gjort ferdig masteroppgaven sin, så dermed er han en utdannet mann! Grattis med bestått master, og grattis med ny jobb Joachim!

FAVORITTSPILL:

Mafia - Stort bedre blir det ikke.

BULLY™

SCHOLARSHIP EDITION

So... he went off and excited, happy to be invited to a party that doesn't even exist? Hal

so how n I going to know f it was funny or not?

WHY T PICT ME?

woy... here we go

OUT NOW

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY



GRAN TURISMO

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN
Gran Turismo 5: Prologue
PLAYSTATION 3 / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Hver måned kårer vi beste blogg, omtale eller leserbrev. I april, vinner det beste bidraget Gran Turismo 5: Prologue på Playstation 3. Registrer deg på www.gamereactor.no.



Onlinesamfunnet og Homofili.

Onlinesamfunnet er et vakkert sted, men samtidig et utrolig merkelig fenomen. Men det som jeg legger merke til mest, er hvordan online gamere har klart å innblande homofili i gamingen over nett. Merkelig greie. Og det er mange spill hvor dette skjer.

I Gears Of War "downer" man motstanderen sin og mens han ligger der på kne, gjør visse personer noe som egentlig er helt tragisk. Det verste er at EPIC Games demonstrerte dette for GeoW ble lansert. I Halo 3 er det kjent som "teabagging", hvor du dukker opp og ned på liket til en du nettopp har drept.

Så har virkelig onlinesamfunnet utviklet seg til et sted hvor man skal bli ydmyket ved å bli voldtatt av en annen mann? Jeg ser hele tiden folk som mister besinnelsen helt i en online match, fordi de ble for eksempel blir teabagget. Om det er fordi de blir eid, eller om det er det at de blir "virtuelt voldtatt" av en annen fyr er ikke godt å si. Men jeg vedder på at sistnevnte faktisk er riktig i mange situasjoner.

Det er flaut at online gaming har utviklet seg til dette. Det må være andre måter å vise sin spilldominans på. Det enkleste hadde jo vært og ikke gjøre noe. Det verste er at hele onlinesamfunnet faktisk tillater den negative bruken av homofili. Noe må seriøst bli gjort med dette syns jeg.

Jukser dere?

Hei GR! I Februar sier dere at dere er de første som anmelder Army of Two. Dette er ikke sant etter som at i Book of Games volum 2 er det en anmeldelse av Army of Two. Jeg fikk boken til jul, så dette kan da ikke stemme. Uansett tusen takk for et flott blad. Jeg anbefaler dere å lese Både Volum 1 og 2 av boken.

—TRAXGEN

Book of Games anmelder ikke spill. De skriver nøytrale forklaringer på hvordan spill er, og objektive fakta. Du vil se at de har ikke gitt spillet karakter av noe slag. Så inntil du har mer holdbare bevis: Vi har verdens første anmeldelse.

XNA?

Jeg lurte litt på om hvordan dette med XNA fungerer. Hvordan får man tak i denne tjenesten? Koster det penger?

—MARTIN-N

Hvis du vil lage spill med XNA, må du betale for å få tilgang til verktøyet. Spill laget med XNA kommer til å bli solgt via Xbox Live.

Nye konsoller

Nintendo og Microsoft skal visstnok gi ut nye konsoller i 2010, som noen slags oppfølgere til 360 og Wii. Har dere noe mer informasjon om dette?

—SHANANAFARCRY

Datoer og årstall for nye konsoller er bare

FORUMSNAKK



VISSTE DU AT...

... det eneste husdyret som ikke er nevnt i bibelen er katten?

—HRONDZ

Visste du at Komodo-varanen har ekstremt mange bakterier i munnen? Disse kommer fra døde dyr som varanen spiser. Et bitt kan gi mange sykdommer og alvorlige infeksjoner, hvorav 4 av disse ikke har noen kur?

—M

Visste du at hvis du banner i åtte år, syv måneder, og seks dager, vil du ha produsert nok lydenergi til å varme opp en kaffekopp?

—PERNELL

Visste du at bananer inneholder et lett narkotikum og kan virke lett avhengighetskapende? Dessuten inneholder banan et mildt sovemiddel. Det er ikke tull, det står i Illustrert Vitenskap.

—SUPPELSKER

Visste du at nonners stramme hodeplagg kommer fra at man i den tidlige kristne kirken trodde at Maria ble "besvangret" via øret?

—M

Visste dere at en menneske hjerne har en lagringskapasitet som tilsvarer ca. 4 terabyte?

—HRONDZ

Visste du at p-pilla ble lovlig i 1967?

—TCHEH

Visste du at bare folk med IQ på under 23,5 sender opp nyttårsraketter for lille julaften?

—SUPPELSKER

Vidste du at i Danmark er det ulovlig å køre en bil hvis der ikke går en mann med advarselsflag foran? Loven finnes men håndheves ikke.

—RENE HANSEN

Visste dere at en gutt i Nord-Norge ble døpt Tor Pede?

—LEVIATHAN

Visste du at hvis du tar vekten din og deler på tre, får du vite hvor mye beina dine veier?

—TORLEIF

Visste du at Ocarinaen regnes som et av verdens eldste musikkinstrumenter på Jorda? Forskerne mener å kunne spore bruken av dem så langt tilbake som for 12 000 år siden.

—MICHAEL2189

Visste du at det er flere bakterier på et PC-tastatur enn på en do?

—SITHLORD

MÅNEDENS BREV



STORTINGET STUDIOS? Burde staten starte et eget spillstudio? Det syns innsenderen?

Statlig spillskap

Jeg synes staten burde vurdere å satse på spill. Det ville blitt en stor inntekt for Velferdstaten Norge, med tanke på at spill selger mer enn både film og musikk. En liten hake med spillsatsing fra staten, ville vært at folk som er "avhengige" hadde spilt spill merket staten, og det ville vært å

gå fram som et dårlig eksempel. Dette ville det mest sannsynlig blitt debatt om. Men hadde den norske staten gått fram som den første nasjonen i verden som går inn for statlige spillprodukter, hadde det muligens vist hva Norge tolererer og får til.

—FALLENWARRIOR

rykter. Alle vet at det en gang i fremtiden nok kommer en ny konsoll fra både Microsoft, Sony og Nintendo, men ingen av disse firmaene er interessert i å snakke om dette så lenge de nåværende konsollene fortsatt er i vinden. Jeg vil tippe at Microsoft vil bli de første til å annonserer en ny konsoll, men tviler på at de vil si noe før til neste år.

Vi [hjerter] deg?

Da jeg sjekket hvilke spill som hadde fått 10/10, så jeg at det kun var Gears of War som dere ikke elsket. Er det fordi dere ikke synes at det er like bra som de andre, eller er det slik at dette er en feil. Når man ser på spillisten deres med verdens 50 beste spill, er Gears høyere en for eksempel The Elder Scrolls IV: Oblivion. Da trodde jeg at når Oblivion er lavere, og dere elsket det, er det litt rart at Gears of War (ifølge desembermagasinet deres fra i fjor. Ja jeg leser det fortsatt.) ikke er elsket.

—TRAXGEN

Dette er bare en enkel trykkfeil. Vi elsker deg-stickeret skulle selvsagt vært med på Gears of War også. For vi elsker det. Dypt og inderlig.

Gamereactor bok?

Hei GR! Jeg har mistet mange magasin, noe som er litt dumt. Så kan dere lage en sånn bok hvor et noen av magasinene er inni. Hadde

ikke det vært lurt?

—PREDATOR

Det er nok ingen planer om dette med det første, dessverre. Du får lage deg et system med bladene så du ikke mister de.

Noe imot PS3?

Det er liten tvil om hvem som var fjorårets soleklare taper i den store konsollkrigen. Sony's kraftpakke med navnet Playstation 3 gjorde det langt ifra så bra som forventet. 2008 ser imidlertid lysere ut, med en rekke store eksklusive titler som "Infamous", "Killzone 2" og selve kronjuvelen "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" for å nevne noen. Og en kan jo alltid krysse fingrene for at God of War 3 dukker opp om ikke så altfor lenge. Det jeg lurte på er om enkelte i redaksjonen deres har noe imot PS3? Det virker som om hvis et spill utgis både til 360 og PS3 er det oftest 360 utgaven som er testet. Greit nok, i enkelte tilfeller er 360 versjonene marginalt bedre grafisk sett, men det forekommer nok ikke lenger og begge konsollene er vel mer eller mindre likestilte nå.

—DARKWING

Det handler ikke om å foretrekke en konsoll fremfor en annen, men å få logistikken til å gå opp hver måned. Dessuten får vi oftere koder til 360 enn Playstation 3.



INGEN DATO PÅ SUPER SMASH BROS: BRAWL

Herlig! Rett inn på julegave-lista mi! For 2009 altså...
_DNKELSKRUE

Hater når sånne ting skjer med spill jeg må ha! Heldigvis er ikke dette et must da, har ikke Wii.
_TARKAN

Uff å huff. Ser ut som Nintendo vil få flere pirat-kopierte amerikanske Super Smash Bros til sine Wii-maskiner. Vet ihvertfall at jeg skal chippe og bestille original spillet fra USA.
_FLASHY

Jeg som gått fri for tålmodighet før jul! Hva skal jeg gjøre nå. Noen som har tips på noen gode tålmodighets-piller/kremer? Jeg er DESPERAT!
_YOH

Gjør meg ikke såå mye. Kommer masse andre bra spill i 2008, og det er jo tross alt Mario Kart-release den 11. april.
_MAGGOT

Hadde ikke jeg allerede hatt spillet, hadde jeg krepert. "Gjør ikke såå mye?!" Det gjør f**n meg ALT!
_42

Nintendo er helt patetisk.
_HAKADALMANN

Prikken over l'en er satt!! Nå får det være nok!! Her blir det amerikansk Wii!!!! Fy F**n jeg hater Reggie!!!!
_DARK SAMUS NEMESIS

Synes det er helt følt at de utsetter det så lange. Jeg skal GARANTERT ikke ha Wii Fit, jeg trenger ikke bruke 600 kr på å trene, det klarer jeg gratis. Jeg skal ikke ha Mario Kart, det er jeg lei av for lengst. Brawl. Nuh!
_ZECHIEZ

Jaja, jeg skal ikke sutre. Da blir det noe å glede seg til hele våren og sommeren. Og Mario Kart er nok et verdig tidsfordriv om man absolutt må spille noe. Dette går fint.
_DHINGOFHALMDOOR



HD-DVD ER DØD

Til alle dere som valgte Blu-ray, gratulerer...

Publisert 24. FEBRUAR 2008 Flere av Big Hurts blogger GAMEREACTOR.NO/BLOG/BIG+HURT

Formatkriger er alltid frustrerende. Aldri noe særlig moro å være blant de som valgte feil. Dette er ille nok i seg selv, men det er ikke nok for motstanderne å vinne, de skal dessuten gni salt i såret og proklamere for hele verden at de hadde rett og vi er dumme og tok feil. Alltid herlig med grasiøse vinnere...

Til alle dere som valgte Blu-ray som deres format, gratulerer. Vær så snill å la oss HD DVD-folk få sørge i fred, og ikke fortell oss hvor dumme og toskete vi var...

Alle HD DVD-eiere har vel skjont at dette kom til å skje. Hvorfor Warner valgte Blu-ray er åpenbart. De ønsket å ende krigen, noe de klarte veldig godt i samarbeid med media som ikke kunne vente på å erklære HD DVD-formatet dødt. Dette var ikke noe ukjent for oss som hadde formatet. Det hadde vel blitt erklært dødt fire, fem ganger tidligere. Denne gangen var det desverre ikke mer futt igjen i Toshiba som kastet inn håndkleet. Mr. T hadde slått Rocky Balboa på knockout.

Jeg er en ihuga HD DVD-supporter, og det med god grunn. Helt siden VHS har jeg samlet i stor skala på film, og film betyr mer for meg enn musikk og spill. Så når det ble klart at det ville komme et HD-format, var bare spørsmålet hvilket jeg skulle velge.

Mitt avgjørende valg falt på HD DVD. Den var sonefri, så jeg kunne importere de filmene

jeg ikke gadd å vente på skulle krabbe seg over atlantern. Nå har jeg en HD DVD-samling på ca. 60 titler, og den vokser stadig. Prisene på HD DVD faller så mye nå at jeg kan kjøpe tre HD DVDer til prisen av en Blu-ray film, som igjen fører til større samling.

"For en idiot som fortsetter å kjøpe det dumme døde formatet", tenker kanskje du. Heldigvis vet jeg at Toshiba vil fortsette sine garantier ovenfor meg, og når jeg slår på min HD spiller så kommer ikke teksten "HD DVD is dead, please buy a Blu-ray" opp på displayet, men et hyggelig "Welcome!" Spilleren min virker fremdeles! Siden det nå er slik at den fortsatt virker, så velger jeg heller å betale mindre for like bra kvalitet, mens det ennå er på markedet. Toshiba-spillerne er også noen av de raste DVD-spillerne som er der ute, og de skalerer opp mine gamle filmer i fantastisk 1080p og noen ganger må jeg gni meg selv i øynene for å være sikker på at jeg ikke ser på en HD film.

Veien videre for Blu-ray nå er åpenbar. Prisene må ned. Både på spillerne og filmene. De norske butikkene må også ta seg kraftig sammen og faktisk vise litt baller og fronte Blu-ray skikkelig. Ikke glemme det bort i et hjørne der de står prisa til 349,- og 299,90.-
[Bloggen er forkortet. red.]

_BIG HURT

Fahrenheit 10/10

Fahrenheit er et av de mest unike spillene jeg noen gang har spilt, og muligens kommer til å spille. Jeg hadde mine tvil i begynnelsen, men da jeg satt meg skikkelig inn i historien fikk jeg en såpass bra spillopplevelse at det nærmet seg min beste.

Spillet handler om Lucas Kane som jobber i en bank i New York City. I introen blir man raskt fortalt at Lucas har begått et mord på herretoalletet i en Diner-restaurant, mens han var i en psyko-åndelig transe.

Etter dette får man styringen over Lucas, hvor han flykter ut av restauranten uten å bli oppdaget. Ettersom dette er et spill hvor man selv har muligheten til å ta haugevis av valg, føler man samtidig at man er en del av historien og i tillegg får man en del overraskelser underveis.

Man kan spille som de to betjentene Carla Valenti og Tyler Miles, samt Lucas Kane. Betjentene krydrer historien med mye salt og pepper, og man får i tillegg se saken fra deres side. Spillerens vei som Lucas har direkte innflytelse på oppklaringsarbeidet, og det gir en ekstra dimensjon som gjør det enda bedre. Det gir deretter en stor lyst til å eksperimentere med valgene man moter, og det gjør igjen at spillet holdbarhet utvides.

Skal man kritisere spillet Fahrenheit, så må det være for stealth-sekvensene. Dette er noe som dukker opp i spillet veldig ofte (altfor ofte for min del). Det er rett og slett noe jeg aldri har vært borti før, og hvis det var jeg som hadde lagd spillet ville jeg faktisk droppet dette. Men, det er den beste spillhistorien som har vært, og den kommer til å være det lenge. Uten tvil.

[Anmeldelsen er forkortet. red.]

_MAGPIE THE ELDER



Vi intervjuer en ny leser hver måned.



MARTIN SKJØLET, 29

Bukernavn på Gamereactor.no: "Drakenborough"

STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplevelse må helt klart være da jeg var i militæret. Helt alene i et stort administrasjonsbygg midt i skogen. Stor melkesjokolade, frossen Pepsi og Final Fantasy VII på Playstation. Det reddet meg gjennom mange ensomme kvelder på Torpomoen Heimevernskole.

HVA GLEDER DU DEG MEST TIL?

Jeg gleder meg vilt og hemningsløst til flere spill for øyeblikket. GTA IV er en selvfølge. Jeg har fulgt serien siden den startet på PC for veldig mange år siden. Men jeg har også fulgt med på Civilization-serien siden den startet i 1991, og

gleder meg helt klart veldig til Civilization Revolution kommer.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Stort sett så ofte jeg kan. Jeg pleier å stå opp en time eller to før jeg må om morgenen for å få presset inn litt spilling før jeg drar på jobb som Sales Promoter i Global Refund Norge. På kvelden er det familien som teller så da får jeg ikke tid til å løfte kontrolleren.

HVOR MANGE SPILL KJØPER DU I ÅRET?

Det avhenger helt av hva som kommer på markedet. I 2007 var det ca. ti spill, men slik 2008 ser ut på planleggingsstadiet så blir det bortimot 15-16. Men det er vanskelig å si, plutselig kommer det noe jeg ikke har hørt om, men får lyst på mens noen andre spill blir utsatt.



ANNONSERT

Starbreeze har en hemmelighet

Svenskene i Starbreeze er ifølge våre opplysninger i gang med et nytt spill for EA. Det er snakk om en gjenopplivning av en gammel og velkjent spillserie, og det hviskes om både Magic Carpet, Syndicate, Road Rash og System Shock.



Forsinket Conan på Xbox 360

Age of Conan fra FunCom dukker ikke opp på Xbox 360 før i 2009. Det har FunCom bekreftet på årets Game Developers Conference. Ifølge FunCom vil det ta i hvert fall et år fra spillet dukker opp på PC til det kommer på konsoll, og dermed blir tidligste lanseringsdato sommeren 2009.

NYHETER/RYKTER/LISTER/SLADDER Flere duggriske nyheter på www.gamereactor.no



Microsoft og Epic?

Microsoft vil kjøpe opp studioet bak Gears of War

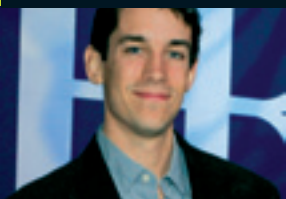
Assisterende redaktør Travis Moses i GamePro, et av verdens største spillmagasin, spekulerer i siste utgave av bladet at Microsoft vil kjøpe opp Epic. Prislappen? En milliard dollar - 5,2 milliarder norske kroner.

Utvikleren, som står bak actionperlen Gears of War og nylig lanserte Unreal Tournament III, lager også den velbrukte grafikkmotoren Unreal Engine. Dette er en motor som svært mange spillutviklere benytter seg av, og dermed vil Microsoft kunne hente inn royalties på tvers av plattformene hvis en eventuell handel går i boks.

- Jeg har ikke sett den aktuelle artikkelen i GamePro, men hvis de først skal spå i at vi skal selge Epic, hadde vi foretrukket at de startet på to milliarder. Vi vil jo ikke at noen skal tro vi er billige, kommenterer Mark Rein, en av toppsjefene i Epic, ifølge nettsiden Kotaku.com.

Følg utviklingen videre på www.gamereactor.no

SITATET



- Playstation 3 har mer detaljer per bilde enn noe annet system noensinne, og det er det som virkelig har noe å si.

INSOMNIACS SJEF TED PRICE HAR EN LITT SKJEV OPPFATNING AV VIRKELIGHETEN.



PEN STYGGING

Grafikken i Aliens: Colonial Marines er flott og slående. Enhver som elsker filmene, vil straks kjenne igjen de ekle romvesenene og de harde soldatene som James Cameron skildret i filmen. Gearbox er mer enn godt på vei.

EKSKLUSIVT!

ALIENS: COLONIAL MARINES

James Cameron hylles i Gearbox' siste actionprosjekt

Plattform PS3/X360/PC Utvikler GEARBOX Utgiver SEGA Kommer 2009

James Camerons Aliens-film har gitt inspirasjon mange utviklere verden over. Spør man Randy Pitchford, en av grunnleggerne av Gearbox Software, om hvor mange ganger han har sett filmen, kommer svaret kjøpt: - Mer enn femti.

Det er derfor litt av et ønskeprosjekt Gearbox og Sega har kastet seg over - nemlig en ny FPS-opplevelse i Aliens-universet, komplett med beintoffe soldater,

facehuggers og selvfølgelig hissige og fullvoksne Aliens.

Spillet blir laget for Playstation 3, Xbox 360 og PC, og forventes å være i butikken i løpet av året. Herligheten er bygget på Unreal 3.0-motoren, og Randy innrømmer lett at han er helt vill etter teknologien bak Epics lisensierte spillmotor. Men hva er det egentlig Aliens: Colonial Marines tilbyr oss?

- Det handler om å føle angsten ved å

skulle bekjempe et av universets mest skremmende monstre, samtidig som man får lov til å leke topprent og beinhard soldat som disponerer alt fra pulsrifler til flammekastere, sier Pitchford.

Colonial Marines er et lagbasert actionspill som fortsetter der filmen slapp. Men ikke nødvendigvis med samme historie; bare innenfor samme univers. Via en flerspillerfunksjon kan fire stykker spille samtidig, og dette gjør Aliens: Colonial Marines til en annerledes opplevelse. Spesielt siden de fire soldatene verken har likt utstyr eller trening. Det betyr at man er nødt til å samarbeide hele tiden. Gearbox har en stor jobb foran seg med å utstyre banene med oppgaver til alle de forskjellige soldatklassene.

Spillet vil også ha en spesifikk flerspillerdel, men dette kan ikke Pitchford eller resten av teamet avsløre noe om ennå. Vi har likevel en følelse av at det kanskje vil være mulighet for å spille som Alien...

_Bengt Lemne



Activision lager DJ Hero

Activision har gjort enorm suksess med Guitar Hero-spillene, og Guitar Hero III: Legends of Rock var det mest solgte spillet i statene i 2007. Nå har spillhuset søkt om rettighetene til navnet DJ Hero, og det er vel kanskje ikke helt på jordet å anta at det er en DJ-variant på vei.



Valkyrie Chronicles

Valkyrie Chronicles har tidligere vært annonsert som Battlefield Valkyrie, men har nå skiftet navn. Sega bekrefter nå at spillet vil komme til Europa i løpet av høsten. Spillet er en blanding av strategi og rollespill, og finner sted i Europa på tidlig 1900-tall.

Red Alert 3 på vei

EA annonserte denne måneden at de holder på med Command & Conquer: Red Alert 3. Dermed kan alle PC-, Xbox 360- og PS3-gamere glede seg til jul, når det igjen blir duket for real strategispill. Les en massiv artikkel lenger bak i bladet.



Portal får en oppfølger

I et intervju på TV-kanalen G4 kunne Kim Swift, lead designer på Portal, avsløre at Valve er i gang med oppfølgeren Portal 2. Om det blir større enn det første spillet, eller om det blir en mer omfattende historie rundt det hele, er ikke blitt avslørt ennå.



TRACHER Akkurat som i filmen har du mulighet til å bruke søker til å finne fram til romvesenene. Vi forventer en del skrekkelig underveis – og naturligvis tung action.



LEKHERT Unreal-motoren drar det tunge lasset - det er Epics spillmotor som får Colonial Marines' hjerte til å banke. Randy Pitchford elsker den lisensierte spillmotoren, som også brukes i spill som Brothers in Arms: Hell's Highway.

NOTISER

MOTORSTORM 2 TIL JUL

I følge BBCs teknologiblogg kan vi vente å se Motorstorm 2 i butikken til jul. Videre kan vi lese at spillet kjører bort fra den brune, støvete orkenen i eneren, og gir deg muligheten til å frese rundt på frodige sydhavsøyene. En av de største manglene i originalen, var at det ikke var noen mulighet for flere spillere å konkurrere mot hverandre på samme skjerm, men i oppfølgeren vil du kunne dra med deg tre kompiser ut på jungelracing i fireplayer splitscreen.

METAL GEAR SOLID 4 FÅR LANSEINGSDATO

Det går rykter om at det på en forhandlerkonferanse ble avslørt Metal Gear Solid 4s lanseringsdato. Datoen du må merke i kalenderen er 12. juni 2008 - en dato som faktisk er tidligere enn forventet. I tillegg ryktes det at Sony kommer til å gi MGS4 ekstra berømmelse ved å bundle det sammen med en 80GB PlayStation 3 og en DualShock 3 controller.

SONY: - DETTE ER VÅRT ÅR

2008 blir året der Playstation 3 for alvor slår gjennom, det sier den amerikanske sjefen i Sony, Jack Tretton, i et intervju med Eurogamer. Ettersom Toshiba i februar erklærte HD-DVD-formatet klinisk død, ser Tretton det som en klar fordel for Playstation 3.

- Med Blu-ray som standarden innenfor HD-formatet, er Playstation 3 nå en enda bedre investering. Kombinasjonen av et godt salg, Blu-ray-dominans og en masse kommende spill, peker i retning av et suksessfullt år for Sony, sier Tretton.

MARIO KART WII OG WII FIT FÅR EUROPEISK DATO

Nintendo Wii-eiere kan begynne å glede seg til april, for da lanseres to av de mest etterlangtede spillene til konsollen. Mario Kart Wii sikter seg inn på 11. april, mens treningen starter på Wii Fit 25. april. Wii Fit har så langt solgt 1.4 millioner eksemplarer i Japan siden det ble lansert der borte 1. desember i fjor, og er dermed en av bestselgerne på Wii i Japan. I skrivende stund er det fortsatt stor usikkerhet om når vi får se Super Smash Bros. Brawl på disse breddegrader.

FILM OG MUSIKK PÅ STEAM

Valves distribusjonssystem Steam er kanskje mest kjent for å bryte sammen hver gang det kommer en ny utgivelse i Half-life-serien, men nå vil de prøve seg på nye markeder. Valve-sjef Doug Lombardi kommenterer: - [...] vi ser også på en annen type innhold, som video og musikk. Jeg tror at innen slutten av året vil du se pilot-program med andre typer digital underholdning på Steam. Dermed kan også filmfanatikere få kjenne hvordan det føles hver gang Steam kneler.

GEARS OF WAR 2 I NOVEMBER

Marcus Fenix og resten av gjengen vender tilbake mot slutten av året. Oh yeah!

I november skjer det altså.

Marcus Fenix og resten av Delta Squad drar ut på sin

andre voldsorgie i Gears of War 2 for julesonen har lagt seg. På Microsofts keynote-presentation på Game

Developers Conference i San Francisco kunne Cliff Bleszinski, lead designer for Epic Games, vise frem sitt nyeste spill.

- Gears of War 2 er enda større, bedre, og en mer "badass"-opplevelse enn originalen, og vi kan knapt vente med å gi det ut i november, sier Cliffy B.

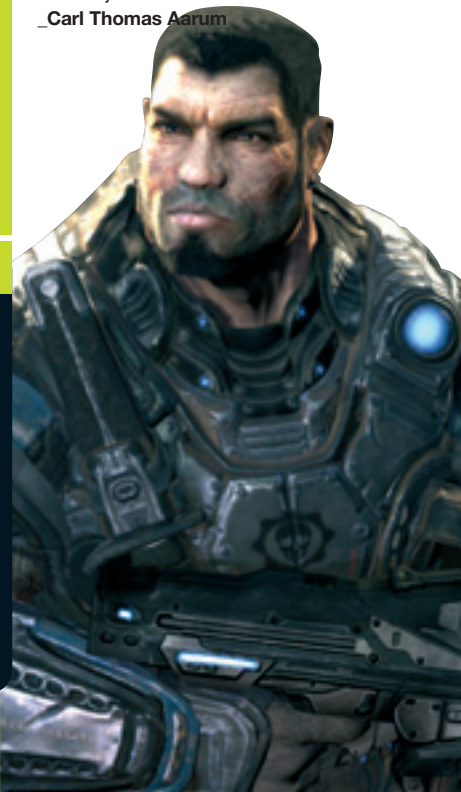
Vi har jo egentlig visst det hele tiden.

- Gears of War 2 er enda større, bedre, og mer "badass" ...

Alle som har spilt gjennom originalen, vet at det er en oppfølger på vei. Og vi har lenge mistenkt at Epic skulle lette på sløret på årets GDC. Originalen solgte 4.5 millioner eksemplarer, og er stadig et av de mest spilte spillene på Xbox Live. I november kommer altså fortsettelsen.

Akkurat som originalen blir det eksklusivt til Xbox 360, men vi utelukker ikke en PC-versjon etter hvert.

_Carl Thomas Aarum



SJEFEN SLUTTER

En av Sonys beste sjefer takker for seg etter 15 år.



Nøkkelperson forlater Sony

Sjefen for Sonys spillutviklere takker for seg.

Lederen for Sonys spillutviklere verden over, Phil Harrison, trekker seg fra sin stilling etter 15 år i jobben, melder Sony i en pressemelding. Harrison har stått for en samlet strategi for alle Sonys utviklingsstudioer, men valgte å forlate elektronikkjiganten i slutten av februar. Grunnen er ikke offentliggjort, men Harrison uttrykte på GDC en viss misnøye med Sony Japans negative holdning til aktivitetsspill som EyeToy, Buzz og SingStar, og det er mulig dette henger sammen med avgangen. Kaz Hirai, presidenten i den japanske elektronikkjiganten, tar over Harrison's ansvarsområder inntil videre.



