

GRATIS
MAGASIN
Nov 2007
Nummer 55

Game reactor

Skandinavias største spillmagasin

reactor.no

Assassin's Creed

Ubisofts leiemorder er endelig klar

CRYSIS

Norges første anmeldelse!

SUPER MARIO GALAXY

Ren spilleglede med Wii-mote



NEED FOR SPEED
RATCHET & CLANK
BRUTAL LEGEND
THE WITCHER
KANE & LYNCH
LEGO STAR WARS
THE SIMPSONS
MARIO KART WII
SPLINTER CELL:
CONVICTION

CALL OF DUTY 4

Moderne krigføring fra Infinity Ward



Hektiske november!

En skikkelig kaotisk spillmåned står foran oss!



November er utvilsomt den måneden det lanseres flest spill i løpet av et år. Til stor glede for oss og alle spillentusiaster, men også til litt frustrasjon for oss som skal lage magasin og skal prøve å få testet alle spillene som kommer. Vi har tid til å teste dem, men det er helt tydelig at en rekke av utgiverne ikke har tid til å jobbe med de. Spillstudioer jobber med kniven på strupen for å rekke lansering før jul, noe de nok sikkert

klarer, men de fine og polerte presseversjonene vi pleier å få tidlig uteblir. Derfor er det flere spill denne måneden som rett og slett ikke har dukket opp innen deadline, og dere må dermed ta til takke med å lese anmeldelsen på nettsiden vår. Dette gjelder blant annet Mass Effect, Blacksite: Area 51, spill som vi virkelig hadde håpet å få med i magasinet. Men, men. Har vi ikke spillet så er det ikke noe vi kan gjøre med det!

Vi har imidlertid mye annet spennende å by på, og når noen anmeldelser falt ut, fikk vi mer plass til å lage lange artikler med masse lesestoff, perfekt for de lange og mørke høst og vinterkveldene som nærmer seg. Vi har sett nærmere på spill som kunst - er det allerede en form for kunst, eller hva må gjøres med spillmediet for at det også kan anses som kunst. Eller har vi egentlig lyst til at spill skal være spill, og holde kunsten langt unna vårt høyt elskede spillmedium. Vi har også satt oss ned og tatt en gjennomgang av de fleste store spill som var planlagt for noen år siden, men som aldri kommer til å se dagens lys. Flere spillideer som virket spennende har blitt kansellert. Noen på grunn av dårlige økonomiske tider hos utviklerne, andre på grunn av at utviklingstiden har blitt så lang at nærliggende konkurrenter allerede hadde lansert et lignende produkt som allerede var bedre.

Selv om vi ikke fikk med oss alle spillene som lanseres i løpet av november, så var det mange vi rakk å få spilt oss gjennom og skrevet om. Jeg har blant annet spilt rundt Ratchet & Clank: Tools of Destruction hele 3 ganger, og er intet annet enn hekta. Jeg har også tilbrakt mange timer med Need For Speed: Pro Street, et spill som overrasket i positiv retning. Carl Thomas har som den første i Norge fått sjansen til å annelde Super Mario Galaxy, og han var ikke mindre entusiastisk. Av andre store titler vi har kost oss med er definitivt Assassin's Creed og det glitrende Call of Duty 4: Modern Warfare absolutt verdt å ta med seg. Danskutviklede Kane & Lynch: Dead Men har også fått mange runder i Kristian sin Xbox 360, men han har også rukket å spille det nå utsatte storspillet Army of Two, fra Electronic Arts sammen med Carl Thomas. Etter at Halvor fikk Wii har han blitt helt Nintendo-frelst og han var ikke sen å be når vi spurte om han kunne skrive litt om Mario Kart Wii. Jeg tror vi alle gleder oss like mye til det.

FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Syndicate Old school strategiaction FTW.

SER MEST FREM:

Mass Effect Jeg blir aldri lei av å mase om dette spillet, og jeg må innrømme at nå er jeg lei av å vente. Heldigvis kommer det stadig nærmere.

SJEFREDAKTØR Frode Haugen (frode.haugen@gamereactor.no)

ASSISTERENDE REDAKTØR Carl Thomas Aarum (carl.thomas@gamereactor.no)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

ANNONSER Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)

Bernt Erik Sandnes (bernt.sandnes@gamereactor.no)

KORREKTUR OG OVERSETTELSE Halvor Ø. Thengs, Goran Thengs

SKRIBENTER

Per Skøien

David Skovly

Lars Petter Svendsen

Joachim Gresslien

Kristian Nymo

Martin Rosmo Hansen

Richard Imenes

Berit Ellingsen

ADRESSE Grønvdal Allé 5d, 0663 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

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

TRYKK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPPLAG 30.000 eksemplar

GAMERACTOR SVERIGE

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

GAMERACTOR DANMARK

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

® Kontrollert av dansk opplagskontroll

GAMERACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

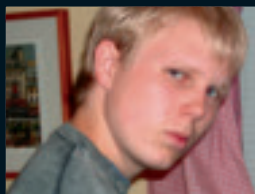
TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



01 RICHARD IMENES

Richard har vært et arbeidsjem denne måneden, og når det ble klart at han ikke fikk skrive artikkel om Metal Gear Solid, eller Grand Theft Auto-serien, kastet han seg over saken om spillene som aldri kom ut. 10 hele

sider endte vi opp med - perfekt for lange buss eller togturer. Hold imidlertid øynene åpen for hans artikkel om historien om Grand Theft Auto-serien, som vi mest sannsynlig kommer til å trykke i desembernummeret.

FAVORITTSPILL:

Metal Gear Solid-serien: - Rett og slett bare fantastisk.



02 HALVOR THENG

Halvor er vår mann i Bergen, og hans oppgave er å oversette flesteparten av de tekstene vi låner av våre svenske og danske kollegaer. Halvor står oppført som oversetter og korrekturleser, en jobb han deler med sin

bror Goran. Vi er imidlertid sjeleglad for at Halvor skriver mer og mer anmeldelser, og når Frode klarer å samle seg til å sende den nye PSP'en over fjellet, skal dere bare se at han blir hekta på den også. Halvor er også lei bergensk gullfeiring døgnet rundt.

FAVORITTSPILL:

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



03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas har hatt en meget slitsom måned. Ikke bare tok det lang tid for han å komme seg ut av lykkerusen etter PLAY!-konserten, han har også vært litt grådig på spillfronten. Det gjør egentlig ikke så mye for oss andre,

men Carl Thomas endte opp med fryktelig mange ting han skulle anmelde, og i skrivende stund er han så stressa av han levtiterer en liten halvmetr og kontorstolen sin. Han har i hvert fall fått spilt mye moro og både Zelda og Mario traff han rett i hjertet.

FAVORITTSPILL:

Grim Fandango - Tidenes adventurespill. Fantastiske karakterer.



MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: EXTINCTION

ALL BETS ARE OFF

PÅ KINO 30. NOVEMBER!

www.sonypictures.net/movies/residentevilextinction

Constantin Film

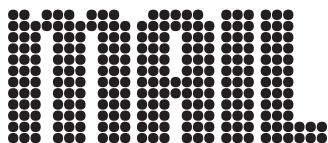
DAVIS

IMPACT
PICTURES

SONY PICTURES
PRESENTS

RESIDENT EVIL





BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

SKRIV & VINN
Super Mario Galaxy
WII / NINTENDO

Et av de beste spillene på lenge!
Skriv til oss, mail eller brev, og send
det avgårde til adressen til venstre.



Statsstøtte til Spill - en Replikk

I Gamereactor nummer 54 argumenterte "LOS" for at det skal innvilges mer penger til norske spillprodusenter. Når det først er sånn at det eksisterer et filmfond så er det klart at norsk spillproduksjon bør få enda mer andel av den kaka. Men som en iherdig gamer fra "Pongtiden" helt frem til WoW og Gears of War, og som en politiker, så er jeg imot en økning til filmfondet. Grunnen er at jeg er redd for at det kan fort bli en sovepute for industrien, og føre til at de pumper ut noen uinspirerte spill.

Kvalitetskonseptet vil se dagens lys enten inhouse eller gjennom produsenter. Det er klart at Funcom, og også til dels Innerloop har produsert engasjerende spill av høy kvalitet. Men der er klare empiriske bevis for at det er flere spillutviklere som har hatt genuin suksess uten noe særlig med statstøtte fra land som normalt ikke forbindes med verken med "oljepenger" eller spillutvikling. Eksempler er mange, men her noen få; Tjsekia med Bohemia (Flashpoint), Nederland med Guerilla (Killzone), Frankrike med Infogrames (Alone in the dark), Croatia med Croteam (Serious Sam), Ungarn med Black Hole (Warhammer), Kina med Ubi Shanghai (Ghost Recon; AW), Spania med Pendulo (Runaway), Romania med Ubi Romania (Blazing Angels), Russland med Saber Int. (Timeshift), Tyskland med Spellbound (Desperados) og Korea med NCsoft (Lineage).

For ikke å snakke om den eventyrlige suksessen til våre naboer med Danmarks IO Int. (Hitman), Sveriges DICE (Battlefield), Starbreeze (Darkness) og Massive (World in Conflict). Uansett så tror jeg at norsk spillhåndverk har såpass kvalitet at den finner den støtten den trenger fra gamere verden over.

Når det gjelder skole for spillutvikling så er det ikke kun Oslo, kontakt Noroff Institue de har skoler i Oslo, Bergen, Kristiansand, Stavanger, Porsgrunn og Fredrikstad. De er godkjent av staten for lån og stipend. Til sist angående støtte til nye gründere innen spillbransjen, så kontakt stiftelser med statlig rammer som for eksempel Innovasjon Norge. Kontakt gjerne undertegnende, jeg er en gamer selv og skal jeg hjelpe dere etter beste evne.

__JOSEPH SALOMONSEN,
FYLKESTINGREPRESENTANT

Lei av fanboys...

Hvorfor klager alle fanboys på PS3, og sier at den suger og 360 ruler? Faktum er at Metal Gear Solid eier alt. Ja, jeg har begge konsollene, og Snake er bare den kuleste som fins. Halo 3 er jo drit bra, samme er Gears, men Snake er best!

__SPANIELEN

Åja. Da var jo det spørsmålet ute av verden. Og, ja, helt enig, fanboys er dumme. Og forresten, slå opp selvinnsikt i ordboka.

FORUMSNAKK



OVER- OG UNDERVURDERTE SPILL

1 er overvurdert
2 er undervurdert
1. Wii Play, utrolig dårlig spill og det selger bøtter og spann.

2. Mario Strikers Football, et godt spill til GC men ble nesten kastet ned til salg med en gang.

__JES

1. CS
2. Dark Chronicle

__GMEGHDS

1. Selv om jeg spiller det, må jeg si; World of Warcraft
2. Counter-Strike Source

__TURECC

1. Halo serien og Wow
2. Saints Row

__MAZTRO

1. CS
2. S.T.A.L.K.E.R

__HALASHNHOV

1: Far cry, begge
2: Neverwinter nights?

__ASLASH

1. Half life 2 (Selv om jeg syns det er veldig bra)
2. Heroes 5

__THRAXES

1. Fifa. Alle spillene er jo helt like bare med bedre grafikk...
2. Wow

__PLUMBS

1. Bioshock
2. Condemned

__BRUTALX

1. The Sims. Har spilt det litt og innommer gjerne at jeg ikke det. Men det er ikke SÅ bra at det fortjener så mye omtale og expansions-packs som det har fått.
2. Super Mario Sunshine. Leser bare masse negativt om dette spillet her på forumet og i diverse blad. Forstår det bare ikke. Synes det var et veldig artig spill.

__HELJAR

Undervurdert:
Heavenly Sword
Trackmania
Unreal Tournament
Total War spillene

Overvurdert:
The Godfather (Dette er milevis fra GTA. Sugan grafikk er det også.
Red Steel (Verste grafikken jeg har sett og et helt umulig kontrollsystem)
CS

__MORIM

1. Halo
2. Realms Of The Haunting, Might And Magic VI - The Mandate Of Heaven.

__NINETT

1. Crackdown
2. Wii Play (Laser Hockey)

__RUGGEN

MÅNEDENS BREV



REKLAME I SPILL? Burde spillene bli billigere, når det er reklame i dem?

Cyberreklame

Som i likhet med andre former for media har nå reklame fått et kraftig inntog i spillverdenen. I noen typer spill så gir reklame en viss følelse av realisme. Jeg tenker da hovedsakelig på sportsspill som Fifa og lignende fra EA. Det at du har masse plakater rundt fotballbanen, som i virkeligheten gjør det mer virkelighetsnært. Og siden reklame er et naturlig element av fotballbaner så tenker man ikke mer over det.

Det er spesielt i sci-fi og fantasy sjangeren at reklame ikke passer inn. Hvis man tar for eksempel det umåtelig populære World of Warcraft, så kan en tenke seg hvor sært det ville vært hvis alle sko og støvler du fant hadde Adidas logoen printet på seg. Spillet ville i hvert fall ikke ha den samme fantasy-følelsen over seg.

Allikevel, så eksisterer det sci-fi spill med reklame, jeg tenker så klart på Anarchy Online fra Funcom. Funcom har gjort spillet gratis mot at du får servert reklame. Du kan også velge å betale for å spille, og da selvsagt spille all reklamen. Jeg må applaudere Funcom for denne briljante løsningen. Å gi oss billigere løsninger mot at vi får reklame, eller at vi samtidig kan betale fullpris og slippe all reklamen er rett og slett genialt.

Sitter fast

Hei verdens beste spillmagasin-makere! Jeg lurte på en ting i oblivion på sideoppdraget Go Fish. Jeg har drept fem rumare slaughterfish i det bestemte området hvor de finnes, men nå er det ingen igjen. Hvordan kan jeg finne flere? __FOOTBALLKING

Hemmeligheten er at du må ride til den

BEST!

VINNER AV
SUPER MARIO
GALAXY

Jeg faller tilbake på EA igjen, som i alle år har servert oss reklame i alle sportspillene deres, og nå i nyere tid også det siste innslaget i Battlefield serien. Har de noen gang gitt oss noe tilbake for all reklamen vi får servert fra dem? Nei, det har vi ikke.

Det er nettopp dette som irriterer meg. Hvis reklame er med på å finansiere spill, burde ikke vi som tvinges til å se all reklamen få noe igjen for det? Siden reklame helt klart gir utviklere inntekter så burde det redusere prisen på spillet, eller i det minste gi oss et valg slik som Funcom har gjort. Nå mener jeg ikke at spill som har reklame i seg burde være gratis, men en femtilapp eller to i avslag er definitivt på sin plass.

Nå har det seg slik at EA har kjøpt opp Bioware (som er kjent for titler som blant annet Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights og Baldur's Gate). Og i den sammenheng må det nevnes at det har dukket opp rykter om at Bioware jobber med et Knights of the Old Republic MMO. Om disse ryktene stemmer så håper jeg inndelig at jeg ikke er den eneste som helst vil unngå å se gigantiske billboards med Wookies som drikker Pepsi i en galakse langt, langt borte. __KIRO

sørøstlige delen av verden, og her nede må du finne et stort og fint fiskestang-emne av bambus, dyrket frem av blinde munk. Dette må du ta med deg til Mount Doom, der Kong Sauron vil spikke The One Fishing Rod to rule the all. Herfra må du hinke til Hobbitun med bind for øya (det er faktisk ganske vanskelig) og få Bilbo til å binde en flue til deg av sine egne fot-hår. Lykke til!

Nå Suser Adrenalinet Til Topps!

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



TH-L1
Multi-Media Sound Solution



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

JVC[®]
The Perfect Experience!

GM

NYHETER/SLADDER/RYSKTER/LISTER
For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no



ANNONSERT

Bionic Commando på vei

Det klassiske Bionic Commando, får nå en ny tur på konsollene, det har Capcom sørget for. Det er svenske G4m, teamet bak Ghost Recon Advanced War-fighter som skal løse oppgaven for Capcom, og spillet er ute engang i år 2008



Lost Planet til Playstation 3

Da Capcom nylig annonserte både et nytt Bionic Commando, Street Fighter og Wii-utgaven af Okami, tok de også X360-suksessen Lost Planet: Extreme Condition og ga den en PS3-makeover. Alle banene fra X360 og PC er inkludert i den nye utgaven, så du kan glede deg.

EKSKLUSIV!

BRÜTAL LEGEND

Tim Schafer letter endelig på headbanger-sløret angående sitt neste spill...

Plattform XBOX 360, PS3 Utvikler DOUBLE FINE Utgiver VIVENDI Ulgis 04 2008

Eddie Riggs er en helt vanlig roadie. Han kan rigge opp scenen og lyssettingen, han kan sortere ut hvilke groupies som skal få treffe bandet. En dag finner han en fet beltespenne som viser seg å ha magiske krefter. Han teleporteres til metallalderen, et parallelt univers der menneskene har blitt slaver av en ond demonhersker.

Tanken var at beltespennen skulle påkalle en helt som kunne lede menneskene mot frihet og beseire demonherskeren. I stedet kom en ubørstet og langhårete hardrocker. Det er utgangspunktet for Double Fines nye actioneventyr Brütal Legend som utvikles til Playstation 3 og Xbox 360.

Det viser seg at Eddie, hvor stemmen lages

av skuespilleren og humorrockeren Jack Black (King Kong, Tenacious D), har en evne til å svinge kraftig med øksen (øks er et kallenavn for gitar på engelsk) og hans kunnskaper kommer vel til pass i det åpne oppdragsbaserte

Brütal Legend er basert på en roadie Tim Schafer møtte...

eventyret der det gjelder å befri menneskeslaver og bygge en stor armé. Eddie lykkes også å skrape sammen deler for å bygge en hotrod som du kommer til å kunne kjøre rundt i spillet og han har fått et par dragevinger til disposisjon.

Oppgavene med å skake frem de lekreste groupisene kommer også godt med i et spill som tar brutaliteten fra God of War, designet fra Guitar Hero, enkelt slagfeltsstrategi fra spill som Kingdom under Fire og blander det med en heftig dose patentert Tim Schafer-humor fra spill som Full Throttle, Grim Fandango og Psychonauts. Tim Schafer er stor metalfan selv: "Det definerte min oppvekst. Jeg hørte på Supertramp og slikt på radio, men en gang kom jeg inn på min bror sitt rom og han hørte på Black Sabbaths Iron Man. Etter det har jeg aldri hørt på en annen type musikk".

Vi i redaksjonen er enige og kan ikke si annet enn at vi gleder oss stort.

Frode Haugen



FIENDER Eddie kommer til å støte på en rekke ulike fiender, og blant de morsomste er disse ekle og slitsomme My Chemical Romance-fansene. Ingen emo-kids får stå i veien for en ekte hardrocker som Eddie.

Nights er klar i 2008

Nights: Journey of Dreams, som ble annonsert tidligere i år, bl.a. gjennom Gamereactor, har nå fått en lanseringsmåned i Europa. Saga har nemlig meddelt, at de regner med at spillet er klart i de europeiske hyllene i januar.

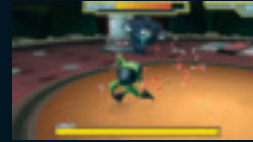


Advance Wars Dual Strike 2

Advance Wars har klart seg utrolig godt på Game Boy Advance og sist Nintendo DS, så det er ikke så underlig, at Intelligent Systems er godt i gang med et Dual Strike 2, altså oppfølgeren til NDS-spillet. Det forventes på gaten i år 2008.

Mario Stadium Baseball

Selv om Mario allerede har spilt både golf, basketball og tennis, så er han ikke redd for å også spille baseball. Om han har perfektionert sin skruball siden sist vet vi ikke, men Nintendo har i hvert fall annonsert Super Mario Stadium Baseball.



Secret Agent Clank

Det er ikke bare Ratchet som skal ha adgang til rampelyset, for nå får roboten sitt helt eget spill på PSP. I Secret Agent Clank, tar Clank, på beste James Bond-måner sine fiender i et vaskeekte plattform-eventyr, som forventes på gaten i år 2008.



ENEKTE ROCKER

Hovedpersonen i Brutal Legend bygger på en person Tim Schafer møtte på en fest. "Han var roadie for Megadeath og var en sønn person som er større enn livet, men som virket som han hadde havnet i helt feil tidsalder på Jorden". Vi tviler ikke...



GRAFISK STIL Den grafiske stilen i Brutal Legend minner om en blanding av Iron Maiden-covere, Tim Burton og et par av karakterene i Guitar Hero. Det ser i det hele tatt ut til å oppsummere metal på en ytterst verdig måte.

NOTISER

STJERNEGALLERI I C&C 3

Gleden stod i taket da Gamereactor fikk høre at en utvidelse skulle utvikles for det meget fete Command & Conquer 3 og nå har vi fått vite mer om stjernegalleriet som blir å finne i neste spill. I denne kommende utvidelsen vil du finne Natasha Henstridge (Species-trilogien) og Carl Lumbly ('Alias') samt Joe Kucan som vi kjenner som den brutale og mystiske Kane. Command & Conquer 3: Kane's Wrath lanseres i løpet av første kvartal neste år.

METAL GEAR 4 UTSATT

Japanske Konami har gått ut med informasjon om at Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots kommer i løpet av andre kvartal neste år. Årsaken til at spillet, ifølge Konamis pressemelding blir forsinket fra desember i år til andre kvartal neste år er at Konami vil finlapse og pusse på kvaliteten. Ifølge pressemeldingen vil Konami overgå våre forventninger og fortsetter arbeidet med Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots en stund til.

LUCASARTS+BIOWARE

LucasArts og Bioware har igjen blitt enige om et samarbeid. Samarbeidet går ut på å utvikle et nytt interaktivt produkt og det viskes og tiskes om et nytt Knights of the Old Republic og da som online rollespill. I følge opplysningene vil grensene flyttes med tanke på hva vi er vant med dagens MMORPG-spill, hva det vil si vet vi foreløpig ingenting om. Vi regner med å få høre mer om dette samarbeidet om ikke altfor lenge. Vi venter i alle fall spent og det hadde vært fett med et Star Wars: Knights of the Old Republic i MMORPG-stil.

MER BLUE DRAGON

Mistwalkers Blue Dragon burde de flest ha spilt igjennom nå, og mens vi venter på Lost Odyssey har de en liten godbit i ermet. I november bør man igjen finne frem spillet for da vil nytt innhold komme på Xbox Live. 16. november kommer Microsoft til å slippe en hule kalt Shuffled Dungeon for nedlastning. Denne hulen er ikke gratis, men koster 400 MS-poeng.

NY RESIDENT EVIL-FILM!

Capcom og den japanske avdelingen av Sony Pictures skal samarbeide og skape en helt ny Resident Evil-film, separert fra de allerede eksisterende, og i stedet for lys levende skuespillere kommer den nye filmen til å være uten liv. Dette ettersom filmen kommer til å være dataanimert. Det handler om en langfilm og den japanske tittelen kommer til å bli Biohazard: Degeneration, ettersom Resident Evil heter Biohazard i hjemlandet. Filmen sies å inneholde banebrytende effekter og lanseringen skal skje i løpet av 2008. Noen flere detaljer finnes ikke for øyeblikket, men regn med å få høre mer om dette prosjektet i tiden som kommer.

MICROSOFT HOLDER UNNA

Nå har samtlige tre konsollprodusenter presentert sine resultater for perioden juli-september og dermed også sendt ut opplysninger for hvor mye deres respektive konsoller har solgt (til butikk). Microsoft forteller at man solgte 1,8 millioner Xbox 360 i denne perioden noe som fører til en total på 13,4 millioner enheter. Bare 230 000 foran Nintendos Wii med Playstation 3 på tredjeplass med 5,59 millioner. Microsoft valgte også å kjøpe på og solgte flere ganger så mange spill til Xbox 360 som til Playstation 3 og Wii tilsammen i september i USA. Årsaken til dette er som du sikkert vet Halo 3. De fortsetter også å regne antallet tredjepartsspill som plasserte seg på den amerikanske månedsstatistikens topp-10 (27 til Xbox 360, 2 til Playstation 3 og 1 til Wii). Men på den andre siden tror vi ikke at Nintendo er så lei seg over at det er deres egne spill som selger best til Wii. Det finnes alltid to sider av statistikken.



ZAPP!

Nintendo lar deg zappe i vei sammen med Link allerede i begynnelsen av desember!

Ui har vel alle sett bilder av Nintendos Zapper til Wii, men så langt har vi ikke vært helt klar over hva vi eventuelt skulle kunne bruke den til. Nå er det imidlertid klart at den lanseres i Norge 7. desember, sammen med spillet Link's Crossbow Training.

Zapperen til Wii har vært kjent lenge, og vi fikk både holde den og spørre og grave under årets E3, men vi fikk ikke helt de store svarene på når den skulle lanseres og hvilke spill man kunne benytte den i. Nå er det altså klart at det første spillet blir Link's Crossbow Training, en tittel som er så selvforklarende at det er knapt vi gidder si noe mer.

Uansett, det handler i hvert fall om at du kan bruke zapperen sammen med nunchuken, og skyte armbrøst med Link i en rekke minispill med utgangspunkt i The Legend of Zelda: The Twilight Princess. Ved hjelp av Z-knappen kan du også zoome, og man kan også bevege seg ved å peke Zapperen utenfor skjermen.

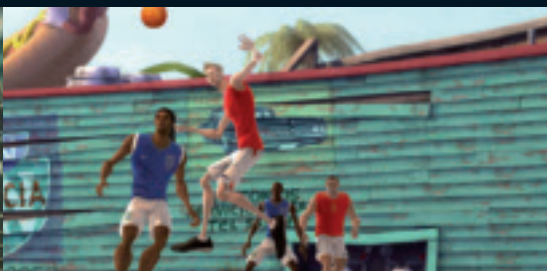
Høres dette ut som noe du føler at du har lyst på, men går trange måneder i møte på grunn av julegavekjøp og andre tunge utgifter rett før jul? Zapperen er ikke noe annet enn en holder til Wii-moten, så med andre ord kan du utmerket godt spille dette uten å kjøpe den. Det er bare å på peke Wii-moten mot skjermen som du alltid har gjort. Det ser selvsagt mye tøffere ut i det øyeblikket den ser ut som en pistol, men opplegget er det samme. Zapperen er også lagt opp til å funke med Resident Evil: The Umbrella Chronicles.





FERSKT

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



FIFA Street 3

PS3, XBOX 360 / MARS 2008

Peter Crouch med passende tannpirkerben og Wayne Rooney med en gorillas armer og blomkålører. Karikaturstilen som EA har valgt for FIFA Street 3 er ikke spesielt snill mot de engelske landslagstjernene, selv om vi må si at Ronaldinho ser mer normal ut en noen gang. Uansett håper vi det blir et bedre spill en forgjengerne.

Sega Superstars Tennis

ALLE / APRIL 2008

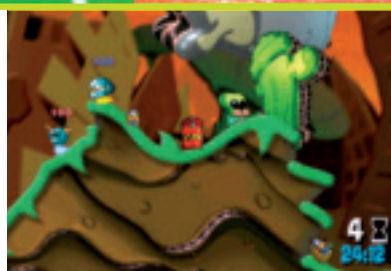
Sega samler sine største spillhelter med Sonic, Ai-Ai (Super Monkeyball), apen fra Samba De Amigo og Ulala (Space Channel 5) i spissen på et tennisspill som ser ut til basere seg på Virtua Tennis. Hver karakter har sin egen hjemmebane, kontrollen er responsiv og hele spillet oser arcadestil. Online-del loves til PS3 og Xbox360, men vi krysser fingra for en onlinedel på Wii også.



Castle Crashers

XBOX 360 / 2008

Utvikingsstudioet The Behemoth skapte det underholdene flashspillet Alien Hominid som litt etter litt ble sluppet til forskjellige formater. Nå jobber de på det neste småsote action-rollespillet Castle Crashers som kommer til Xbox Live Arcade neste år. Vi venter i spenning på ny, sot action.



Worms: A Space Oddity

WII / MARS 2008

Team 17s uoddlige supermark er på vei ut i verdensrommet og til en Wii i nærheten av deg! A Space Oddity er et helt nytt todimensjonalt Worms-spill der du kommer til å besøke seks ulike planeter det markene herjer. Det loves onlinespill for opp til fire personer og en hel del minispill.

Sega Bass Fishing

XBOX 360 / 2008

Den gamle arcade- og Dreamcastklassikeren Sega Bass Fishing gjør neste år et storslaget comeback til Nintendo Wii. Bass Fishing + Wii høres ut som en opplagt kombinasjon da Wii-kontrollen kommer til å fungere som en utmerket erstatter for fiskestangkontrollen som kom til Dreamcast. Til våren kommer vi å fiske "smaouull ones" med Wii-fjernisen.



We Love Golf

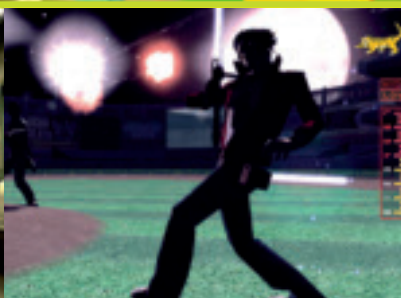
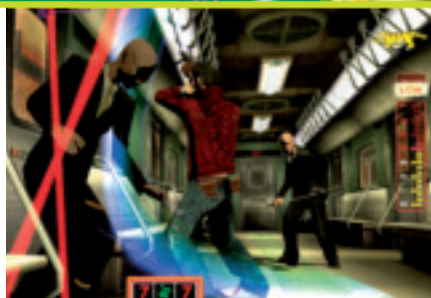
WII / 2008

Fra utviklerne bak Everybody's Golf og Mario Golf kommer We Love Golf. Et spill med klubbe og små hvite baller som utvikler, og spinner videre på golfdelen i Wii Sports. Til tross for den humoristiske grafikken og det tilsynelatende barnslige opplegget, loves realistisk ballfysikk og virkelighetstro baner. Det kommer til å bli en kjempesuksess i Japan, men spørsmålet er om det slår an her.

No More Heroes

XBOX 360 / FEBRUAR 2008

Goichi Suda's Killer 7 var en skuffelse for de fleste av oss, men til tross for det ser vi frem til No More Heroes med stor forventning. Om ikke annet fordi det ser mer dynamisk ut, og på mange måter virker mer spennende. Nå er det bekreftet at spillet når oss i Europa i februar.



Superkul bilgross signert mannen som er legende i sin egen tid;

QUENTIN TARANTINO

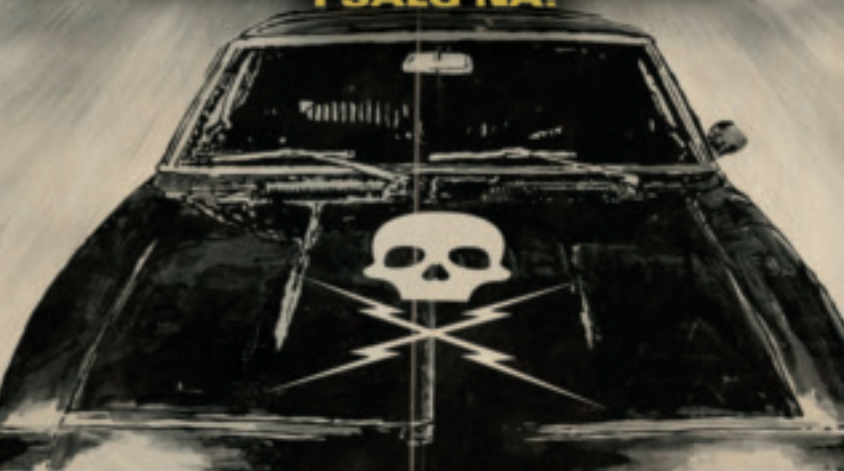
(Kill Bill, Pulp Fiction, Reservoir Dogs)



Tre foxy jenter er på vei gjennom natten. Ikke all oppmerksomhet er like ønskelig. Stuntmannen Mike, en arrete jævel, har full kontroll sittende bak rattet i en villkatt av en bil. Mens jentene starter inntaket av kveldens drikke, er Mike klar med sitt våpen; motorrusen fra hans brummende dødsmaskin er allerede herbar, bare få skritt utenfor.



**2-DISC SPECIAL EDITION
I SALG NÅ!**



EN SKIKKELIG LATTERVEKKER!



**RASKE MENN GJØR DET DE KAN BEST;
Å FÅ DEG TIL Å LE SÅ DU GRINER!**

TVNORGE-SUKSESSEN SNABBGRABBAR ER VERDT Å HA I HYLLE.

**DOBBEL-DVD I SALG FRA
21. NOVEMBER!**



Kjøp filmene hos **SPACEWORLD**



NOVEMBERGADGETS

Vi har som alltid tatt pulsen på gadgetverdenen og bringer deg her et bredt utvalg av hva som er nytt og spennende akkurat nå. B&O imponerer/sjokkerer med innovativt design og Philips designer flatskjerm for kvinnen i huset. Et par mobiltelefoner er det også blitt plass til, samt en koreansk mediesylinder som sender ut video i HD til din flatskjerm. Hva mer kan vi ønske oss?



IBAG

CIRKAPRIS: 1.250,-

Det er ikke noe mer surt enn å gå tom for strøm på farten og det gjelder både om det er MP3-spilleren eller mobiltelefonen. Med iBag får du en veske som både kan gjemme på dine verdier, og samtidig lade opp dine gadgets. Smart! Solpanelene lader opp et internt batteri som du så kan bruke til å opplade iPod eller telefon. En full opplading tar ca. et par timer.