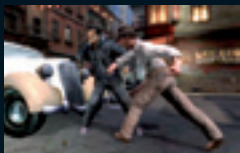
GDC08

Fem overskrifter fra årets Game Developers Conference



FABLE 2
XBOX 360

Det blir en solid samarbeidsmodus i Fable 2, med opp til fire stykker samtidig. I tillegg får vi et Xbox Live Arcade-spill i god tid før release, som beskrives som en slags kryssing av et terningspill og roulette. Pengene du vinner der kan du ta med deg over i Fable 2



INDIANA JONES
PC/PS3/XBOX 360

Husker dere det Indiana Jones-spillet som det var så mye snakk om en gang i tiden? Det er lenge siden vi har hørt noe nå, men på GDC fikk vi se at spillet fortsatt er i produksjon hos Lucasarts.



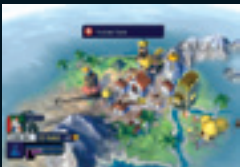
LEGO BATMAN
MULTIFORMAT

Vi i redaksjonen er ivrige Lego-fans så vi gleder oss veldig til de to nye Lego-spillene. Hva som blir fetest av Lego Indiana Jones og Lego Batman er litt tidlig å si, men vi fikk i alle fall et lite glimt fra Batmans klossete eventyr i løpet av messen.



QUAKE LIVE
PC

id Software planlegger en gratis versjon av Quake kalt Quake Live. Dette blir et onlineskytespill med vennelister og turneringer, og spillet skal bli helt gratis når det kommer. Noen dato er ikke oppgitt ennå, men vi har et bilde, direkte fra Game Developers Conference i San Francisco.



CIVILIZATION REVOLUTION
PS3/XBOX 360/WII

Sid Meier har levert toppselgere siden 80-tallet, men aller mest kjent er han for sin Civilization-serie som begynte i 1991. Nå er det snart duket for neste kapittel i den populære strategiserien. Civilization Revolution er på vei til konsollene, og blir å finne i hyllene 6. juni i år. På GDC fikk vi en bunke nye skjermbilder å kose oss med.

FRANSK BISTAND

Selv om Patapon er et japansk spill, er det en franskmann som står bak den grafiske stilen. Rolito, heter han, og har jobbet med kunst og design for blant annet Hugo Boss.



MUNTER MANN Hiroyuki Kotani har jobbet for Sony siden 1996, og hans første store spillsuksess var puzzlespillet Devil Dice. Han stod også bak dirigentspillet Mad Maestro på PS2.

MANNEN BAK PATAPON

Vi tok en prat med **Hiroyuki Kotani**, mannen bak det lystige musikkspillet Patapon.

Plattform PSP Utvikler SONY Utgiver SONY Utgis LANSERT

Hva var deres inspirasjonskilder når dere lagde Patapon?

- Når jeg først bestemte meg for å lage Patapon hadde jeg ingen logisk tanke- rekke for gameplayet. Det var først når jeg kom over nettsidene til Rolito (spilletts franske grafiske designer) at jeg kunne se for meg episke kamper der trommer dundret i takt med krigen.

Spill som Patapon og Loco Roco blir gjerne lovpriset, men viser likevel til svake salgstall. Hvorfor tror du det er slik?

- Med tanke på Patapon tror jeg det henger sammen med at det ikke er så mange som er klar over at det eksisterer og at det er så morsomt som det faktisk er. Patapon er en

ny type spill som ikke kan vise til tidligere spill for å forklare hvor spennende det er. Likevel ser vi at det er en trend til at flere oppdager hvor morsomt dette spillet er.

Er det noen mening bak trommeordene? (Pata, Pon, Chaka, etc)

- I spillets verden representerer de mot, kraft, visdom og mirakel. Men lyden av ordet "pata pata" kan ligne på japansk for å gå. Det er slik "Pata Pata Pata Pon!" ble kommandoen for fremmad marsj.

Ville du vurdert å slippe spillet på PlayStation Network (for PS3)?

- Vi vurderte flere måter å lansere spillet på, men om man endrer mediet spilles slippes på må også spillet gjennom en vesentlig

endring. Vi tenkte også på å utgi spillet på PSN i episoder, akkurat som en TV-serie.

Hva er det du liker best med Papaton?

- Oj, det er et vanskelig spørsmål! Det jeg liker best med spillet forandrer seg på daglig basis. Faktisk har jeg begynt å spille fra starten igjen, så nå er favorittscenen min der Hatapon presenterer Pata-trommen som han har beskyttet for guden som han håpet ville komme en dag. Og for litt tid tilbake var favorittdelen min slutten. Jeg tror at alle som begir seg ut på reisen sammen med Pataponene vil sitte med mange gode minner. Så ha en fantastisk reise – helt til jordens ende!

Les vår anmeldelse lenger bak i bladet.



UNIK STIL Den unike sjarmende grafiske stilen i Patapon minner umiddelbart om et annet sjarmtroll på den håndholdte konsollen: Loco Roco. Men selv om spillene ligner på hverandre, står to forskjellige utviklere bak de to prosjektene.



SALGSSUKSESS Grand Theft Auto-serien har vært en gedigen salgssuksess, med over 65 millioner solgte eksemplarer.

EA VIL HA GTA

Electronic Arts har bydd nesten 11 milliarder for Take Two

I februar offentliggjorde EA et bud på Take-Two. Tilbudet lød på nesten 11 milliarder norske kroner, men svaret kom raskt fra ledelsen i firmaet: - Hør her, prisen er ikke riktig, og timingen er feil, sier Strauss Zelnick, styreleder i Take-Two, i følge nyhetsbyrået Reuters.

Og timingen er nok ikke helt riktig, for Take-Two er som kjent i ferd med å sjosette sitt største spillprosjekt noensinne; det svært etterlengtede Grand Theft Auto IV.

Nå har altså EA valgt å offentliggjøre tilbudet, for at aksjeholderne skal kunne ta stilling til det hele, og dermed legge press på ledelsen i Take-Two for å tvinge gjennom et eventuelt salg.

Men Take Two står for sitt avslag, og man kan jo argumentere for at det å si nei til nesten 11 milliarder blanke kroner i seg selv er en dårlig ide - men dagen etter avslaget kunne vi se at det kanskje ikke var så dumt likevel. Take-Two-aksjen skjøt i været, og hadde gått opp 52 prosent over natten. Samtidig hadde EA-aksjen gått ned rundt fem prosent.

Take Two gir ikke bare ut Grand Theft Auto IV, men også den største konkurrenten til EAs sportspill, 2K-serien, som kommer med årlige hockey- og basketballspill. Om Electronic Arts vil fortsette å holde liv i begge seriene etter et eventuelt oppkjøp, kan vi jo bare spekulere i.

Det er forøvrig ikke første gang det har vært snakk om at Electronic Arts vil kjøpe opp Take-Two. De to var i forhandlinger i fjor vår, og EA hadde da muligheten til å kjøpe opp Take-Two, men sjefen i EA valgte å takke nei til tilbudet. Nå er det den samme sjefen som forsøker å presse Take-Two-aksjonærene til å selge sine aksjer til EA.

En innbringende franchise som Grand Theft Auto-serien er det nok mange utgivere som sikler etter. Ironisk nok forsøkte DMA Design, som lagde det første Grand Theft Auto-spillet i 1998, å selge spillserien til Electronic Arts. Som da valgte å takke nei...

For siste nytt i dramaet mellom Take-Two og Electronic Arts, sjekk www.gamereactor.no.

PLUSS&MINUS Månedens største oppturer og nedturen i redaksjonen...

+ GEARS OF WAR 2!

På Game Developers Conference i San Francisco kunne Cliff B fra Epic Games avsløre at de er i full sving med Gears of War 2. Fortsettelsen på den brutale sagaen kommer allerede i år - i november for å være eksakt.

NYTT KONTOR!

Vi har flyttet inn i nytt kontor som er så stort at vi kan spille tennis innendørs! Men det gjør vi ikke da. Det ville blitt et salg rot. Men vi gjør mye annet gøy, som å spille TV-spill, og lage det magasinet du nå holder i hendene.

DARK SECTOR ER BRA!

Dark Sector så ut som en kjempekalkun helt frem til lanseringen. Når vi fikk koden i postkassen var det ingen som ville ta i det med ildtang engang, men det skulle altså vise seg å være et helt glimrende actionspill. Herlig!

- SUPER SMASH ROT

Reggie Fils-Aime fra Nintendo of America påstår at europeerne ikke får Super Smash Bros. Brawl for til høsten, Nintendo i Europa sier det er løgn, men nekter å oppgi en dato. Apoteket er snart utsolgt for tålmodighetssalve...

TRUSE-TORS DAG

Med nytt kontor og ny redaktør, kommer det en rekke nye regler. Truse-torsdag var ukjent for oss, men Jon Cato insisterer på at det er helt vanlig å gå i bare trusa på torsdager. Se bloggen hans på nettsida for nærmere forklaring.

INGEN VEGAS 2?

Vi hadde Rainbow Six: Vegas 2 planlagt helt frem til bladet gikk i trykken. Koden rakk imidlertid ikke frem i tide, så det skar seg. Men anmeldelsen kommer likevel i god tid før spillet er i butikkene - på Gamereactor.no!

RYKTER

BLU-RAY TIL XBOX 360?

Xbox 360 har solgt 18 millioner enheter på verdensbasis, sier John Schappert, en av sjefene for onlinedelen på Xbox 360, i et intervju med Eurogamer. I februar kunne vi lese at Toshiba offisielt gravla HD-DVD-formatet, og dermed begynte spekulasjonen om en Blu-ray-spiller som ekstratilbehør til Xbox 360. Schappert vil imidlertid ikke kommentere om det skjer med det første: - Vi har ingen kommentar på det nå. Blu-ray er altså blitt standardformatet for alle som vil se høyoppløst film, så det vil være rart om Microsoft ikke kaster seg på Blu-ray-toget. Den som lever får se...



INGEN HÅNDHOLDT FRA APPLE LIKEVEL?

I februar kunne vi melde at Apple hadde utvidet definisjonen av merkevaren sin til å inkludere definisjoner som "spill", "spillemaskiner" og "håndholdte spillmaskiner". Det førte til at nettet formelig flommet over av rykter og spekulasjoner om at det ville komme en håndholdt spillmaskin fra firmaet. En kilde i Apple sier imidlertid at fokuset ikke skal være på en ny håndholdt spillmaskin, men snarere en utvidet satsing på spill til eksisterende enheter, som iPod og iPhone. Videre sier han at det ikke er noe poeng i å presse seg inn på et håndholdt marked som er toft nok fra for. Men det ser ikke ut til å stline håpene på det store internettet...

NY XBOX 360 PÅ GANG?

Undersøkelser viser at en av seks Xbox 360 feiler, og nyere amerikanske salgs-lister viser at Playstation 3-salget har gått forbi Xbox 360-salget for aller første gang i årets første måned. Butikkene i USA er tomme for Microsofts konsoll, og på nettbutikker som Amazon.com står det til og med at maskinen er ute av produksjon. Dette har ført til spekulasjoner om en ny Xbox 360. Hva den nye Xboxen skal inneholde vet vi ikke enda, men ryktebørsen snakker om en større harddisk, innbygget Wifi og Blu-ray-spiller. Og kanskje de utelater Red Ring of Death samttidig?

PS2-SPILL PÅ PS3 LIKEVEL?

I følge et intervju gjort av EGM Magazine av Eric Lempell er ikke PS2-bakover-kompatibilitet (på 40GB utgaven) umulig. Når magasinet spør om den strippede versjonen av PS3 ødelegger for muligheten til å laste ned PS2-spill fra PlayStation Network sier han: - Vi har ikke snakket om det ennå, men det er muligheter gjennom teknologi og softwaremuligheter som gjør at det ikke er utenkelig.

INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

MER INFORMASJON?

Trenger du mer informasjon om et spill du leser om i Gamereactor? Klikk deg inn på www.gamereactor.no for å finne svaret på alt du lurer på. Nesten alt i alle fall...

UKENS NYHETER

Vi oppdaterer nettsiden med de ferskeste nyhetene hver dag. Skulle du imidlertid gå glipp av noe, oppsummerer vi nyhetsuken som har gått hver fredag. Har du fått med deg de viktigste overskriftene?

NÅ - MER HYGGE!

Vår brukerundersøkelse viser at det er blitt 20 prosent hyggeligere på gamereactor.no den siste måneden. Bli med du også!

GULLSTIKKA 2007

Den norske spillbransjen har kåret fjorårets beste spill. Her er vinnerne!

Den norske spillbransjens årlige prisutdeling fant sted i Oslo 6. mars. Kveldens store vinnere ble Super Mario Galaxy og Call of Duty 4, som fikk med seg tre priser hver.

Gullstikkas formål er å kåre de beste spillene som ble lansert i Norge i 2007. Til å gjøre dette velger en fagjury ut spillene som publikum får stemme på via spillnettsteder. Årets juryformann var Gamereactors egen redaktør: Jon Cato Lorentzen.

Vinnerne av Gullstikka 2007:

Super Mario Galaxy - Beste

plattformspill, konsollspill,

kritikernes favoritt

Call of Duty 4: Modern Combat

Beste actionspill, flerspillerspill, PC-spill

Ratchet & Clank: Tools of

Destruction - Beste barnespill,

norskpråklige spill

The Legend of Zelda: Phantom

Hourglass - Beste håndholdte

spill

Guitar Hero 3 - Beste spill i åpen

klasse

Mass Effect - Beste rollespill

World in Conflict - Beste

strategispill

Assassins Creed - Beste

eventyrspill

Forza Motorsport 2 - Beste

racingspill

Skate - Beste sportspill

Se videoinnslag fra Gullstikka på

www.gamereactor.no.





FERSKT

Gamereactor ser nærmere på de nyeste, heiteste skjermbildene som har dumpet inn hos oss!



Postal 3

PC, XBOX 360 / 2008

Utvikleren Running With Scissors må ha blitt vant til at det stormer rundt dem, for både Postal og Postal II skapte store overskrifter på grunn av sitt ekstremt voldelige innhold. Vi har fått inn nye bilder fra treeren, og det ser ikke ut til at stormen kommer til å stiline med det første når vi ser disse skjermbildene.

This Is Vegas

PS3, XBOX 360, PC / Q4 2008

Surreal Software, teamet bak de to semi-glimrende The Suffering-spilla, er i gang med et helt nytt prosjekt. Spillet heter This is Vegas, og utspiller seg, ikke særlig overraskende, i Sydens hovedstad i Nevada. I en presse-melding heter det at spillet vil tilby en "lifestyle opplevelse", hvor du kan leve ut dine Vegas-fantasier. This is Vegas skal komme i butikkene neste vinter, til Playstation 3, Xbox 360 og PC.



Deadly Creatures

Wii / 2008

Deadly Creatures utvikles av Rainbow Studios, gutta bak spill som MX vs. ATV Unleashed, og setter deg inn i rollen som en skorpion eller en Tarantella. Det skal være et action-eventyr som kommer eksklusivt til Wii, men noen spesifikk dato har vi ikke fått tak i ennå.

Champions Online

PC / Q2 2009

Utvikleren bak City of Heroes/Villains meldte nylig at de la ned produksjonen av Marvel Universe Online, men ingen grunn til bekymring - superhelt-MMO blir det okke som. Akkurat som i City of Heroes/Villains, gir Champions Online deg muligheten til å skape din helt egen superhelt i et enormt onlineunivers. Så da er det bare å ta valget: rosa eller grønn stillongs?



Blue Mars

PC / 2009

Det relativt unge spillstudioet Avatar Reality Inc. er i gang med det de kaller en "massively multiplayer virtual world" - altså en slags onlineverden i samme gate som Second Life. Spillet heter Blue Mars og settingen er en terraformet Marsplanet i år 2177. Men noe særlig mer vet vi ikke foreløpig. Blue Mars kjører på Cryteks grafikkmotor Cryengine 2, samme motor som grafikkbomba Crysis bruker.

Lost Winds

Wii / TBA

Frontier Developments har nylig annonsert at de er i gang med et spill til Nintendo Wii's kommende nedlastningstjeneste WiiWare. Spillet heter Lost Winds, og er et originalt plattformeventyr til Nintendos konsoll. Det skal være inspirert av spill som Okami og Nights: Into Dreams.



LOST PLANET™

EXTREME CONDITION



PLAYSTATION 3

CAPCOM

lostplanet-thegame.com

Character Wayne by ©Lee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD, ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
“PS”, “PLAYSTATION” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



VI HAR EN VINNER!

Det holdt hardt, men vi har endelig fått en vinner i neste generasjons format-kapplop: Blu-Ray. Nå kan vi med god samvittighet investere noen kroner i de lekre greiene som har sneket seg ut på markedet i det siste. Vi har sett på litt Blu-ray-tilbehør, og en masse annet snacks på månedens gadget-side.



NOKIA N96

CA. PRIS: UKJENT

Nokias N-serie er blitt veldig populær, og nå har den nettopp blitt bedre. Telefonene forener de nyeste teknologiene til rådighet og samler dem i en passe lommevennlig enhet. N96 er sprekkferdig: 16GB til musikk og bilder, DVB-H tuner til TV (som desverre ikke kan brukes i Norge), GPS og 5 megapixel kamera. Trenger vi si at vi gleder oss? Nei, det var det vi trodde...



DENON DVD-3800BD

CA. PRIS: UKJENT

Nå som HD-krigen er avgjort begynner det å dukke opp flere anlegg fra de litt større gutta i nabolaget. Denon sender to nye modeller ut på gata, og vi snakker naturligvis om den største og beste av dem. Denon DVD-3800BD er en high-end Blu-Ray-spiller med en kraftig Realta sX2 HQV prosessor som sørger for at bildet er så bra som det er mulig å få det. I tillegg får du et hav av inn- og utganger.



NINTENDO WII ZAPPER

CA. PRIS: 300,-

Har du en Nintendo Wii kjenner du nok til denne saken allerede. Den ble utgitt i sammenheng med det nye Resident Evil-spillet. Nå har den nådd handelstanden her hjemme og kommer sammen med Links Crossbow Training. Her trenger du bare plassere Wii-mote'en fast i plasten og wiips kan man plukke ned utallige zombier med letthet. Men husk: Våpen er ikke leketøy, med mindre de er utført i hvit plast.



PHILIPS 228XW

CA. PRIS: 2.500,-

De nye LCD-skjermene fra Philips kommer i sort pianolakk-finish og har noen vakre, avrunde former. Skjermen er på 22" og den er utrustet med en HDMI-port og stereohøytalere, slik at du lett kan koble til favorittkonsollen din. Det følger også med noen utvidelsesstykker slik at du kan ha MP3-spilleren og mobilen hengende på siden av skjermen, dersom du føler dette er hensiktsmessig.



SONY BRAVIA THEATRE HTP-BD2RSF

CA. PRIS: 8.800,-

Har du fortsatt ikke investert i et anlegg og en Blu-Ray-spiller så har du en svært god deal her. Sony har samlet en komplett hjemmekinopakke med høyttalere, sub, receiver og Blu-Ray-spiller til ubegripelig god pris og legger i tillegg med noen BluRay-filmer på kjøpet. Med neste generasjons format til spottpris og et skikkelig 5.1-sett er det ingenting i veien for at du kan nyte medfølgende filmer i HD, eller koble en spillkonsoll rett i en av HDMI-portene.



SONY ERICSSON XPERIA X1

CA. PRIS: UKJENT

Konvergens er nøkkeldordet og XPERIA X1 er en telefon som er proppet av funksjoner og digitalt godis. Under den blanke touch-skjermen gjemmer det seg et fullt QWERTY-tastatur. Det er også den første av Sony Ericssons mobiler til å kjøre Windows Mobile 6. På baksiden finner man et 3,2 megapixel kamera, og ellers kan X1 by på GPS, blåtann, HSDPA, FM-radio og WiFi. Lekkert!



BOOM 2 BORDA

CA. PRIS: 5.000,-

I fjor viste vi dere et motorisert løpehjul, og nå presenterer vi årets sommerhit: motorisert skateboard. Det kan kjøre med en maksfart på 40km/t og kan på fulladet batteri kjøre i en god time. Men rullebrettet er neppe lovlig her i Norge, så man må begi seg på import fra England. Balanseorganene våre i GR får ikke umåtelig mye trening, så vi planlegger å holde oss unna denne saken...

ARCHOS 605

CA. PRIS: 1.500,-

Leter du etter en mediaspiller som spiller av alt du kaster etter den og ikke nødvendigvis krever at du sitter og ser på tmesvis med konvertering? Da er den nyeste spilleren fra Archos noe for deg. 605 har også WiFi slik at du kan browse mens du ligger og slapper av i godstolen. Du får den i flere størrelser (fra 4GB til 160GB) og den har også plass til minnekort. Perfekt på bussen!

**BOSE QUIETCOMFORT 3**

CA. PRIS: 3.000,-

Hodetelefoner med Noise Cancelling er Guds gave til oss som hater støy. Vi vil bare nyte musikken vår i fred. Bose har laget et par hodetelefoner som knuser konkurrentene og kveler bakgrunnsstøy. Strømmen får de fra to oppladbare batterier, og i stedet for store kopper som dekker hele hodet, får de her bare noen små bløte puter. Og de sitter perfekt på hodet, uten at du får gløvrme ører. Fyldig bass, skarp diskant, og ingen støy. Deilig!

**LOGITECH Z CINEMA**

CA. PRIS: 2.499,-

Om du ikke er fornøyd med et vanlig høyttalersett til 2-300 kr, bør du kanskje se nærmere på Logitechs nyeste USB-høyttalere. TruSurround sørger for surroundfølelsen selv om settet kun består av to høyttalere, og lyden er sylskarp og klar takket være den digitale tilkoblingen. Perfekt til mediasenteret ditt i stua? Eller hva med ett på kontoret? Jo, det kunne vi godt tenkt oss...

LOGITECH DRIVING FORCE GT

CA. PRIS: 1.200,-

Med spesielle spill følger naturligvis spesielt utstyr. Gran Turismo 5 er svært etterlengtet til PlayStation 3 og Logitech har i denne omgang fått lov til å lage det offisielle rattet til bilspillsierien. Rattet er utstyrt med kraftig force feedback og en knapp med 24 posisjoner som kan justere bremsebalanse, støtdempere og anti-spin "on the fly". Dette superpremise rattet skal være i butikkene i mars.

**DDYS MP3 SPORTYCLIP**

CA. PRIS: 249,-

På størrelse med en pulsmåler er denne kompakte MP3-spilleren den perfekte partneren på joggeturen. Ikke bare har den opptil 2GB minne, men den veste spilleren fortsetter å spille musikk lenge etter at du har peset deg gjennom skog og mark - hele 15 timer spiller den. Den er også enkel å feste i toyet med klipsen på baksiden av spilleren. Liten, billig og brukervennlig. Trenger du noe mer?





Løftebrudd.
Magnus er lei av at konsollutviklere, og spillprodusenter lover gull og grønne skoger, og forlanger nye konsepter, spillserier og idéer. Og håper Tim Schafer vil innfri med Brutal Legend.

NESTE GENERASJON Magnus Tellefsen stusser over at vi ble lovet så mye som ennå ikke har dukket opp i nestegenerasjonsspillene, og kommer fram til at det han egentlig vil ha ikke er så avhengig av tekniske spesifikasjoner, 3D-effekter og kraftigere grafikk, men spillkonsepter som er morsomme å spille.

2008: The Reckoning

Er det noe annet enn oppfølgere å se frem til i år?

2 007 var, som enhver idiot vil kunne fortelle deg, et fabelaktig spillår. Millioner av sekser-terninger, tiere og hundre drysset over spillanmeldelsene over hele verden, og selv om halvparten selvfølgelig ble sluppet i løpet av en måned helt opp mot jul, var det nok spredning på de andre til at hele året holdt en jevnt over grei kvalitet. De neste årene blir sannsynligvis helt like, og det er det som skremmer meg.

Nylig skulle jeg lage en liten sak om kommende spill for 2008, og noterte dagen i forveien ned topp titler på en liste etter hvert som jeg kom på dem. Da jeg kikket over denne lista senere, var det overraskende hvor mange ganger et tall stod i slutten av en tittel. Åtte av de ti første på lista var oppfølgere, de resterende to var Age of Conan og Army of Two, som begge opprinnelig skulle vært utgitt i 2007. Er det bare meg som skulle ønske at 2008 handlet litt mer om nye konsepter? Er det bare meg som savner noe nytt, noe vi ikke har spilt før i ny innpakning?

Denne generasjonen med konsoller

har utvilsomt hevet lista for hva en kan kreve av spill når det kommer til ytelse, men jeg føler at konsollprodusentene har lovet meg mer enn bare bedre ytelse. De lovet meg at med denne generasjonen ville spill bli en helt ny opplevelse, de gamle grensene skulle viskes ut for å gi spillerom for kreativitet, bla bla bla.

Og her sitter jeg, i 2008 - to år ut i levetiden til de yngste konsollene på markedet - og gleder meg til Grand Theft Auto 4, Resident Evil 5, Gran Turismo 5, Metal Gear Solid 4, Fallout 3, Rainbow Six Vegas 2 og Super Smash Bros Brawl. Noe er fryktelig galt med dette bildet. Det nærmeste jeg har vært en følelse av "neste generasjon" var i romjula, da jeg satt i senga og veivet som en idiot med armene mens jeg spilte Mario Galaxy og samtidig forbannet Nintendo for å ikke inkludere støtte for Gamecube-kontrolleren.

Ikke misforstå; jeg hadde absolutt ingen som helst tro på at disse utopiske forestillingene om "neste generasjon" plutselig ville materialisere seg, bare fordi konsollprodusentenes PR-avdelinger sier det. Jeg har lest min dose presse-

meldinger, og hørt nok markedsfolk snakke om unike nye spillkonsepter, til å klare å skille klinten fra hveten.

Spill blir ikke på magisk vis mer nyskapende bare fordi man dobler RAM'en eller slenger inn en Blu-ray-spiller. Spillutviklere lager spill, og de lager stort sett spill som kan selge. Mye. Og det betyr litt innovasjon, og mye gjenkjennelse. Og det er nettopp dette som går gjennom hodet mitt hver gang jeg hører de nesten psykedeliske beskrivelsene av hvordan "neste generasjon" skal utarte seg.

Det er helt greit at spill stort sett bare blir litt penere og større og får bra flerspillermuligheter. Oppfølgere av gamle slagere er helt kult, og jeg liker at gamle konsepter som kanskje har gått litt av moten kan blåses støv av og friskes opp med nye og smarte løsninger. Jeg kommer ikke til å bli lei av spille spill av den grunn. Men du kan banne på at det ikke blir særlig mer interessant heller. Spillinteressen min holdes vedlike, men jeg savner det lille ekstra.

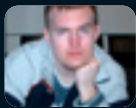
Hva om vi begynner i det små? Hva om disse løftene om gull, grønne skoger

og ut-av-kroppen-opplevelser kunne tones ned en smule, kanskje til og med ned til noe tilnærmet realistisk? Og hva om konsollprodusentene brukte litt mindre penger på å sikre eksklusivitet på det neste GTA-spillet og heller gi noen mindre selskaper muligheten til å realisere sine helt nye og originale konsepter?

Heldigvis er fremtiden likevel langt fra helsvart. For tiden sitter jeg og koser meg glugg i hjel med Patapon for PSP, et lite sjarmtroll av et spill som med sitt briljante design og merkelig suggerende rytmebaserte utgangspunkt trekker tankene langt bort fra alt som har med High Definition, AI, Motion Capture og realisme å gjøre, og i stedet fokuserer på det det egentlig koker ned til: moro.

Et par spill i kvartalet som kan tilby en tilsvarende pustepause fra hype-sirkuset er nok til å holde meg i gang, og med titler som Little Big Planet, Spore og Brutal Legend på plakaten, ser det ut til at jeg kommer til å kunne holde det gående en god stund til.