BANG & OLUFSEN SERENATA

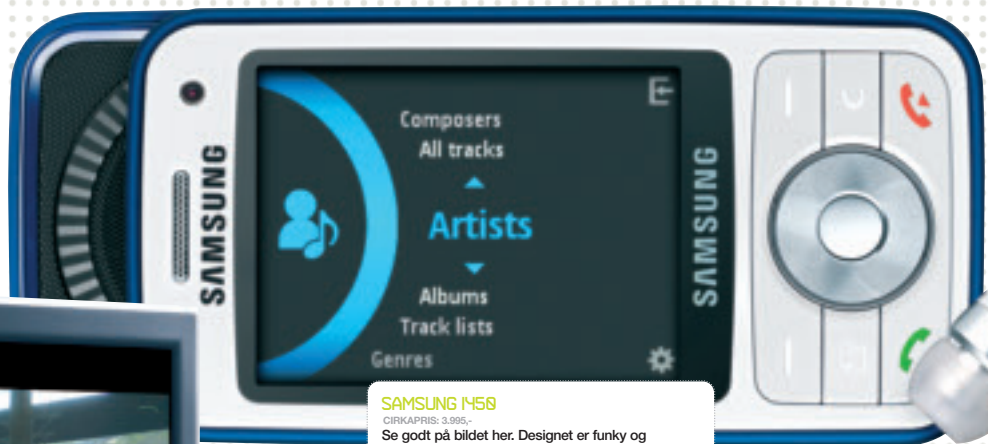
CIRKAPRIS: 11.000,-

La det være sagt med det samme, jeg ville aldri gitt så mye for en mobiltelefon, heller ikke på grunn av den kommer fra B&O. Er det en killer eller er det en mening med galskapen? Den skal være god til å spille musikk, men det med å navigere med et rullehjul høres lovlig tåpelig ut i mine ører. Det er ingen taster og skjermen er ikke trykfølsom.

BANG & OLUFSEN BEO 5

CIRKAPRIS: 4.200,-

Du spør sikkert hva dette er for en merkelig sak. Det er bare B&Os nyeste fjernkontroll. På lik linje med Serenata, så er designet noe ut over det spesielle. Du holder kula i hånden og trykker deg så rundt mellom kanalene på den trykfølsomme skjermen. Det er nytt og annerledes og ifølge de første rapportene skal den visst fungere veldig godt, men vi får se...



SAMSUNG I450

CIRKAPRIS: 3.995,-

Se godt på bildet her. Designet er funky og ungdommelig - Samsung er ung med de unge. Tastaturet kan skyves i to retninger, med høyttaler i den ene enden og taster i den andre. Et menyhjul navigerer deg rundt i musikken og ettersom det er en smartphone, kan du installere ekstra programmer på den. Telefonen har 1GB innebygd minne og 2-megapixel kamera.

LG KU998 VIEWTY

CIRKAPRIS: UKJENT

Pradatelefonen var ikke helt vellykket og LG fikk flere steder smekk på labben for å levere en telefon som var vanskelig å betjene, og alt for dyr. Det var uten tvil noe å bygge videre på og det gjør LG nå med deres Viewty, som har et 5-megapixel kamera med Schneider-Kreuznach-sertifisert optikk. Prada er hektet av og den er strammet litt opp på designet. Vi venter spent på å prøve den.



VIEWSONIC VX2235WM

CIRKAPRIS: 2.400,-

Viewsonic lager gode fargesterke skjermer. vx2235wm er ingen unntak. Vi snakker 22" i bredformat og en oppløsning på 1680x1050 pixels. Om du vil se film eller bare spille på skjermen, så leverer Viewsonic varen. Eneste anke må være at foten ikke byr på annen justering enn litt tilting frem og tilbake. Jeg vil kunne snu og dreie, samt justere høyden på min skjerm. Hva med deg?



**SONY NWZ-A888**

CIRKAPRIS: 1.200,-

Det finnes ufattelig mange forskjellige MP3-spillere på markedet og det skal være mulig å finne den perfekte spilleren. Sony treffer riktig på nesten alle punkter. Avspilleren her er liten, enkel å bruke, billig, og så støtter den drag'n'drop. Batterilevetiden er grei nok og lyden er fabelaktig god. Hva mer kan man ønske seg?

MIMOCO HALO SERIES 1

CIRKAPRIS: UKJENT

Kjenner dere Mimoco og deres små USB-nøkler? De har for laget versjoner med Star Wars og Happy Tree Friends og nå er turen kommet til Microsofts Halo-univers. De små Halo figurene fås i 3 farger og har hver 1GB minne. Jeg har allerede mitt eksemplar stående i hyllen hos redaksjonen og våger nesten ikke å pakke den ut av esken.

LOGITECH G15

CIRKAPRIS: 799,-

En serios gamer har naturligvis utstyret i orden og Logitech frister deres brukere med denne nye utgaven av G15-tastaturet som flere steder er i restordre på grunn av den store etterspørselen. Displayet er nå fastmontert og lyset er ikke lengre blått, men har i stedet fått en oransje glød. Det er ryddet opp litt i layoutet og det hele virker en anelse mer stramt og lekkert enn tidligere.

**SONY ERICSSON MBS100 PORTABLE BLUETOOTH**

CIRKAPRIS: UKJENT

Bluetooth-høytalere er smarte, uten tvil, men denne her ser da en anelse funky ut. Insektøyet benytter den trådløse A2DP-standarden som gir deg trådløs stereomusikk fra mobiltelefonen og det er i teorien godt nok. I praksis er lyd kvaliteten via Bluetooth stadig ikke særlig god og hvis jeg må gå for et kompromiss med kvaliteten, vet jeg godt hva jeg selv ville velge.

**PHILIPS AUREA**

CIRKAPRIS: 35.000,-

Det er kvinnene som bestemmer mest når det kommer til hva man skal ha i hjemmet, så hva er vel mer naturlig enn å appellere til nettopp dem når man vil selge flatskjermer? Philips Aurea har en hvit ramme og med Ambientlight-teknologien, brer bildet seg utover vegg. Skjermen er på 42" og har naturligvis den fulle HD-oppløsningen på 1080p.

**DIVICO TVIX HD M-5100**

CIRKAPRIS: 2.999,-

Sylindren her ser ganske spro ut, men innmaten er ikke til å spøke med. Vi snakker medieplayer i et kompakt design som settes direkte til TV'en og nettverket. Du kan selv velge om du vil ha en innebygd harddisk til dine filer eller bare bruke nettverksdelen. Som en smart detalj kan man også kjøpe en DVB-T-tuner og så kan du ta opp TV i ekte HD-kvalitet. Det er søren meg en hendig sak!





Butikkansatte...

Alle som går med planer om å jobbe i butikk bør se de tre eminente filmene Mallrats, Clerks og Clerks 2. Her blir den monotone hverdagen skildret på en meget treffsikker måte...



SJELDEN MORO I BUTIKK Mange unge drømmer om en ekstrajobb i en spillbutikk, og mange av oss i spillbransjen har også gjort dette tidligere. Det er imidlertid langt fra bare gull og grønne skoger. Det først og fremst møkka kjedelig, men også selve livsgrunnlaget: kunder, kan drive ansatte til varvidd. Jon Cato har selv mange års erfaring bak disken og deler gledelig sine erfaringer...

Clerks!

Jon Cato går på bakrommet i spillbutikkene!

En hyllest til mannen bak kassa, han som aldri har peil, som glemmer å putte riktig disk i coveret ditt, og som er uhøflig og ufin og anbefaler deg å kjøpe drittspill.

Du kjenner deg sikkert igjen i kundebehandlingen ovenfor. Inhvertfall om man skal bedømme utfra utallige forumposter fra usaklige kunder som konkurrerer om å skrive raskest mulig på tastaturet om hvor store idioter alle som jobber med salg av dataspill er. "De visste ikke når spillet kom, LOL", "Spillet var billigere på Elkjøp, grådige n00bs".

Eller kanskje er du ikke en av disse, kanskje går du med en liten selger i magen og drømmer om å jobbe i den lokale spillsjappa di når du en gang blir ferdig på skolen. Du drømmer neppe om å selge varer, men heller om å få lov til å jobbe med spill, være oppdatert på hva som skjer, og få lånt med deg spill hjem. Vel, her skal du få den nakne sannheten for alle spillbutikkansatte. Noen advarsel å ta med deg på veien.

1) Kunden kan ingenting og forstår veldig lite. Jo mer påståelig og fint kledd

en kunde er, desto mindre kan han. En type kunde som kommer innom et par ganger i uka er den påståelige voksne mannen som skal bytte et spill som han ikke får til å funke på PC-en sin fordi han ikke har oppdatert skjermkortdriverne siden han kjøpte den i 2003. "Nei, nei, nei, det er helt klart noe galt med spillet, for ALLE ANDRE SPILL VIRKER HELT FINT PÅ MASKINEN" er hans uslåelige argument. Forbered deg på lange diskusjoner og trusler om kjøpslov og advokat

2) Spillbutikken er et sosialkontor. Det er ikke til å komme unna at mange hardcore gamere har litt redusert sosial omgang med andre. Dermed blir det til at de avlegger spillsjappa et besøk minst fire ganger i uka, et besøk som varer rundt to timer hver gang, der de gjerne slår av en prat med de ansatte om Belmont-familien i Castlevania. Disse folkene kommer du til å bli lei, men du vil gjerne ha dem som kunder, så du får jatte med en stund. Men når de har vært der over en time og snakket om counter-systemet i Virtua Fighter 5 kontra VF4, så kan det være lurt å plukke opp telefonen

og ringe en kompis mens de står og prater til deg.

3) Å jobbe i butikk er kjedelig. De fleste som vil jobbe i en spillsjappa gjør det av en grunn: å ta med spill hjem for å teste. Dette er det ene frynsøgodet du får i jobben. Resten av dagen blir fylt med helt trivielle ting som å sette prislapper på varer, rydde i hyllene, sette ut nye varer, hjelpe hjelpeløse kunder, taste inn salg, rydde enda mer, og kjede deg. Det er nemlig drittkjedelig å jobbe i en butikk.

4) Anal-retentive nerder er en uting, alle kunder har en feil. Du vil garantert få et par sære kunder ganske raskt. Du vil få et par av mint-samlerne. Som kommer med et cover i hånda og sier "Jeg vil gjerne ha et nytt eksemplar i plast". Når du da står med CD-en i hånda og prøver å forklare at det er siste eksemplar, sier de "Jamen, hvordan vet jeg at det ikke er brukt?". Det veit du ikke, idiot, og det trenger du ikke å vite. Du skal spille spillet, ikke ligge med det.

Du vil få et par som skal ha alt forseгла, og som kommer og bytter det hele tida fordi de aldri klarer å bestemme seg. Du vil få en haug som etter å ha

snakket lenge om spillet med deg, fått masse bra info og prøvd det i butikken, nonsjalant opplyser om at det er billigere på Elkjøp, før de sier hadet og går. Du vil generelt møte masse motbydelige mennesker. Og er du ekstra uheldig møter du noen av de samme senere når du er en tur på byen med gode venner. Da vil de oppføre seg som om du står bak kassen og spørre deg om priser og tilbud og sånt. Innta da gjerne en barnslig babystemme og gjenta alt de sier til deg oppi fjeset deres, til de går bort og lar deg drikke ølen din i fred.

Og med det avslutter vi leksjonen for denne gangen. Moralen? Husk at i enhver butikk du går i blir du puttet i en bås med andre kunder, som regel en lite flatterende bås. Du vil bli stemplet og karakterisert, og er du ekstra heldig, vil du få deg et klengenavn blant de ansatte. I min tid som butikkselger hadde vi mange kule navn på de faste kundene våre: Prins Valliant, Grønnshortsen, Jazzbeinet, Snickers + Cola, Baldy, Vannhodet, Bearcy, Monsterdvergen, Hansken og Døve-Tom. Lykke til.

Jon Cato Lorentzen

END-TO-END,
IT'S AS REAL AS NHL ACTION GETS.

2K
SPORTS

2KSPORTS NHL 2K8



**NHL 2K8 IS ALL NEW AND ALL
IMPROVED FOR THE 2007/8 SEASON.**

COMPLETELY NEW NHL EXPERIENCE:

- ALL NEW REVOLUTIONARY RIGHT STICK CONTROLS
- ALL NEW ACCURATE PLAYER MODELS AND EQUIPMENT
- ALL NEW GOALTENDING AI
- ALL NEW FACE-OFF SYSTEM

16+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation.2

XBOX 360 LIVE



2K
SPORTS

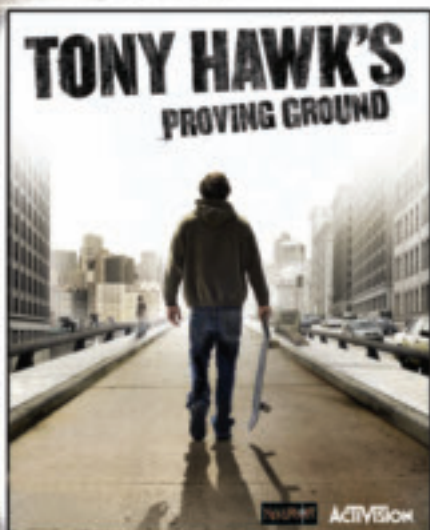
www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 33 48 74 20



© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports Logo, Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. The NHL and individual NHL member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NHL Properties, Inc. and the respective NHL member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NHL Properties, Inc. © 2007 NHL Properties, Inc. All rights reserved. © 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. and the NHL. Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL, and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2007. All rights reserved. © NHLPA, NHL, 2K8 is an Official Licensed Product of the NHLPA, NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Every skater has a story.
Create yours.



In Tony Hawk's Proving Ground you choose the skills to learn, the skate style you'll show, and how your story unfolds. Go effortlessly from single player to online multiplayer as you turn the whole world into your own personal skatepark. With the full-feature editor, you can record and edit videos of your greatest, most amazing moves in all their epic glory.



Will you try to invent a new trick or make your rep as a skatepark designer?



Use the full-feature video editor to truly tell your story



Pick the skate moves you want to master to show your own style

16+



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

NINTENDO DS

Wii

ACTIVISION

©2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "J", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

BETA-TESTER



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

Splinter Cell: Conviction

Mer sniking i den usannsynlig lovende oppfølgeren i seiren som skapte en helt egen sjanger...



Mest ettertraktet

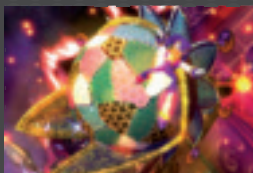
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Rock Band

Multi

Nå har tracklisten kommet og vi gleder oss mer enn noensinne. Hele redaksjonen sitter og luftover på instrumentene man har valgt i Gamereactors eget hobbyband. Kristian synger, Frode spiller trommer!



2 Nights

Wii

Vi har tidligere skrevet om Segas drommedemon til Wii, men nå ser det ut som vi veldig snart skal få lov til å se spillet live. Vi gleder oss, og lover å komme tilbake med en fyldig rapport i neste nummer...



3 Lost Odyssey

Xbox 360

Microsoft og Mistwalker holder oss på pinebenken angående Sakaguchis kommende rollespill, og vi er på bristepunktet. Hvis det ikke kommer snart blir det bråk, og vi skal stå på barrikadene og lage faenskap.

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



Bruk alt du ser

Stort sett alt kan brukes som et våpen i kampen mot politiet og agenter som jakter deg. Det setter et stort press på Ubisoft for å få alt til å fungere godt sammen, og ikke minst må det se naturlig og sammenhengende ut. Foreløpig ser det bra ut.



Kommer 2008

Se mer på Gamereactor.no

Jegeren blir jaget

Sam Fisher har latt håret gro, og finner seg selv jaktet av sin tidligere arbeidsgiver i Conviction



SPLINTER CELL: CONVICTION

Plattform Xbox 360/PC/PS3 Utvikler UBISOFT
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION/STEALTH

Suksess er en underlig ting, og i spillindustrien er den nærmest ensbetydende med masseproduksjon. Skap et spill som ender på det klokkeklare 10-tallet, ros fra all verdens spillmagasiner og forbrukere, og du har begynnelsen på en årlig oppdatert serie hvor innovasjon er byttet ut med en lettere omskrevet historie, et par nye våpen og et par fjonge tekniske effekter. Og selv om utvikleren holder på å kveles i konseptet og ikke klarer å snu seriens grunntema i nye retninger, så skal det på død og liv pumpes noe nytt ut av det før hvert regnskapsår løper ut.

- Vi konkluderte at han stort sett har bruk for alt i sin umiddelbare nærhet for å overleve, og derfor skapte vi en verden hvor alt kan brukes.

Hos Ubisoft har det dog ikke vært tilfellet, i hvert fall ikke med Splinter Cell-serien som stort sett enten har forsøkt, eller lykkes med å holde historien om Third Echelon-agenten Sam Fisher

frisk og spennende. Og det krever mot. Det opprinnelige Splinter Cell definerte sammen med Halo stort sett Microsofts Xbox som en ytterst habil spillplattform, og selv om de etterfølgende spillene som Pandora Tomorrow og Chaos Theory ikke var noen kvantesprang, så var det aldri snakk om dårlige spill. Med utgivelsen av Double Agent introduserte Ubisoft oss for en helt annen Sam Fisher, en mann som plutselig skulle infiltrere et terroristreir, mens han utførte oppgaver for makteliten. Fra tid til annen måtte han ofre vennskap og forbindelser og dette førte til noen store moralske valg. Det var et modig skritt å ta, og Ubisoft ble belønnet med flotte anmeldelser og et solid salg.

Kanskje er det derfor utvikleren atter en gang snur blikket mot det uprøvede og lettere

ambisiøse. Denne gangen er spillet nemlig støvsugd for det klassiske skygge-/lys-konseptet som har gjort Sam Fisher så kjent. Dette er nå erstattet med noe som minner om



FØRSTEPERSON Som en ny ting, kan Sam Fisher nå gi juling via et velfungerende system. Dette er han også nødt til ettersom hans vanlige utstyr naturligvis er inndratt.



FAKTA

SPLINTERS CREED?