Bank i bordet.
Magnus Tellefsen

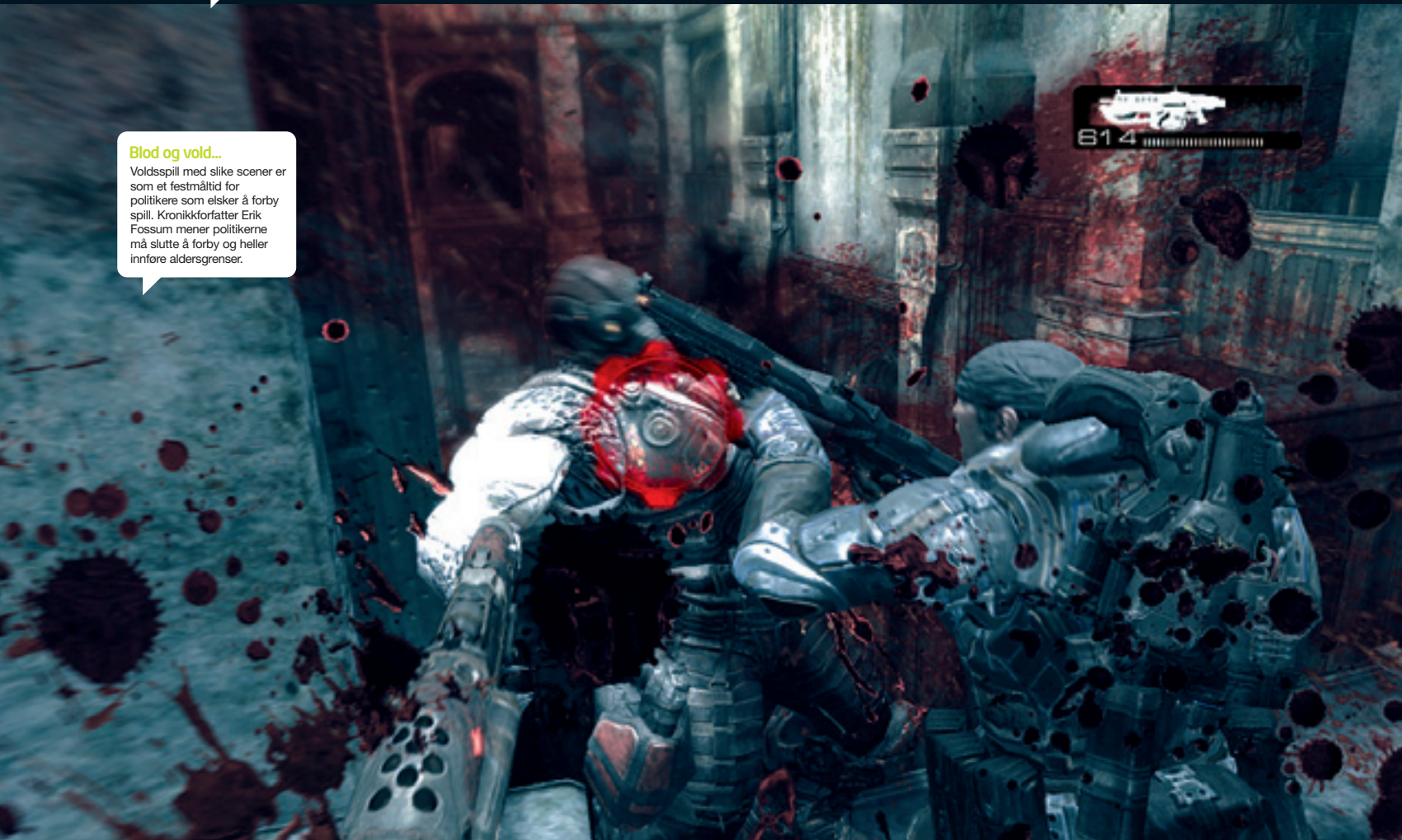


FOSSUM

ERIK FOSSUM
erik.fossum@gamereactor.no

Blod og vold...

Voldsspill med slike scener er som et festmåltid for politikere som elsker å forby spill. Kronikkforfatter Erik Fossum mener politikerne må slutte å forby og heller innføre aldersgrenser.



BRUTALE GREIER Selv om under 5 prosent av spillene som kommer har aldersgrense 18 år, er de voksenspillene som finnes på markedet definitivt beregnet på voksne og ikke på barn. Kronikkforfatter Erik Fossum stusser over at aldersgrensene i Norge bare er veiledende, og ikke lovpålagt.

Spill for voksne, spill for barn

Politikerne vil forby voldsspill som de ikke har prøvd. Hvorfor har vi ikke aldersgrenser i Norge?

Motorsagbajonetter, gressklippere og testikkelklyper. Jo grafisk flottere spill blir, jo mer øker den realistiske volden, og mer debatt blir det om vi virkelig trenger slike spill. Det ble oppstyr når GTA 3 kom og lot deg slå ihjel politimenn, oppstyr når Manhunt lot deg kvele med plastikkposer og oppstyr når, vel, når Manhunt 2 lot deg gjøre akkurat det samme.

Fra spillindustriens spede start har blod og gorr preget mange spill. Vi har gått fra milepæl til milepæl i hvor fryktinngytende spill kan være, fra Death Race til Doom til Duke til Carmageddon til Resident Evil til GTA og så videre.

Og hver gang slike spill kommer, roper intetanende politikere og forståelsepåere at nå får det være nok. Vi må kvitte oss med slike spill! Drapsmenn avles opp og voldtektsbander blir jo som kjent formet dersom barn får sett disse grusomhetene. Og det er nettopp der kjernen i hele saken ligger: Barn som spiller spill de ikke skal. Det er vel neppe noen som vil argumentere for at Gears of War eller GTA er 100% bra for et barn på 12-13 år,

men her i Norge er det ingenting som stopper disse fra å kjøpe hva de vil av interaktiv underholdning.

Og hva gjør politikerne da? Jo, de tar den kjappe og lette veien ut av problemet. De forbyr hele mannskjiten og dytter dermed problemene foran seg.

Normen de siste årene har vært å se hva de gjør i utlandet, for så å dilte etter her hjemme. Manhunt 2 var vel neppe et samtaleemne på Stortinget før internasjonal media plukket opp at spillet var gjort forbudt i England, Irland, Tyskland og Australia. Plutselig var det på tide å få fjernet spillet for det kom, og politikere her hjemme vridde på seg ekspert-støvlene. KrF gikk til og med ut og sa at man måtte ha muligheten til å forby spill barn ikke har godt av, fordi disse kunne tro at det var greit å prøve ut volden på ordentlig.

Vel Norge, jeg foreslår at vi faktisk følger "storebror"s eksempel denne gangen, for nå har Storbritannia et lovforslag liggende der de vil gjøre det forbudt for forhandlere å selge spill til personer under den anbefalte aldersgrensen. Dette betyr at alle spill utgitt på

de britiske øyer vil bli testet og rangert av BBFC, og vil få den samme rangeringen som filmer (som allerede har den samme loven). De eneste som blir rammet her er forhandlerene som vil få den ufattelig tunge jobben med å se på omslaget til spillet de selger, og å spørre om å få se legitimasjonen til personer som ser unge ut.

En no-brainer av dimensjoner tenker kanskje mange, og ja det er det. Med nærmere 700.000 konsoller solgt i forrige spillgenerasjon bare i Norge, skulle man tro at noen retningslinjer ville vært hamret på steintavler for lengst, men her hjemme har det som regel bare vært snakk om spill dersom politikerne har noe negativt å si.

Her i Norge burde politikerne gro noen baller, og godta at spill ikke kan ignoreres lengre. Jeg savner noen som gidder å sette klare regler for salg av spill, og ikke bare forby og forby alt de ikke liker. Slik det er nå kan hvem som helst kjøpe hva som helst, være seg Lula 3D, Leisure Suit Larry eller Kill Children With Pickaxes 2. Et forbud vil, ironisk nok, gjøre det unødvendig med forbud,

for en person på 18 år er strengt tatt myndig nok til at politikerne ikke har det minste med hvilke spill, filmer eller musikk han eller hun kjøper.

Nå er det samtidig veldig lett å rette en sint finger eller to mot foreldre, for det er jo her det i bunn og grunn har vært alt for dårlig. Det er ikke mange foreldre som nå til dags kan skryte på seg å være oppdatert i det mylderet av spill barn kjøper. Selvfølgelig burde ikke en regel mot salg til mindreårige være nødvendig, men som kollega Stefan Ogden i Dagbladet så fint sa det: "det er jo en jævla pipedream".

Hva skal vi gjøre når neste generasjon konsoller og skjermkort kommer med enda mer realistisk vold dersom ingenting gjøres? Hva med nano-PCene vi (forhåpentligvis) trykker på om tjuetredje år? Eller PlayStation 7-maskinen som vi plugges rett inn i USB 15.0-porten bak øret vårt, slik at hjernen vår kan gå rett inn i spilllets fantasiverden?

Det er vanskelig å si noe om fremtiden. Men om ikke annet, så sitter hvertfall vi foreldre og spiller med barna våre!

Erik Fossum

HEAD BACK IN THE STREETS OF SIN CITY IN AN EXPLOSIVE, ALL-NEW ADVENTURE
AND END THE TERRORIST THREAT ONCE FOR ALL...

BEAT THE ODDS



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
RAINBOWSIXGAME.COM

16+

PC
DVD
XBOX 360
XBOX LIVE

www.pegi.info

PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rainbow Six and the Rainbow Six logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six Vegas and the characters of Rainbow Six are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Rainbow Six logo is a trademark of Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION 3" and the "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Dypdykk i vårt tekstarkiv: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE

Red Faction Guerrilla

Bomber og granater! Vi meldte Joachim inn i den røde fraksjonen for å krige litt for oss.



Mest ettertraktet

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



1 Mario Kart Wii

Multi

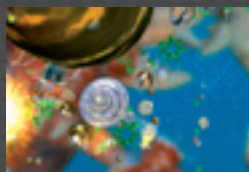
Som lyn fra klar himmel kom det en europeisk lanseringsdato i april. FOR amerikanerne. Vi var forberedt på å vente helt til jul, men med bare en måned igjen til spillet kommer, kribler det i Kart-fingrene våre.



2 Grand Theft Auto 4

PS3/Xbox 360

Det nærmer seg, det nærmer seg. Jo mer vi får se fra Liberty City, desto mer gleder vi oss til å kjøre villmann, skyte gjengmedlemmer og forsvinne inn i nok en fantastisk verden fra Rockstar.



3 Spore

PC

Carl Thomas dro på vekkelsesmøte hos EA, og fikk en guddommelig åpenbaring da han prøvde Spore for første gang. Nå snakker han bare om amøber og evolusjon, og vil kjøpe gullfisktank på kontoret....

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

WWW.GAMEREACTOR.NO 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



Gangstertid

Passet er bestilt. Visum er i orden. Vi tar en liten helgetur til Liberty City, før vi kan flytte inn i april.



GRAND THEFT AUTO 4

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

Det er en kjølig oktobermorgen, sola sliter med å stå opp og gatelysene er fortsatt tent. Niko – en østeuropeer som har klart å komme seg til Liberty City til tross for hans noe lugubre bakgrunn – venter på en småfeit politimann. Det viser seg at politimannen McReary sitter på informasjon som vil sette Niko i et heller dårlig lys. Men McReary holder gjerne tett dersom Niko går med på å gjøre litt skittent arbeid.

Det å være korrupt politimann er ikke alltid like

massevis av taxier som du enkelt kan praeie ved å plystre eller ringe dem. I tillegg til at det er avslappende er det også 100% lovlig, så man får ikke unødvendig pes fra purken. Du kan velge mellom å nyte kjøreturen eller betale ekstra for å få sjåføren til å presse hardere på pedalen, men så vakre og dynamiske som omgivelsene er vil du nok kanskje sitte i taxien i rolig tempo og se deg rundt. Det er så mange detaljer å legge merke til i omgivelsene: Refleksjoner, vann, bygningsdetaljer, gateskilt, mennesker som handler, bruker mobilen og slacker på benker.

Etter taxituren sitter Niko på en nettkafé som passende nok heter "TW@", der han



BRUTAL HUMOR Grand Theft Auto-serien har alltid vært en brutal serie, mye fordi spilleren selv har kunnet ta moralske valg underveis. Men samtidig er serien svært humoristisk, med mye sort humor, interne vitser og ikke minst de hysteriske morsomme radioprogrammene.



FAKTA

NIKOLAI BELLIC

Nikolai Bellic, med kallenavn Niko, er stjernen i Grand Theft Auto 4. Niko kommer opprinnelig fra Øst-Europa, og kommer til USA for å jobbe sammen med fetteren sin, Roman. Roman har i brev skrytt av at han har gjort det stort i USA, men sannheten er at han driver en kjiptaxistasjon med gjeld oppover ørene. Niko ser seg raskt nødt til å ta sakene i egne hender...

fort den får grønt lys vil den brummende motorlyden forsvinne i det fjerne, og det hele vil høres helt naturlig ut. Som bakgrunnslydene rundt deg nå, de lydene du egentlig ikke legger merke til.

Det tar ikke lang tid før man får respons på den falske Cven og Niko avtaler et møte litt senere på dagen. Tiden frem til møtet kan fylles med mange forskjellige aktiviteter, en av disse er såkalt "relasjonspleie". Man har muligheten til å ta en runde bowling, biljard eller dart, eller hva med en matbit eller en drink sammen med en venn. Niko finner ut at han gjerne vil ta en drink med Roman, og de avtales å møtes om en time. Om du glemmer avtalen, eller ignorerer telefoner fra en venn lenge nok, vil vennskapet gå over til bekjentskap og personen yter mindre tjenester. I bilen som Niko har knabba er det en GPS som vil vise den beste ruta til der Roman oppholder seg. De finner en fin bar og en drink blir fort til mange drinker – når de kommer ut av baren er

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

enkelt og når en advokat får henda i saftig informasjon blir man nødt til å rydde opp. For å gjennomføre ryddejobben trenger Niko et eller annet våpen. Han tar frem mobilen og ringer Little Jacob, en våpendealer han har blitt kjent med, og avtaler et møte. Når de treffes kjøper Niko det han måtte trenge til oppdraget sitt.

Du trenger ikke kjøre selv lenger. Det går

oppdager at det er en ledig jobb hos advokaten. Hhan snekrer sammen en falsk CV og legger den inn på nettsidene deres. Internett er en vanlig kilde for informasjon selv i Liberty City. Igjen føler man at detaljene gjør hele opplevelsen veldig komplett: Man kan faktisk høre at trafikken på utsiden går i rykk og napp, og at det står en lastebil på utsiden akkurat nå. Så

Utgis 29. april

Venner for livet

Vennskap er et viktig element i Grand Theft Auto 4. Kontakter og venner må pleies, dersom man skal opprettholde gode forbindelser. Om man ignorerer kontaktene sine, risikerer man å gå glipp av fremtidige tjenester og hendelser.





Cap that ass!

Det har alltid vært en bra variasjon i våpen i GTA-spillene, men siktesystemet har vært dårlig. Det ser ut til at Rockstar har forbedret dette kraftig i fireren.



KONTROVERSER Grand Theft Auto-serien har vært kontroversiell, helt siden spillerne fikk lov til å leke seg i Grand Theft Auto 3. Familienminister Laila Dávøy foreslo i sin tid å forby Grand Theft Auto Vice City i Norge. Også GTA4 får kritikk for det har kommet. Blant annet har bystyret i New York, som Liberty City er inspirert av, tatt avstand fra likhetsstrekkene mellom de to byene.

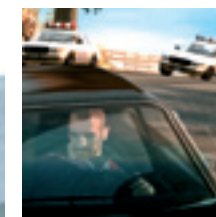
begge ganske fulle. Og ja, alkoholinntaket påvirker ikke bare evnen til å gå, men også evnen til å kjøre. Det å gå et lite stykke blir en prøvelse, og det å kjøre blir nærmest et minispill der ødeleggelsene sjeldent blir små.

Møtet til Niko begynner å nærme seg, men før han reiser dit må han nesten skaffe seg litt "advokatklær". Det vil nok vekke oppsikt dersom han møter opp i joggebukse, så han stikker en tur innom en klesbutikk der han får tak i en skikkelig dress. Når Niko går inn i butikken eller i noen andre bygninger er det ingen innlastings skjerm som pauser spillet, noe som er helt ubegripelig, dog helt nydelig. Med nypresset dress haster Niko avgårde til bygget der advokaten holder til.

Etter en velkomst i resepsjonen blir vi geleidet til vårt offer. Interiøret er – akkurat som

omgivelsene ute – utrolig lekne. Og selv om vi er oppe i tredje etasje er det fortsatt mulig å se utover den levende byen. Når vi kommer inn på kontoret begynner advokaten å snakke, men i stedet for å høre på han plasserer vi et par kuler i ham. Han vakler bakover og faller ut av vinduet. Det er fælt å si det, men det hele ser bra ut.

Av en eller annen grunn er politiet gjort oppmerksom på utfallet av jobbintervjuet og dermed er det på tide å løpe. Wanted-stjernene er fortsatt med, men spillet går ut fra, i motsetning til tidligere spill i serien, at politiet ikke er synske, så det settes opp en søkeradius. Kom deg utenfor sirkelen og stjernene dine forsvinner etterhvert, men dersom du gjør mer galt i politiets åsyn vil radiusen økes sammen med antall stjerner. I tillegg vil sirkelen alltid ha



FAKTA

BURSDAGSBARN

Grand Theft Auto-serien ble ti år gammel i fjor. Det første spillet i serien kom i oktober 1997. Det har til sammen kommet åtte spill i serien, i tillegg til to utvidelsespakker. Spillet tok av i popularitet med Grand Theft Auto 3 til Playstation 2, som ble et av de mest kjente spillene på maskinen. Til sammen har serien solgt over 65 millioner eksemplarer på verdensbasis.

sentrum der du sist ble sett.

Niko må uansett ut av bygningen, og siden det kryr av politimenn på fremsiden av bygget er det nok lite strategisk å løpe ut den veien. Selv om skyte- og sikte-systemet er fullstendig overhelt, og Niko kan søke dekning bak bortimot hva som helst, er det likevel begrenset hva slags skade man klarer å utrette med 122 kulehull i seg. Man kan bruke autosiktet eller man kan overstyre dette og sikte manuelt. Etter litt febrilsk leting finner Niko en brannstige som leder til en parkert bil på baksiden av bygget. Han smadrer sideruten på bilen, tjuvkobler den, og kjører fra gjerningsstedet i avslappet tempo. Med andre ord: En helt vanlig dag i Liberty City...

Richard Imenes

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Reiseferberen vår har steget til langt over 40 grader. Vi gleder oss til en lang ferie i Liberty City!



SNIK Her prøver Niko å snike seg inn på tivoli uten å betale for billetten. Eller kanskje ikke. De filmatiske sekvensene i GTA4 er uansett av en mye høyere kvalitet enn i San Andreas.



Have faith!

Vi besøkte DICE i Stockholm, og kom tilbake med høydeskrek.



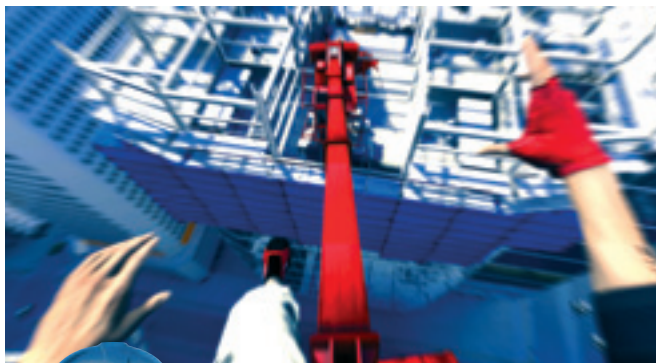
MIRROR'S EDGE

Plattform PS3, 360, PC Utvikler DICE
Utgiver EA Sjanger ACTION

Du bygger opp fart og kaster deg ut fra et skyhøyt tak. Pulsen dunker hardere mens vinden begynner å suse rundt ørene dine, før du lander og ruller bortover på neste tak. Politiet mister deg, men du er ikke i trygghet ennå. SWAT-teamet sparker opp en dør og roper at du skal stoppe, noe som ikke er et alternativ. Det begynner å se dårlig ut, de er langt mer treffsikre enn sine blåkleddede kolleger, og den en gang så sylskarpe skylinen begynner å miste farge når et av skuddene treffer. Et nyhetshelikopter dukker opp for å filme dramatikken – dét kan være redningen.

Du setter fart mot enden av taket og tar sats helt ytterst på kanten av skyskraperen. Alt blir stille før du akkurat får tak. Den nervepirrende musikken roer seg gradvis. Speilbildet av deg hengende med én arm i helikopteret glitrer på glasset til monsterbygningen. Helikopteret går ned i høyde og taket på bygningen under nærmer seg. Du slipper, lander og kommer deg i sikkerhet.

Owen O'Brien er mannen som styrer Mirror's Edge-skuta. Han har vært i EA i over elleve år, og kom til DICE for to år og seks måneder



RØDE FARE Rødfargen brukes for å markere objekter man kan bruke.



FAKTA

BRAVE NEW WORLD

Byen som handlingen foregår i er et fremtids-mareritt, der alle blir overvåket og kriminalitet så og si er utryddet. Et kaldt samfunn, der du tjener til livets opphold som en såkalt "runner".

siden for å utvikle en ny franchise. Etter et halvt år i Stockholm skrapet de alt de hadde jobbet med og begynte på nytt. Nå står en ung, sterk jente i fokus.

Hun heter Faith, og er et slags utskudd i en fiktiv by. Men det er ingen science-fiction vi har havnet oppi. Det hele er et relativt tenkelig scenario. Metropolen som Faith befinner seg i er superren og har veldig lav kriminalitet, men dette har kostet. Byen har mistet sjel. Den er fargelos og kald. Alle blir overvåket, og de som ikke bøyer seg for det konforme samfunnet er heller ikke velkomne. Derfor finnes det runners. Disse beveger seg de få stedene kameraene

ikke klarer å fange dem og jobben deres er å frakte informasjonskapsler under radaren. Være seg på hustak eller under bakken.

Grafikken vil du elske eller hate. En klar rødfarge er løpernes farge, og indikerer enten steder du skal til eller objekter du kan dra nytte av. DICE har også droppet HUD, det eneste du har

Alle blir overvåket, og de som ikke bøyer seg for det konforme samfunnet er heller ikke velkomne. Derfor finnes det "runners".

er en liten prikk som sikte.

DICE viser guts og legger lista høyt når de lager noe med et så spesielt uttrykk, og det er vel og bra – det er tross alt slik spillverdenen utvikler seg. Jeg gleder meg i alle fall til å få henda på spillet, for det ser varvittig kult ut.

—Thomas Larsen Røed

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



DICE satses friskt og nytt med Mirror's Edge. Vi krysser fingrene og håper de lykkes.

Utgis TBA 2008



Skyting straffes

Mirror's Edge er et førstepersons actionspill, ikke et førstepersons skytespill. Men det hindrer deg ikke fra å knekke armen på en fiende og stjele våpenet hans. Du kan bruke det, men da svekkes bevegeligheten din.

HØYHASTIGHETS ACTION Med parkour-moves og dynamiske bevegelser kan du bygge opp farten for å nå vanskelige steder og finne de beste rutene. DICE beskriver det som et ferdighetsbasert mestringsspill som grenser til sportssjangeren, samtidig som du innimellom introduseres til puzzles. Bildene fra spillet hittil viser masse action på hustak, men man vil også bevege seg innendørs, og til og med under bakken.

No money no cry

Spillet vil i utgangspunktet bli gratis, men da med bare to brett som tar 16 spillere hver. Så da spørs det hva prisen på nye brett kommer til å bli.

Utgis TBA 2008

Avanserte tegneseriehelter

Gutta bak Battlefield-serien prøver seg på en helt ny stil, og hele herligheten blir gratis!

**BATTLEFIELD: HEROES**

Plattform PC Utvikler DICE
Utgiver EA Sjanger ACTION

Mange ble overrasket da DICE annonserte et nytt Battlefield med tegnefilmstil på grafikken. Etter en halvtime med testing av spillet i Sverige, får jeg en prat med Ben Cousins, direktør for Battlefield-franchisen og senior producer for BF Heroes. Han er mildt sagt over seg av begeistring, selv om haugevis av journalister fra hele Europa allerede har spurt ham alle de samme spørsmålene tidligere på dagen.

- Vi sikter inn på hardcore-gamerne, samtidig som vi vil få med de som aldri har spilt et Battlefield-spill. Vi beholder det kule fra Battlefield, som kjøretøy og teamplay, mens vi fjerner noen ting som krav til sprek PC og penger til å kjøpe spillet, forteller han.

Vil du spille Heroes må du faktisk starte i nettleseren din. Du registrerer deg på hjemmesiden og trykker på den svære knappen "Play now". Voila, etter en installering er man i spillet og moroa begynner. Ved første øyekast virker det hele så enkelt. Ett klikk, noen frags, og så er det middag. Du kan til og med spille det på laptopen din. 1 GHz prosessor, 512 MB ram og et skjermkort på 64 MB er minimumskravene.

Men det var da fælt så snilt å gi oss et spill sånn helt uten videre? Vel, EA er ute etter å tjene penger, og DICE vil med Heroes lage sitt mest avhengighetsskapende spill til nå. Inspirert av World og Warcraft og andre MMORPG-spill finnes det en rekke klasser, skills og levels. Karakteren du oppretter første gang du trykker "Play now" blir din for alltid. Du kan få ham til å se ut nesten hvordan du vil – og her kommer, som du muligens forventet, penge-tjeningen til EA inn. Det er to ting man kan bruke penger på. Det første er klær og diverse visuelt godteri på din karakter. Det andre er "gameboosts". Men utviklerne er smarte. Disse gameboostene gir deg ikke noe du ikke kan få uten å betale, de bare korter ned veien. Et eksempel er dobling av erfaringspoeng over en viss tidsramme. I tillegg hevder DICE at de kun sikter etter fem prosent av spillerne deres som pengebrukere – så det blir nok litt reklame her og der også.

Men vekk fra detaljene. Den lille smaken jeg fikk av spillet var ganske overbevisende. Selv om det ser latterlig simpelt ut med tegneseriestilen, er Heroes, ifølge Cousins, det mest avanserte Battlefield-spillet til nå. Ventetiden begynner også å nærme seg slutten. Privat betatesting begynner til sommeren, mens den åpne betaen etter planen skal være tilgjengelig

FAKTA**BATTLEFIELD**

Battlefield-serien er en av de største svenske spill-suksessene noensinne, og Battlefield 1942 førte til at utvikleren DICE i Stockholm ble kjøpt opp av den gigantiske utgiveren Electronic Arts. Hittil er spillene Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Battlefield 2 og Battlefield 2142 lansert til PC, med egne konsollutgaver.

utpå høsten.

Med Battlefield Heroes forsøker Cousins og co. å få med seg alt som kan krype og gå av gamere. Får de en god start uten for mange barnesykkommer har spillet absolutt et stort potensial til å samle skrekkelig mange.

_Thomas Larsen Røed

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Spennende grafisk stil, og artig gameplay. Men vi vil gjerne se flere brett, og få litt mer detaljer.



INDIVIDUALISME Til tross for at man er soldat i en krig, kan man pynte opp karakteren sin ganske mye når det gjelder både klær, kropp og ansikt. Noen kosmetiske endringer koster penger...



Utgis TBA 2008

Spreng Mars!

Fysikk og ødeleggelse er de nye moteordene i spillbransjen. Volition viser hvor skapet skal stå.



RED FACTION GUERRILLA

Plattform PC, PS3, 360 Utvikler VOLITION
Utgiver THQ Sjanger ACTION

Red Faction 3: Guerrilla har vært en vel bevoktet hemmelighet i fire år. Volition har ikke lekket så mye som en eneste piksel, og ikke et ord har blitt avslørt om den ekstreme fysikkmotoren. Først nå har THQ løftet på sløret, og vi har endelig fått muligheten til å legge våre hender på en tidlig versjon.

Tidlig versjon er kanskje lite velvalgte ord, i og med at prosjektet faktisk startet i begynnelsen av 2004. Men produsent Rick White understreker at spillet ikke har vært

En bygning består av flere tusen enkeltdeler, og går du løs med slegga, vil huset falle fra hverandre bit for bit.

spillbart så altfor lenge. Mesteparten av utviklingstiden har gått med på å bygge opp den mest avanserte fysikkmotoren benyttet i et spill noensinne.

Fysikk var sentralt også i det første spillet.

Her kunne du sprengre hull i gruvevegger for å finne alternative ruter gjennom nivåene, og dette ga rom for et interessant gameplay. Det negative var derimot at destruksjonsmuligheten var inkonsistent, i den forstand at sentrale dører med nærliggende vegger, viste seg å være umulig å sprengre. Problemet var relatert til det evige dilemmaet mellom åpenhet og linearitet i spill – to dimensjoner som vanskelig lar seg forene. Spilleren måtte tvinges gjennom bestemte passasjer, for å skape fremdrift i historien.