Splinter Cell Conviction og Assassin's Creed har én ting til felles, de bruker nemlig begge to en menneskemasse som avledningsmanøver og en levende bane hvor forhindringene kan endre seg fra sekund til sekund. Det er da heller ingen tvil om at Ubisoft deler denne teknologien mellom begge spillene og at ideene til det ene spillet er blitt fulgt opp det andre.

Robert Ludlums Bourne-bøker, altså en enkelt agent fanget i er virvar av løgner og intriger, på flukt fra såvel etablerte statlige organer som de mer lysskye organisasjoner, ute av stand til å stole på andre enn seg selv. Mathieu Ferland som er Senior Producer på Splinter Cell Conviction, forklarer inspirasjonen og utviklerens nye retning slik:

"Splinter Cells grunntema var lys og mørke, og det var den gang en stor innovasjon båret frem av den nye teknologiens muligheter. Det var et teknisk perspektiv som først ble en mulighet fra Xbox. En av ambisjonene med Conviction var å dra nytte av den nye styrken og de mulighetene som ligger i f.eks. Xbox 360 og PS3. Våre mål har vært å utvikle miljøet som Sam Fisher ferdes i, og dermed skape en annen opplevelse. Siden han er på flukt skjer denne utviklingen hurtig og overraskende. Han er

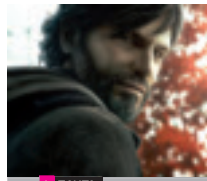
MANGE SPØRSMÅL Uten sitt vanlige utstyr er Sam Fisher nødt til å oppsøke gamle kolleger og bruke sine ferdigheter til å unngå lovens lange arm og finne ut av hvorfor han plutselig er en ettersøkt mann. Hver episode (bane) er ca. 12-20 minutter lang og veldig tempofyllt.



NEVENYTTIG Siden du ikke løper rundt med en pistol, så kan ikke vakter og politifolk drepes. Men du kan alltid slå så fienden pasifiseres, noe som harmonerer veldig godt med Sams moralske kodeks på dette området.

derfor nødt til å tenke og reagere hurtigere. Vi kaller denne nye delen av spillet for improvisasjon."

Men at spillet er hurtigere og at den tidligere Third Echelon-agenten nå er presset, er ikke det eneste som har endret seg. Der hvor spillene tidligere og veldig passende var oppdelt i oppdrag, satser Conviction i stedet på en episodisk tilgang til historien. Dette er med til å holde tempoet oppe hele tiden. Hver episode er ifølge Ferland et sted mellom 12-20 minutter lang, og etter nesten hvert avsnitt vil det være store forandringer i hvordan Sam nå oppfatter verdenen rundt seg. Sammen med et vesentlig forminskert arsenal av spesiallagde våpen og gadgets er han nødt til å stole på sine evner til å observere menneskemengden rundt seg. Denne må brukes til sin egen fordel



FAKTA

GAMMEL OG GRÅ

Sam Fisher har gjennomgått en forvandling fra det første spillet, over Double Agent og nå til Conviction. I sistnevnte har han fått skjegg, et moteriktig hår og en mindre militæraktig inngangsvinkel til hans oppgaver. Det er stadig skuespilleren Michael Ironside, kjent fra blant annet Robocop, som legger stemme til han.

på lik linje som søsterprosjektet Assassin's Creed. For Mathieu Ferland var det viktig at gjengen lærte å tenke som en person på flukt:

"Siden lys og skygge ikke er viktige i denne runden så har vår oppgave i stedet vært å sette oss inn i hvordan en som blir jaget tenker. Vi konkluderte at han stort sett har bruk for alt i sin umiddelbare nærhet for å overleve, og derfor skapte vi en verden hvor alt kan brukes til noe. Du kan samle opp et hvilket som helst objekt og bruke det som enten et våpen eller til å forsvare deg med. Det setter naturligvis store krav til alt fra fysikken til animasjonene, den kunstige intelligens og lyskildene, men vi mente at det var helt sentralt at denne delen virket optimalt for å skape en troverdig opplevelse."

Uten å ha fått lov til å spille Splinter Cell: Conviction selv, er det naturligvis vanskelig å si om Ubisoft har lyktes med å formidle denne følelsen av frykt og usikkerhet, men vi er uenkelig veldig imponerte over resultatene inntil videre. Montreal-studioet til Ubisoft utgjør spydspissen til den franske giganten, og når vi legger sammen potensialet i denne ideen med tidligere suksesser fra dette spillhuset, så er det enkelt å bli entusiastisk. Selv om Sam er blitt en gammel, grå gubbe, virker han mer interessant og levende enn noen gang før, så vi gleder oss til å hilse på den gamle ringreven.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ambisiøst kapittel i en serie som går i en ny retning. Kan Sam Fisher noensinne bli kjedelig?

Fartsfest

Etter sprø svor er det klart for svidd gummi - Mario-style!



MARIO KART

Plattform Wii Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Sjanger RACING

Wii Wheel heter rattet som skal gjøre bilkjøring til mer en naturlig opplevelse på Nintendo Wii. Kjøreopplevelsen til Wii har frem til nå har vært noe dårlig (Need for Speed Carbon, GT Pro Series), men skal vi tro Nintendo, skal dette være redningen. Rattet selges sammen med spillet, men om det kun er en gimmick, eller om det klarer seg bedre enn Ubisofts jalla-ratt som fulgte med GT Pro Series, gjenstår å se.

Gameplaymessig ser det i alle fall hysterisk ut, og en god miks av nye og klassiske baner fra tidligere Mario Kart-spill, kan mye mulig vise seg å være en suksessformel for spillet. Serien har lenge vært kjent for fartsfylt galskap der kjøreteknisk presisjon kommer langt bak i køen, til fordel for vanvittig gokart-action og halsbrekkende råkjøring. Nytt av året er motorsykkelen, som kan bli et spennende tillegg til mora. I tillegg går Nintendo bort fra å bruke doble gokarts, og setter nå kun én figur i hvert kjøretøy. Videoen fra årets E3 viser også en Wario som gjør en 360 i lufta, og det skal visstnok finnes en del stunts å utføre. Hvorvidt disse gir deg en fordel i løpet er fortsatt uvisst, men moro blir det lell.

Spillet balanseres også mellom nybegynnere og erfarne spillere, på samme måte som fotballspillet FIFA har sine enkle og avanserte kontroller. Nintendo fortsetter med andre ord å kverne på familiedelen av spillet, noe som til nå har gitt klingende mynt i bøttevis for firmaet. Akkurat hvordan man skal jevne ut forskjellen mellom de to spillergruppene er ikke helt klart, men det vil ganske sikkert innebære hjelp med svinging og fartstilpasning.

I tillegg til å bruke Wii Wheel skal også Mario Kart Wii (arbeidstitel) bruke Nintendo Wifi-tilkoblingen for onlinespilling med opptil 12 spillere. Uten hjelp fra internett kan man samle sammen 8 spillere for å spille offline.

Mario Kart Wii kommer ut i første kvartal av 2008, og vil etter alt å domme bli nok ei pengeku for Reggie Fils-Aime og gjengen. Om det lever opp til den legendariske originalversjonen på Super Nintendo gjenstår å se, men enn så lenge kan vi bare konkludere med at vi gleder oss til Mario, Luigi, Toad, Peach og hele gjengen ruller inn på redaksjonens Wii.

—Halvor Thengs

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mario Kart ser ut til å bli like morsomt som alltid, så vi gleder oss nye ville race i Mushroom kongeriket.



Kommer Q1 2008

ØRN ØRN! Mario i kjent stil bak rattet på sin Ferrari-røde gokart. Etter jul suser han inn på en Wii nær deg.

DESPERAT Det er en mye mer desperat Sam Fisher vi møter i Conviction.



Hær av to!

Tittelen blir kanskje ikke like kul på norsk, men Army of Two er i alle fall under lupen...



ARMY OF TWO

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler EA
Utgiver EA Sjanger ACTION

Vi har ventet lenge på Army of Two. Selv om det har kommet flere 10/10-spill denne høsten enn det har gjort i hele Gamereactors levetid, så har Army of Two blitt nevnt med jevne mellomrom som en potensiell stortittel frem mot jul. Med skumle/tøffe/harry (stryk det som ikke passer) skjelettmasker og en leken holdning til krig har EA helt klart vært på sporet av noe, men har de funnet edelt metall?

Bare tanken på at Army of Two er utviklet som et rendyrket coop-spill, får det til å klø i fingra. Å spille sammen i for eksempel Halo er

Det er lett å se at utviklerteamet har hatt flere kosekvelder med høyeksplosive Hollywood-produksjoner som Bad Boys og The Rock

knakende god underholdning, og når det nå kommer et spill som er laget fra bunnen av med denne samarbeids-tanken som ledestjerne, er det klart vi gleder oss. Fulle av forventning satt vi oss godt til rette i sofaen med en nyankommet versjon av Army of Two på skjermen. Kristian var som vanlig like

entusiastisk som Knut Jørgen Røed Ødegård, der han satt og suttet kebaddressingen av fingrene, før han begynte å kladde rundt på min håndkontroll, og var klar for å skyte med gevær.

Vi jobber for et privat sikkerhetsfirma, og som vi vet etter den siste tidens medieoppslag, så opererer privat sektor med en forholdsvis liberal politikk og et omtrentlig forhold til loven. I spillverden er det akkurat sånn vi vil ha det. Opplæringsoppdraget setter oss inn i kontrollene før vi skal ut i varm krig, og allerede her begynner ting å skurre. Kontrollen er ikke på langt nær like god som den burde vært, og føles unødvendig tungtrådd og klonete. Der hvor Gears of War og Halo er en oppvisning i presis og intuitiv kontroll, kommer rett og slett Army of

Two til kort. En forvirrende knappelayout virker umidlertid som et overkommelig problem, men det skal vise seg å være enda litt mer.

Når for eksempel Kristian får så mange kuler i kroppen, at han faller om og trenger litt medisinsk tilsyn, er dette lagt opp som et eget lite minispill. Man blir tatt ut av hele slagmarken,



KJØRETØY Som i alle skytespill med respekt for seg selv er det flere kjøretøy å velge mellom.



FAKTA

FREKK ONLINEDEL

Onlinedelen i Army of Two er en blanding av ordinære onlinemoduser, og det unike samarbeids-systemet man finner i kampanjen. Man spiller to mot to, og skal utføre en rekke ulike oppdrag, som for eksempel å drepe en terroristleder, eller sprengte en bil. Underveis vil de to lagene treffes flere ganger, men selv om hovedpoenget ikke er å drepe hverandre, så er det gøy likevel, ikke helt uten betydning.

og hentet inn i noe som mest av alt minner om en annen dimensjon uten tid og rom (ja, det høres teit ut, men det er ganske teit også). Her må man sammen trykke på forskjellige knapper i vilkårlig rytme og rekkefølge for å komme seg på bena igjen. Dette drar ned hele tempoet i spillet, og fjerner mye av nerven i en presset krigssituasjon. En dårlig ide rett og slett.

Under opplæringen blir vi introdusert for noe som heter Aggro-meteret. Dette viser hvem som i øyeblikket har fiendens oppmerksomhet, og jo større gønner du har og jo mer du bruker den, desto mer aggro får du. Dette fjerner oppmerksomheten fra din lagkamerat, som så får muligheten til å for eksempel flankere fienden. Det er effektivt og spennende å bytte på å holde fiendens oppmerksomhet, og det er inspirerende å eksperimentere med hele ideen.

Det er lett å se at utviklerteamet har hatt flere kosekvelder med høyeksplosive

Kommer 2008 Se mer på Gamereactor.no

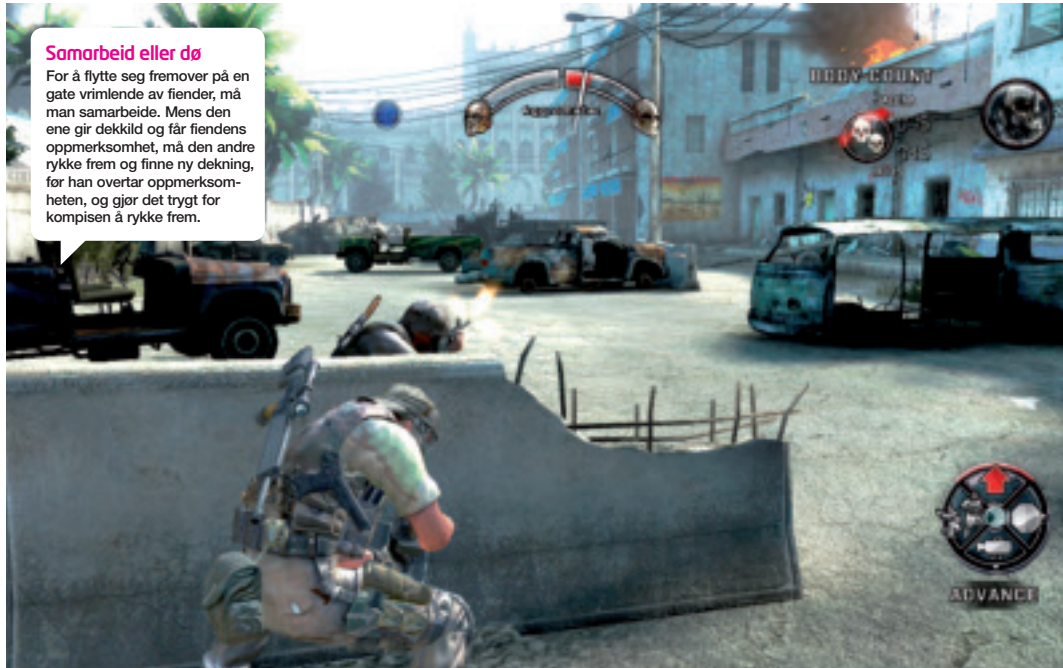


Blodig lekestue

Army of Two er er blodig opplevelse, og sikter seg lett inn på vår strengeste aldersgrense, 18+. Dette er med andre ord en lekestue for store gutter med en forkjærlighet for action, krutt og blod i litervis, ispedd flåsete kommentarer. I utgangspunktet en glimrende kombinasjon, som vi håper blir like morsomt som det høres ut som.



FINN FEM FEIL De to bildene over en neeesten identiske, men på det ene har det sneket seg inn noen små feil. Kan du finne dem?



Samarbeid eller dø

For å flytte seg fremover på en gate vrirlende av fiender, må man samarbeide. Mens den ene gir dekkild og får fiendens oppmerksomhet, må den andre rykke frem og finne ny dekning, for han overtar oppmerksomheten, og gjør det trygt for kompisen å rykke frem.



KULEMAGNET Aggro-meteret som du ser oppe i midten på skjermen, viser hvem av dere som i øyeblikket har fiendenes oppmerksomhet. Et viktig strategisk verktøy om det brukes rett.

Hollywood-produksjoner som Bad Boys, The Rock, og alle andre Bruckheimer-produksjoner. Stemningen er lett å kjenne igjen. De fjåsete kommentarene og de cheesy onelinerne sitter like løst som avtrekkerfingeren, og sånn sett er det er friskt med et krigsspill som ikke tar seg selv så veldig alvorlig. Spillmessig ligger fokuset på arcade-action, milevis fra realistiske sjangerbrødre som for eksempel Rainbow Six: Vegas. Rammene kunne altså ikke vært bedre, derfor er det ekstra trist å se at det gameplaymessige ikke følger opp like godt som vi hadde håpet.

Denne tomannshæren skulle egentlig vært i butikkene nå for jul, men nå er det utsatt til første kvartal 2008. Hva skjedde egentlig? Det er en av to mulige årsaker. Enten har EA



FAKTA

SAMARBEID

Man har en rekke samarbeids-moves man kan utføre på slagmarken, blant annet denne rygg-mot-rygg-varianten. Videre kan den ene dra en skadet kompiss etter seg lags bakken, inntil de finner ly for det flyvende byet, og man får tid til å hente seg inn igjen. Spennende og festlig.

bestemt seg for at konkurransen på markedet nå er altfor sterk, så Army of Two ville mest sannsynlig druknet blant trippel A-titler som Halo 3, Orange Box og Call of Duty 4 i julesalget. Dermed holder dem spillet tilbake til det roer seg, og lanserer på et langt mindre presset marked i februar/mars.

Den andre muligheten er at utviklings-teamet ganske enkelt har kalt en spade for en spade, og innsett at dette ikke er like bra som håpet, og derfor valgt å holde det igjen for å endre og justere helt til de er fornøyd. Om det skulle vært tilfellet, vitner det helt klart et sunnhetstegn i spillbransjen. Når et spill ikke er ferdig, burde det heller ikke lanseres.

Army of Two karakteriseres fortsatt som lovende, men EA har gjort et smart valg når de nå har bestemt seg for å utsette releasen. Vi får bare håpe at de har gjort det for å rette opp de siste ujevnheterne i spillet, og ikke utelukkende av økonomiske årsaker.

Når spillet kommer en gang i løpet av første kvartal 2008, så er det helt klart noe man skal se opp for. Selv om ikke alt skulle bli perfekt, så veier gleden av å spille et såpass gjennomarbeidet coop-spill opp for eventuelle irritasjonsmoment. I alle fall til en viss grad. Kristian, vi tar en ny skyte-runde når den ferdige versjonen kommer, men da får du ta med deg din egen håndkontroll.

_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fortsatt lovende, selv om et par helt konkrete ting burde forbedres før release.