Denne utfordringen har utvikleren Volition forsøkt å ta høyde for i Red Faction 3, ved å flytte fokuset bort fra destruksjon av gruve-

ganger, og over på ødeleggelse av bygninger. Dermed kan historien forløpe knirkefritt på overflaten, samtidig som spilleren kan rasere motstanderens bygninger til de kollapser. Jeg kommer likevel ikke utenom det uunngeelige

Tredjeperson

Volition følger eksempelet til Gears of War, og drar kameraet noen meter bakover, slik at man kan se helten man styrer. Dette for lettere å se feller og farlige objekter.



BYGGEMESTER BOB Volition påstår at du har muligheten til å ødelegge hvert eneste bygg i hele spillet, men har måttet jukse litt ved å bygge opp igjen viktige bygninger på magisk vis. Hvis ikke hadde spilleren kunnet ødelagt for seg selv ved å fjerne en nøkkelbygning i historien.



FAKTA

HVA SKJER?

Historien i Red Faction Guerrilla er fortsatt hemmelig. Det første spillet i serien handlet om gruvearbeideren Parker som kjempet mot Ultor-korporasjonen, og et mystisk virus som spredte seg på Mars. I oppfølgeren gikk turen til Jorda, der vi fulgte noen supersoldater. Det var ingen åpenbar historielink mellom de to spillene. Kanskje den avsløres nå?

spørsmålet: hva om man ødelegger bygninger som er avgjørende for historiens handling? Produsent White trekker på smilebåndet, og innrømmer til slutt at de jukser – litt.

– Alle sentrale bygninger vil bygges opp igjen, dersom de skulle kollapse. Men dette er vel ganske naturlig i den virkelige verden også, poengterer White. Jeg sier meg enig.

Perspektivet er denne gangen flyttet til tredjeperson, noe som er forholdsvis overraskende, med tanke på at handlingen ble sett fra førstepersonsperspektiv i de to foregående spillene.

– Dette var faktisk min beslutning. Jeg kom frem til at gameplayet var for frustrerende i førstepersonsperspektiv. Dette hadde sammenheng med den avanserte fysikkmotoren vi nå bruker, og det faktum at man ikke kunne se objekter som falt ned og skadet deg. Hver



HAMMERTIME! Hammeren kan ikke bare brukes til å knuse bygninger og steinvegger, du kan selvsagt smelle den i skallen på fienden også. Med et litt feminint sprang, som her.

fysiske enhet i spillet har en masse og en vekt, og dersom dette treffer deg, vil du ta skade. I tredjeperson var det enklere å få oversikt over omgivelsene, og unngå ting som falt. Dermed var det også enklere å komme seg til helvete ut av bygningene dersom de var i ferd med å kollapse, flirer White.

Fysikkmotoren i Red Faction 3 er virkelig verdt et eget studium. Hver eneste bygningsflate i spillet er satt sammen av små enkeltdeleer, og dersom de blir utsatt for press, vil de falle fra hverandre. En bygning består av flere tusen enkeltdeleer, og går du løs med slegga, vil huset falle fra hverandre bit for bit. Alle kalkulasjoner foregår ifølge Volition i sanntid. Dette har selvsagt sin pris, og utviklerne sier at både Xbox 360 og Playstation 3 kjøres helt på grensen av hva maskinene er i stand til. Den tungdrevne fysikkmotoren får også implikasjoner for grafikken i spillet.

– Grafikkmessig har vi måttet inngå noen kompromiss. Spillerne kan ikke forvente Gears of War-aktig grafikk. Samtidig er vi helt bestemt på at vi skal produsere et spill som ser bra ut, og som kan konkurrere med andre spill i dagens marked. Vi har derfor utviklet en svært effektiv grafikkmotor, som skal kunne kjøre de



LANG HEMMELIGHET Volition har holdt på med utviklingen av Red Faction Guerilla i over fire år, og har klart å holde utviklingen hemmelig helt til nå.

mest avanserte lys- og skyggeeffekter parallelt med den tunge fysikkmotoren. Lyseffektene er spesielt viktig for å skape troverdige omgivelser, og vi har derfor lagt ned mye arbeid i dette, understreker White.

Foreløpig er det lite vi vet om historien i spillet, annet enn at den er satt på Mars, 50 år frem i tid. Ifølge utviklerne vil det ikke være mulig å spille gjennom historiedelen kooperativt, på grunn av maskinvarebegrensninger. Fler-spiller er derimot inkludert. Dette fikk vi heldigvis muligheten til å teste, og fysikkmotoren ga virkelig gameplayet en ny dimensjon. Alt ble brått veldig uforutsigbart, blant annet fordi man nå kunne få bygninger til å kollapse over motstanderen, i stedet for å skyte dem ned på vanlig måte. Svært under-



FAKTA

ORIGINALEN

Det originale Red Faction så dagens lys i 2001, og var blant de første FPS-ene som virkelig klarte seg bra på konsoll. Spillet ble kjent for sin avanserte fysikkmotor som lot deg sprengre deg fritt rundt i gruvene på Mars, og det er denne fysikkarven Volition tar med seg inn i seriens tredje kapittel.

holdende, selv med en framerate på godt under ti bilder i sekundet.

Per dags dato jobber hundre personer fulltid med utviklingen av spillet, og ifølge produsent Rick White skal Red Faction 3: Guerilla være ferdigstilt innen 2008 er over. Vi i Gamereactor tror derimot ikke spillet blir å se i butikkyllene før på vårparten 2009. Grunnen til dette er at utviklingen ikke har nådd alfa stadium ennå, samtidig som koden virket altfor uferdig til å være ni måneder unna release. Men det ser ut til å bli verdt å vente litt ekstra på dette spillet.

– Joachim Gresslien

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Imponerende, fysikk som påvirker spillmekanikken. Vi gleder oss til å gå amok på Mars!

Pirkearbeid

Har du lyst, kan du begynne å rive ned bygninger med hammeren din. Det tar tid, men du kan faktisk knuse hele bygningen bit for bit ved å denge løs på den.





BRØØØØØØØØØ!

Når Pandoras boks blir åpnet, slipper en rekke mytologiske udyr løs i New York. Så langt er det bekreftet av blodtørstige varulver, minotaurer, griffiner og golemmer kommer til å vandre i New Yorks gater.

Utgis Q2 2008

Nysgjerrigper

Menneskets nysgjerrighet bringer verden til randen av ødeleggelse. Klarer du å lukke Pandoras boks?



LEGENDARY: THE BOX

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler SPARK
Utgiver ATARI Sjanger ACTION

Pandoras eske er full av kjipe ting. De verste tingene man kan tenke seg, faktisk. Da hun, som den første kvinnen i gresk mytologi, åpnet denne esken, slapp hun ut all mulig ondskap som gjorde verden til et jævlig sted. Etter dette lærte vi at slike esker burde settes på aller øverste hylle slik at ingen idioter som føler fristelsen til å åpne dem vil rekke opp. Dette vet alle, ikke sant? Så, herr Deckard, du har vel egentlig ikke tenkt å åpne den eska der? Hva? Men i h#?%#% da!

Charles Deckard, kunsttyv, har akkurat sluppet løs horder av mytologiske skapninger som kommer til å herje New York.

Og der var Pandoras eske åpen. Charles Deckard, kunsttyv, har akkurat sluppet løs horder av mytologiske skapninger som kommer til å herje New York og resten av verden helt til du, som den uheldige tyven, klarer å stoppe

dem. Når også mektige hemmelige organisasjoner males inn i bildet, blir scenariet enda mer komplekst. Som eneste person med makt til å stenge inne ondskaperen igjen, står du ovenfor en massiv manndomsprøve når verdens skjebne avhenger av dine egenskaper med skyteren.

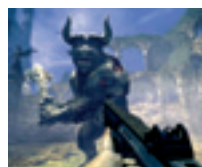
Med en verden på randen av ødeleggelse er premissene lagt for et spill fylt opp med spennende kamper. Ikke bare mot varulver og griffiner, men også mot andre mennesker som står i veien for oppdraget ditt. Utvikler Spark Unlimited trekker som tidligere nevnt paralleller til gresk mytologi, og lar menneskets iboende nysgjerrighet være grunnlaget for jordens forestående undergang. Store deler av spillet

finner sted i New York og London, og de episke kampene mellom jernvare og klar kommer, ifølge Spark, til å tilføre FPS-sjangeren nettopp det den har hatt behov for en stund nå.

Harry Miller i Gamecock legger lista høyt når



TREKANTDRAMA I løpet av spillet må man ikke bare kjempe mot mytologiske vesener, også soldater er ute etter å ta deg. Dette kan man utnytte til sin fordel, for soldatene og udyrene er også fiender, og havner gjerne i kamp med hverandre. Et heftig trekantdrama, med andre ord.



FAKTA

PANDORA

Pandoras boks er en av de mest kjente fortellingene fra gresk mytologi. Ifølge myten var Pandora den første kvinnen i verden, og hadde en krukke (eller en boks) som tok vare på all ondskaperen i verden. Men som i alle gode eventyr ble selvsagt boksen åpnet, og dermed rømte all ondskaperen ut i verden for å plage menneskeheten.

han sier at "[...] Legendary: The Box kommer til å bli en klassiker med tanke på historie, gameplay og teknologi." Høye forventninger fostrer som kjent ofte kraftige skuffelser, men i Legendarys tilfelle ser det ikke ut som om utvikleren slurver med håndverket. Skaperne av Call of Duty: Finest Hour har siden begynnelsen av utviklingen sagt at Legendary: The Box er drømmespillet de alltid har ønsket å utvikle. Ikke noe dårlig utgangspunkt det, og dersom utviklerens begeistring matcher kvaliteten på det ferdige produktet kan Legendary: The Box bli nettopp det utviklerne sier det kommer til å bli: spydspissen i Ataris skytespill-lineup.

Halvor Ø. Thengs

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Kan fort bli en av årets overraskelser innen sin sjanger. Se opp for pelskleddede potter i sommer!

Spielberg drar til Blokksberg

Verdens mest kjente filmregissør debuterer med bomber, høner og blokker i sitt første dataspill.



Plattform Wii Utvikler EA GAMES
Utgiver EA Sjanger PUZZLE

Første gang undertegnede hørte at Steven Spielberg skulle utvikle spill, var den naturlige antakelsen at nå skulle alle de episke filmopplevelsene fra mannens merittliste bli å se i spillformat. Men hans første spill viser seg å bli et fysikkeventyr av en annen verden. Tittelen på spillet er Boom Blox, og hvis du er glad i puzzlespill bør du absolutt merke av 30. mai på kalenderen.

Poenget i Boom Blox er å rydde hvert brett for blokker – såkalte blox – på færrest mulig trekk. Du kan skyte, sprengte, flytte på dem eller trekke i de, men bort skal de. Målet er hele tiden å forsøke å fjerne den ene blokken som skaper en større kjedereksjon. Jo færre trekk du trenger for å rydde hele banen, desto flere poeng får du. Det fins også forskjellige blokker, som hver har sine særegne egen-skaper. De røde blokkene eksploderer når de blir truffet, mens de lilla blokkene forsvinner. I tillegg besitter du et stort antall våpen å angripe blokkene med. Med all denne infoen må du utarbeide en strategi for hvert brett.

Spillet ville dog vært nærmest verdiløst uten en bra utnyttelse av Wii-kontrollen. Dette ser



ENKELT OG OVERSIKTLIG Selv om spillet kan se enkelt ut når man ser på skjermbilder, er det viktig å ha oversikt i Puzzle-spill. Den rene og ryddige grafikken er essensiell for å ha kontroll.



FAKTA

STEVEN SPIELBERG

Steven Spielberg er en av verdens mest kjente filmregissører, og står bak storfiler som Jurassic Park, Haisommer, Schindlers Liste, Saving Private Ryan og E.T. Han er god venn av George Lucas, og de har blant annet laget Indiana Jones-filmene sammen. Boom Blox er hans første spill.

det heldigvis ut til at utvikleren har klart å sørge for, med både kasting, trekking og flere andre interaktive elementer innbakt.

Boom Blox bruker fysikkmotoren Havok, som gir en veldig overbevisende opplevelse av hvordan blokkene beveger seg på skjermen. Det

Til tross for en velutviklet enspillerdel ligger den virkelige opplevelsen i spillets flerspiller.

er for eksempel stor forskjell på om du treffer en blokk på kanten slik at den spinner avgårde, eller om du treffer den midt på, og gir den et kraftig dytt bakover. Du kan kaste en ball for å velte en blokk, og oppleve at den spretter videre til en annen blokk slik at du treffer flere på et kast. Du kan også velte tårn av blokker slik at

de treffer andre blokker, og dermed skape en kjedereksjon.

Men selv om spillet har en stor og velutviklet enspillerdel ligger den virkelige opplevelsen i spillets flerspiller. De fleste banene kan spilles med opptil fire spillere, og man kan både sam-

arbeide og spille mot hverandre. Du kan også lage dine egne baner

_Per Skoien

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fysikkbaserte gåter fungerte kjempebra i Portal, og dette spillet kan fort bli like avhengighetsskapende.

Kommer 30. MAI



Blokkaos

Fysikkmotoren kan resultere i kaotiske scener. Skyt en ball mot noen blokker, og den kan sprette videre til en ny, og sette i gang en kjedereksjon. Som på bildet her...

Ay! Caramba!

Sega har byttet ut maracas med Wii-kontrolleren



Plattform Wii Utvikler GEARBOX
Utgiver SEGA Sjanger MUSIKK / PARTY

Den manisk glade apekatten fra Samba de Amigo returnerer på Nintendo Wii. Samba-spillet til Sega ble et ekte kultspill på Sega Dreamcast i sin tid. Da fulgte med et sett med elektroniske maracas og en sensor som ble brukt for å kontrollere spillet.

I Samba de Amigo handler det nemlig om å danse seg gjennom brasilianske rytmer med en maracas i hver hånd. Har du ikke fulgt med i musikktilten, så er en maracas en hul liten trekule med sand inni, som er festet på en pinne. Denne rister man i takt med musikken.

Eller, man gjorde det i det opprinnelige

spillet i spillehallene og på Dreamcast. På Wii er maracasene byttet ut med Wii-kontrolleren og nunchucken.

I teorien burde dette fungert utmerket, men i praksis er det ikke så lett som det burde være. Sensoren i spillet hadde nemlig store problemer med å registrere hvor vi ristet kontrolleren. I stedet for å danse til musikken, ble vi stående og vinke opp og ned for å finne riktig høyde til håndkontrolleren.

Og da uteble de store sambarytmene.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Danseglad musikk, morsom grafikk, men et rotete system som ikke oppfattet bevegelsene våre riktig. Forhåpentligvis klarer Sega å forbedre kontrollen.



MMMM! BAAA! Apekatten i Samba de Amigo er et skikkelig sjarmtroll, og danser og gliser sammen med deg på alle brettene.

**THE GODS WILL
HAVE A WARRIOR**

**MANKIND WILL
HAVE A HERO**



A merciless army of undead soldiers sweeps through the realm of men. Every village is burned. Every person enslaved or murdered. And when they're finished with your world, the realm of gods will also fall.

You are Skarin, a vengeful Viking warrior and all of creation's last hope. Now, to turn the tide of war, you must strive to raise your own army and drench the battlefields with the blood of your enemies.




ask
about
games
.com



PLAYSTATION 3

XBOX 360



HE WILL HAVE HIS REVENGE

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



SEGA[®]
www.sega.co.uk

AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURE



BARBARENES KONGE

Det nærmer seg Age of Conan, utviklet av norske FunCom. Gamereactor besøkte spillstudioet på Skøyen for en uformell prat med mannen bak spillet: Gaute Odager.

TEKST Jon Cato Lorentzen

Hva er tittelen din i Funcom?

- Offisielt er den vel endret fra Game Director til Producer/Director for Age of Conan. Selv liker jeg å kalle meg Game Director. Oversatt fra engelsk blir det spillregissør, og akkurat som en filmregissør har ansvaret for det kreative innholdet i en film, har jeg dette ansvaret for et spill, og er den som tar valg når det gjelder hva som skal og ikke skal være med i et spill.

I tillegg til å jobbe direkte med spillet inkluderer arbeidsoppgavene mine blant annet å være et ansikt utad for utviklingsteamet, samt snakke med kunder og pressefolk. Etter at Age of Conan blir lansert, vil jeg bruke mye tid på å forsvare spillet når vi innfører endringer, og forhindre at spillere sier "Fuck you" og forsvinner. Det blir fort noen stormer i vannglass blant brukere av nettspill, jeg må være litt olje og roe stormen. Å drive et massivt onlinerollespill er nesten som å være en politiker som daglig stiller til valg, jeg må sanke stemmer med abonnentene til spillerne.

Hvordan begynte du å jobbe i Funcom?

- Jeg var en av de fem gründerne som var med på å starte firmaet for 15 år siden. 11. mars har vi faktisk jubileum. Jeg husker det godt, vi var fem stykker uten noen som helst idé om hvordan spillbransjen fungerte. Det var en morsom tid, det var en skikkelig Klondyke-stemning i bransjen. I starten tjente vi penger på å konvertere spill til Super Nintendo og Megadrive, det var såpass mange av de to konsollene på markedet, at selv soppelspill tjente masse penger.

Jeg startet i firmaet som programmerer, men ble fort en kreativ leder. Jeg begynte med å lage spill på Amiga for meg selv, og vi rekruterte alle våre programmerere fra den aktive Amiga-demoscenen, noe som førte til at vi fikk mange konverteringsjobber fordi vi hadde så gode kunnskaper om programmering rett i assembler.

Når du jobber med å utvikle og designe spill, klarer du å sette deg ned og spille et spill som en vanlig gamer?

- Jeg skulle ønske jeg kunne være en normal spiller av og til. En sjelden gang gleder jeg meg til et spill, men som regel dissekerer jeg spillene ganske fort, og oppdager hvilke knep og snarveier utviklerne har tatt mens jeg spiller. Det siste spillet jeg gledet meg ordentlig til var Mass Effect.

Er det noen utviklere du beundrer?

- Jeg synes Bioware og Blizzard er de to beste, synes det er kult å konkurrere med de to. Jeg er på fornavn med flere av toppfolkene i Bioware, men det er litt vanskeligere å komme i kontakt med Blizzard-gjengen. Jeg har veldig sans for de to selskapene, Knights of the Old Republic var det første spillet på lenge der historien i spillet klarte å imponere meg.

Spiller du mye Massive Multiplayer Online-spill?

- Jeg begynte med tekstbaserte DikuMud på Blindern allerede i 1989, siden har jeg spilt det meste. Jeg var innom Ultima Online, som jeg ga opp etter noen timer. Det hadde et ganske nådeløst system. Det var det første Everquest-spillet som virkelig ga meg sansen for sjangeren, men vi hadde faktisk allerede startet utviklingen av Anarchy Online før Everquest kom.

Age of Conan er straks i mål. Hvordan har spillet forandret seg fra de første konseptene til det ferdige spillet som kommer i butikkene i mai?

- Faktisk er det helt ubeskrivelig mye som har overlevd utviklingen. Da jeg begynte utviklingen hadde jeg fire hovedkonsepter jeg ville gjennomføre med spillet. Det første var hands-on-combat. Jeg ville også ivareta settingen som blir beskrevet i Robert E. Howards bøker. Og vi ønsket å gjennomføre beleiringen og svære slag. Alt dette har vi klart å gjennomføre, det eneste vi måtte droppe underveis var "du kan bli konge"-delen. Dette skulle være et strategisk element der de forskjellige laugene i spillet skulle kjempe om områder, og om å bli konge av spillverdenen. Men alt i alt er det utrolig mye som har overlevd, noe som er en ny opplevelse for meg. At vi har klart å gjennomføre så mye med spillet skyldes i stor grad at vi har bygd opp en proff prosjektledelse, samt en sunn økonomi i Funcom.

Når et nytt onlinerollespill blir lansert, ser man ofte at spillere tester spillet i en måned før de returnerer til for eksempel World of Warcraft. Hvordan skal du klare å holde på spillerne i Age of Conan?

- De første to månedene er veldig viktige. Lanseringen av Lord of the Rings Online viser at en god porsjon spillere faktisk blir sittende å spille etter den gratis prøveperioden går ut.

Hver måned forlater fem prosent av spillerne World of Warcraft, noen kommer tilbake, men det er likevel snakk om rundt ti millioner World of Warcraft-spillere i året som kanskje har lyst til å prøve et annet spill. Med Age of Conan har vi prøvd å være annerledes. World of Warcraft er egentlig veldig likt Everquest. Vi har prøvd å ta sjangeren videre. Det er hele tiden en vurderingsprosess med tanke på hvor likt eller annerledes vi vil lage spillet i forhold til konkurrentene, men til syvende og sist tror jeg ikke vi trenger å lage noe annet enn kvalitet for å få folk til å spille Age of Conan.

Har den enorme populariteten til World of Warcraft gjort at ambisjonsnivået til Age of Conan har økt?

- Ja, helt klart. Ambisjonsnivået har gått oppover. Mest av alt fordi investorer har sett et stort potensial i onlinerollespill. Dersom vi får bare fem prosent av spillerne til World of Warcraft, ser investorene allikevel at vi kommer til å tjene masse penger.

World of Warcraft har ganske mange unge spillere, er dere redde for å skremme disse bort med 18-årsgrensen til Age of Conan?

- Statistikken vår viser at gjennomsnittsalderen for en Anarchy Online-spiller er 25 år, og jeg tror egentlig ikke det er så mange fjortiser som spiller onlinerollespill, det er bare det at de ofte lager litt mer støy enn de andre. Vi definerer vår målgruppe som "young adults". Muligens har World of Warcraft litt flere yngre spillere enn andre onlinerollespill, men konkurrenter jeg har snakket med, som Sony Online Entertainment, sier de har samme gjennomsnittsalder på sine spillere som vi har målt på spillerne våre.

Vi har lagd et spill som er voksent, fordi det er basert på noen brutale fortellinger og bøker. Men jeg synes det er viktig å påpeke at Conan er brutal, og ikke sadistisk. Der hovedpersonen i Hitman-spillene koser seg mens han kveler offeret sitt, er Conan brutal og direkte. Vi har fulgt lisensen nøye, og fjernet enkelte rasistiske elementer, og noen lettvinde holdninger til damer, men har prøvd å bevare guttedrømmen om Conans verden. Volden er tilstede for å fortelle historien.

Les resten av intervjuet, der Gaute Odager gir råd til alle som drømmer om å bli spillutviklere på www.gamereactor.no.

Plattform PC, XBOX 360, PS3 Utvikler EA Utgiver EA Sjanger STRATEGI Utgis HØSTEN

RED ALERT 3

Electronic Arts har akkurat annonsert at de er i gang med Red Alert 3, så Gamereactor tok en prat med utvikleren...

Tekst CARL THOMAS AARUM

Alle som spiller TV- og dataspill har et par hellige graler stående i hylla. Spill de stadig vender tilbake til. Om du ser i almanakken at hele neste helg er blank, eller om du har et ritual hver romjul – vi vender alltid tilbake til noen spill som har gjort ekstra inntrykk. Gjerne noe vi spilte for mange år siden. Jeg har flere sånne spill. Grim Fandango spiller jeg som regel utpå høsten, og Mario 64 kan jeg sitte hele natten og spille sammen med kjæresten min. Men hver gang jeg reiser ut av hovedstaden og drar hjem til mitt barndomshjem, inntar jeg en helt annen verden. Et annet univers. For der hjemme, på mitt gamle gutterom, står en svært gammel og støvete datamaskin. Og der har jeg ett eneste spill installert. Red Alert.

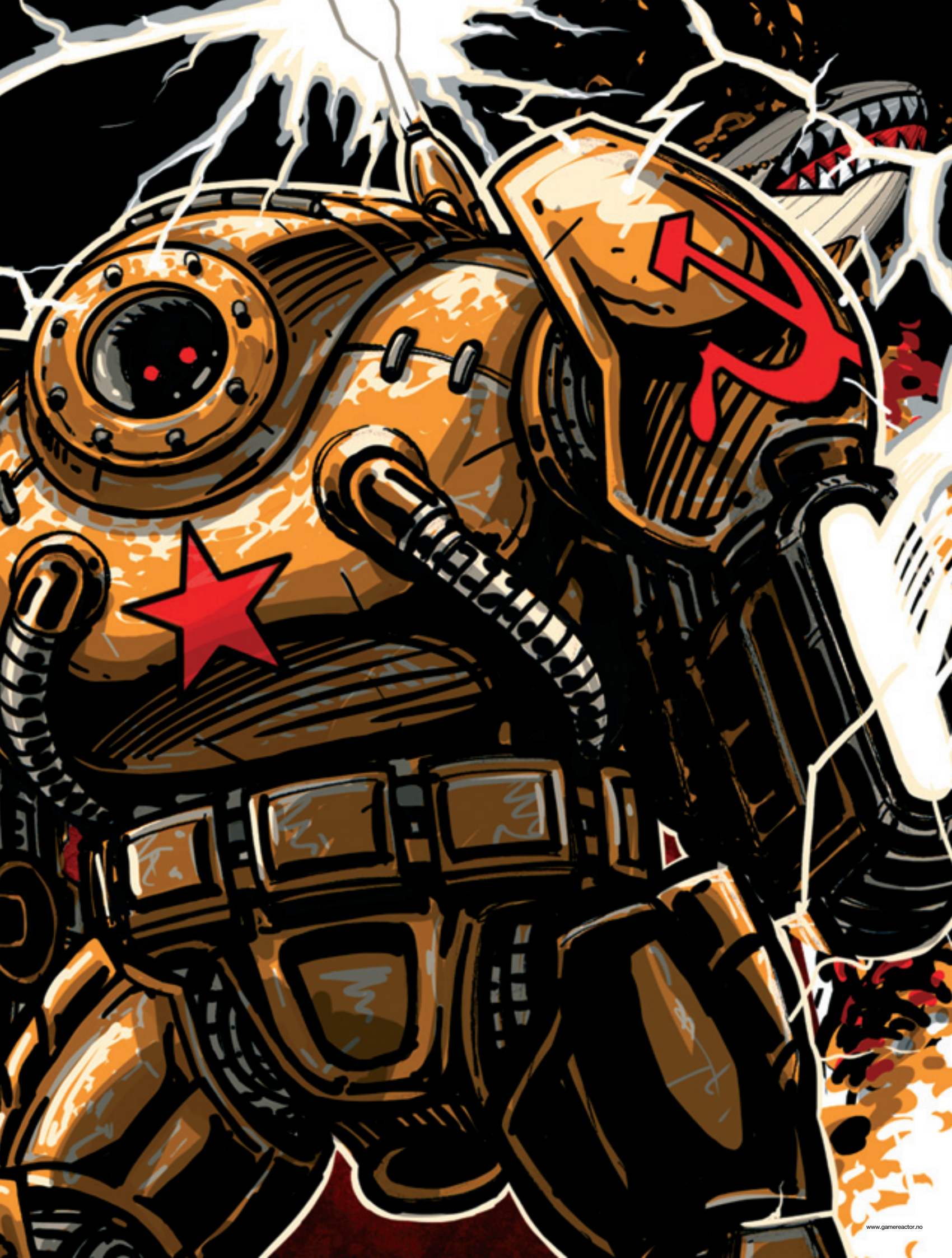
Det originale Red Alert, som kom ut i 1996, begynte med at Albert Einstein hadde funnet opp en tidsmaskin. Med denne reiste han tilbake til 1924 for å "fjerne" en ung Adolf Hitler allerede i det han slipper ut av Landsberg-fengselet - fengselet hvor han skreiv "Mein Kampf". Men hva skjer da? Med Hitler ute av bildet? Da oppstod det en alternativ virkelighet - en verden i skjønn harmoni, og frodige blomsterenger så langt øyet rekker. Eller kanskje ikke... Hitler hadde stått i veien for Josef Stalins ambisjoner, og med nazismetrusselen ute av verden, ligger Europa der som en villig tøs, og bare venter på bolsjevikkuken til Stalin. Det er utgangspunktet til Red Alert-universet.

- Historien vår legger mye vekt på

hovedemnet i alle Red Alert-spillene: tidsreiser og de utilsiktede konsekvensene av dem, forteller Chris Corry, produsent på Red Alert 3 ved Electronic Arts studio i Los Angeles. - I bunn og grunn synes vi ikke Red Alert-serien handler så mye om den kalde krigen og andre verdenskrig, men om tidsreiser. Dette gir oss muligheten til å skape alternative historier og univers der vi kan la fantasien løpe fritt og bringe til liv unike, lekende og morsomme verdener.

Og det er nettopp det de har gjort. Latt fantasien flyte fritt. Mer og mer, også. Se bare på originalen. Det var en del urealistiske ting, som for eksempel Einsteins Chronosphere-tidsmaskin, men rammene rundt det hele var forholdsvis troverdige. Det var en alternativ annen verdenskrig, på et vis, hvor en 40-50-talls-teknologi hadde skutt fart inn i et science fiction-univers.

Når Red Alert 2 kom i år 2000, ble de realistiske grensene toyd enda mer. Inn kom Yuri, en tvilsom rumener med telepatiske evner, og kabler skrudd rett inn i hodet. Den alternative tidslinjen fra eneren hadde gått enda lenger, og den teknologiske utviklingen hadde spunnet videre på virkeligheten i Red Alert. Et knekt Sovjet hadde samlet krefter til å invadere USA, og med Kirov-zeppelinene i spissen, starter en



- RED ALERT- UNIVERSET ER EGENTLIG GANSKE TULLETE ...

storstilt offensiv mot USAs østkyst.

- Selv om hendelsene i Red Alert-spillene – og da snakker jeg spesielt om Red Alert 2 og Red Alert 3 – er svært viktige for alle karakterene som er involvert, så er sannheten at Red Alert-universet egentlig er ganske tullele, innrømmer Chris Corry.

- Dette er stedet hvor en telefonsamtale kan føre til at du mister din frie vilje, hvor krigszeppeliner hersker på himmelen, og pansrede teslatropper kan utslette fiendene sine med elektriske ladninger. Det er morsomt, det er lettbeint, og ja, tidvis til og med litt fjasete.

Så hvor skal det "litt fjasete" Red Alert-universet ta oss med neste gang? Red Alert 3 åpner med en panikkslagen sovjetisk ledelse som gjemmer seg bak Kremains mur. De allierte er i ferd med å pulverisere siste rest av den kommunistiske unionen, men Sovjet nekter å gi seg. Tvunget ned, langt under jordens overflate, i et siste desperat forsøk, tyr de til deres aller hemmeligste våpen. En tidsmaskin. - Planen deres? Finne Albert Einstein, oppfinneren av teknologien som er direkte ansvarlig for de alliertes siste seire, og slette ham fra historien, forteller Corry.

Altså. Spillserien som begynte med Einsteins tidsreise, reiser nå tilbake for å fjerne oppfinneren fra historien. Men hva skjer da? Blir det ikke noe Red Alert likevel?

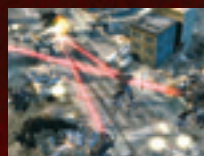
Uten Einsteins briljante hjerne står verden uten noen av de mest sentrale faktaene vi har å forholde oss til, og virkeligheten som vi kjenner den blir totalt forandret – igjen. Det blir for



eksempel ingen atombombe som kan sende Japan tilbake til steinalderen. Landet under solen har fått utviklet seg til en av verdens stormakter, og i Red Alert 3 introduseres dette imperiet som en tredje spillbar fraksjon som truer både Sjøvet og de allierte.

Dette danner bakteppet for det tredje kapittelet i serien, men som en vis mann sa en gang: historien spiller bare hovedrollen i dårlige strategispill. Det er balansen og strategiaspektet som er det viktigste. Sånn har det alltid vært. Og selv om spillet vil kjøre på den samme spillmotoren vi kjenner fra de forrige strategispillene fra EALA, er det flere større endringer denne gangen.

- En stor gameplayfunksjon Red Alert 3 kommer til å ha er en online samarbeidsmodus drevet av



FAKTA

SAMME MOTOR

Alle strategispillene fra EA er bygget opp med SAGE-motoren (Strategi Action Game Engine) – både Command & Conquer: Generals, Battle for Middle-Earth 1 og 2, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, og deres respektive ekspansjons-pakker. Motoren utvikles fra gang til gang.



INGEN KANE I RED ALERT

Kane har blitt et symbol på hele Command & Conquer-serien, men produsent Chris Corry sier at vi mest sannsynlig aldri får se Kane i et Red Alert-spill igjen. Han gjorde en aldri så liten gjesteopptreden i det første spillet, men siden har han vært helt ute av bildet. Men når det er tidsreiser det er snakk om, er alt mulig, sier Corry. Men selv om det ikke blir noe gjensyn med Kane, kan gamle Red Alert-fans glede seg til å treffe igjen vår gamle flamme; den dødelig delikate Tanya.

BYGG BASEN OFFSHORE

Denne gangen kan du også bygge ditt hovedkvarter i havet. Du kan plassere hele basen offshore, og dermed blir den umulig å nå for rene landbaserte enheter. Dette gir Red Alert 3 en større dybde enn tidligere spill i serien, da du aldri kan være sikker på om fienden har sin base på land eller til vanns. Med fly kan du imidlertid nå baser hvor enn de måtte befinne seg, men det gjelder å se opp for luftvernkanonene.



AMFIBIE-TANKS
I Red Alert 3 blir vi introdusert for amfibie-enheter – altså enheter som går både til lands og til vanns. Ved å gi en av disse enhetene move-kommandoen ut i vannet, gjør den seg automatisk om til et marinefartøy, og utfører orden. Dermed blir det svært enkelt for spilleren å fortsette et slag på landjorden ut i havet.



KJØRER PÅ DIRECTX 10

Til Red Alert 3 har utvikleren finpusset på grafikkmotoren, og kan nå dra nytte av multi-core-prosessorer som finnes i nyere PCer, i tillegg til de nyeste konsollene, Xbox 360 og Playstation 3. Red Alert 3 vil i utgangspunktet kjøre på DirectX 10, men støtter også DirectX 9 for de litt eldre maskinene der ute.

EN BERG- OG DALBANE

- Tiberium-spillene er mørke, dystre, og tar for seg tunge temaer som miljø og religion, og utforsker den vanskelige spenningen mellom tro og forskning. Red Alert 3, på den andre siden, er en berg og dal-bane - en søndagsmatiné, sier Chris Cory.



DYNAMISK BYKAMP

I stedet for å ha en ferdiglaget eksplisjonsanimasjon, vil bygningene ødelegges ulikt fra gang til gang. I en hissig bykamp kan en villfaren kule rive med seg en betongklump fra en skyskraper, eller en tanks kan sprengte av en massiv kloss av strukturer som havner i skuddlinjen.

DE ULIKE UNIVERSENE



TIBERIUM

Det var her det hele startet i 1995. Global Defence Initiative (GDI) er en slags fremtidsvariant av FN, og Brotherhood of Nod - under ledelse av den myteomspunnede Kane - kjemper om kontrollen over det verdifulle, men livsfarlige mineralet Tiberium.



RED ALERT

Satt i et alternativt univers følger vi konflikten mellom De Allierte og Sovjet. Hitler er ute av bildet, og Josef Stalin vil utvide sin union til å dekke hele det euroasiatiske kontinentet. Første spillet kom i 1996, og nærmere jul får vi tredje del i tidsreise-sagaen.



GENERALS

Generals er det yngste universet av de tre Command & Conquer-universene, og kom i 2003. Settingen er svært aktuell, med USA og den midtostenbaserte geriljagruppen Global Liberation Army (GLA) som to av de spillbare fraksjonene. De tre ulike universene er (nesten) komplett uavhengig av hverandre.



historie – første gang for RTS-sjangeren, forteller Chris Corry.

- Hvert kampanjeoppdrag designes fra bunnen av med tanke på at du alltid har en alliert ved din side.

Videre introduseres også ulike kommandører, litt som Advance Wars-serien:

- Disse generalene har individuelle styrker og svakheter, og veldig unike personligheter. De vil ikke være redde for å dele meningene sine med deg, selv om de gjør det du sier – samtidig som støtten deres gis motvillig hvis de tror du gjør en feil, forteller Corry.

- Du vil også ha masse muligheter for gjenspillling. Når hver av generalene har en prioritert spillestil og liker spesielle enheter og bygninger best, kan du spille et oppdrag om igjen med en annen general – eller en annen onlinevenn for den saks skyld – og dermed få en dramatisk forskjellig spillopplevelse.

Det andre store fokusområdet er marint gameplay. Sjøslag har tidligere vært noe begrenset, men i Red Alert 3 er vannet blitt et mye mer brukbart spillelement.

- Vi ville designe kamper på sjøen slik at de likestiltes med landbaserte kamper og luftstrid, og det trengtes tid for å gjøre denne funksjonen ordentlig, sier produsenten.

For å få en effektiv veksling mellom land- og sjøslag blir vi introdusert for en rekke enheter som kommer til å fungere både på land og til

- NØKKELEN ER Å KOMPONERE STYRKENE ...

vanns. Gir du en av disse amfibie-enhetene ordre om å forflytte seg fra fast til flytende element, vil den automatisk gjøre seg om til et marinefartøy, uten at spilleren trenger å gjøre noe mer. Disse multi-enhetene er dog ikke best verken til lands eller til vanns – da trenger du dedikerte kjøretøy.

- Dette gir en helt ny dimensjon til det strategiske gameplayet i Red Alert 3. Nå må du anslå om motstanderen kommer til å bygge på land eller aggressivt gå for en marinebase – eller kombinere de to. En uforsiktig spiller vil satse alt på ett kort og sende avgårde et tidlig tanksangrep, bare for å oppdage at basen han vil angripe er ute på sjøen og utenfor rekkevidde. Til slutt har vi sendt ressursinnsamling ut i havet også. Dette betyr at spillere som fullstendig ignorerer havet gjør det på egen risiko, ettersom dette ofte betyr å gi motstanderen en viktig del av deres potensielle økonomi.

- Dette fører oss direkte til Den Hellige Gral for balansen i strategispill – nøkkelen er å komponere styrkene, fortsetter Corry. Du kan ikke lenger simpelthen oversvømme



HEMMEG OM MULTIPLAYER

Corry ville ikke si noe om flerspillerdelen i Red Alert 3.
- Først og fremst fordi den ikke er ferdig enda, sier han.

slagmarken med en enhet, og håpe på suksess. Resultatet avhenger av en effektiv miks av forskjellige enheter, og for mer avanserte spillere gjelder det å mestre hver enhet sine primære og sekundære egenskaper.

Jeg spør Chris om jeg får muligheten til å bygge min favorittbygning gjennom tidene, uansett strategispill; Tesla Coil'en.

- Tesla Coil'en vil definitivt være på plass.

- Hva er din favoritt i Red Alert 3 så langt?, følger jeg opp.

- Bullfrog'en. Dette er vår nye Sovjetiske transportenhet som bare kan forklares som en sirkuskanon som vi så omtentksomt har kalt "The Man Cannon". Alt av infanteri du stapper inn i Bullfrog'en blir skutt av gårde, og med en fallskjerm daler de sakte men sikkert ned på jorden igjen. Jeg går aldri lei, spesielt ikke når jeg skyter av sted hunder og bjørner. Den har en veldig Red Alert-følelse over seg. Men viktigst av alt er det en kul, ny spillmekanisk greie som virkelig sender "engeneer-rush" inn i en ny dimensjon. Ja, du kan flytte infanteri raskt og effektivt over kartet, men du må



FAKTA

60 MINUTTER FILM

Ekte mellomsekvenser er blitt et varemerke for serien. I Red Alert 3 kan du forvente over en time høyoppløst film for å drive historien fremover. Forhandlingene med skuespillerne er ikke ferdig enda, men EA har det med å jekke inn semi-store Hollywood-fjes.

SJUSLAG Siden Red Alert 3 legger mye fokus på sjøslag og marint gameplay, er det lagt ekstra mye kjærlighet ned i vanneffekter. Vannet skal se, føles og oppføre seg som forventet, lover produsent Corry.

planlegge nøye hvor du skal sende dem fra, da de ikke bare popper opp ved siden av Bullfrog'en. Og så er de svært sårbare for luftvernkanoner mens de daler ned mot bakken igjen.

Chris Corry og resten av teamet på Electronic Arts' LA-baserte spillstudio har en enorm oppgave foran seg. Det er mange fanatiske fans der ute som vet akkurat hva de vil ha, og det er en kunst å tilfredsstille gamle blodfans, samtidig som de lager et spill som er appellerende og innbydende for nykommere:

- For å si det enkelt, så tar vi det beste fra det gamle, og legger til det beste fra det nye, forteller Corry.

- Vi gir Red Alert-fans alt de elsket med Red

Alert-spillene – den overdrevne historien, morsomme og unike enheter, en dyp, historiedrevet kampanje og rask og drivende action. Men vi skrur det opp enda et hakk, og gir dem enda mer – en ny fraksjon, økt fokus på sjøslag og en full samarbeidsmodus.

Til sommeren pakker jeg kofferten enda en gang, og drar hjem til mitt gamle gutterom igjen. Den gamle, støvete PCen min. Red Alert. I sommer kan det bare regne så mye det vil. Jeg kommer til å ha nok å gjøre med å lade opp til den siste delen av denne tullete serien; Red Alert 3. Lever det opp til den gamle Red Alert-følelsen? Som Albert Einstein selv sier det i starten av det aller første Red Alert-spillet: Time will tell. Zooner or later. Time will tell.



DELEGGBAR SLAGMARK

I starten av et oppdrag kan en bane se helt ryddig og pen ut, men før slaget er over vil det være en opprevet og hejret slagmark som moter øyet. Terrenget vil brenne og deformes, og bygninger vil rase sammen.



NI ULIKE KOMMANDRER

Hver av de tre fraksjonene vil få tre kommandører du vil stifte bekjentskap med. Enten du kjemper med dem eller mot dem, vil du kjenne igjen deres forskjellige spillestiler. Noen er kanskje svært aggressive og kaster seg rett i angrep, mens andre er avventende og forsiktlige. Noen sverger kanskje til luftbårne enheter, mens andre igjen er spesialister på å sette sammen velkomponerte tropper.

SENT 80-TALL?

- Vi synes at en av de beste tingene med Red Alert er at det er vanskelig å fastslå akkurat når spillet finner sted, forteller produsent Chris Corry.
- Jeg antar sent 80-tall er ganske godt gjettet, men ikke prøv å finne frem enhetene og bygningene våre i historiebøkene. Du finner dem ikke der.



NINJA GAIDEN 2

Ryu Hayabusa er verdens tøffeste Ninja. Gamereactor reiste til Japan for å teste hans nyeste eventyr og snakke med ninjakongen Itagaki i Team Ninja.

■ Format XBOX 360 ■ Utvikler TEAM NINJA ■ Utgiver TECMO ■ Sjanger ACTION ■ Utgis 27. JUNI



Farlige, blodtørste fiender

En mer aggressiv kunstig intelligens som gjerne ofrer seg selv så snart du har befridd dem fra legemsdeler betyr enda heftigere kamper enn før. I Ninja Gaiden er selv den første fienden en reell dødstrussel.



Jeg jobber verken for Microsoft eller Team Ninja, men jeg skulle gjerne begynt denne artikkelen med å fortelle om de mange forandringene som har blitt tilført Ryu Hayabusas nyeste eventyr. Det var nemlig dagens budskap etter at jeg hadde forlatt Team Ninja-studioet – de mange forandringene og deres innflytelse på den kommende ninjasimulatorene. Jeg kommer allikevel ikke til å begynne slik, for forandringene var egentlig ikke det viktige. I stedet er det modningsprosessen utvikleren, og ikke minst den karismatiske lederen Tomonubu Itagaki, har gjennomgått som bør fokuseres på.

Det er mange historier om Itagaki-san, og enda flere om de knivskarpe uttalelsene hans. Dette fikk meg til å frykte et intervju med en utvikler som var full av seg selv, uten noe spesielt informativt å dele med meg.

Teccos hovedkvarter ligger i et, for en spillutvikler, fullstendig uvanlig og anonymt sted i Tokyo. En grå bygning som like godt kunne blitt brukt som lager for det lokale papirfirmaet er det



Som en ekte ninja dreier kampene seg like mye om å unngå fiendenes angrep som å dele ut ørefikser. Heldigvis er kontrollen alltid knivskarp, og Ryu lyster på et brokdels sekund.

siste man forestiller seg når man tar utviklerens omdømme med i regnestykket. De nedstøvede persiennene og et firmaskilt man må lete etter etterfølges av en knirkende gang som leder inn i et ventelokale med fire stoler av Ikea-kvalitet og en

heftig dødsmetall. Virkeligheten er, trist nok, en ganske annen.

Den nedslitte følelsen fortsatte i demorommet, der et par tilfeldig plasserte flatskjermer av forskjellige størrelser var satt opp med hver deres



Fiendene varierer i stor grad fra kreative mutasjoner, til litt mer klisjefylte fantasismonstre.

”RYU HAYABUSA ER VITTERLIG ET MENNESKE, MEN DET VIRKER NESTEN SOM OM INGEN AV DE NORMALT MENNESKELIGE BEGRENSINGENE GJELDER FOR HAM”

Xbox 360 med Dead or Alive 4. Alt er en smule skittent, slitt og særdeles avvæpnende.

På dette tidspunkt bør jeg nok fortelle at mine forestillinger om spillutviklere som jobber med ekstreme actionspill er at de lever i heavy metal-inspirerte slott, på konstante dietter av Red Bull og

maskin. Spillet var Ninja Gaiden 2, og jeg var klar for første prøvesmaking.

Som en hvilken som helst ballerina nærmest flyr den kullsorte ninjæen over gulvet. Ryu Hayabusa er vitterlig et menneske, men det virker nesten som om ingen av de normalt menneskelige



Grafikkmotoren er bygd opp fra grunnen av, og deler av den imponerer stort, som fartseffektene i det silkemyke kampsystemet. Andre deler av grafikken blir litt for skinnende og plastikkaktig.

begrensningene gjelder for ham. Selv den minste bevegelse med den analoge spaken fanges opp og omsettes til bevegelse av kroppen hans. Når de første

”FORTSATT FINNES DET EN MENING MED GALSKAPEN, OG NØYER MAN SEG MED Å KAPPE BEINET ELLER ARMEN AV EN MOTSTANDER, VIL DENNE FORTSATT PRØVE Å ANGRIFE.”

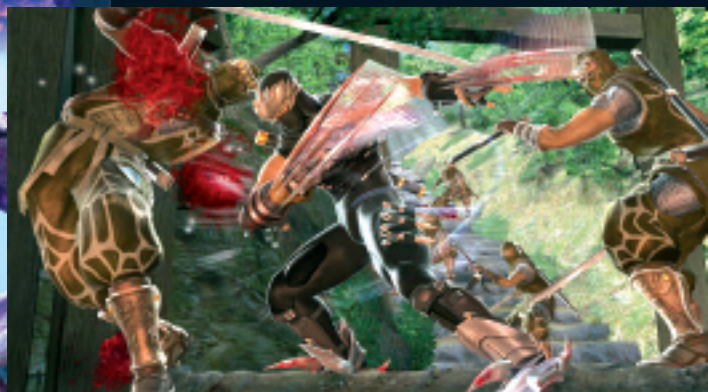
fiendene stiller seg i veien, elimineres de med eleganse. Alt ligner et koreografert slagsmål fra en japansk action-film av høyeste klasse, og kontrollen er hele tiden like laserkvass som Ryus trofaste katana.

Kampene er likevel ikke de samme som før, noe som

kommer godt frem med de mange legemsdelene som etter hver kamp ligger spredt rundt som visne blader på en blodig høstdag. Har man skadet en fiende nok, kan

man avslutte kampen med en såkalt "Obliteration move", som på ekstremt grafisk vis viser hvordan Ryu hakker fienden til blodig pinneved. Fortsatt finnes det en mening med galskapen, og nøyer man seg med å kappe beinet eller armen av en motstander, vil denne fortsatt

Vi har kun sett de aller første områdene i spillet, men ifølge Team Ninja kommer spillet til å finne sted i enda mer varierte områder enn før. Ryu Hayabusa må blant annet besøke New York, Tokyo og en helvetesliknende underverden på sin jakt etter hevn.



prøve å angripe og kanskje også ofre seg selv i forsøket.

En annen nyhet er den gjenoppladende energimåleren som lader seg selv opp hver gang man er i kamp, men med en liten vri. Energimåleren er delt opp i tre forskjellige farger; blå er energien du har, svart er energien du kan lade opp ved å stå stille og rød er den permanente skaden som bare kan gjenoprettes ved å bruke noen av gjenstandene man finner rundt omkring. Systemet virker upåklagelig og gir deg det pusterommet mange mener det første Ninja Gaiden manglet, uten å høvle bort den beinhardt vanskelighetsgraden.

Den gjenoppladende energimåleren bør samtidig ses på som første tegn på den modningen Itagaki-san har gjennomgått siden utgivelsen av Ryu Hayabusas første eventyr. Det andre tegnet var ønsket om å gi ut en gratis demo med flere forskjellige vanskelighetsgrader før spillet sendes til butikkene, noe som er nye toner fra den ellers iskalde utvikleren.

Flere ganger ble det understreket at man hadde ønsket



Obliteration
Et nytt element i Ninja Gaiden 2 er de såkalte obliteration-teknikkene. Disse kan best sammenliknes med fatalities i Mortal Kombat, det er teknikker som lar deg avslutte en blodig kamp med en ekstra brutal avslutning. Vi håper Team Ninja ikke har inkludert babalities og animalities også...

Ninja Gaiden 2 er ekstremt blodig. Det første spillet i serien ble sensurert i Europa, som fikk en versjon der det ikke var mulig å hugge hodet av fiendene. Det gjenstår å se om det blir like streng sensur på oppfølgeren.



Figurdesignet har aldri vært Ninja Gaidens sterkeste side, og heller ikke del to kan si seg fri for figurer fulle av tilfeldig påklårede armer og øyne.

å lage et actioneventyr som var mer tilgjengelig for ninja-nybegynnere enn før, uten på noen måte å miste verdiene som gjorde Ninja Gaiden så unikt i forhold til andre actionspill. Itagaki-san sa det kort med "Ninja Gaiden handler om å overkomme utfordringer. Dette er ikke et spill for de som vil slappe av".

Men kontroversiell er Itagaki-san fortsatt, og etter å ha fortalt hvordan den presise kontrollen og anima-

sjonene skyldes utviklerens bakgrunn fra kampspill-sjangeren, avsluttet han med: "Dette er et spill som bare japanske utviklere kunne laget". Da samtalen på et tidspunkt dreies inn mot konkurrerende actionspill, kunne han heller ikke dy seg: "Jeg kan garantere at flere kommer til å spille Ninja Gaiden 2 enn Devil May Cry 4".

Med intervjuet og prøvesmaken av spillet vel over, floy mange tanker rundt i hodet mitt. Store superlativer



Det akrobatiske kontrollsystemet til Ninja Gaiden var en av spillets sterkeste sider. Ryu har enda flere fantastiske bevegelser i oppfølgeren, og også fiendene hans har vært på treningssenteret og lært seg noen nye knep.

ble brukt mens demoen stod på. Ikke om noe spesifikt, men snarere som følge av det fullstendige voldskaoset som foregikk på skjermen, samt på grunn av det gode og velkjente gameplayet. Bak oss satt to ekstremt ydmyke ansatte fra utviklingsteamet og smilte stort hver gang en av oss brøt ut i spontan glede eller hylende latter over de morbide detaljene. Det er tydelig at utvikleren selv er begeistret over deres kommende ninjaveventyr, og det er jo alltid en god start.

Samtidig henger de tidligere uttalelsene om sjangerdefinerende grafikk ikke helt sammen med det vi så. Dette gjelder også gameplayet, som ikke har tatt så store evolusjonsskritt som vi kunne ha håpet på.

Grafikken og designet er tatt fra den typiske Team Ninja-skuffen, og består av et kvinnelig klientell med

"JEG KAN GARANTERE AT FLERE KOMMER TIL Å SPILLE NINJA GAIDEN 2 ENN DEVIL MAY CRY 4"

overdimensjonerte overdelar og dukkelignende hud. Det samme kan inntil videre sies om gameplayet, som not godt av de små finpussene her og der, men som i det store og det hele var mer av det samme. Ninja Gaiden satte helt klart standarden for perfektionert action, men det var vel ikke urimelig å forvente at oppskriften ble supplert med noe nytt fire år senere, i stedet for en enkelt oppussing?

Uansett om vi hadde besøkt utvikleren eller ikke, ville vi ha gledet oss til å få fingrene i den ferdige utgaven av Ninja Gaiden 2, ene og alene på grunn av den forrige tittelens skyhøye kvalitet. Ninja Gaiden var bra, og det ser del to også ut til å bli, men det er allikevel vanskelig å skjule skuffelsen over at det ikke har skjedd mer verken teknisk eller gameplaymessig. Men fortsatt finnes det tid til forbedring for Ryu Hayabusa lander i norske spillhyller senere i år.

—Thomas Blichfeldt



SPORE

Et av verdens mest ambisiøse spill kommer i høst. Carl Thomas tok turen til Electronic Arts for å utforske Will Wrights potensielle mesterverk.

■ Format PC/MAC/DS/MOBIL ■ Utvikler MAXIS STUDIO ■ Utgiver ELECTRONIC ARTS ■ Sjanger SIMULATOR ■ Utgis 5. SEPTEMBER

Lørdag 9. februar holdt EA en presentasjon av Spore i Oslo, og vi tok selvsagt turen innom for å titte på. April Jones fra Maxis hadde tatt turen over dammen for å vise oss helt nye scener fra det ambisiøse prosjektet.

Spore er spillet som tar en gang i tiden skulle hete SimEverything. Og det er egentlig en svært passende tittel, for dette er massivt. Spore tar deg med på en reise helt fra livets opprinnelse, til høyteknologisk utforsking av verdensrommet. Velkommen til et av tidenes mest ambisiøse dataspill.

Spore er bygget opp av forskjellige faser. I første fase er du en liten organisme i en vanddam. Denne sekvensen er nesten som en moderne utgave av Pac-Man: Svømme rundt og spise mens man passer seg for fiender. Naturlig evolusjon gjør at du omsider kan ta steget opp på landjorden.

Noe av det aller mest interessante med Spore, er at du blir utnevnt til designer. Det er du som må velge hvordan din skapning skal se ut. Før fase to kan begynne for alvor, finner April Jones frem en designmeny og begynner å modellere. I starten er det ikke mer enn en blå klump. Det første hun gjør er å ta tak i bakenden, og dra ut en liten, stutt hale. Så lager hun en stor mage, og en smal hals. Klumpen begynner å ta form.

Når April er fornøyd med kroppsfasongen, vil hun sette på en munn. Hun kan velge mellom alt fra tannløse gummer, til fuglenebb, og bestemmer seg omsider for et enkelt hull med masse skarpe tenner i.

- Denne munnen har +3 på bite, og +2 på sing, ser dere.

Fra en liste med ulike parametre kan man velge hva man foretrekker, akkurat som et rollespillsystem. Og skapningen til April skal altså bite og syng.

Vi slenger på armer og bein og øyne der vi vil, former han helt etter egne ønsker, og kompisen vår våkner sakte men sikkert til live. Så prøvekjører vi vår nye krabat og det ser ut til at alt henger på plass. April beordrer han til å ta en liten dans, og han lystre. Han danser som en kløne, som Bambi på isen. Jeg kan ikke la være å trekke på smilebåndet. Han er en artig krabat, full av personlighet. Han vil vi ha. Han vil vi spille med.

April begynner fase to, med direkte kontroll over vår nye venn. Hun begir seg straks ut på tur for å utforske omgivelsene. Vi skimter noen trær i horisonten, og vårt lille vesen legger i vei. Inne i en skog står en annen skapning som har armer ut av hodet. April beordrer oss litt nærmere. Vi skal teste ut +2 sangstemmen. Og, joda, det kommer noen lyder ut av truten,



DE 5 FASENE

Spore er delt inn i fem forskjellige faser, som må takles på ulike måter.



Cellefasen

Den minste delen av Spore, som kan være unnagjort i løpet av ca. 10 minutter. Spilles omtrent som et moderne Pac-man.



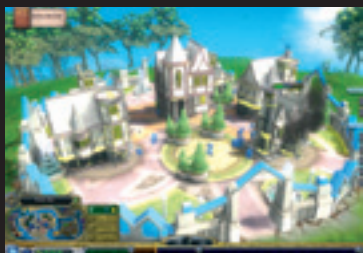
Skapningfasen

Spilles litt som en fargerik versjon av Diablo. Tredjepersons utforskning og slåssing/synging/dansing – avhengig av din spillestil.



Stammefasen

Utspilles omtrent som et strategispill hvor du skal bygge opp et lite samfunn, men du har stadig et tett bånd til din hovedskapning, stammens leder.



Sivilisasjonsfasen

Her går fokuset litt bort fra den karakteren du begynte med, og du må ha det store overblikket. Spilles omtrent som SimCity eller Civilization.