Vampyrjakt

Bram Stokers roman om Jonathan Harker blir spill



HARKER

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler THE COLLECTIVE
Utgiver TBA Sjanger ACTION

Jonathan Harker er en sentral figur i irske Bram Stokers roman om sjefsvampyrren Dracula. Harker er egentlig en engelsk advokat som blir leid inn av Dracula for å hjelpe han med et tvistemål i forbindelse med slottet hans på grensen mellom Transylvania og Moldova. Harker finner fort ut at han egentlig bare blir holdt i live for sine ferdigheter som advokat, og blir også angrepet av tre kvinnelige vampyrer mens han bor på Draculas slott. Til slutt klarer han så vidt å rømme, og resten av boken bruker han alle sin tid og energi på å nedkjempe Dracula sammen med ikke helt ukjente Van Helsing.

The Collective har en brokete utviklings-historie. De hadde store ambisjoner med Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, som viste seg å være et drittspill, de har laget Da Vinci-koden (kjijpt), Men In Black (kjijpt), Buffy The Vampire Slayer (kult) og nå jobber de altså med Harker og Silent Hill 5. Det er omtrent umulig å gjette hva denne gjengen kan komme opp med, men Harker ser i alle fall

Så langt ser Harker lovende ut, det har en fin tvist på en kjent historie

lovende ut foreløpig.

Den Jonathan Harker vi møter i The Collectives spill er definitivt ikke lik den rollefiguren vi kjenner fra Bram Stokers bok. Han er vesentlig mye mer macho og tøff, og ikke en halvslapp advokat som trenger Van Helsing for å redde skinnen sitt til enhver tid. Det vi har sett av spillet så langt vitner om brutale og effektive vampyrdrap, med et stort og kreativt våpenarsenal, og jeg tviler sterkt på at spillet slipper under 18+ grensen.

Forbered deg på ekte vampyrjakt, for du må selv finne ut hvor de holder til. Så langt ser Harker lovende ut, det har en fin tvist på en kjent historie og det kan bli bra hvis The Collective lever ut sitt potensial.

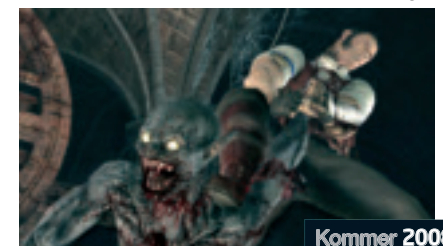
Frode van Haugen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vampyrjakt er spennende og bøkene er kule, så dette kan bli bra, selv om vi er litt avventende enn så lenge.



Kommer 2008

GRRRR! Når Harkers elskede Mina blir vampyrmatt blir det for mye for vår helt, og massakren kan begynne. Her er det bare å børste støv av stiffer og speideregenskaper, og dra ut på vampyrjakt.

SPILL SOM KUNST

Alt fra bøker og malerier til musikk og film, har satt sit preg på menneskets utvikling og har gått over i historien som kunst. Men hva skjedde med spill? Og kan et spill overhodet være kunst?

TEKST: Jesper Nielsen

Hva er kunst egentlig? Det er et farlig spørsmål å stille, ikke minst fordi det kan utløse millioner av svar og utfordre noen av våre mest dyrebare verdier. Uansett om vi vil vedkjenne oss det eller ei er kunst en essensiell del av mennesket, og et begrep ingen kan slippe unna. Kunst er alt og samtidig ingenting, og det er pussig at vi alle har en klar oppfatning av hva vi betrakter som kunst uten av vi noensinne kan gjøre det håndgripelig. Det er en flytende idé om det vakre, det innsiktsfulle og hva mange vil kalle det guddommelige.

En ting står derimot klart for de fleste: dataspill er ikke kunst. Selv på denne tynne isen av definisjoner som kun ser skyggen av argumenter og konkret underbygging, har de færreste mennesker vanskelig for å avskrive dataspill som kunst. Sosial forråtnelse, destruktiv stimulering, tankeløst tidsfordriv og i beste fall god underholdning. Meninger finnes det nok av, og som vi har sett med den amerikanske advokaten Jack Thompson er de sjelden lavmælte. Dataspill er et utskjelt medium som gang på gang må figurere som syndebukk for allverdens ulykker, og som utelukkende roses på bakgrunn av sin økonomiske suksess. Uten denne ville de fleste neppe gi dataspill en eneste seriøs tanke.

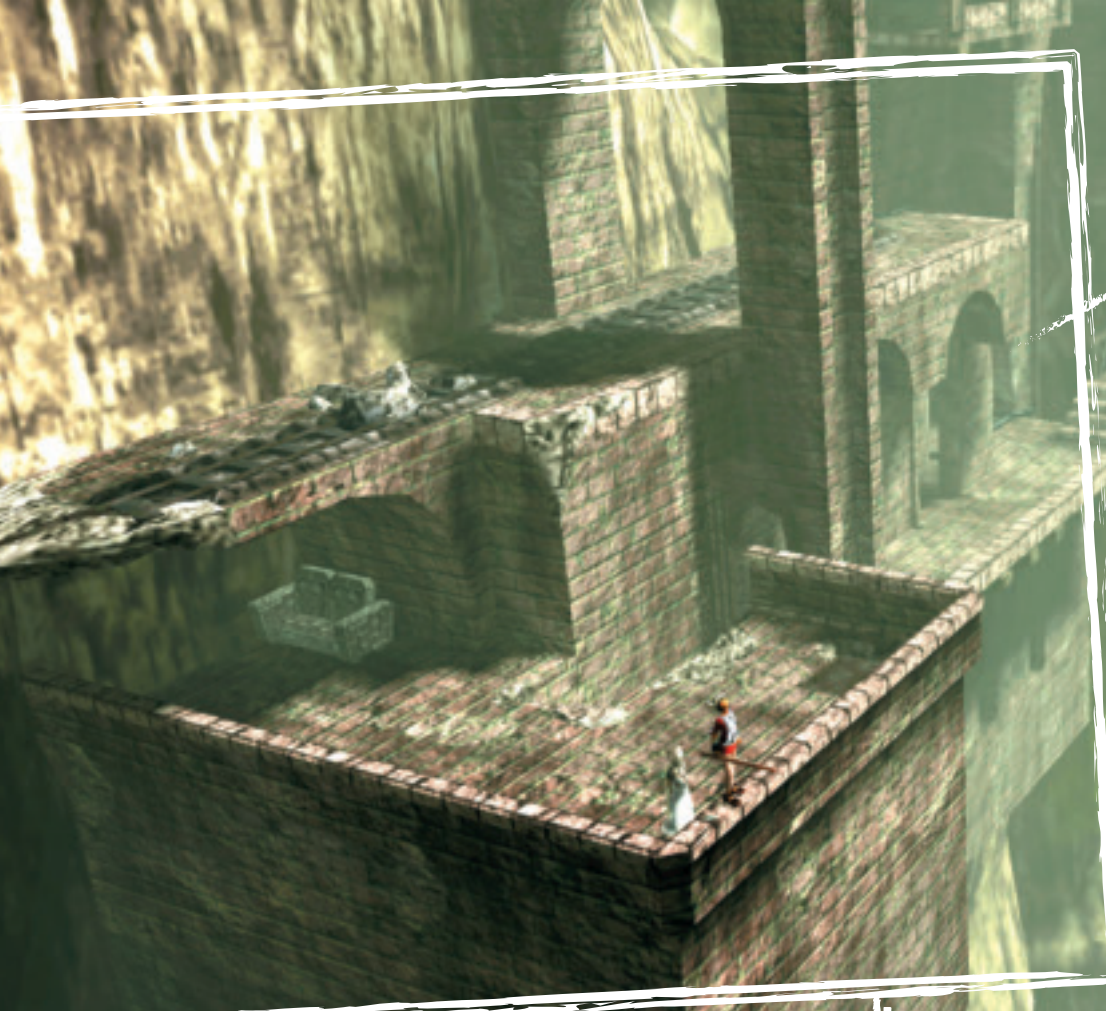
Så hva er kunst egentlig? Picasso visste det ikke, og da jeg nylig snakket med Martin Guldbæk, IO Interactives Art Director, prøvde han i stedet å dele opp kunsten i to forskjellige kategorier. "Det finnes kunst som er flott håndverk og som imponerer og forundrer. Og så finnes det kunst som påvirker folk, utfordrer

meninger og livssyn og som kan endre din innstilling til verden." Dette er en kjent oppdeling, og den har dratt med seg begrepet "Alt er kunst", da vi alle påvirker alle andre via enhver handling. Men som Guldbæk poengterer blir det først ordentlig interessant når personen bak bevisst vil utfordre folk. Som Warhols bæsj på boks eller Dalis surrealisme er det kunsten som utfordrer de gjengse normer og er med på å endre samfunnets innstilling og utvikling. Kunst som flott håndverk er oftest

"Det er spesielt estetiske mesterverk som Okami og Shadow of the Colossus som har blitt kunstfolket kjæledegger"

veien man har gått når man har prøvd å klassifisere spill som kunst. Det er spesielt estetiske mesterverk som Ico, Okami og Shadow of the Colossus som har blitt kunstfolkets kjæledegger, men alle spill med en eksperimentell visuell stil, og som regel de som avviker fra den fotorealistiske retningen, er blitt gjenstand for kunstdiskusjoner. Det er uenkelig tekniske og visuelle prestasjoner absolutt på høyde med selv de største malerier og filmer, men selv om man nokså iherdig har





Det var en malerisk skjønnhet, som tok imot spillerne i Ico, hvor coveret alene avslørte, at det lå noe unikt gjemt i dette annerledes spillet. Men på tross av at Ico gikk sine helt egne veier, så endte det som et nisjespill.

Hvilket av disse spillene er mest kunst? De aller fleste ville umiddelbart peke på Okami uten overhodet å ha spilt det, da det jo ser annerledes og kanskje også litt merkelig ut. Men selvom Gears of War likner på et tullepill, som kun er tanketom underholdning, så skal man ikke skue hunden på hårene.



Når Kane & Lynch kommer ut, og tusenvis av ivrige gamere kjemper seg gjennom IO Interactives siste prosjekt, så er det bare et nytt spill fra utviklerne av Hitman og ikke et spill instruert av Jens-Peter Kurup.

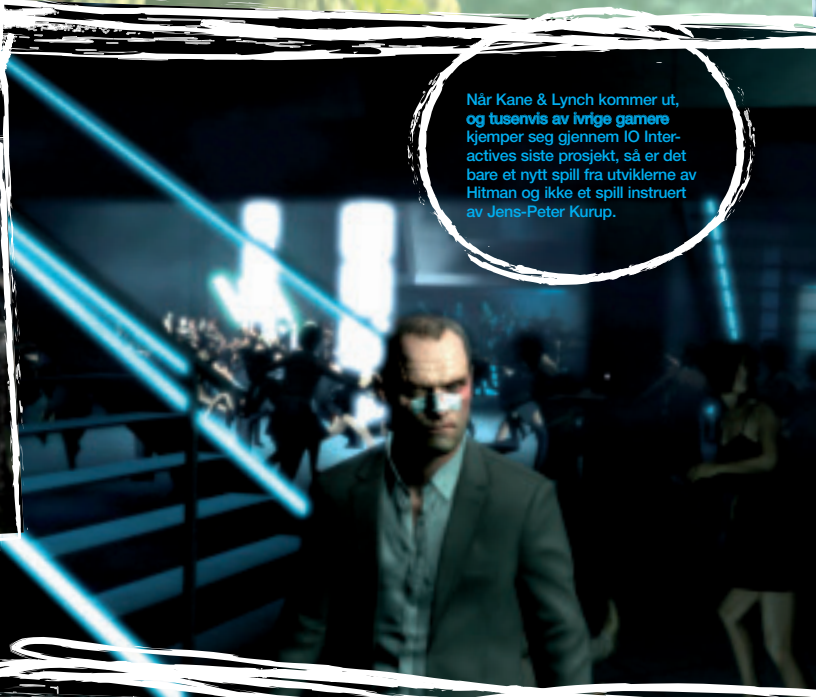
prøvd å glorifisere disse estetisk sterke spillene med blant annet kunstutstillinger, har det allikevel ikke rokket ved den allmenne oppfattelsen av spill som et stykke leketøy. Forklaringen ligger kanskje i perspektivet: kunst som flott håndverk kan finnes i alle størrelser og former, og kan kjapt glemmes igjen. Men kunst som påvirker folk og er med på å endre verden, setter et varig merke og skaper respekt.

Så utskjelt og forhatt dataspillet er blitt, skulle man tro at mediet så lett som ingenting ville oppfattes som kunst. Mediets konsekvenser for hele den vestlige verden er tross alt ubestridelig, med en hel generasjon av unge som vokser opp blant digitale venner. Men i følge Martin Guldbæk er det ikke mye kunst over dagens spill, som mest av alt selvsensureres av salgsanalyser. "Det vil aldri kunne bli kunst. Kun bra håndverk." Guldbæk har tidligere snakket om butikkenes makt over spillenes innhold, der en uttalelse fra den amerikanske gigantkjeden Wal-mart kan bety økonomisk ruin for et spill. Dette gjorde blant annet at Freedom Fighters ble et spill som handlet om et USA som invaderes av russere, ikke motsatt. Mulighetene er i følge Guldbæk svært begrenset av utviklerens frihet og bånd til utgiveren: "Hvis jeg skulle lage et kunstnerisk spill, ville det ikke vært hos IO Interactive, men hos en uavhengig utvikler".

Men hva med stae spill som Grand Theft Auto? Denne serien, som gis ut av


bransjens bad boy nummer en, Rockstar, setter gang på gang sinnene i kok hos mengder av amerikanske politikere som ikke kan tolerere den store suksessen dette voldelige, kvinneundertrykkende og verdikrenkende spillet nyter. I et land som USA, der man kan eie et våpen og gå til krig før det er akseptabelt å drikke alkohol og dyrke sex, var dette i hvert fall et spill som provoserte folk utfordret de etablerte normene. Men er det kunst, eller bare en hurtig vei til suksess og penger? Som også musikk- og filmbransjen for lengst har innsett, er provoserende produksjoner en snarvei til økt omtale og dermed til forbrukernes lommer, og det virker ikke vanskelig å avsløre Rockstars motiver, som i kjølvannet av GTA3s suksess har kjørt seg fast i samme spor.

"Spill som kunst kan nok lages, men det krever baller" sier en overbevisende Guldbæk, som på en og samme tid virker alarmerende rolig når det gjelder spillutgiverens kvelertak på utviklerne og samtidig utilfreds over bransjens





Assassin's Creed har vært ett av de nyere spill, hvor utgiveren i høy grad har fremhevet utviklingens nøkkelpersoner, men det er kanskje heller ikke så rart, når en skjønnhet som Jade Raymond kan være salgsperson.



Som ett av de mest innflytelsesrike og provoserende spill i nyere tid, også ute i den alminnelige verden, burde Grand Theft Auto's status som kunst være åpenlys. Er det kunst eller kun en snarvei til penger?

At Manhunt 2 har ført til at spill plutselig behandles helt for seg selv, når det skal utøves sensur tyder på at spill, til tross for lån av mange virkemidler fra film, stadig ikke har samme status som dem.

Team ICO's andre prosjekt, Shadow of the Colossus, var på mange områder et rebelsk spill, som brøt med sjangerens tradisjonelle design og metoder. Samtlige av spilllets aspekter, fra grafisk stil til spilldesignet, passede sammen i en lekker, konseptuell helhet. Det er bl.a. Fumito Uedas skyld.

”Uten en klar definisjon av kunst, er det naturligvis vanskelig å sidestille dataspill med andre medier”



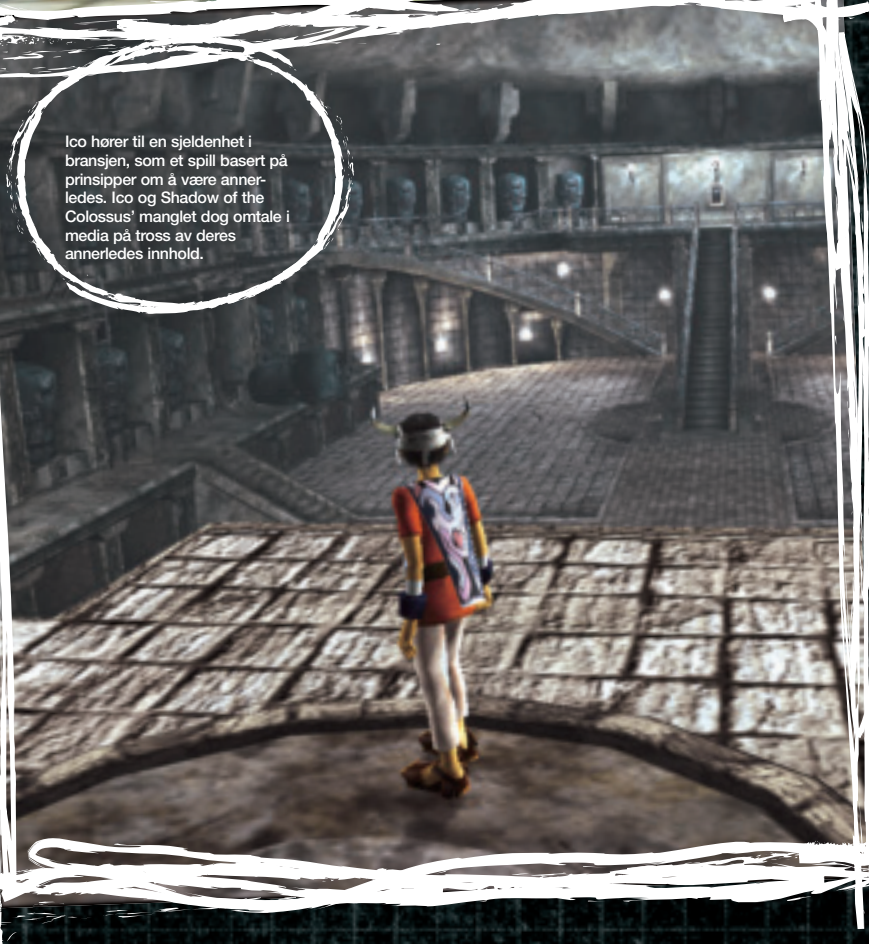
Fahrenheit var kanskje mer film enn spill. I hvert fall ble det ikke spart på de interaktive filmsekvensene. Som en film forstod spilllets produsent David Cage og resten av Quantic Dream, viktigheten av å lage en bakspillet introduksjon.

manglende mot. Det er en bransje som bader i sin egen suksess, og som Picasso sa: "Suksess er farlig. Man begynner å kopiere seg selv, og det er farligere å kopiere seg selv enn det er å kopiere andre. Det fører til sterilitet." Men hvor gikk det galt? Og hva skal til for å redde mediet ut av den kommersielle suppen den har havnet i? Uten en klar definisjon av kunst er det naturligvis vanskelig å sidestille dataspill med andre, mer anerkjente medier, men ett problem kommer tydelig frem.

Vi kjøper alle malerier, musikk, film, bygninger og skulpturer i lass, uten å ane hvem som står bak. Hvem har tegnet huset du sitter i nå? Eller designet stolen du sitter på? Spørsmål de færreste umiddelbart kan svare på, og på denne fronten ligger det ikke langt fra spill, der størstedelen av forbrukerne ikke har den fjerneste anelse om hvem som har svettet time etter time i flere år på spillet de nettopp har kjøpt. Men i alle andre medier enn spill kjenner folk til mesterverkene og personene bak.

Operahuset i Sidney er tegnet av Jørgen Utzon, Beethoven står bak Für Elise, Steven Spielberg har regissert Schindlers Liste, Mona Lisa er malt av Leonardo da Vinci og hvem er det nå som har laget Mario? Hvem står egentlig bak Pac-man og Tetris? For folk i bransjen er dette allmennkunnskap, men går du ut på gaten og spør en tilfeldig forbi passerende, vil personen kikke arrogant på deg og gå sin vei. Spillbransjen er ganske enkelt fanget i sin egen anonymitet, der det ansiktsløse produkt aldri får en eier. Folkene bak er betydningsløse, da spillbransjen utelukkende markedsfører seg på franchises og i enkelte tilfeller på utgiveren eller utvikleren. Denne tendensen står i sterk kontrast til musikk- eller filmbransjen, der motivet for kjøp sjelden ligger i selskapet bak, men i langt høyere grad på de medvirkende personene. De som faktisk har fornet

Ico hører til en sjeldenhet i bransjen, som et spill basert på prinsipper om å være annerledes. Ico og Shadow of the Colossus' manglet dog omtale i media på tross av deres annerledes innhold.





Spill som Katamari Damacy, som ikke kun bygger på en distinktiv visuell stil, men også skiller seg tydelig ut på sitt gameplay, er kanskje en mer spillorientert kunstretning, som behandler sitt medie på en annerledes måte.

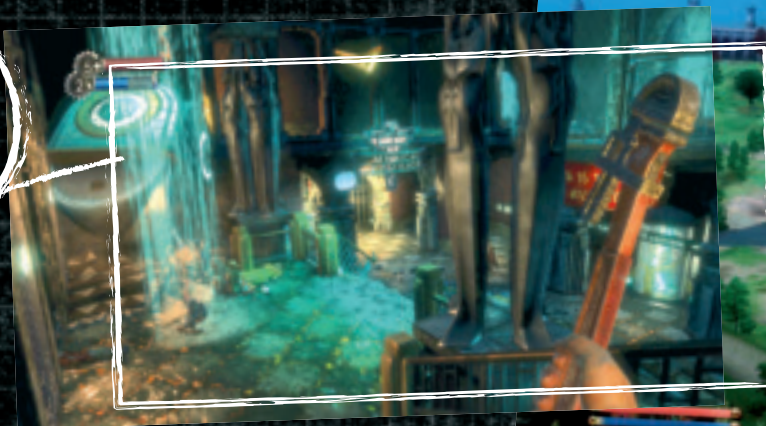
skulpturen.

Spill er likevel ikke mer ansiktsløst enn verken film, musikk eller malerier. Navn har bare aldri vært en faktor i spillbransjen, og i følge Martin Guldbæk trengs det enkelt og greit at utgiverne innser at publikum gjerne vil ha navn. "Jens-Peter Kurup har regissert Kane and Lynch og satt sitt tydelige preg på spillet. Hvis hans navn ble fremhevet på forsiden av esken, ville kjøperne lære navnet hans og i fremtiden oppsøke andre spill han står bak". Det er en enkel logikk, som både kan brukes til å opplyse forbrukerne og gi spillutviklerne langt mer makt. Et skifte i fokus fra tittelen på spillet til navnet på regissøren, forfatteren eller andre nøkkelpersoner i produksjonen ville plutselig gi spillet et ansikt, en personlighet og ikke minst en sjel. Utviklerne ville få makt i kraft av deres økende popularitet og skape omsetning bare på grunn av navnet deres, mens forbrukerne langsomt lærte om personene bak og forhøpentligvis innså sammenhengen mellom kvalitet og utvikler.

"Et skifte i fokus fra tittelen på spillet til navnet på regissøren ville plutselig gitt spillet et ansikt, en personlighet.."

Sånn umiddelbart kan det virke som en naiv målsetning, men det er kanskje ikke så langt til målet som vi tror. En av veiene kan være gjennom en seriøs og anerkjent prisutdeling å la Oscar, som jo fremhever Hollywoods mer interessante og utfordrende produksjoner og gjør selv de sære filmer til en delikatesse for mainstream-publikummet. Men som Guldbæk påpeker, er det prisene for beste rolleinnhaver som stjeler mesteparten av oppmerksomheten på Oscar-utdelingen. "Det finnes rett og slett ikke i dataspill", der stemmene bak de digitale skuespillerne sjelden får mye oppmerksomhet. Og spørsmålet er om bransjen i det hele tatt er i stand til å markedsføre seg selv på navn, hvis den ikke kan skape et glamorøst bakteppe med kokainsniffende megastjerner som skaper konstant medieomtale i alle redaksjonskroker. Det er kanskje ikke en nødvendighet å få spill anerkjent som kunst, en det ville utvilsomt gjøre mediet til en mer integrert del av vår hverdag.

Bioshock var på forhånd utropt til årets helt store estetiske opplevelse, og med den gjennomførte Art Deco verdenen Irrational har skapt, har de ikke tråknet helt feil. Det er dog ikke en annerledes spill-opplevelse under overflaten.



Både på godt og vondt, men en del som ingen kunne nedprioritere som likegyldig tidsfordriv.

Kanskje må man starte med små skritt. Som Guldbæk nevner kunne Kurups navn på forsiden av Kane and Lynch kanskje gjøre stor forskjell for spillets kommende fans, og være med på å stadfeste spillet som et personlig verk, og ikke bare et samlebandsprodukt. Kanskje burde nøkkelpersoner fremheves i spillets oppstart, slik man gjør det i filmer. Eller skal utviklerne selv figurere i spillet, slik man gjorde det i Fahrenheit der regissør David Cages digitale persona introduserte handlingen? Det er ingen tvil om at det kan virke en anelse kvalmt å foreslå en såpass overfladisk innfallsvinkel som denne, der bransjens nøkkelpersoner skal selges som en annen gateprostituert til resten av verden, men det kan være nødvendig. Nødvendig, dersom spillmediet vil ha sin Spielberg, Beethoven og da Vinci.

Spillutvikling er en kollektiv innsats, og det er sjelden vanskelig å avgjøre hvem som har hatt det største ansvaret og hatt mest innflytelse på prosessen. Dette er et problem som blant annet har ført til at Half-Life-utvikleren Valve har innført en struktur der alle medarbeiderne bidrar i alle deler av utviklingen, uten skarpe oppdelinger. Men verden utenfor kan ikke forholde seg til en anonym menneskemasse. Vi har som mennesker alltid hatt lettere for å forholde oss til individuelle prestasjoner, og akkurat slik vi mennesker kan føle oss fremmedgjorte uten et par øyne å kikke på, en stemme å høre på og kroppslig kontakt, kan et medium uten en personlig signatur føles fullstendig fremmed. Vi vet at disse personene eksisterer. The Sims hadde ikke vært det samme uten Will Wright, Metal Gear Solid ikke det samme uten Hideo Kojima og Mario ikke det samme uten Miyamoto. Hvis spill noensinne skal anerkjennes som kunst, må folk også få vite at det står en stor kunstner bak.



ABSOLUTE AERIAL SUPREMACY

BEGINS NOVEMBER 2007

WISS DARTY

BIG DADDY

RED COAT

THE KING

MR. ARROW

MR. TIDDLES

IRON REAPER

SUPER FLY

RATTLESNAKE

DOC SLAYER

TWENTY NINE

SWING

BIG BIRD

ACE COMBAT™ 6

Fires of Liberation

Join the revolution of Aerial Combat! Get in the cockpits of your favourite combat aircraft and engage in supersonic battles on an epic scale.

- >> Live the war zones in photo-realistic detail!
 - >> Prove your supremacy globally in multiplayer online modes with up to 16 players at once!
- >> Choose your tactical path in massive scale, living battlefields!
 - >> Command aerial, naval, and ground combat units!
- >> Pilot authentic licensed combat aircraft!
 - >> Experience the intense drama of the battlefield!

12+

www.pegi.info

www.acecombat.eu

EXPERIENCE
THE SINGLE PLAYER DEMO
ON XBOX LIVE NOW!

namco

XBOX 360

XBOX LIVE

BANDAI NAMCO
Games

ATARI

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SAS. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permission. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spaceport © DigitalGlobe/HatchSoft

EBGAMES
Powered by GameStop

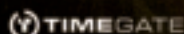
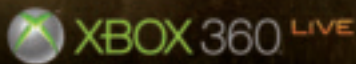
GameStop
power to the players™

A NEW CHAPTER
UNFOLDS...

FEAR



WHATISFEAR.COM



© 2007 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR, Extraction Point for Xbox 360 developed by Day 1 Studios, LLC. FEAR, Penance Mandate for Xbox 360 and FEAR, Extraction Point for the PC developed by TimeGate Studios, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. The WGA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. XFS is a registered trademark of Dell Inc. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, IAX logo, IAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



AFR™



CHOOSE
YOUR
WEAPON



FEAR™
PERSEUS MANDATE

STAND-ALONE
EXPANSION PACK

FEAR™
FILES

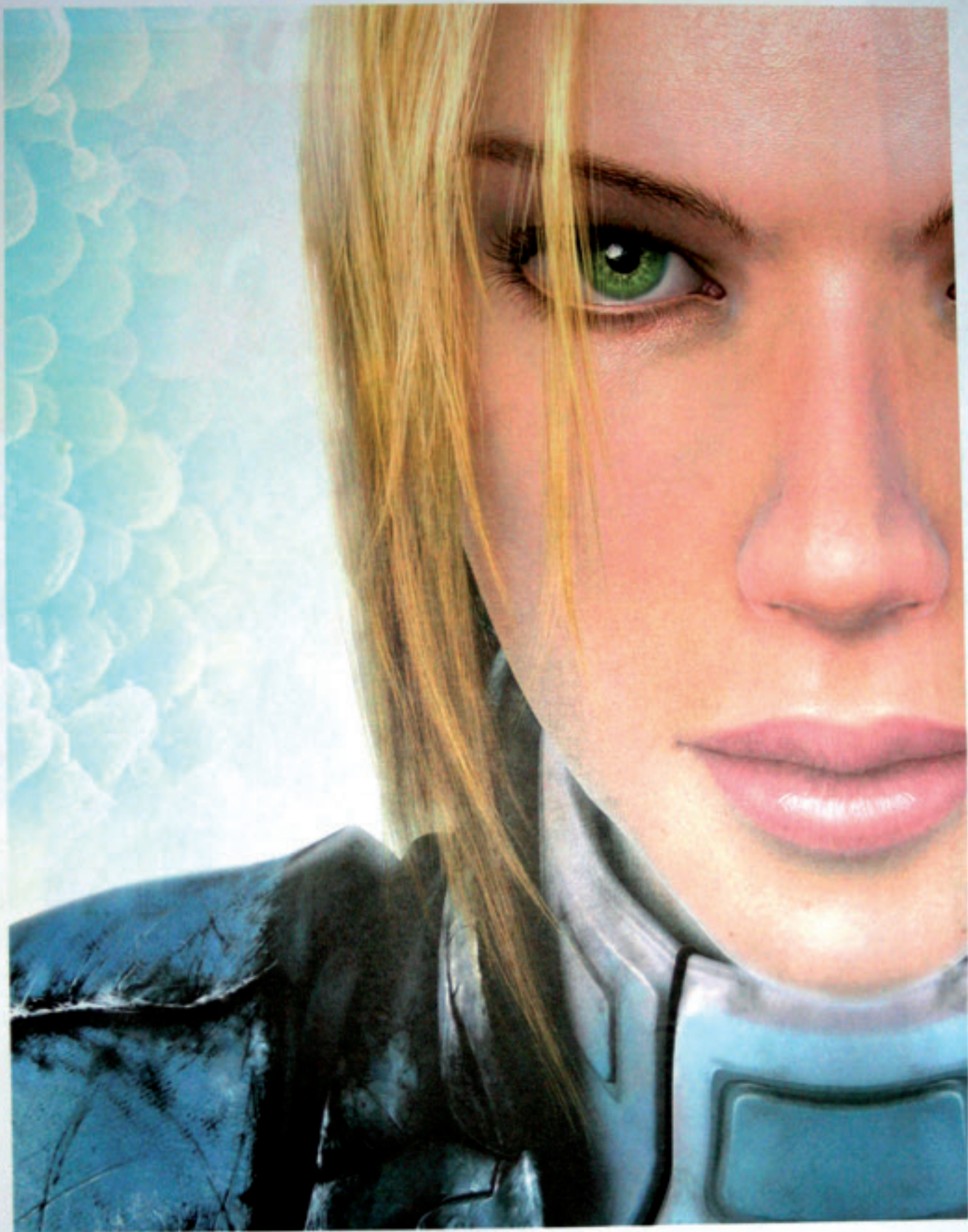
THE COMPLETE STAND-ALONE
EXPANSION PACK SERIES
INCLUDES EXTRACTION POINT
AND PERSEUS MANDATE

TOP SECRET

Spillene som forsvant

Hvert år kanselleres en rekke lovende spillprosjekter og forsvinner fra jordens overflate. Gamereactor satte seg ned og gravde i arkivene for å finne de største...

2000.01.01 2007.11.11





Som den sexye spion-donnan eNova, en Terran Ghost-enhet, skulle spillerne stilles opp mot en korrupt general med sinnssyke idéer rundt genetisk forbedrede supersoldater - samtidig som man skulle slåss mot Zerg-armén og utføre oppdrag for det Terranske militæret.

Plattform GC/PS2/XBOX Utvikler BLIZZARD/NIHILISTIC/SWINGIN' APE Utgiver VIVENDI Sjanger ACTION

Starcraft Ghost

Etter tre og et halvt år legges Blizzards etterlengtede spill ned...

I utgangspunktet var dette spillet en god idé. Warcraft- og Diablo-skaperne Blizzard bestemte seg for å vente med Starcraft 2 og istedet hive seg på «Stealth»-vogna og lage et spill i samme gate som Splinter Cell, bare i Starcraft-universet. Og fansen jublet selvfølgelig.

Starcraft Ghost var først tenkt som et spill som skulle finne sin plass et sted mellom Konamis Metal Gear Solid-serie og Splinter Cell. Karakteren Nova kunne bli usynlig med et enkelt knappetrykk, hun var spenstig og grasjøs og hadde en hel del heftige angrep å skilte med. Den første versjonen som vi i Gamereactor fikk teste var den på Microsofts X03-messe der vi kjente at spillkontrollen var veldesignet – selv så tidlig i utviklingen – og så at grafikken var imponerende.

Kort tid etter X03-messen i Nice stod likevel Starcraft Ghost uten utviklingsteam. Nihilistic Software (Vampire: The Masquerade – Redemption), som arbeidet i 18 måneder med Starcraft Ghost på oppdrag fra Blizzard, brøt avtalen og utviklingen stoppet. Nihilistic mente på at de hadde i flere måneder kranglet med

Blizzard som nå ønsket at Starcraft Ghost skulle være mer hjernedød-action-spill enn et stealth-spill. Den planlagte releasedatoen ble flyttet flere ganger for den ble utsatt på ubestemt tid.