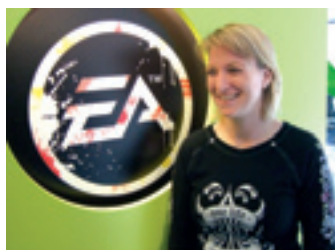
Romfasen

Du forlater planeten du startet på, og kan begynne å utforske rommet. Denne delen har ikke blitt vist frem ennå...



Etter å ha opp
Skapningen d

"HAN ER EN ARTIG KRABAT, FULL AV PERSONLIGHET. HAN VIL VI HA. HAN VIL VI SPILLE MED."



April Jones har tidligere jobbet i Norge som marketing manager i Funcom, og da primært med Anarchy Online. Nå jobber hun hos Electronic Arts med Spore.



Alle ting du designer blir lagret i en stor online database som utviklerne kaller Sporepedia - en onlineserver som er en viktig del av hvordan du opplever ditt univers. Om vennene dine spiller Spore, kan du tillate design fra venner til å slippe inn i ditt univers, som dermed blir totalt ulikt alle andres. Din opplevelse vil bli helt unik.



men det er skralle greier. Den andre skapningen synger tilbake, og vi svarer. Vi kommuniserer.

Vi vandret videre gjennom skogen. Ute i en lysning sto tre litt større skapninger samlet, og det var klart for å prøve en annen strategi: +3 bittet. Det gikk om mulig enda verre enn syngingen. Etter tapper biting, måtte vi se oss tapt, og starte på nytt. April gjør et hopp i handlingsforløpet.

Fase tre kalles stammefasen. Nå har din rase blitt den dominerende arten på din planet, og det begynner å dannes forskjellige stammer. Noen stammer kommer løpende med fine gaver, men alle er ikke like vennlige. Om du vil løse konflikter på diplomatisk vis, eller om du vil gjøre opp med steiner og treklubber, er opp til deg.

Denne delen av spillet minner mest om et strategispill, og jeg kan ikke la være å tenke på Black & White. I alle fall ikke når to store kjempeaper angriper den vesle stammen vår. Peter Molyneux som står bak Black & White holder ikke alltid hva han lover, men Will Wright ser ut til å innfri til de grader med Spore. Å se alle de små skapningene rote rundt der nede på planeten, mens de kommuniserer med et gutturalt tøysespråk er artig. Jeg må humre litt, og lengter etter å få velte meg rundt i

HÅNDHOLDT KJÆRLIGHET

Bytt ut lommtennis med Spore.



Ved siden av PC- og Mac-versjonene, utvikles det to lommeversjoner: en til Nintendo DS, og en til mobiltelefon. Mobilversjonen vil bare være den første fasen i spillet - cellefasen - mens DS-versjonen vil fokusere på andre fase - skapningfasen. DS-versjonen får også et litt annet design enn hovedspillet, med et mer pappmasjé-aktig uttrykk. Av øvrige versjoner ryktes det også om en PS3-, Wii- og Xbox 360-versjon en gang i 2009.

afostret din egen skapning, blir det etterhvert tid for å lage en stamme. Du blir selvsagt stammens høvding.



Det er opp til deg hvordan skapningen din skal oppføre seg. Vær aggressiv og bekjemp andre dyr, eller vær pasifist og dans og syng for dem.

”HVORDAN SKAL MAN ANIMERE EN SKAPNING MED TI ARMER OG ETT BEIN?”

denne enorme sandkassen.

Spore ser vakkert ut, men det har vært ufordrende å få det til å bli så pent.

- Hvordan skal man for eksempel animere en skapning med ti armer og ett bein? spør April.

Poenget er jo at utviklerne ikke vet hvordan alle vesenene du og jeg lager kommer til å se ut. I andre spillprosjekt kommer karakterdesignet først, så kommer animeringen. I Spore er denne delen av spillet utviklet baklengs. De har først laget animasjoner på hundrevis av forskjellige kroppsdelene, så er det opp til deg å sette delene sammen.

Alt du finner av skapninger, bygninger og kjøretøy i Spore, er laget av andre spillere. Hvis du møter en annen totalt fremmed rase på en annen planet i universet, så kan det være bestekompien din som har designet dem. Men han kontrollerer dem ikke. Det er ikke flerspiller på noen måte. Det er bare et utrolig komplekst onlinesamfunn hvor man kan dele og vise frem alt man selv lager, kikke på andres kreative evner, bli venner med andre spillere, og dele innhold med

hverandre.

De to siste fasene i spillet – henholdsvis sivilisasjonsfasen, og romfasen, fikk vi ikke se noe til på vårt besøk. Førstnevnte skal utspilles som et relativt ordinært strategispill, og når utviklingen har kommet så langt at du kan forlate din hjemplanet, starter Spores siste fase: romfasen. Her endrer spillet karakter enda en gang. Bak deg ligger en enslig liten planet hvor du har regjert helt fra du var en encellet organisme. Foran deg ligger universet, med to tusen andre planeter å besøke, bebodd av skapninger som en hel verden har designet. Ingen vet hva som venter deg. Ikke engang utviklerne selv.

Spore er et massivt spillprosjekt hvor du begynner som encellet organisme, og siden skal spille deg gjennom hele universets forskjellige utviklingsstadier. Will Wright lover ikke like mye som Peter Moleneux. Han trenger ikke love noe. Spore taler for seg selv, dette blir massivt. Det vil spire og gro nye organismer i en PC eller Mac nær deg den 5. september i år.

_Carl Thomas Aarum



WILL WRIGHT

Will Wright er en av verdens ledende spillhoder, og står bak gigantsuksesser som Sim City og tidens mestselgende PC-spill med over 70 millioner solgte kopier - The Sims. En av de største inspirasjonskildene til Spore, har vært en kort dokumentar fra 1977 som heter Powers of Ten. Filmen handler om hva som skjer når du legger til en null i perspektivet. Hva om vi ser jorden fra en meter. Ti meter. Hundre meter. Tusen meter. Titusen meter. Sånn fortsetter det 40 ganger.

Spore skulle på et tidspunkt egentlig hete SimEverything, men det er siden blitt hetende bare Spore. Den 48 år gamle mannen sa i et intervju med Wired at det å ”ikke putte ‘Sim’ foran Spore var veldig forfriskende for han. Det føles som det vil bryte ut til noe helt annet enn hva Sim var.”

Will Wright har bevist hva han er god for. I september får vi svar på om han bryter nye barrierer igjen.

Spill laget av Will Wright: Raid on Bungeling Bay, Sim City, Sim Earth, Sim Life, Sim Copter, Sim Ant, The Sims, Spore.



EMBRACE THE DARK

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



18+

www.pegi.info



XBOX 360 LIVE

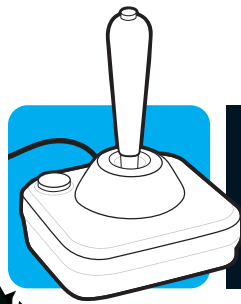


PLAYSTATION 3

darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1385522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "L", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ANMELDELSER



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 UTVALGTE!

NO MORE HEROES

Selv verdens ellefte beste leiemorder må på do en gang i blant.

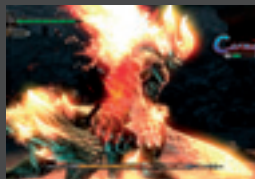


GAMEREACTOR #56

Slapp du opp for dopapir og måtte bruke forrige nummer for å tørke deg? Fy skam! Her har du i hvert fall karakterene fra forrige blad.



Army of Two PS3, Xbox 360 8/10
The Club PS3, Xbox 360, PC 5/10
Battalion Wars 2 Wii 8/10
And Then There Were None Wii 7/10



Devil May Cry 4 PS3, Xbox 360, PC 9/10
Nights: Journey of Dreams Wii 9/10
Turok PS3, Xbox 360, PC 6/10
Lost Odyssey Xbox 360 6/10



Burnout Paradise PS3 9/10
Geometry Wars: Galaxies Wii, Nintendo DS 7/10
Advanced Wars: Dark Conflict Xbox 360 8/10

GAMEREACTORS KARAKTERSÅLA

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

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



CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Årets store overraskelse kommer i form av et glitrende eventyr blandet med store doser action!

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler MONOLITH STUDIOS Utgiver SEGA Utgis 13. MARS Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. alder 18+

Sjanger ACTION



NEVESANDWICH

Ethan Thomas er glad i bruke knyttnevene sine, og deler gjerne ut deng med eller uten håndvåpen. Den raske kontrollen, og nærheten til fiendene gjør mange kamper ekstra nervepirrende.



FAKTA

ETHAN THOMAS

Ethan Thomas er den hardtslående hovedpersonen i Condemned-serien. I det første spillet ble han jaget av politiet mens han selv forsøkte å spore opp en seriemorder, den såkalte Serial Killer X. Thomas måtte kjempe seg gjennom en by full av psykopater for å komme til bunns i mysteriet. I oppfølgeren har ikke Thomas helt kommet seg til hektene igjen, men han kommer snart på sporet av en ny mystisk sak.

TIPS

SJEKK UT

Condemned 2/18
XBOX 360

Forløperen er fortsatt ikke skummel, og vel verdt å sjekke ut.

Jeg husker mine første timer med Xbox 360. De ble ikke tilbrakt på solfytte racerbaner i Project Gotham Racing 3, heller ikke i fargerike fantasiverdener i Kameo. De tilbrakte jeg med narkomane og seriemordere i Condemned, en liten perle av et skrekkactionspill. Det var derfor med store forventninger jeg tok på meg en bleie og gjorde meg klar til å bli skremt til døde i Condemned 2.

Som i forgjengeren spiller du Ethan Thomas, kriminaldetektiven som mer eller mindre er hjerneskadet. Når veggene begynner å blø svart blod, og små blodtørstige vesener kommer ut av blodet, er det som regel et tegn på at du trenger en tur til fastlegen.

Thomas fikk gjennomgå i det første spillet, og i starten av toeren er han ikke akkurat i toppform, der han sturer rundt i byens barer. Han havner i bråk med noen psykotiske uteliggere, som leder han på sporet av Vanhorn, hans gamle venn fra det første spillet, som han fortvilt prøver å få tak i.

Condemned 2 starter med et smell, først og fremst med et nytt og forbedret kampsystem. Selv om spillet er i førstepersons synsvinkel som det første i serien, foregår de fleste slåsskampene med håndvåpen. Og da mener vi ikke kniver og sverd, her bruker man rør og murstein, krykker og dolokk. Det man måtte ha for



PUSLESPILL Krimelementene i spillet består i stor grad av å finne og tolke spor riktig. Systemet er ganske så smart, og man må ofte tenke hardt for å tolke funnene korrekt. Belønningen for godt detektivarbeid er nytt utstyr og oppgraderinger.

hånden, rett og slett.

At man måtte slåss med nevene og bruke improviserte våpen, gjorde Condemned til et utrolig intenst spill, stappet med brutale slåsskamper. Kampsystemet i Condemned 2 er forbedret på mange områder: man kan slå inn komboer og få supertreff, parere slag mer effektivt, og lade opp en energimåler som utløser spesialkomboer. På papiret er dette en super idé, men i praksis førte det til at jeg ble mer opptatt av å få til komboer i slåsskamper enn å kjempe for å overleve. Der hver kamp i

Condemned ble utført med hjertet i halsen mens jeg panisk dengte løs på en rabiat narkoman, sitter jeg mer avslappet i Condemned 2 og prøver å få til småfancy kombinasjoner. Mye av gnisten og nerven har rett og slett forsvunnet fra slåsskampene.

Til gjengjeld byr spillet på noen flotte nye detaljer, spesielt i detektivscenene. Av og til skal man samle spor og sende inn etterforskningskonklusjoner til sentralen. Her gjelder det å analysere spor man finner, og putte sammen ledetråder. Til å hjelpe seg har man

FLERSPILLER Nytt i Condemned 2 er en flerspillerdel over nett, der man kan banke opp syv andre spillere. Artig tillegg, men neppe noe som vil fenge i lengden.

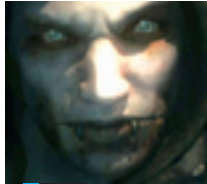


noen redskaper som er lånt direkte fra labben i C.S.I. Disse oppgavene er et velkomment avbrekk i de mange actionfylte scenene i spillet.

Et annet morsomt element er at det er plassert TV-apparater og radioer rundt om på brettene. Ved å vri på antennen kan man få inn TV-signaler, noen ganger preget av hallusinasjonene til Thomas, mens andre ganger er det nyhetssendinger som bidrar til å gjøre spillverdenen mer levende.

Condemned 2 har rett og slett litt mer variasjon enn det første spillet i fortellingen. Det har rene skrekkdeler der man vandrer rundt i hallusinasjonene til Thomas, men også roligere partier der man sniker seg forbi vakter. Til og med actionsekvenser der man løper rundt med et SWAT-team og et haglgevær.

Men til tross for ganske stor variasjon, er det



FAKTA

MONOLITH

Monolith Productions har etterhvert klart å spesialisere seg på grusomme førstepersonsspill. I tillegg til Condemned-serien står de bak skrekksuksessen F.E.A.R., som skremte buksa av PC-spillere for tre år siden. Klaustrofobisk angst begynte de med allerede i 2001, da de lagde Aliens vs Predator 2 på PC, et ekte kultspill.



BEDRE UTSTYR Man får hele tiden statistikk som viser om håndvåpen man finner er bedre enn de man bærer. Våpnene blir også slitt av å bli brukt. Vårt favorittvåpen er uansett doringen vi rapper fra dassen. Å denge psykoperer med en doring er deilig.

et eller annet som ikke fenger helt med Condemned 2. Enkelte partier er rett og slett kjedelige å spille gjennom, og det blir slitsomt i lengden å løpe rundt i mørket mens man leter etter rett vei å gå. Til tross for de mer tekniske slåsskampene med håndvåpen, går man også litt lei av disse.

En annen ting er at spillet har et større innslag av overnaturlige hendelser enn forgjengeren. Noe av sjarmen med det første var at alle fiendene var rabiater utelligere fulle av psykoser og piller. Sorte monstre som kommer ut av svart slim tar liksom bort litt av den skitne realistiske piffen i spillet, selv om vi etter hvert skjønner at dette foregår oppe i hodet til Thomas.

Men til tross for dette er Condemned 2 en god porsjon med skrekkmiddag. Detektivarbeidet og stemningen gir spillet det nødvendige krydderet som berger spill-opplevelsen når det nye slåssystemet egentlig blir litt for komplisert for sitt eget beste.

Resultatet er et solid førstepersons actionspill. Alle som er ute etter et solid gross kan finne mye grusomt å kose seg med her.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

LITT LANGTEKJELIG SKREKKNORD

■ Mange skumle øyeblikk, fete håndvåpen

■ Avansert kampsystem ødelegger intensiteten



BOOM CLICK-CLICK! I enkelte deler av spillet får man tilgang til skytevåpen, disse forandrer spillemåten en del, og kan gjøre stor skade på fienden. Som på stakkaren over her.



DARK SECTOR

Månedens største overraskelse; Dark Sector er en bunnsolid actionfest!

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler DIGITAL EXTREMES Utgiver D3 PUBLISHER Utgis 28. MARS Antall spillere 1-10 Testet versjon PS3 PAL Anb. alder 18+

Sjanger ACTION



HISTORISK?

Dark Sector handler først og fremst om ditt dødelige kastevåpen, og hvor mye moro du kan gjøre med det. I tillegg får du en elendig historie med på kjøpet!



FAKTA

FLERSPELLER

Det er to forskjellige flerspillermoduser; Infection og Epidemic. Infection er en "alle mot en"-modus der en spiller inntar rollen som Hayden, og opp til ni andre spiller som vanlige militære. Den som dreper Hayden, spiller som mutanten neste runde. Epidemic er en mer lagbasert modus, hvor to lag består av fire vanlige militære, og en Hayden. Målet er å drepe fiendens mutant.

TIPS

SJEKK UT

Gears of War 18/19
XBOX 360

Et brutalt actioneventyr om Marcus Fenix' ferd for å redde menneskeheten.

Den fiktive østblokkstaten Lasria skjuler en mørk hemmelighet fra den kalde krigen. Du er superagent, og blir satt inn bak fiendens linje for å utføre en ryddejobb - slette hemmeligheten fra historien. Enkelt. Eller? Det burde vært enkelt. Allerede i første oppdrag blir du utsatt for en biologisk materie som setter i gang en mutasjonsprosess i kroppen. Ut av armen din vokser det en rund stålbumerang, og denne skal bli din beste venn de neste ti-tolv timene.

Historien i Dark Sector begynner litt sånn halvspennende, og så er det bare nedoverbakke derfra. Det som ser ut til å bli en interessant kalde-krigen-slash-mislykket-forskningsprosjekt-setting begår noen helt utilgivelige feil etter hvert, og faller helt sammen. Mutantbikkjer som graver seg opp fra bakken på en kirkegård? Hallo?

Men selv om storyen er kalasræva, er spillet ditto underholdende. Nå som du er mutant kan du ikke bruke militære våpen. De har en mutantlås som aktiveres ti sekunder etter at du plukker dem opp. Det betyr at du må bruke din nye kastedings for alt den er verdt. Og det, kjære leser, er en blodig fornøyelse.

Etter at bumerangen har forlatt hånda, kan du innta en slow motion-sekvens hvor du selv



BRUTALT? Dark Sector ble nylig forbudt i Australia. Etter at vi har testet det mye, kan vi absolutt se at dette er brutalt og fortjener sin 18-årsgrense, men det er på ingen måte så ultravoldelig som man skulle tro når det er snakk om totalforbud.

kan styre dens dødelige bane med sixaxis-kontrolleren. I lekker slow motion kan du finsikte deg inn på buken til en fiendtlig knekt. Som varm kniv i smør glir den gjennom kjøtt og bein. Beina står igjen og vakler et øyeblikk, mens overkroppen spinner avsted i en blodig piruett. I slow motion. Det er herlig brutalt.

Dark Sector har sine helt strålende øyeblikk. Jeg befinner meg i et falleferdig hus. Ut

gjennom et hull i veggen kan jeg se at det kommer en intetanende fiende i gul regnfrakk patruljerende. Jeg stiller meg i en skyggefull krok med siktet rett på den lukkede døra. I høyre hånd har jeg bumerangen min, mens venstre pekefinger hviler på avtrekkeren på en pistol. I det døra går opp, er han allerede død. Et rent skalleskudd. Men en håndfull soldater i nærheten har hørt skuddet, og kommer

HUNSTIG UINTELLIGENS Spillet er for det meste så lineært og scriptet at den kunstige intelligensen sjeldent blir satt på de helt store utfordringene. Men når den unntaksvis faktisk må tenke seg om, avsløres en ganske manglende AI. Men som sagt, det er sjeldent man merker hvor dum den faktisk er.



GEARS OF WAR?

Dark Sector har hentet ut det glimrende cover-systemet vi så i Gears of War. Løp bort til en boks eller en søyle, og du kan stille deg i cover.



IKKE STYGT Lys og skygge-arbeidet er vel utført, animasjonen er for det meste pen, og det hele gir lett avsted, men det er ingen grafikkbombe likevel.

om det er et actionspill det er snakk om, har det også sine rolige øyeblikk med enkle, fysikkbaserte puzzles. Ingen fiender så langt øyet kan se. Bare deg og en stengt vei. Hvordan skal du komme deg videre? Svaret er aldri langt unna, men disse små avbrekkene er med på å gi Dark Sector en fin dynamikk og balanse.

Sjefen for tyveriavdelingen i Digital Extremes skal ha all honor: Han har valgt ut helt glimrende elementer å stjele. For Dark Sector er for det meste et oppkok av andres gode ideer. Kontrollen er for eksempel hentet rett ut av Gears of War. Et par mindre justeringer, men det er svært likt. Videre har Dark Sector hentet inspirasjon fra både Resident Evil 4, Stranglehold og Heavenly Sword, og resultatet er svært spillbart og mesterlig sammensatt, selv om vi altså har sett de fleste elementene i andre spill for.

Dark Sector er kanskje ikke årets største overraskelse, men uten tvil månedens høydepunkt, og et av vårens heteste actionspill. Jo da, det låner svært liberalt fra andre, men gjør det bra, og ender til slutt som en brutal actionkaramell for alle som liker den slags.

— Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

VÅRENS OVERRASKELSE!

- Bumerangen, kontrollen, den filmatiske presentasjonen.
- Skandaløs historie.

HAGLEMORO I tillegg til bumerangen, har du tilgang til et konvensjonelt arsenal. Hva med en hagle eller et automatgevær?

løpende. Jeg styrer bort til døren, plukker opp hagla hans, og vet at jeg har nøyaktig ti sekunder før våpenet blir ubrukelig. Soldatene kommer nærmere. Jeg løper dem i møte. Kuler betyr ingenting. Hagla er verdiløs om syv sekunder nå uansett. Jeg rekker akkurat å tømme magasinet før jeg kaster meg ned bak en vellet betongsøyle. Jeg fikk tatt ut to av dem før mutantlåsen gjorde hagla til en ubrukelig metalldings. Det er to fiender igjen. Jeg sikter bumerangen på et automatvåpen som ligger ved siden av en død kropp. Bumerangen tar den med tilbake, og jeg har ti nye sekunder på meg. Mer enn nok. Han ene drar ut splinten av en granat, og gjør seg klar til å kaste. Jeg sprayer blykuler, og treffer granaten mens han holder den i hånda. Eksplosjonen river de to gutta i store, blodige biter. Suksess.

Jo da, det er hektisk og voldsomt, men selv



FAKTA

HAYDEN TENNO

Hayden Tenno spiller hovedrollen i Dark Sector. Helt i starten av spillet blir han utsatt for et mystisk stoff, og dermed setter mutasjonen i gang. Hele høyre arm får en slags metallisk hud, og ytters får du den nydelige bumerangen. Michael Rosenbaum, kjent som Lex Luthor i Smallville, står for stemmeskuespillet.

BLODIG MORO

Fem glimt fra Dark Sector



GULE SØPPELSEKKER

Først trodde jeg det var renovasjonstjener som ikke hadde gjort jobben sin. Så tenkte jeg at det kanskje var streik blant søppelbil-sjåførene. Det var først da jeg tilfeldigvis skjøt på en søppelsekk jeg skjønnte hva det var. Menneskekropper pakket i gule søppelsekker. Blodet skvatt avsted.



SMART BANEDESIGN

Banedesignet er på ingen måte genialt, men er likevel godt håndverk som lar deg eksperimentere med superkreftene dine. Dessuten er brettene smart nok laget til å gjøre nesten hver eneste kamp underholdende, mens du veksler mellom bumerang og tradisjonelle våpen.



SVART/HVITT

Hele første brett av Dark Sector er i svart/hvitt. Det er først når du blir utsatt for det skumle mutant-stoffet at fargene kommer. På første nivå er du altså vanlig menneske, og har vanlige våpen til rådighet. Men moroa begynner for alvor når du blir mutant.



BOSSER

Det er et par større bosskamper i løpet av Dark Sector. Disse er faktisk litt gammeldage, der noen av bossene følger et bestemt bevegelseskjema som er relativt lett å identifisere. De er kanskje ikke så bra som man hadde håpet på, men bidrar til å øke variasjonen i Dark Sector.



LAG DIN EGEN PISTOL

Rundt om på banene finner du penger du kan bruke på svartebørsen. Kjøp nye våpen uten mutantlås, oppgrader ditt eksisterende arsenal, eller selg gammelt isenkram. Å komponere sitt eget våpen gir Dark Sector et aldri så lite rollespill-aspekt, og det fungerer godt.



PATAPON

Pata-pata-pata-PON! Hold takten gjennom krigen i en utrolig sjarmerende sjangerblanding på PSP.

Plattform PSP Utvikler SCEI Utgiver SONY Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 7+



FANG FLAGGET!

I midten av hæren din finner vi flaggbæreren, det er han som er knutepunktet for armeen, og som du må beskytte mot fiendene. Fotsoldatene går foran ham, og bueskytterne bak.



Gode nye originale spill på PSP er mangelvare. Jeg kan vel egentlig ikke komme på noe særlig stort og

originalt på PSP siden LocoRoco svidde seg fast i maskinen min i fjor sommer. Men nå har jeg funnet en ny frelser som har fått meg til å børste støv av maskinen igjen: Patapon.

I Patapon spiller du en allmektig gud som elsker å spille tromme. Patapon-stammen består av små vesener som mest av alt minner om et stort øye med armer og bein. Når disse finner en begravd gammel tromme, vekkes du til live igjen, og finner ut at alt er ikke som det bør være i Patapon-riket.

Ved å slå på trommen, blir Pataponene inspirert, og etterhvert kommer flere trommer til. Hver knapp på PSP-maskinen tilsvarer en tromme, Pata-trommen setter småtassene i bevegelse, Pon-trommen kommanderer de til å angripe, Chaka-trommen ber de om å forsvare seg, og så videre.

Dermed er det opp til deg å kontrollere småtassene. I takt med musikken i spillet slås fire trommetoner, som så oversettes til en kommando, Pataponene synger tilbake ordren din, og slik bytter du på å gi kommandoer og se de små figurene gjennomføre ordrene dine.

Det høres ut som et veldig enkelt system, og det er det og. I teorien. For etterhvert dukker



FAKTA

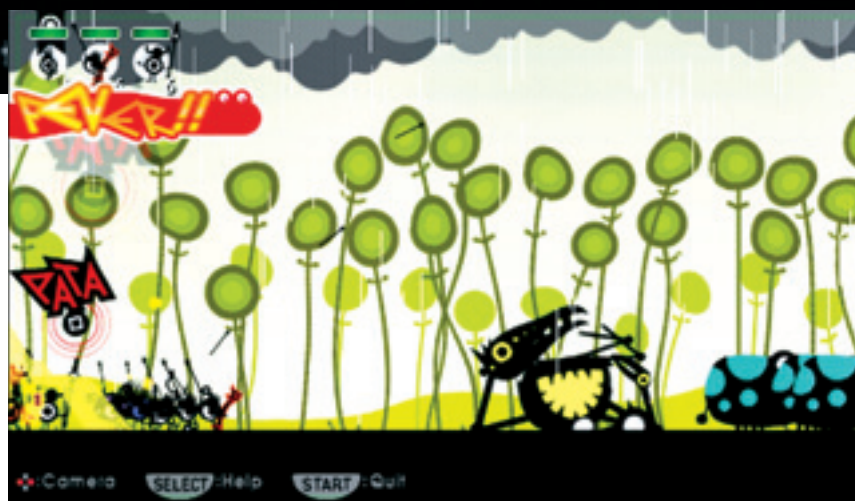
PATAPON

De mystiske Patapon-figurene du styrer i spillet, har blitt fordrevet fra hjemlandet sitt, og det er ditt oppdrag å motivere de til å kjempe mot den slekts Zigoton-stammen for å ta tilbake området sitt. Selv om figurene bare består av et øye med armer og bein, utvikler de seg når de får nytt utstyr, og de har masse uttrykk i spillet. Spiller du feil, ramler de, og ser de en fiende de kan angripe, får de "sinna-øyne".

TIPS

SJEKK UT LocoRoco 9/18 PSP

Et finurlig plattformspill med store mengder sjarm og humor.



DANSEFEBER Det store målet på hvert brett er å få Fever, det vil si at du klarer å holde rytmen og gir Patapon-hæren din gyldige kommandoer ti ganger på rad. Når Fever er aktivert skader hæren din fiendene mye mer, og alt blir egentlig lettere. På noen av jaktbrettene er det essensielt å ha Fever, ellers stikker fiendene av for du får skadet de nok.

det opp fiender, dyr forsøker å stikke av, andre prøver å sluke kompisene dine, og du må begynne å vurdere fortløpende hvilke ordre du skal gi Pataponene, samtidig som du hele tiden holder rytmen på tromma.

Holder du rytmen over tid, går nemlig småtassene inn i feber-modus, det vil si at angrepene skader mye mer, de går mye lengre, og de yter rett og slett langt over evne. Musikken blir også mye mer livaktig og levende, og å glippe en rytme mens man er i feber-

modus blir rett og slett en nedtur av dimensjoner.

Så langt er alt vel. Men om dette er alt som Patapon har å by på, snakker vi om en veldig enkel og småkjedelig spillopplevelse, som like gjerne kunne vært et flashspill i nettleseren din. Utviklerne har heldigvis klart å tenke langt utover spillets hoveddel og lagt til mange strategiske elementer. For eksempel må man utstyre hæren sin med utstyr, dette finner man som regel i store slag der man bekjemper



ANGREP OG SLAHT De fleste brettene har sinte fiender som skal bekjempes, men noen har bare kveg og fugler som man slakter ned for å få kjøtt og penger.