Tre måneder senere hadde Blizzard funnet et nytt utviklingsteam som i følge en stolt presserelease skulle slutføre Nihilistics arbeide og ferdigstille Starcraft Ghost. Swingin' Ape Studios hadde blitt kjøpt opp utelukkende for å fokusere på Novas eventyr, og på E3 2005 ble det vist en ny versjon av Starcraft Ghost. Spillet var nå betydelig mer action-orientert og store deler av den grafikk-teknologien som Nihilistic brukte var blitt ombygd.

Blizzard annonserte en ny releasedato: 21. september 2005. Men september kom og gikk uten at Starcraft Ghost viste seg. I mars i fjor fortalte Blizzard at de hadde avviklet utviklingen enda en gang, og hadde ingen planer om å la spillet slippe ut på gatene. Tusentalls av ivrige Starcraft-fans og en forventningsfull skare av spilljournalister ble dypt skuffet, og av alle spill i denne artikkelen (som vi aldri får spille) er nok Starcraft Ghost det mest lovende av dem.



Når Gamereactor for første gang fikk muligheten til å teste Starcraft Ghost, minnet spillet faktisk ganske mye om Splinter Cell. Når vi testet det igjen et år senere var alle snikeelementene fjernet og det føltes mer som å spille et Halo-liknende actionspill.

Frame City Killer

Namco blandet GTA med Hitman, men etter 18 måneders utvikling ble prosjektet avlivet

N Når japanske utviklere blåkopierer vestlige sjangre uten å helt se det store bildet kan det fort gå galt. Namcos Breakdown er vel et godt eksempel på nettopp dette. Men skam på den som gir seg! (Eller hva?) Da releasen til Breakdown var vel overstått viste Namco et actionspill som av verdenspressen ble beskrevet som en kryssning mellom Grand Theft Auto III og Hitman.

Frame City Killer skulle handle om den steinkalde leiemorderen Crow (med verdens minst stilige solbriller) som ikke liker hvordan den kyniske narkodealeren Khan holder på å få et krampeaktig grep om dopmarkedet i en fiktiv storby i 2047. For at Crow kan drepe Khan og komme unna uten å

mangle vitale kroppsdeler, kreves det planlegging, forhandling og inside-kontakter.

At noen i Namco hadde en forkjærlighet for Hitman var ikke vanskelig å se når vi for første gang testet Frame City Killer. Å ta livet av noen innebar mer enn å bare løpe inn i et hus med våpnet ute av hylstret. På den måten gikk det fort galt, ettersom politiet vanligvis ikke setter pris på at folk løper rundt å myrder hverandre. Tanken var at man istedet skulle sette sitt tiltenkte offer under overvåkning, mens spillets interne døgn gikk. Namcos interne utviklingsteam var sikker på at spillmotorikken med kraftige Hitman-vibber sammen med en by som kunne vært plassert i

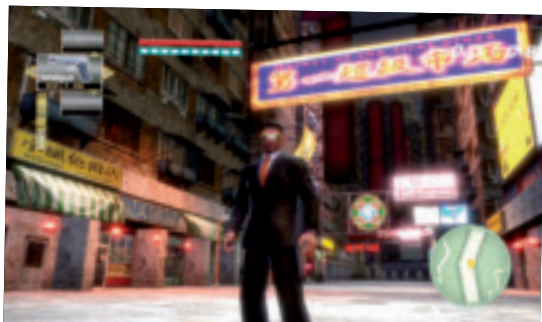
Rockstars GTA3-univers ville være en vinnerkombinasjon.

Men den gang ei. Frame City Killer presterte svært svakt på den grafiske delen, og hver gang spillet ble vist frem, ble verdenspressen noe skeptisk. Vi i Gamereactor reagerte på råtne grafiske kvaliteter for prosjektet ble lagt ned.

I mai i fjor fortalte Namco at utviklingen var stanset. Årsaken var visst at Namcos sjefer ikke hadde tro på at spillet hadde det som trengtes for å slå an i sjangeren, og at det antagelig var minst ett år fra å nå presentabel kvalitet.



Frame City Killer ble vist på E3 2005 og så da ganske bedrovelig ut. Grafikken var utdatert og kontrollene var stive og klonete. Kanskje like greit det forsvant.



Frame City Killer hentet ikke bare inspirasjon fra Grand Theft Auto III og Hitman-spillene, men også fra Segas Dreamcast-eventyr Shenmue.



Spilletts fiktive by var klart asiatisksinspirert og man kunne også innlede dialoger på en rekke språk de færreste av oss behersker. Bybildet var også svært levende, og alle karakterer du traff på underveis holdt stort sett på med sine daglige gjøremål.



Kampene i Black 9 gikk i stor grad av seg selv, ettersom siktekornet automatisk "festet" seg på den nærmeste fienden.



I Black 9 skulle spilleren få muligheten til å skreddersy karakteren sin ned til den minste detalj, og kunne velge mellom en rekke ulike karrieremuligheter.

Plattform **PC/PS2/XBOX** Utvikler **TALDREN** Utgiver **MAJESCO** Sjanger **ACTION**

Black 9

Dødssynden latskap blandet med slurv gjorde sitt til at Black 9 gikk dukken..

Innimellom skjer det at et spill forsvinner sporløst. Ofte dreier det seg om økonomiske problemer eller vansker med å skaffe en utgiver, men andre ganger handler forsvinningen om rent slurv (gjerne i kombinasjon med idioti) fra utviklerens side. Black 9 er et godt eksempel på dette.

Handlingen i spillet var lagt til en nær fremtid der menneskeheten var plaget av ni hemmelige samfunn. Spilleren trådte inn i rollen som en av fire futuristiske legosoldater som stadig befant seg i gråsonen mellom rett og galt. Naturligvis

var spilleren drevet av lengslen på å gjøre slutt på disse ni hemmelige samfunnene og redde menneskeheten.

Utviklerstudioet Taldren lovet gull og grønne skoger i form av rollespillinnslag, en bra grafikkmotor og detaljerte fysikkutregninger, onlinespill og Coop-spillvalg i et futuristisk og dystopisk actionepos. Vi husker til og med at Black 9 så ganske så lovende ut. Taldren lyktes godt med spillet Star Trek: Starfleet Command som ble utviklet før Black 9. Av den grunn så ikke utgiveren Majesco noen grunn til å ikke

finansiere prosjektet.

Taldren-gjengen – som hovedsaklig bestod av studenter – valgte å prioritere andre ting, noe som resulterte i historiens verste E3-presentasjon. Dermed klarte studentflokket og slå selskapet fullstendig konkurs og i tillegg brøt de all kontakt med utgiveren Majesco. Dette satte en brå stopper for prosjektpengene. Og derfor har vi aldri spilt Black 9. Noe vi egentlig synes er meget trist, for spillet hadde utvilsomt kvaliteter, og var bygget opp rundt en rekke gode ideer.

Plattform **PC/PS3** Utvikler **WEBZEN** Utgiver **WEBZEN** Sjanger **ROLLESPILL**

Endless Saga

Webzend ambisiøse Endless Saga ble nettopp det – endeløs

Webzen er et koreansk selskap som fortsatt ikke har gjort et merkbart inntrykk på oss i vest. I hjemlandet er de derimot store ettersom de helt og holdent satser på den usannsynlig lukrative onlinespillbransjen. Mu Online er et svært populært actionrollespill som minner litt om Diablo og Huxley – et spill som faktisk slippes utenfor den koreanske halvøya.

På en Sony-konferanse sommeren 2005 var Webzen blant de utviklerne som støttet PlayStation 3. Spillet de viste frem, Endless Saga, var basert på Unreal 3.0-motoren og var ufattelig pent. Men noen fler detaljer om spillet fikk vi ikke, og nøyaktig ett år senere fikk vi meldingen om at spillprosjektet var lagt ned, både til PS3 og PC. I følge Webzen var det ikke originalt nok og fylte egentlig ikke noen egen nisje i selskapets allerede utfyllende onlinetilbud.

Samtidig kan man spekulere i om det er mulig å lage et onlinerollespill som er såpass vakkert som det Endless Saga var. Dersom man tenker på de tusenvis av ting, monstre og steder som må skapes for å skape en nogenlunde troverdig verden, kan man kanskje lure på om det er teknisk mulig å oppnå den grafiske kvaliteten som Unreal 3.0-motoren byr på. Sansynligvis innså Webzen også problematikken ved dette, og det kan være derfor vi aldri fikk se noe mer til eller spille Endless Saga.



Er Unreal Engine 3.0 en teknologi som er for vanskelig å jobbe med. Ikke vet vi, men en rekke spill som har vært basert på motoren har blitt lagt ned, noe som gjør at vi nesten begynner å mistenke dette. Det kan jo også selvsagt ha med å gjøre at mange som velger å benytte motoren har store og kostbare planer som ikke alltid er like realistiske.

Plattform **XBOX** Utvikler **LEVEL 5** Utgiver **MICROSOFT** Sjanger **ROLLESPILL**

True Fantasy Live Online

Microsoft frøs utviklingen av sitt eget World of Warcraft...

True Fantasy Live Online ble tidlig vist som ett av de viktigste og største spillene for Microsoft sin satsning på onlinespill. Dette var spesielt viktig med tanke på Xbox sitt svake marked i Japan.

Level 5, som senere ferdigstilte Dark Chronicles og Dragon Quest 8, fikk både utviklingspenger og strenge krav fra Microsoft. Blant annet skulle spillet ha et avansert stemmechat-system og være skikkelig avansert, slik at spillerne var opptatt med spillet lenge. Det som kanskje var mest unikt med True Fantasy Live

Online var dets lekre utseende. Cell Shading - teknikken som får alt til å se tegnet ut - var ikke utslitt (enda) og var et friskt pust i forhold til World of Warcraft og Everquest 2. I demonstrasjoner viste Level 5 hvordan spillernes karakterer kunne tilpasses i minste detalj, og redaksjonens rollespillfantaster begynte naturligvis å legge opp en plan for sine egne figurer.

Men gang på gang ble spillet forsinket og ble tilslutt lagt ned sommeren 2004. Dette skjedde mye på grunn av at Microsoft allerede hadde

store planer for Xbox 360 og anså det som lite hensiktsmessig å gi ut et så stort og langvarig spill til en maskinvare som skulle fases ut etter kort tid. Level 5 hadde også vanskeligheter med å få nettverksteknikken til å strekke til. Level 5 sjef hevdet senere at det var samarbeidet mellom bedriftene som ikke fungerte og knyttet heller et sterkere bånd til Square-Enix og Sony. Uansett hvordan man ser på det mistet vi et meget lovende onlinespill som vi antagelig hadde spilt den dag i dag.



Man ser tydelige spor av True Fantasy Live Online i spill som Dark Chronicles, Dragon Quest 8 og Rogue Galaxy.



True Fantasy Live Online hadde en meget spesiell stil der vestlige barnebøker ble blandet med animedesign.



Vi hadde lenge fulgt utvikling i spenning, men alle utsettelsene gjorde at vi begynte på World of Warcraft.

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Sjanger **ACTION**

Killing Day

Ubisofts actionspekkede spill til PlayStation 3 ble for dyrt...

Ett av spillene som fikk mest oppmerksomhet når PlayStation 3 ble vist frem, var Ubisofts Killing Day. Og det var velfortjent. Spillet var stilig og kult og så ut til å ha interaktive omgivelser. Killing Day ble også vist i spillbar form, slik man ikke fikk oppleve med for eksempel Killzone 2, noe som betyr at utviklingen var godt på vei.

De tingene vi husker best var marmorstatuen som bar på en stilisert jordklode, som ble nærmest pulverisert av hett bly når kampen satte igang. Og hvem kan vel glemme gangbanen av glass der skurker stod like over vår helt klar til å pepre løs – en problemstilling som elegant ble løst av å skyte i stykker glasset og se fiendene falle titalls meter ned til bakken. Ubisoft fikk enda en bråte tilhengere når de deklarte at spillet ble utviklet til Xbox 360 også!

Men så ble det tyst. Alt for stille, og man ante uro når ingenting ble vist under årets E3-messe. Noe senere bekreftet Ubisofts Jan Sanghera det vi alle fryktet: Spillet var avlivet...

Grunnen til den plutselige nedleggelsen av prosjektet var enkel. PlayStation 3s fremgang

gikk senere enn antatt, mens Ubisoft hadde et svinedyrt spill som ingen visste når de kunne slippe. Derfor brukte de mange av ideene fra Killing Day i Wii-spillet Red Steel isteden. Killing Day ble rett og slett for dyrt i forhold til potensiell gevinst og ble av den grunn skrotet.



En av de mer unike funksjonene i Killing Day var nærkampene, hvor du blant annet kunne benytte deg av sverd og andre close-combat våpen. Dette ble videreført til Red Steel og vi vet jo alle hvor bra det spillet ble.



Killing Day så så bra ut at mange mente i fullt alvor at det kom til å bli det peneste spillet til PlayStation 3.

Plattform **XBOX** Utvikler **TRILOBITE STUDIOS** Utgiver **PHANTAGRAM** Sjanger **ACTION**

Duality

Banebrytende spionaction fra Trilobite Studios som ville litt for mye, litt for tidlig.

Avhoppere fra spanske Pyro Studios slo i begynnelsen av årtusen et seg sammen med koreanske Phantagram. Målet var å lage et helt nytt snikespill som ingen hadde sett maken til.

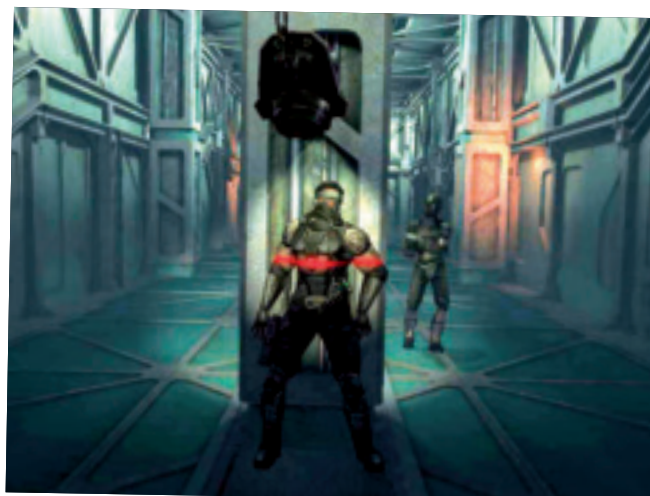
I en fjern cyberpurk-fremtid hadde man i oppdrag å finne hemmelig utstyr som var stjålet fra plassen der Travis jobbet som sikkerhets-agent. Travis kunne alternere mellom å smyge seg rundt i skyggene eller benytte seg av en voldsom Rambo-taktikk. I tillegg kunne man få hjelp fra en ikke navngitt kvinne som fungerte som teamets datanerd. Med hennes hjelp kunne man ta kontrollen over datamaskiner, roboter og overvåkingskameraer. Å ta over fiendens

teknologi for å så bruke den mot ham var et spennende konsept, men ikke det eneste Trilobite Studios hadde i ermet. Man kunne også bevege seg i en virtuell verden der man kunne kontrollere en forsker som på et eller annet vis var blitt digitalisert og omgjort til et program som levde i ulike datasystemer.

Duality skulle bli et dynamisk spill der alle oppdrag kunne løses på mange forskjellige måter. Men det hele ble litt vel mye å håndtere og ambisjonene var litt for høye. Når Trilobite trengte mer penger for å ro i land prosjektet, valgte Phantogram å isteden legge ned alt.



Bump mapping, enorme områder, dynamisk vær gjorde at Duality så fantastisk bra ut. Synd vi aldri fikk sjansen til å spille det.



Duality bygget i stor grad på et fullstendig dynamisk opplegg. Spilleren skulle til enhver tid stå helt fritt til å gjøre akkurat som det passet han, uavhengig av situasjon.

Plattform **PS2 (ARKADE)** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM** Sjanger **FIGHTING**

Capcom Fighting All Stars

En av Capcoms mest ambisiøse slåsspillsatsninger ble lagt ned september 2003

Det eneste som har kommet fra Capcom de siste fem årene som kan regnes som «nytt» er hastverksarbeidet Capcom Fighting Jam. Men før dette holdt man på med et helt nytt kampspill som utspilte seg i tre dimensjoner.

Capcom Fighting All Stars blandet klassisk streetfighting (Ryu, Alex, Charlie og Chun-Li), den gamle Capcom karakteren Strider Hiryu, slynglene fra Rival School (Alex og Batsu) og en trio med helt nye helter. Og det hele så faktisk bra ut. Spillet kombinerte todimensjonal spilldynamikk med en del nye finesser og alt så svært lovende ut – til man fikk teste det.

Når Capcom Fighting All Stars ble stilt ut i beta-utgave i en japansk arcadehall var reaksjonen tunge sukk og likegyldige ansiktsuttrykk. Med kun tolv figurer følte spillet begrenset og de bisarre avslutningsangrepene fikk folk til å dra paralleller med Mortal Kombat. Capcom fikk kalde føtter og valgte å avbryte utviklingen høsten 2003.



Mye av kritikken betaversjonen av Capcom Fighting All Stars hadde mye å gjøre med den ekle bismaken av bæsje Street Fighter EX-spelen etterlot seg.