BOSSER

De mange bosskampene i Patapon byr på spillets mest spennende øyeblikk. De kjipeste bossene dine er de som spiser opp styrkene dine. Det tar tid å bygge opp en hær.

fiendene. Nye buer, spyd, sverd og økser øker effektiviteten til styrkene dine, og må disponeres riktig. I tillegg kan man lage helt nye soldater ved å samle inn penger som ofres til livets tre. Soldatene har ulike klasser slik at det lønner seg å lage en balansert hær.

Det morsomme her er at hæren din stadig vokser seg sterkere. Fra å bestå av tre småtasser, får du etterhvert en hel armé med fete våpen, hester og annet utstyr som hjelper de i kampen mot spillets mange utfordrende fiender.

Disse er egentlig et kapittel for seg. I tillegg til den slemme Zigoton-stammen, som er helt like dine egne Patapons bare med røde øyne, er det de mange bosskampene som byr på spillets mest spektakulære sekvenser. Her gjelder det å



FAKTA

TROMMEMANI

I utgangspunktet har man bare fire trommer i spillet. Pata-trommen rykker hæren fremover. Pon-trommen angriper. Chaka-trommen er forsvarstrommen, og den siste, Don-trommen, bruker magi. Kombinasjoner med de fire trommene aktiverer ordrene til pataponene.

finne balansen mellom angrep og forsvar, og ikke minst bruke magiske trommeformler på riktig sted.

Etterhvert som stadig mer av kartet erobres, oppdager man at gjenbesøk av gamle områder ikke bare blir påkrevd av spillet, det er også nyttig da man kan oppdage nye hemmeligheter, jakte på kjøtt fra ville dyr, og styrke hæren sin ytterligere ved å bekjempe bosser som har gjenoppstått med nye krefter.

Det er litt vanskelig å forklare hvorfor Patapon er så utrolig underholdende. Når du sitter med hodetelefonene på og kommanderer den lille hæren din fremover på kartet, glemmer du rett og slett tid og sted. Snart tramper du takta med foten, livredd for å miste komboen du har bygd opp, mens lyden av syngende Patapons som slakter ned fiender strømmer inn i ørene dine. Hver erobring føles som en personlig seier, hver Patapon som faller i kamp føles som et personlig nederlag.

Patapon er rett og slett et spill som er skapt for PSP, det passer perfekt på den lille PSP-skjermen. Det virker lite og overfladisk, men har en utrolig dybde som sakte men sikkert viser seg frem lag for lag.

—Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

FENGENDE OG UNDERHOLDENDE

- Utrolig sjamerende, enkelt konsept men med mye dybde
- Må gjøre noen oppdrag flere ganger

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Sega sender sine tøffeste helter til tennisbanen.

Plattform PS2, Wii, PS3, 360, DS Utvikler SUMO DIGITAL
Utgiver SEGA Utgis 28. MARS Antall spillere 1-4
Testet versjon PAL Anb. alder 3+



B-KJENDIS Ikke alle i Sega Superstars Tennis er like kjent.

Mario har etterhvert hatt stor suksess som gjestetjerne i spill med Go-kart, tennis, fotball, baseball, slåssing og andre konsepter. Nå forsøker Sega det samme med Sonic.

Sonic er vel egentlig spredd tynt nok i det siste, det finnes vel knapt så mange middelmådige spill med en kjent karakter i hovedrollen, som Sonic-spillene. En evig vits i spillbransjen er at en ny konsoll er ikke døpt før det har dukket opp et Sonic-spill på konsollen. Men nå prøver han seg altså utenfor plattformsjangeren, i Tennis.

Kort fortalt er dette en slags lillebror til det suverene Virtua Tennis 3. Sumo Digital står for konsollversjonen av Virtua Tennis, og man kjenner umiddelbart igjen spillefølelsen.

Men der Virtua Tennis klarer å engasjere deg i sin World Tour-modus, har ikke Superstars Tennis noe annet å by på enn en veldig kjedelig enspillerdel der man kan besøke forskjellige brett og spille minispill. Som å slå tennisballer på zombier. Eller slå tennisballer på store baller. Eller unngå å bli truffet av tennisballer.

Det er simple tennisspill, og belønningen er å løse opp enda flere simple tennisspill, og nye baner og karakterer.

Banene og karakterene har alle temaer fra forskjellige Sega-spill, som klassikere som Golden Axe og Alex Kidd, til moderne spill som Space Channel 5 og Jet Set Radio. Fine brett og figurer, men man kunne gjerne gjort mer utav de. Jeg savner litt særpreg og unike egenskaper på banene og figurene.

Enspillerdelen fungerer egentlig bare som tidsfordriv for å låse opp alt i spillet, den egentlig styrken ligger i flerspillerdelen. Det går kjapt og er moro, men mangler dessverre dybde.

Med mindre du er hardcore Sega-fan, vil du nok få mer ut av å investere i Virtua Tennis 3. Sega Superstars Tennis fungerer best som et tennisspill for barn, eller en kort nostalgitur for Sega-fansen.

—Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

Grafikk 7/10 Lyd 5/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 4/10

MELKING AV SONIC & CO

- Fargerik grafikk, bra utvalg med Sega-karakterer
- Mangler dybde, utrolig kjedelig enspillerdel



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Forsmaken på verdens mest populære racingspill leverer akkurat som forventet.

Plattform PS3 Utvikler POLYPHONY STUDIOS Utgiver SCEE Utgis 26. MARS Antall spillere 1-16 Testet versjon GULL Anb. alder 3+

Sjanger RACING



ONLINERACING
 Onlinedelen er det store nye i Gran Turismo 5. Med mulighet for opptil 16 spillere å kjøre mot hverandre i over 60 forskjellige biler, øker spillers levetid betraktelig, tatt i betraktning at det bare inneholder seks baner.



ASFALT MOT GRUS Gran Turismo 2 introduserte gruskjøring til racingserien, som tidligere var forbeholdt asfaltløp. Brekkslædding på brede grusveier er et fint avbrett fra trange bygater.

Det står en bil på et brolagt torg. I bakgrunnen er det en kafé med utservering. Det ser ut som en liten by hentet fra alpene. Det slår meg umiddelbart: grafikken er tilnærmet fotografisk! Selv på det store lerretet tok det tid før jeg skjønnte at denne bakgrunnen ikke var virkelig. Bilens sterke rødfarge skiller den litt ut fra bakgrunnens virkelighetsinntrykk, men det ødelegger ikke helhetsbildet. Jeg har ganske enkelt aldri sett noe så pent i et spill noensinne.

Men før du drukner helt i de store, lovende ordene; så fort du kommer i gang med selve kjøringen ser du at dette inntrykket ikke er helt representativt for spillers grafikk ingame.



FAKTA
AUTOFIL
 Utviklerne av Gran Turismo er helt besatt av biler, og bruker utrolig mye tid på å gjenskape ekte biler så realistisk som mulig. Det strenge kravet til realisme gjelder dog ikke når bilene kræsjer. Som vanlig er Gran Turismo-bilene immun mot naturlovene.

Grafisk er GT 5 omtrent som forventet. Bilene ser strøkne ut, både utenpå og inni, og baner og bakgrunner er pene å se på. GT-serien har alltid vært kjent for bra grafikk, og også denne gangen holder de mål. Verken mer eller mindre.

Men hovedmenyen har mer enn bare et pent ansikt i by på. Den har også kalender som skal vise dagens dato og et værrapporterings-system som skal vise virkelig værssituasjon i de forskjellige racingbyene.

I tillegg har spillet en helt ny modus kalt GT-TV, der man skal ha muligheten til å gå inn og se kjente bilprogram via Playstation Network. Det britiske programmet Top Gear er allerede annonsert som samarbeidspartner, men hvorvidt vi får muligheten til å se det norske programmet Autofil her i fremtiden, er foreløpig ukjent.

Etter en kjapp tur innom garasjen, hvor jeg kunne velge mellom alle bilene i prologen, totalt rundt 60 stykker, falt valget på en nydelig, rød utgave av Skyline '07. For de av dere som vet hva som er opp og ned på en toppakning og som kan mer enn bare å peile oljen på bilen deres, er det mulig å justere endel bilinnstillinger selv. Men jeg, som ikke er veldig stødig i motorfaget, lot bremseinnstillingene være, og satte heller i gang med kjøringen. Og kjørefølelsen er veldig lik det jeg trodde den skulle være. Den litt firkantede og

rigide GT-følelsen er på plass, dog i et litt penere papir enn tidligere. Den første runden tilbringer jeg mer i veggen enn på veien, men etterhvert som rundene går unna begynner kjørefølelsen å komme tilbake, og svingene tas mer naturlig og jevnt.

Seks baner er med i spillet. Jeg startet i London, og detaljnivået imponerer absolutt. I tillegg til at Picadilly Circus og Trafalgar Square så ut som jeg husker de fra postkortene, kjente jeg igjen flere butikker og bygninger. De resterende banene imponerer nok ikke like mye grafisk, og en av banene, High Speed Ring, var direkte skuffende. Her slet spillet med framerate og grafiske glipper.

Alt i alt virker GT 5 Prologue som en bra smaksprøve på det endelige spillet, men helt revolusjonerende er det ikke, det vi har sett så langt. Selve spillopplevelsen er ganske lik det vi kjenner fra de tidligere GT-spillene, men med tanke på at de foregående spillene er blant de mest populære racingspill noensinne er kanskje ikke det så ille?

Per Skøien

KARAKTER 7/10

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

ONLINEMASSAKER!

- ★ Noen nydelige grafiske detaljer, GT-TV, onlinereace med 16 spillere
- Noen grafiske glipper, ingen skademodell på bilene

BEAUTIFUL KATAMARI

Namco Bandai gir ut det samme spillet på nytt og på nytt og på nytt...

Plattform XBOX 360 Utvikler NAMCO BANDAI Utgiver NAMCO BANDAI Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon GULL Anb. alder 3+

Nok en gang er det kaos i universet. Kongen av alt mellom himmel og jord klager og sutrer, og prinsen med det rare hodet må trå til og begynne å rulle på Katamarien sin igjen.

Alt er som før, med andre ord. Dersom du ikke kjenner til Katamari-spillene, så handler de i all korthet om å rulle en liten limball rundt, masse objekter fester seg til ballen slik at den vokser seg større og større, og til slutt blir den kjempestor, og Kongen av Universet slenger den opp på himmelen som en egen planet.

Det høres banalt og enkelt ut, og det er det faktisk og. Ganske, i hvert fall. Katamari Damacy ble hyllet opp i skyene da det kom til Playstation 2 i 2004. Kritikere og utviklere elsket spilllets enkle konsept, glade grafikk, og surrealistiske historie. Det mottok priser og hyllester, og ble en suksess for spillutviklerne i Namco Bandai.

I ettertid kunne man kanskje moderert synet på spillserien noe, for dette er faktisk ikke så gøy lenger.

Kanskje skyldes det at jeg nå, fire år etter jeg spilte spillet første gang, føler at tiden har stått stille. Jeg triller den samme ballen i de samme miljøene med den samme musikken og den samme tullete historien som jeg opplevde for fire år siden.



FAKTA
KOSMOSPRINSEN
Karakterene og den grafiske stilen er inspirerende i Beautiful Katamari. Du styrer prinsen med det rare hodet ovenfor her, og tar i mot ordre fra din far, Kongen av Kosmos. Han er ganske nådeløs og ikke helt god i hodet, så du bør være forberedt på å få mye kjæft og mas og klaging, uansett hvor bra du gjør det. Psykologisk terror, man kunne faktisk fått depresjoner av mindre.

TIPS
SPILL OGSA
Katamari Damacy -1/18 PS2
Nesten nøyaktig samme spillet.

Serien har rett og slett ikke utviklet seg i det hele tatt, men har tvert imot tatt vare på alt som var kjipt med spillet i utgangspunktet.

For eksempel klokka. Det som i utgangspunktet skulle være en morsom opplevelse der man rullet opp sjokolader og binders og mus og sushi, blir et stressmaraton uten like fordi man må få ballen stor nok innen en viss tidsfrist, for å komme videre til neste brett, og må febrilsk lete etter de beste områdene.

Det blir stress, for til å være et såpass enkelt spill har utviklerne laget en litt vel komplisert kontrollmetode som bruker de to analoge spakene. Det er akkurat den samme styringen som spillet alltid har hatt, og den er akkurat like slitsom som alltid. Det kan omtrent sammenliknes med å styre hvert sitt belte på en beltevogn.

Så der knøvler man seg gjennom brettet, svetter over kontrollen, og dulter bort masse ting fordi man ikke helt klarer å styre dit man vil. Og når tida renner ut, er det bare å starte brettet på nytt igjen.

Beautiful Katamari er på mange måter både sjarmerende og fengende, i hvert fall hvis du aldri har vært borti serien før. Men jeg kan ikke unngå følelsen av Keiserens Nye Klær idet jeg triller ballen min rundt på skjermen. Et gammelt konsept som sårt trenger fornyelse.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 4/10

Grafikk 5/18 Lyd 7/18 Gameplay 5/18 Holdbarhet 3/18

RULLEKAKE MED EDDIK

- Psykedelisk grafikk, surrealistisk stemning
- Frustrerende kontroll, umotiverende



Sjanger PUZZLE

29cm3mm

20cm

ROT OG KAOS

Ballen man triller i Katamari kan bare plukke opp objekter som er mindre enn den. Så når den vokser plukker den opp stadig større objekter. Artig når man til slutt kan plukke opp hus og skyskrapere.

カクザトウ

4501こぶんの大きさ

ガビョウ

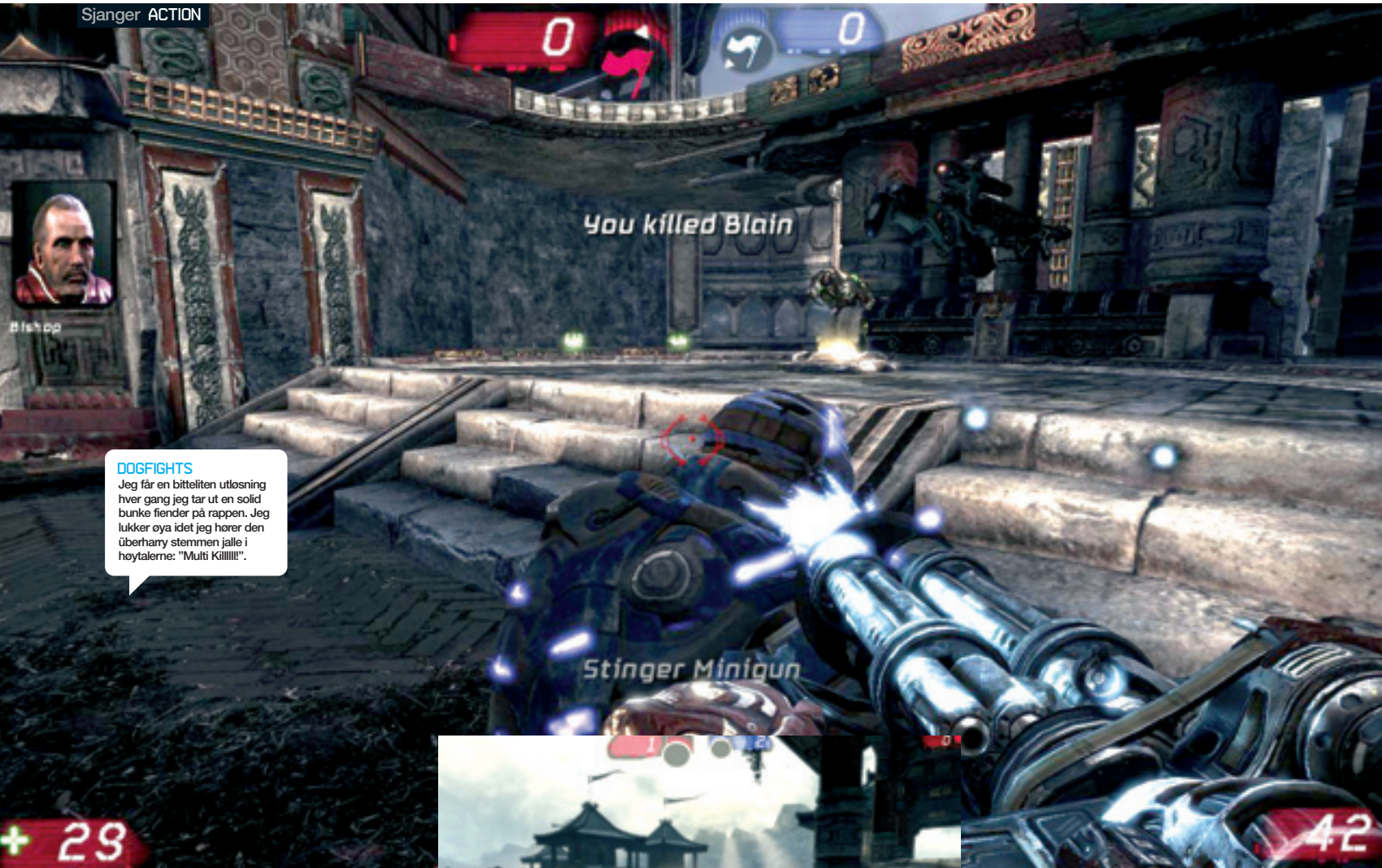


UNREAL TOURNAMENT 3

Gears of War-gutta lager lynraske onlineturneringer på konsoll, og klarer seg bra uten motorsag.

Plattform XBOX 360/PS3/PC Utvikler EPIC GAMES Utgiver THQ Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon PLAYSTATION 3 PAL Anb. alder 18+

Sjanger ACTION



DOG FIGHTS

Jeg får en bitteliten utløsning hver gang jeg tar ut en solid bunke fiender på rappen. Jeg lukker øya idet jeg hører den überhøyt stemmen jalle i høyttalerne: "Multi Kill!!!!".

I 2008 feirer Unreal-serien tiårsjubileum. Rart å tenke på egentlig. Jeg syns ikke det er så lenge siden jeg hang rundt på LAN-partys hver helg, og stappet i meg Gandiosa og Cola mens jeg koste meg med tidenes beste rakettkaster i Unreal. Og nå er treeren her.

Unreal Tournament 3 er først og fremst et onlinespill, det er ikke meningen å spille dette alene. Epic har slengt inn en historiedrevet kampanjedel - eller i alle fall et pinlig forsøk på en - men det funker bare ikke. Den fortøner seg som en blanding av alle modusene og kartene, pakket inn i et urtypisk vås om menneskehetens siste skanse, romveseninvasjon og yada yada yada... Til syvende og sist er det rene botkamper det er snakk om.

Den kunstige intelligensen er ikke spesielt imponerende. Til tross for at den reagerer raskt og sikter bra, ville den klart seg dårlig i et parti sjakk. I oppdrag som krever litt taktikk og samarbeid blir botene komplett verdiløse, og kommandosystemet er omtrent bare til pynt.

Enspillerdelen fungerer kun som en bra anledning til å lære seg de ulike kartene, kjøre-



JEVNT Unreal Tournament III ser lekkert ut på Playstation 3, og gir helt jevnt over skjermen.

FAKTA

PWINDKONTROLL

Kontrollen på Playstation 3-versjonen av Unreal Tournament III er svært god og velbalansert. Men det er stadig dem som nekter å spille førstepersonsskytere med håndkontroll. Så til alle konservative PC-gamere som sverger til WASD-layoutet: det er ingen grunn til panikk. Via USB-porten på maskinen kan du fint koble til mus og tastatur, og spille Unreal Tournament akkurat som du er vant til på PC. Og det funker til og med svært godt. Men mus og tastatur er bare så 90-tallet - nå spiller vi bare med pwndkontroll.

tøyene og våpnene, som jo er det Unreal-spillene dreier seg om. Og her leverer Epic nøyaktig det de skal.

Arenaene er svært varierte - alt fra enorme åpne landskap, til små, tette korridorer og ganger som gir en helt sinnsyk nerve og et vanvittig tempo. På de store banene er det ofte kjøretøyene som er nøkkelen, og disse er helt fabelaktige. Alt fra små, lettbenete buggy-lignende biler til gigantiske tankser som sender avgårde massive stråler med ren død.

En artig forbedring fra Unreal Tournament 2004 er at man slipper lange joggeturer til fronten hvis alle kjøretøyene er borte. Alle har nå sitt eget svev Brett som raskt forflytter deg på slagmarken. Ulempen er at du blir para-

lysert dersom noen skyter deg av brettet, noe som er hinsides irriterende.

Det er slutt på at førstepersonsskytere er best på PC. Det var i gamle dager. Playstation 3-kontrollen er helt upåklagelig, veldig oversiktlig og for det meste intuitiv.

Det er lett å se at det er Epic som sitter ved spakene. Designet er som hentet rett ut av Gears of War. Alle karakterene har helt absurd overdimensjonerte overarmer og brystkasser, og hovedpersonen i enspillerkampanjen er også påfallende lik en viss Marcus Fenix. Unreal Tournament 3 er helt klart et av de beste skytespillene til PS3 og Xbox 360. Dette er onlinemoro med flotte og varierte baner, gode kjøretøy, kule våpen og et helt hysterisk tempo. Epic leverer nøyaktig det de skal. Gratulerer med jubileet!

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

FRENETISK ONLINEACTION

- Høyt tempo, bra variasjon på banene, kule kjøretøy
- Verdløst alene, noen litt for komplekse spillmoduser

NO MORE HEROES

Mer voldelig psykedelia fra utviklerne bak kultspillet Killer 7.

Plattform **Wii** Utvikler **GRASSHOPPER** Utgiver **RISING STAR** Utgits **LANSEAT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**

I 2005 skulle utvikler SUDA51 vise verden at interaktive visuelle fyrverkeri var deres arena. Med flaggskipet Killer 7, store ambisjoner om stramt gameplay, nyskapende grafikk, og en voksen fortellerstil, kunne gjennombruddet skjedd allerede da, men resultatet ble en sær opplevelse med elendig gameplay som mottok svært blandede kritikker.

Heldigvis ga ikke SUDA51 opp så lett, og spillet No More Heroes er utvilsomt spillet de alltid har forsøkt å lage, men aldri helt fått til. I byen Santa Destroy bor en fyr ved navn Travis Touchdown på et skittent motell kalt No More Heroes. Ikke spesielt bred over skuldra, umåtelig usympatisk, og uten planer om å redde verden. Han jobber som leiemorder og er rangert som den 11. beste innen sitt felt.

Når en veldreid blondine med minimal garderobe tilbyr han å klatre oppover karrierestigen ved å ta rotta på de foran på lista, er svaret selvnynnende. Travis, bevæpnet med et lyssabellignende sverd, slakter ned livvakt etter livvakt, for å ende opp i kamp med han eller henne som er hakket over ham på den usympatiske lista. Målet er selvsagt å nå toppen og bli den verste av dem alle.

Opprykk på karrierestigen kommer sjelden gratis, og i Travis' tilfelle innebærer dette å ta ulike strøjobber for å kunne betale overnevnte psykopatiske frokens tilretteleggingsavgift. Disse strøjobbene kan innebære alt fra å samle kokosnøtter til å ta diverse oppdrag som leiemorder på siden.

Selv om de fleste sidejobbene er underholdende nok, ligger No More Heroes virkelige styrke i boss-kampene. De ulike leiemorderne er alt fra genuint ekle til hysterisk morsomme, dialogen er intelligent,



SJANGER PARTY
SVERDKAMP Travis slåss seg gjennom spillet med et slags lasersverd. Man kan skifte mellom høy og lav kampstilling ved å peke med Wii-kontrolleren, dersom motstanderen blokkerer starter en drakamp der man må vri kontrolleren hurtig i riktig retning.



1 FAKTA

GRASSHOPPER

Grasshopper Manufacture er en japansk spillutvikler som ble stiftet i 1998. Sjefen kalles for Suda51, og de er mest kjent for det merkelige Gamecube-spillet Killer 7. Grasshopper er kjent for sin psykedeliske fortellerstil, og spillene deres skiller seg tydelig fra mye annet på markedet i dag. De jobber for tiden med et nytt kapittel i skrekkspillserien Project Zero.

og deres forskjellige personligheter er utrolig gjennomførte.

Med en unik grafisk stil som spenner fra skarp cell-shading til 8-bits pixelhysteri er dette spillet visuelt blant de sjeldne.

No More Heroes er en regelrett psykedelisk opplevelse. Osende av testosteron spiller det på stereotyper og kontraster for å sette enda større skiller mellom det reelle og det opplevde. SUDA51 fortjener virkelig ros for å prøve å skape noe nytt i en bransje som ikke akkurat er kjent for å ta store sjanser.

Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 9/10

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

PSYKEDELISK ACTIONPERLE

- ✦ Fet visuell stil, engasjerende, tøft kampsystem
- ✦ Av og til vanskelig å vite hvor man skal gå



MORDER Travis Touchdown er den ellevte beste leiemorderen i verden, og for å klatre oppover på lista er han nødt til å beseire de som er over han. Som regel beskyttes de av en gjeng livvakter, som man kjøpt og effektivt kan ta hånd om med sverdet sitt.

THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURN

Gratulerer med verdens mest tungvinte spilltittel, Sega!

Plattform **Wii** Utvikler **SEGA** Utgiver **SEGA** Utgits **LANSEAT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**



BOSSE Bossene i House of the Dead kan være ganske seige, og det gjelder å finne deres svake punkt.

F or de av oss som vanligvis ikke tar skrekkspill på strak arm uten flombelysning i stua og tre valium godt innabords, er House of the Dead 3 en ganske nervepirrende affære.

Bevæpnet med en liten hvit fjernkontroll som du peker mot skjermen som en pistol, skal du som en av hovedpersonene kjempe deg gjennom et hav av zombier.

Sist måned fikk light shooteren Ghost Squad (5/10) trekk for at den blant annet manglet en god del strategiske elementer som gjorde at spillet føltes ganske rutinemessig og lite engasjerende. House of the Dead 3 unngår denne fella, men bare så vidt. For motstanderne her gjør faktisk mer enn å klore og gnafse. De kaster tønner og kniver, leker med motorsager, og det som verre er. Noen ganger er selve utfordringen å finne ut hvordan den aktuelle zombien best skal tas i stedet for å gå rett etter nakkeskuddet, som var tilfellet i Ghost Squad.

Grafisk er spillet overraskende klart og detaljert gjengitt med fine detaljer. Lydsporet er slettes ikke verst, med musikk og lydeffekter som skaper spenning og driv i situasjonene.

Det som fortsatt er synd er at en slik sjanger som lightgun-shooter, som har et såpass stort potensial på en konsoll som Wii, ikke byr på mer originalt gjennomtenkt gameplay som går forbi det å bruke fjernkontrollen som gevær.

Personlig må jeg si at jeg generelt sett er svært lite glad i alt som jager meg, og som fortsetter å jage meg etter at det har fått de mest grunnleggende kroppsdelene skutt bort, men jeg må også si at dette spillet har overrasket meg positivt. Alt i alt leverer House of the Dead det som forventes, men ikke noe særlig mer.

Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 7/10

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

TO GODE LYSPISTOLSPILL I EN PAKKE

- Klassisk pistolaction, to spill i samme pakke
- Føles gammeldag, lite variasjon



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Semesteret er i gang igjen. Vi besøker Bullworth Academy i gjenutgivelsen av Rockstars kultspill.

Plattform XBOX 360/WII Utvikler ROCKSTAR VANCOUVER Utgiver TAKE-TWO Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon 360 PAL Anb. alder 15+



Sjanger ACTION



SKOLELYS En viktig del av Bully er å dra til skoletimene, og lære fag som engelsk og kjemi. Gjør man det bra i timene, får man nye ferdigheter og gjenstander. Men gidder du ikke gå på skolen er det bare å skulle...

Om du aldri spilte Bully da det kom på Playstation 2 for to år siden, er det forståelig. Den europeiske versjonen fikk det latinske navnet Canis Canem Edit, og et av verdens kjedeligste spillcover, og solgte ikke voldsomt bra i Norge. Men nå får du i hvert fall sjansen på nytt.

Nyutgivelsen av Bully, med det originale navnet bevart, er nemlig omtrent nøyaktig det samme spillet, bare med litt oppgradert grafikk. I spillet styrer du Jimmy Hopkins, en frustrert ung mann som blir sendt til USAs verste kostskole. Skolen fremstår som et mørkt speilbilde av samfunnet vårt. Her mobbes det over en lav sko, elever samler seg i gjenger for å overleve, og vold og sjikane er dagligdags.

Heldigvis tar ikke Hopkins dritt fra noen, og med hjelp av kløkt og knyttnever kommer han seg opp og frem i skolehierarkiet.



FAKTA
JIMMY HOPKINS

Jimmy Hopkins er helten i Bully, en rodhåret plugg av en gutt. Jimmy er tøff i trynet og hard mot de harde. På mange måter gjenspeiler han den gutten som mange av oss drømte om å være da vi gikk på skolen, men aldri turte å bli. Til tross for sine voldelige tendenser, har Jimmy mange gode trekk på bunnen, og deler egentlig ut mest deng til de som fortjener det.

Det handler om å posisjonere seg mellom skolens fire gjenger, man gjør oppdrag som i Grand Theft Auto, men i stedet for å ta livet av en sinna hallik, må man kanskje gi buksevann til en dustete avgangselev. Litt mer uskyldig, men fortsatt like fullt av fandanivoldskhet og sarkasme som storebror GTA.

Etterhvert kommer man også ut av skolen og inn til byen, og her blir nesten spillet for likt GTA etter min smak.

Jeg synes Bully var et fantastisk spill da det kom på Playstation 2, og det meste er bevart i gjenutgivelsen. Spillmessig føles dette som et GTA-spill. En slags blanding av Grand Theft Auto og Harry Potter, om du vil. Skolemiljøet er utrolig levende skildret, og jeg blir virkelig oppslukt av atmosfæren til Bullworth Academy.

Dessverre har også spillet bevart noen av de største svakhetene til originalutgivelsen. Innlastingsskjermer kommer ofte, veldig ofte, og

du blir sittende og vente. Man skulle tro at en nestegenerasjonskonsoll som 360 skulle slippe dette, spesielt med tanke på at grafikken ikke er spesielt avansert.

Allikevel er Bully et spill fullt av spillerglede. I tillegg til oppusset grafikk, inneholder den nye versjonen noen nye minispill for to spillere, og en rekke nye oppdrag til hovedspillet.

Bully er fortsatt en liten perle av et spill. Full av atmosfære og med en tøff-i-trynet-holdning som det står respekt av. I tillegg er det en perfekt oppladning til april, når Grand Theft Auto 4 kommer.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

OBLIGATORISK HJEMMELEKSE

- Kul historie, fantastisk atmosfære, kreative oppdrag
- Mange ufrivillige innlastingspauser



Sjanger STRATEGI



LANGE KAMPSEVENSER Hver gang man slår en fiende, eller blir slått selv, får man se en sekvens der figurene dasker litt på hverandre. Disse blir man fort veldig lei, men man kan heldigvis slå de av.

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Nintendos strategiserie debuterer på Wii.

Plattform WII Utvikler INTELLIGENT SYSTEMS Utgiver NINTENDO Utgis 14. MARS Antall spillere 1 Testet versjon NTSC Anb. alder 12+

Det er noe med rundebaserte strategispill som appellerer til meg. Kanskje er det det at jeg i min alder krever litt ro og mak når jeg spiller spill, muligheten til å samle tankene og planlegge fremover, og at jeg fryder meg når jeg høster resultatet av et nøye planlagt angrep?

Kanskje. Uansett er Fire Emblem: Radiant Dawn et deilig strategispill på mange måter. Serien begynte i sin tid på Nintendos gamle 8-bit maskin, og har siden utviklet seg til å bli en ganske så avansert mutasjon av sjakk, med relativt nye versjoner både på Gamecube og Game Boy Advance.

I Fire Emblem: Radiant Dawn styrer du en gruppe soldater i et kongerike som er okkupert av et annet imperie. En jente med magiske krefter må beskyttes mot imperiets styrker.

Ganske standard fantasysuppe, med andre ord, og historien er langt fra spillets sterke side. Mer interessant er det at spillet følger mange forskjellige karakterer utover, slik at man blir kjent med en rekke forskjellige krigere.

Men mens historien ikke makter å engasjere noe særlig, er kampsystemet derimot mer imponerende. Fire Emblem har gjennom en årrekke tilnærmet perfektjonert rundebasert strategi. Her må man beregne avstander til fiender, bruke støttestyrker og magi riktig, og disponere hver eneste soldat optimalt. Utover i spillet går vanskelighetsgraden såpass mye opp at mange Brett blir en solid utfordring for de små grå.

Til syvende og sist er dette et spill for de som elsker strategispill. Grafikken er ikke spesielt imponerende, lyden er standard og historien makter ikke å engasjere. Men allikevel gjør det solide kampsystemet at jeg blir sittende oppe noen timer ekstra fordi jeg bare må ta en kamp til, en fiende til, et område til...

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

FANTASYSUPPE MED DYBDE

- Solid strategisystem
- Uengasjerende historie

VI SØKER NYE ANMELDERE!

Norges største spillmagasin søker forsterkninger! Vi leter etter deg som er målbevisst, strukturert og glad i å skrive. Du skal bidra med omtaler, nyheter, sniktitler og artikler – både i bladet og på nettsiden. Hvor mye du skal skrive vil variere fra måned til måned, og du kan være med å styre arbeidsmengden selv.

VI FORVENTER:

At du har inngående kunnskap om spill. Vi krever at du behersker det norske språket veldig godt, kan skrive underholdende og informativt, og tilpasse deg vår profil. Du må forstå hva det innebærer å jobbe mot en deadline, og kunne forholde deg til korte tidsfrister.

DU KAN FORVENTE:

Gamereactor er Norges absolutt største spillmagasin, med 30.000 trykte eksemplarer hver måned. Å skrive for Gamereactor betyr å nå ut til enormt mange mennesker. Du vil bli en del av det eksisterende redaksjonelle teamet, og du skal være med å lage Norges feteste spillmagasin. Jobben er ulønnet.

For å bli tatt opp til vurdering må du sende inn to arbeidsprøver. En anmeldelse og en sniktitel. Skriv i tillegg en kort presentasjon av deg selv; hvor gammel du er, hvor du bor, utdanning, arbeidserfaring, interesser, favorittspill, osv. Skriv også opp hvilke formater du har. Søkeren må være fylt 18 år.



SE MER PÅ WWW.GAMEREACTOR.NO

DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

Strategispill ble aldri det samme igjen...

Plattform DOS, AMIGA, SEGA MEGA DRIVE Utvikler WESTWOOD STUDIOS Utgiver VIRGIN Utgitt 1992

Når vi satt og diskuterte hva vi skulle gjøre på denne siden på redaksjonsmøtet, foreslå jeg at vi kunne skrive om det originale **Command & Conquer** fra 1995. Et helt glimrende strategispill, utviklet av de høyst kompetente gutta i gamle Westwood Studios. Men før jeg engang fikk snakket ferdig, brøt Jon Cato inn.

- Hva med Dune II?

Dune II! Det hadde jeg helt glemt! Det var forsvunnet fra hodet. Borte. Inntil Jon Cato nevnte det igjen. Det eminente strategispillet var revolusjonerende da det kom i spillsjappene i 1992. Det var det første moderne strategispillet, og la rammene for sjangeren – rammer som blir fulgt den dag i dag. Nå er det for eksempel utenkelig å spille et strategispill uten å bruke mus (vel, nesten i alle fall) – og det er bare én av tingene Dune II introduserte for 16 år siden.

På sandplanetene Arrakis hersker tre fraksjoner: de røde Harkonnenen, de blå

Atreides og de grønne Ordos. De tre kjemper om kontrollen over planeten, og det dyrebare mineralet spice. Alle har omtrent identiske enheter, men hver fraksjon disponerer unike kjøretøy og bygninger som kan bli avgjørende på de vanskeligere brettene. Men det hersker også en nøytral fare; den fryktede sandormen. Hvis du tok med deg enheter bort fra solid grunn, var det ingen garanti for at de noensinne ville vende tilbake igjen. Den nådeløse ormen tok ikke hensyn til om det var din splitter nye sonic-tank som kostet en liten formue å produsere. Var han sulten, skulle han spise. Gjerne når det passet aller dårligst. Det verste var de gangene han fortærte harvesteren, og du ikke oppdaget det før alle pengene var brukt opp. Da var det lite annet å gjøre, enn å begynne på nytt.

Dune er opprinnelig en science fiction-roman fra 1965 skrevet av Frank Herbert. Boken ble svært populær, og har siden blitt tidenes mestselgende science

fiction-roman, med hele fem oppfølgere. I 1984 ble David Lynch ferdig med filmen med samme navn, men den skulle aldri bli noen stor suksess. David Lynch vil knapt vedkjenne seg filmen nå lenger, selv om den står den som en kultklassiker blant sci-fi-fans.

Men selv om filmen floppet, var strategispillet Dune II noe helt annet da det kom. Fog of War, ressursinnsamlingen, basebyggingen og den militære mikrostyringen ser vi på som selvfølgeligheter i dag. I 1992 var Westwood Studios og deres siste

spillprosjekt et glimt av pur genialitet, og nevnte spillelementer finner du igjen i alle nyere strategispill, som Command & Conquer, Red Alert, Warcraft og Starcraft.

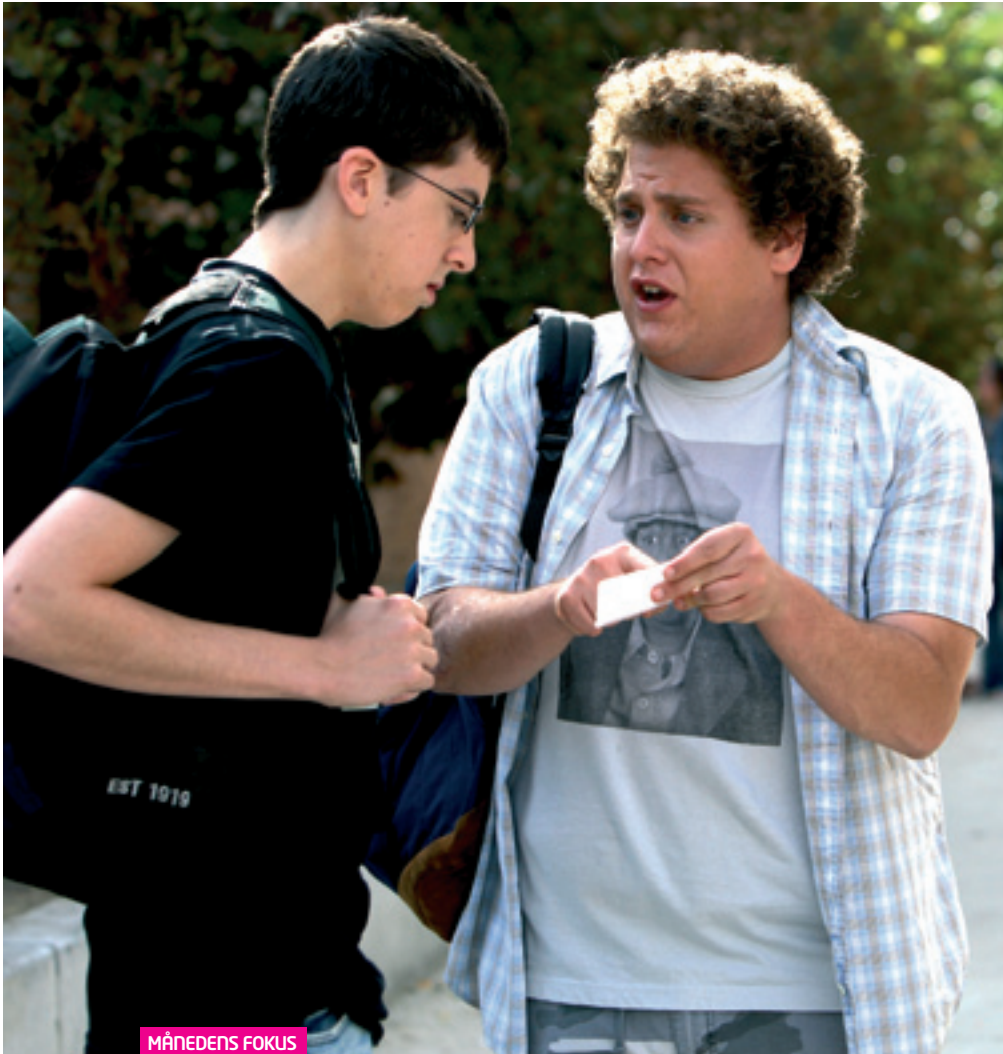
I 1998 kom en remastret versjon av den gamle trendsetteren: Dune 2000. Om du liker strategispill, er Dune et absolutt must å få med seg, og Dune 2000 gir deg en glimrende strategiopplevelse av den gamle skolen, kledd opp i ny grafikk. Det finnes i en tilbudskurv nær deg. Skaff deg det. Jeg hadde glemt Dune 2. Det skal jeg aldri gjøre igjen.

_Carl Thomas Aarum

Utilize your Palace's special option whenever possible, for it costs nothing and it will recharge.



STRATEGIKLASSIKER Dune II har lagt lista for en hel sjanger, og står som en klassiker blant strategispill 16 år etter det ble utgitt.



MÅNEDENS FOKUS

PUBERTAL

Fjorårets latterligste film er fortsatt hysterisk morsom.

Superbad

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Amerikanske highschool- og collegekomedier har utviklet seg til å bli en egen genre, de kjennetegnes gjerne ved særdeles pubertal humor og syltynn handling. Superbad perfektionerer sjangeren ved å være virkelighetsnær og sjarmerende ærlig. Sjelden har regelrett griseprat i form av banning og onde punchlines fungert bedre. For hvis vel-artikulerte skjelsord hadde vært en yndet målform ville Superbad stått øverst på pensum og Seth hadde vært kongen på haugen. Glem de fire store, det er et dysfunksjonelt trekløver som er den nye vinen.

Vi følger de to kompisene Seth (Jonah Hill) og Evan (Michael Cera) idet siste året på videregående skal fullføres.

De drømmer om fete fester og villige jenter, men befinner seg milevis unna drømme-scenarioet. Helt til det tredje hjulet på vogna, nerden Fogel, går til anskaffelse av et falskt id-kort. Tilgang på alkohol betyr adgangspass til festlighetene, og på fest kan alt skje. Dessverre blir to pluss to alt annet enn fire. Mye takket være tidens latterligste legitimasjon. Fogels nye alias er den 25 år gamle organ-donoren McLovin, og dermed er sirkuset for alvor i gang.

"Tilfeldigheter" leder til at vi introduseres for nye karakterer som blir med resten av filmen. På toppen av birollefigurene finner vi den eksentriske politiduoen spilt av Bill Hader (Saturday Night Live) og Seth Rogen. Sistnevnte kjenner du sikkert fra den strålende Knocked Up, der vi også stiftet bekjentskap med flere andre karakterer du ser igjen i

Superbad. Han er også mannen bak filmen, et filmprosjekt han og barn-domsvennen har fablet om siden de selv gikk på videregående. Det er med andre ord en selvbiografisk historie og ifølge ham selv ville Seth Rogen spilt hovedrollen hvis det ikke hadde vært for at han ser ut som en 40-åring. Valget er sirkuset for alvor i gang. Valget falt dermed på Jonah Hill, som viser seg å spille så bra at casting-prosessen må sies å være svært vellykket. CV-en til produsent Judd Apatow inneholder nå The 40-year-old-virgin, Knocked Up og Superbad, i tillegg til kultserien Freaks & Geeks. Jeg gleder meg enormt til 5.mai da hans nye film 'Forgetting Sarah Marshall' har premiere.

Superbad er beviset på at det er mulig å lage god film av enkle ideer, kanskje ikke et mesterverk, men absolutt en "vag-tastic voyage". **8/10**



Shoot 'Em Up

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Shoot 'Em Up ble ved kino-lansering beskrevet som en John Woo-film på steroider. Woo som har actioneposer som Mission: Impossible 2 og Windtalkers på samvittigheten har lite å stille opp med når det kommer til intensiteten og skuddhyppigheten i Shoot'Em Up. Filmtittelen lyver ikke, her det skuddvekslinger og heseblesende sekvenser til den store gullmedaljen. Det er fett, men blir det kanskje for mye av det gode?

Clive Owen gir liv til hovedrollen Mr. Smith, og det er i seg selv god nok grunn til å gi filmen en sjanse. Han er perfekt i rollen som beinhard actionhelt, det han ikke lykkes fullt så godt med er catchphrasene som avleveres i ny og ne. De litt hovene og morsomme replikkene Bruce Willis har lekt seg med i Die Hard funker ikke like godt i Shoot'Em Up. Jeg er usikker på om det er manuset eller Owen som svikter, det blir i hvert fall mer flaut enn kult. Regissør Michael Davis har også fått med seg Paul Giamatti og Monica Bellucci på rollelisten. Lett forføylelig actioneventyr som glir ned på høykant. **7/10**



The Invasion

Sjanger **KOMEDIE/MUSKAL**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Nicole Kidman og Daniel Craig i den fjerde(!) filmatiseringen av Jack Finneys tidløse roman "Invasion of the Body Snatchers" fra 1956. Med på laget er produsent Joel Silver og regissør Oliver Hirschbiegel (Der Untergang). Resultatet er en sci-fi actionthriller der et virus gjør mennesker til følelsesløse og bleke kopier av seg selv. Der andre zombieinfiserte filmer spiller mye på skrekk og grosser-effekter besitter The Invasion en mer grunnleggende uhygge. Estetikken i både kamerarøring og lyssetting bidrar sammen med lydsporet til en forsterket effekt av uro. Kidman gjør jobben uten å imponere og det samme går for den ellers strålende Craig. Med unntak av en særdeles påtvungen moralpreken er dette god sonndagsunderholdning.

The Invasion blir litt tam i forhold til I Am Legend og 28 Weeks Later, men innehar absolutt egenskaper som gjør den til en film verdt å få med seg. DVD-en inneholder også noen interessante bakomfilmer for de som ønsker ytterlig forklaring på fenomenet. **6/10**



Saw 4

Sjanger **SKREKK**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Den forsrukke forbyrteren Jigsaw satte sammen noen forferdelige torturkammerer i starten av sin karriere, men helsen tok slutt og jeg håpet at det var enden på sagaen. Den gang ei. Han fant en medhjelper i det tidligere offeret Amanda og det var duket for et grossende tredje Saw-eventyr. Nok er nok, tenkte jeg for meg selv. Nei da, det viser seg at Jigsaws onde planer lever i beste velgående selv etter hans død. Og publikum får akkurat det de vil ha: Blod og gorr i store mengder.

I Saw 4 forsøker de to agentene Strahm og Perez å finne svaret på ubesvarte spørsmål i Jigsaw-saken. På klassisk skrekfilmvis vikler de seg inn i en dødelig felle og da var vi tilbake der det hele startet for fire år siden. Med skrekkelige dilemmaer og blodige scener. Jeg likte den avsluttende tvisten i eneren, men etter det har Saw-serien kun blitt tidsfordriv. Liker du å se mennesker bli utsatt for vold uten mål og mening, er Saw 4 det du trenger. For oss andre er dette forhåpentligvis det siste vi ser av Jigsaws gjerninger. **5/10**



Entourage Season 3

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Det er en stund siden jeg anmeldte sesong to av Entourage, men jeg husker fortsatt hvor mye jeg gledet meg til neste kapittel, da den boksen kom til veis ende. Nå er den endelig her, eller i hvert fall den første delen av sesong tre. Handlingen fortsetter der den slapp, Vince klatrer på stjernehimmelen, og er i gang med forberedelsene til hovedrollen i storfilm Aquaman. Ved siden av dette driver vennegjengen Drama, Eric og Turtle med sine små prosjekter som alltid ender i problemfylte situasjoner. Det meste lar seg uansett løse av en fest eller en practical joke. Min personlige favorittagent gjennom alle tider Ari Gold henger fortsatt med i gamet. I gjesterollene finner vi blant annet James Cameron, Seth Green og James Woods.

Mark Wahlbergs prosjekt Entourage lever fortsatt i beste velgående og det er en sann fryd å se hvordan skuespillerne har fått tak på sine roller. De konstante popkulturelle referansene og ironiske kommentarene gjør serien til en verbal actionserie med et komisk snitt. **8/10**



SPILLNYHETER
ANMELDELSER

GRTV

BETA-TESTER

ARTIKLER

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

BLOGGER

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



MÅNEDENS FOKUS

SPAREKONTO

The National Bank frister med grønnere gress på andre siden.

The National Bank

COME ON OVER TO THE OTHER SIDE

Sjanger POP
Tekst DAVID SHOVLV

Det er nå fem år siden The National Bank fikk sitt store gjennombrudd med singelen 'Tolerate' og deres selvtitulerte album. Gode salgstall, utenlandsturne og en Spellemannspris var fasiten etter debututgivelsen. The National Bank kom sammen som følge av at brødrene Martin og Lars Hornthveith (Jaga Jazzist) fikk et bestillingsverk i anledning Festspillene i Vestfold i 2003. De grep sjansen og fikk med seg gamle venner og nye bekjentskaper. I utgangspunktet var dette et tidsbegrenset prosjekt, men med suksessen som fulgte valgte The National Bank å utvide åpningstiden. Det store spørsmålet er hvorvidt de klarer å følge opp suksessen med deres nye album *Come On Over To The Other Side*?

Forventingspress og utålmodige fans gjorde nok ikke produksjonen (i Duper Studio i Bergen) av andreplata noe enklere. Men frontfigur Thomas Dybdahls magiske vokal bringer The National Bank tilbake det mystiske og tankefulle lydbildet. Et unikt ett sådan, og det er ikke rart når man tenker på de ulike bandmedlemmenes musikalske bakgrunn. Når du setter personer fra Jaga Jazzist, The Shining, BigBang og ikke minst soloartisten Dybdahl på en og samme scene, er det klart at musikk-en blir enestående. Vi snakker en touch av eksperimentell electronica og klassiske strykepartier sammen med skjør vokal og jazz-feeling. I takt med forandringene går Thomas Dybdahl litt bort fra den melankolske fremtoningen vi har blitt kjent med gjennom hans oktobertrilogi.

Skiva starter noe uforløst med låtene 'Home' og

'Cubicle Man', men det begynner å likne noe med påfølgende 'Family' og 'Let Go'. Forstesingelen Family har forøvrig blitt en av vinterens mest spilte låter på P3. Høydepunktet konstituerer seg i sporet 'The Balladeer', ellers blir det litt for mye drømmende og magisk musikk. Selv om det er klart at sangtittler som 'Styrofoam' og 'Some Paper On The Bedroom Floor' pirrer nysgjerrigheten.

Helhetsinntrykket av kvintettens nyeste prosjekt blir noe ambivalent. Supergruppa burde kanskje blitt holdt litt strammere i tøylene? Frihetsfølelsen og eksperimenteringen er mer påtrengende enn skapende. The National Bank fremstår som et investeringsprosjekt, og ikke et aksjefond du blindt setter alle pengene dine i, med mindre du er ordfører i Hattfjelldal. En bankers plate fra The National Bank. **7/18**



Simple Plan

Sjanger ROCK

Tekst DAVID SHOVLV

Simple Plan velger litt overraskende å senke tempoet på sitt tredje studioalbum. Overgangen fra in-your-face ungdomspunk til nedstemt poprock er sjelden et kvalitetstegn. På den andre siden nærmer de seg det kommersielle markedet, men å selge sin sjel billig betyr nødvendigvis ikke at publikum stiller seg i kø for å kjøpe Simple Plans nye album.

Det som preger skiva mest er powerballader som forstesingelen 'When I'm Gone'. Det funker i små doser, men Simple Plan går virkelig over grensen. Spennende er deres samarbeid med hip hopprodusenten Nate Hills, men bare for å toppe klisjébarometeret har de også jobbet med den svenske popguruen og superprodusenten Max Martin. Forsøket er realt, men det faller sammen når verken tekstmaterialet eller låtene er sterke nok. Dermed forsvinner Simple Plan i mengden av andre band som utfolder seg i samme sjanger. Det er enkel og grei poprock som verken provoserer eller fenger. Er du fan av Good Charlotte og synes Linkin Park er for tøffe i trynet er det bare å ta en tur til butikken for å plukke opp Simple Plan. **5/18**



Plain White T's

EVERY SECOND COUNTS

Sjanger ROCK

Tekst DAVID SHOVLV

Plain White T's markerte seg for alvor i fjor høst med monsterhiten 'Hey There Delilah'. Med fare for å spikre igjen kista for tidlig så er jeg likevel ganske sikker på at den låta dukker opp på neste versjon av 'Absolutt One Hit Wonders'. For på Every Second Counts finner det seg mye potensiell ventetonemusikk, den behaglige hiten forsvinner fort i en smørje av intetsigende og platte poplåter. Som på sitt beste ironisk nok er helt plaint (ba-ram-phss).

Naturlig nok vil The Plain White T's selge godt med eksemplarer av skiva, og de når helt sikkert frem til sin målgruppe. Som jeg tipper befinner seg et sted mellom de som er for små til å ta berg-og-dal-banen på tivoli til de som liker bakgrunnsmusikk og kun det. For lytter du nærmere til tekstene bestemmer du deg fort for at melodiene er det beste av to under. For eksempel refrenget på låten Hate, som forøvrig er en ganske grei oppsummering på mitt inntrykk av Every Second Counts: "Hate is a strong word, but I really, really, really don't like you". **6/18**



Kaizers Orchestra

MASHINERI

Sjanger ROCK

Tekst DAVID SHOVLV

Kaizers Orchestra er trolig et av de bandene vi har diskutert mest innad i redaksjonen de siste årene. Deres ompaorkester, rockeorgler og dialektthoring har både gledet og forarget våre medarbeidere. Dette er et tradisjonelt elsk/hat forhold, og et tegn som ofte vitner om kvalitet.

Med Maskineri skritter bandet litt bort fra rockekonseptet på Maestro (2005), det er ikke i like stor grad en gjennomgående rød tråd, men mer en rekke ulike beretninger med mer diffuse fellesnevner. Vi vandrer fortsatt i samme landskap, men det hele virker neddempet og melankolsk. Selv om det blir litt malplassert i denne sammenhengen, da majoriteten av låtene handler om død og fordervelse – sett fra et skrått ståsted vel og merke. Dette er ikke deppemusikk, for Kaizers Orchestra spiller da vitterlig opp til dans på flere låter, blant annet i den slagkraftige '9mm'.

Maskineri er et spennende album som foretar noen overraskende vendinger i et allerede spesielt miljø, Kaizers Orchestra befester sin kontroll på kontinentet. Igjen. **7/18**



Janet Jackson

DISCIPLINE

Sjanger RNB

Tekst DAVID SHOVLV

Tenk å være i familie med Michael Jackson. Da holder det ikke akkurat å synges foran speilet med en hårbørste i hånda og et smil om munnen. Janet har i grunnen alltid havnet i skyggen til sin bror, og han har alltid ligget et hestehode foran kvalitetsmessig. På den andre siden virker det som Janet Jackson har mer i hodet sitt, og med Discipline er hun imponerende nok klar med sitt tiende studioalbum. Dette er hennes debut på Def Jam Records og listen av gjesteprodusenter vitner om at det er investert mange dollars i utgivelsen. For å nevne noen celebre navn: L.A. Reid, Jermaine Dupri og norske Stargate.

De som er godt kjent med Janet Jacksons diskografi vet at hun har beveget seg innenfor forskjellige sjangere. På Discipline legger hun seg mellom tøff r'n'b og pop med hip hop-toner. Med andre ord følger hun trenden over dammen, og med Missy Elliot som bidragsyter på 'The 1' vil Janet Jackson sikre seg flere gode listeplasseringer. Et skritt i riktig retning for den fornuftigste i Jackson-familien. **7/18**

Can you cope with this much Crazy?



Join 16 of SEGA's favourite characters in the most bonkers tennis tournament ever! Play on 10 madcap courts and unleash a host of whacky Superstar shots to bamboozle your opponents. It's time to forget what you know about tennis - and crank up the crazy!

SEGA SUPERSTARS™ tennis

CRAZY STARS,
CRAZY COURTS, CRAZY FUN!



Wii

NINTENDO DS



PlayStation.2

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SEGA

www.sega.co.uk

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, SEGA Superstars and SEGA Superstars Tennis are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO, NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"IT'S GAME TIME!"



SANTA DESTROY

ONE WAY

NO MORE HEROES ILLUDES



When big time loser Travis Touchdown runs into smokin' hot chick Sylvia Christel at the Death Match Bar, he gets more than he bargained for. Wiping out a drifter for starters, it isn't long before Travis is ranked 11 in the United Assassins Association's league of hit men. With a price on his head now, there's only one way to go – all the way to number 1.

Release: 14. mars



Rising Star Games

Wii

www.nintendo.no