Grafikken i Taxi Driver var mer brutalt realistisk og detaljeret skitten enn i Rockstars original, men dette hjalp lite når nedskjæringsaksen ble svingt. Taxi Driver kom aldri frem.

Plattform PS2/XBOX Utvikler PAPAYA Utgiver MAJESCO Sjanger ACTION

Taxi Driver

Digitale Travis Brickle døde

Året var 2005 og det var en tydelig trend blant de spillene som ble vist på E3-messa: Gamle filmer. Gudfaren, Scarface, Agent 007 From Russia With Love, Jaws og Taxi Driver var noen av klassikerene som skulle digitaliseres og gjøres tilgjengelig for en ny generasjon. Som dere allerede vet ble noen av spillene ok, andre ble rett og slett elendige og ett ble lagt ned.

Spilleren skulle i Taxi Driver innta rollen som Travis Brickle, og opplegget var vel ikke akkurat originalt. I beste GTA-stil kunne man råne rundt i Taxien sin når man ikke var på oppdrag som førte storyen fremover. Spillet starter der filmen sluttet og handlet om Travis sin hevn.

Taxi Driver ble rammet av Majesco Games sin tomme lommebok og det overmodige prosjektet med å gjenskape hele New York i digital form ble lagt ned lenge før jobben i det hele tatt var halvferdig. Nå etter at vi har blitt utsatt for et halvgodt Gudfaren og Scarface, gjør det kanskje ikke så mye at Taxi Driver kjørte rett til søppelspillenes evige jaktmarker?

Plattform GC/PC/PS2/XBOX Utvikler LOST BOYS GAMES Utgiver SWING ENTERTAINMENT Sjanger PLATTFORM

Knights

Lost Boys koselige ridderspill klarte ikke kjempe seg inn på et overfylt marked...

Året er 2001. Alle spillskribenter er opptatt med å kalle den nye PlayStation 2 for sexy, kraftig og naturligvis sinnsykt kostbar. (Høres det kjent ut?) Og akkurat som idag satt vi å kikket på pirrende screenshots fra nye spill.

De nederlandske spillutviklerne Lost Boys Games gav oss en bråte med interessante bilder fra sitt kommende spill Knights. I starten skulle spillet utgis til Sonys nye sorte og være en blanding av plattform og eventyr.

Landet Whyrules har en krise, kongen hadde gått

ditt vi alle engang skal gå – nemlig ut i pensjon. Og dermed må man finne en etterkommer. X-Kongen planlegger en skikkelig stor turnering for å finne en vinner som er verdig tronen, og for å hindre at man får en kvinnelig tronarving er også prinsesse Layla en del av gevinsten.

Tiltross for at bildene viser et sjarmerende flott design ble aldri Knights utgitt til noen av de annonserte plattformene. Utgiverne Swing følte at markedet var mettet av plattformspill og valgte å trekke tilbake den økonomiske støtten Knights

hadde hatt. Dette førte effektivt til at spillet ble lagt ned.

Lost Boys Games relanserte sitt selskap under et nytt navn senere. Nå kaller de seg Guerilla Games og står blant annet bak Killzone, Shellshock Nam '67 og det kommende storspillet Killzone 2. Med tanke på det vi har sett fra utviklerne i den senere tid er det virkelig synd at dette spillet aldri fikk sjansen til å havne i butikkyllene.



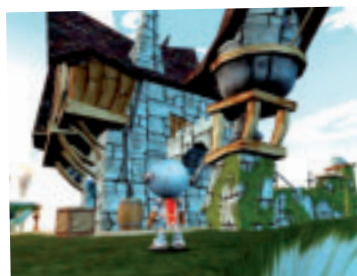
Moskvas symfoniorkester ble faktisk leid inn for å spille inn musikken til Knights. Tanken var at det pompose skulle kombineres med en stor dose humor.



En liten ridder med stor hjelm...



Grafikken i Knights var primitiv, men sjarmerende.



Lost Boys Games heter i dag Guerilla Games.



PS2-versjonen skulle lanseres i desember 2001.

Plattform **GC/PS2/XBOX** Utvikler **RAGE** Utgiver **RAGE** Sjanger **RACING**

Lamborghini

Et komplett og ferdigstilt spill havnet i søppelbøtta når Rage gikk konkurs.....

Livet for spillutviklere er av og til hensynsløst tøft. Til tross for at man skaper et skikkelig bra spill som alle er fornøyd med, så kan det skje ting som gjør at spillet aldri får se insiden av en spillbutikk.

I januar 2003 gikk Rage Software konkurs. Den britiske spillutgiveren hadde brukt opp hele sin kapital på å betale David Beckham 15 millioner for å sette hans navn på et fotballspill som ikke var verd coveret det kom i. I Warrington satt en gjeng med folk og lurte litt på hva som skulle skje med deres spill. Rages Warrington-studio hadde nettopp blitt ferdig med

Lamborghini som ble sendt inn til Microsoft for godkjenning. Det var planlagt å slippe spillet til Xbox Live premieren og skulle bli det første racingspillet med komplett onlinestøtte.

Men slik ble det aldri. Da EA kjøpte opp Lamborghini i konkursboet hadde de ingen planer om å gi det stilige racingspillet ut. De ville bare forsikre seg om at ingen andre fikk Lamborghini-lisensen som helt klart kunne konkurrert med Need For Speed. Da teamet kom tilbake på jobb etter oppkjøpet var alt arbeidet de hadde gjort de siste to årene borte - Lamborghini var kun et minne og man måtte

starte å jobbe fra scratch igjen. Det ble dog ferdigstilt og sluppet en demo av spillet før konkurransen var et faktum. Spillet så meget bra ut og med tanke på at det var dette teamet som i etterkant slapp ut Juiced (og dermed beviste sin storhet) kan vi bare beklage at spillerne ble røvet for muligheten til å ta del i det utrolig stilige Lamborghini.



Spillet skulle egentlig by på over 25 Lamborghini-modeller, og onlinestøtte for opp til 8 spillere.



Vi har en gammel preview-versjon av Lamborghini i redaksjonen og elsker både bilene og kjørefølelsen.



Egentlig ble Lamborghini annonsert til Gamecube, Playstation 2 og Xbox i 2002, men teamet fokuserte på slutten mest på Xbox.



Bens fullstendige navn er Ben Throttle, men Lucasarts valgte å utelate etternavnet for ikke komme i konflikt med Biker Mice from Mars, der en av karakterene heter nettopp Throttle.



Full Throttle (originalen) var et av de første spillene som benyttet seg av profesjonelle skuespillere og lisensiert musikk, noe som ga en påkostet følelse.

Plattform **PC/PS2/XBOX** Utvikler **LUCASARTS** Utgiver **LUCASARTS** Sjanger **EVENTYR**

Full Throttle: Hell On Wheels

Ben Thattles etterlengtede etterkommer ble en skuffelse

Full Throttle er et av Lucasarts mest elskede eventyrspill fra den gyldne eraen på begynnelsen av 90-tallet. Sammen med Sam & Max så det ut til at spillet ville få en meget etterlengtet oppfølger i 2003, men det drøydde ikke lenge før spillet kjørte seg skikkelig fast og ikke engang Bens blodrimmede Corley kunne klart å få spillet på rett bane igjen.

I Hell on Wheels skulle vi tilbake til den skitne utmarken som Ben Throttle kaller hjem. Etter å ha hindret skurken Ripburger fra å

forvandle hans elskede motorsykkelfabrikk til en minivanfabrikk (grusom tanke!) lever Ben livet med å cruise gatelangs, drikke og slåss. Ting blir ikke bedre når noen begynner å sabotere de perfekte motorsykkelveiene, og Ben vil naturligvis vite hvorfor.

Hell on Wheels ble dog kontroversielt. Selv om oppfølgeren var høyest etterlengtet reagerte mange fans på grafikken som var stiv og blek sammenlignet med det forrige spillets mer sjarmerende karakter. I et halvhjertet forsøk på å

etterligne den gamle stilen manglet spillet lyseffekter og hadde kjipe omgivelser. Både Ben og hans kompanjonger i Polecats så ut som store bamser, og som mange andre gamle helter fungerer sjarmen dårlig i tre dimensjoner. Nå har det gått noen år og Sam & Max har fått sin comeback i en egen episodebasert eventyrserie. Men desverre ser det ikke ut til at vi noen gang får se Ben og hans Polecats noen gang igjen...



I The Fast and the Furious skulle utfordringene ligge i å vinne så mange løp som mulig, for så å bygge den ultimate 10-sekunders bilen.



Handlingen i The Fast and the Furious skulle være i Los Angeles, for så å avsluttes i Miami, der den andre filmen ble spilt inn.

Plattform **PS2/XBOX** Utvikler **GENKI** Utgiver **VIVENDI** Sjanger **RACING**

The Fast and the Furious

Genkis ambisiøse streetracing epos legges ned etter 14 måneders utvikling

Når Paul Walker og Vin Diesel gjorde gatene usikre i Rob Cohens kjepphøye actionfilm *The Fast and the Furious*, var dette spillet et resultat av nøye oppveide beslutninger om å hive seg på en populær og voksende trend.

Streetracing-syndromet hadde overgått alle forventninger i Asia og det var ingenting som hindret trenden å invadere USA. Planen var at styling-trenden skulle ta fullstendig av etter filmens premiere. Og Universal Pictures og Rob Cohen hadde rett: Den første *The Fast and the Furious*-filmen kom på nøyaktig riktig tidspunkt og ble en kassasuksess på både kino og DVD i

500-millioner-dollar-klassen. Det å slippe et racingspill basert på den første filmen ble ansett like selvfølgelig som at David Hasselhoff er verdens mest meningsløse skikkelse. Men slik ble det ikke

Vivendi Universal fikk i oppdrag av moderselskapet Universal Pictures å snekre sammen et spill basert på lisensen en stund etter at DVDen var sluppet. Oppdraget med å utvikle *The Fast and the Furious the Game* ble gitt til japanske Genki som tidligere hadde laget *Tokyo Highway Battle*-serien. Opplegget i spillet kretset om en by der spilleren skulle kjøre rundt

etter bensinpumpens lyst og finne utfordringer. Litt som i *Midnight Club 3*. Utfordringen lå i å vinne så mange løp som mulig for å skrape sammen nok penger til å kunne bygge den ultimate ti-serkunders-bilen.

Etter ett års utvikling bestemte likevel Vivendi Universal å terminere Genkis arbeid. Valget ble gjort fordi de innså at *The Fast and the Furious the Game* ikke holdt den kvaliteten de hadde forventet seg, og i tillegg gjorde spill som *Midnight Club* og *Need for Speed Underground* markedet trangt.

Plattform **XBOX** Utvikler **INTREPID GAMES/LIONHEAD STUDIOS** Utgiver **MICROSOFT** Sjanger **EVENTYR**

BC

Peter Molyneux ville la deg styre evolusjonen fra urtidsmenneskenes perspektiv.

Demon-produsenten Peter Molyneux (*Magical Carpet*, *Populous*, *Syndicate Wars*) tok i begynnelsen av 2000-tallet to små spillutviklere under sine vinger: *Big Blue Box* og *Intrepid Games*. Det ble i etterkant satelitter til hans egne studio *Lionhead*. *Big Blue Box* jobbet på *Fable* og *Intrepid* på *BC*, to sinnsykt ambisiøse prosjekter. Med pomp og prakt ble *BC* presentert på *BC* på X01-messen, noen måneder etter at *Fable* ble offentliggjort.

I *BC* var du lederen for en gruppe forhistoriske mennesker og gjennom din veiledning gjelder det å overleve i en alt annet enn bamhjertig verden fylt med dinosaurer og andre forhistoriske vesner. Spillet skulle by på et helt økosystem og de ulike dyrene skulle reagere med varierende kunstig intelligens avhengig av deres rolle i økosystemet. I *Intrepids* lumske svannelandskap gjelder det å benytte forskjellige hjelpemiddel og utvikle din gruppes kunnskaper og fremgang. En kombinasjon av puzzle-lignende oppgaver og pur adrenalinaction iform av dinosaurjakt virket spennende.

Beslutningen om å legge ned prosjektet kom i oktober 2004. Grunnen til dette hang sammen med at spillet ikke kom til å rekke Xbox 360 sin releasedato. Ett år senere kjøpte Microsoft opp hele *Lionhead Studios*.



Rent visuelt så *BC*. Imponerende ut fra første gang det ble vist frem. Nok en gang skulle det imidlertid vise seg at Peter Molyneuxs visjoner var i drøyste laget, og teamet maktet rett og slett ikke å fullføre hele spillet med de premissene som var lagt ned fra visjonære Peter.



MASTER TIME TO
BECOME THE ULTIMATE WEAPON

IN STORES NOVEMBER 2007



18+
TM
www.pegi.info

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

 **XBOX 360** TM **LIVE**

 **POWERED BY**
gameSpy

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



TIMESHIFT™

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



www.timeshiftgame.com



The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

Spill til fiksere i alle aldre!



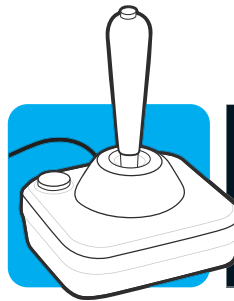
Alle snakker Norsk!



KAN BLANDT
ANNET KJØPES PÅ:

Europris

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!

RATCHET & CLANK: FUTURE

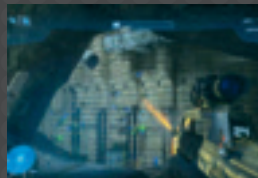
Frode har allerede spilt rundt tre ganger og er i ekstase!

SUPER MARIO GALAXY THE SIMPSONS KANE & LYNCH
ASSASSIN'S CREED CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
CRYSIS LEGO STAR WARS NEED FOR SPEED PRO STREET



GAMEREACTOR #54

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



Halo 3 18/19
Xbox 360
Jericho 6/19
Xbox 360, PC, PS3
Vampire Rain 3/19
Xbox 360
Project Gotham Racing 4 7/19
Xbox 360



Loki 4/19
PC
Eternal Sonata 8/19
Xbox 360
Tabula Rasa 8/19
PC
Half-Life 2 The Orange Box 18/19
PC



Stranglehold 7/19
Xbox 360, PS3, PC
Enemy Territory: Quake Wars 9/19
PC
Metroid Prime 3 8/19
Wii
Wipeout Pulse 5/19
PSP

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

1/19 Selvpining 2/19 Elendig 3/19 Fryktelig 4/19 Dårlig 5/19 Middels 6/19 Okay 7/19 Bra 8/19 Meget bra 9/19 Fantastisk 10/19 Mesterverk

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



SUPER MARIO GALAXY

Verdens beste rørlegger leverer et av de beste plattformspillene i historien

Plattform NINTENDO WII Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Utgis 16. NOVEMBER Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Sjanger PLATTFORM



ROM-GOOMBAS

I fantastiske omgivelser skal må du reise ut på stjernejaktt i verdensrommet. De gode gamle Goomba'ene har også funnet veien ut i det ytre rom for å skape trøbbel for vår favorittørlegger.



Jeg gliser fra øre til øre når gang jeg starter opp Super Mario Galaxy. Med den røde kjeledressen og den bølgete barten står han der. Rett foran meg. Mario. Ikke noen papirvariant, ikke noe tullele fotballspill eller fjåsete "partyspill". Det er ordentlig Mario. Nå er han her. Og følelsen av å spille Mario igjen er helt fantastisk.

Jeg plukker opp nunchucken og løper rundt meg selv av lykke. Jeg er tilbake i Soppriket, og jeg elsker det fra første sekund. Omkring meg er det flere titalls sopper som er like glade for å se meg igjen, som jeg er for å se dem. Etter å ha snakket med alle sammen, løper jeg opp en bakketopp, og ser de røde spirene over åskammen. Slottet ser helt fantastisk ut der det ligger så fredlig og spiller seg i vannet nedenfor. Jeg løper videre og må fnise litt av at jeg kjenner meg igjen i slottsgården. Jeg føler meg nesten hjemme. Men midt i idyllen skjer det som alltid skjer...

Med et brak smeller en enorm kanonkule gjennom et tårn, og ned fra himmelen kommer flere kampskip seilende med Bowers flagg til topps. Marios erkefiende har som vanlig onde hensikter, og denne gangen er han større, skumlere og sintere enn noen gang. Med noen enorme kjettinger fester krigsskipene tak i Peaches slott, og før du rekker å si



FAKTA

BEGYNNELSEN

På denne lille planeten starter hele ditt eventyr sammen med Mario denne gang. Her bor det tre hyggelige kaniner som lærer deg alt du trenger å vite om kontrollen, og hvordan du skal komme deg rundt i verdensrommet. Og legg merke til musikken helt fra starten. Nye og gamle temaer kommer om hverandre i ekte orkesterarrangement. En kjempekontrast til det platte midi-lydsporet på Metroid Prime 3: Corruption.

TIPS

SJEKK UT
Super Mario 64
3D'S VIRTUAL CONSOLE
Et fantastisk spill som fortsatt er noe av det beste du kan bruke tid på.



TRADISJONELT Selv om mange av brettene utspiller seg i verdensrommet og inkluderer en del romreising, så er det også flere mer tradisjonelle brett, som dette. Denne planeten minner mest om en av verdenene fra Super Mario 64, og føles også like vel designet, balansert og kreativ som 64-versjonen. Fantastisk.

spaghettibolognese, er forsvinner hele slottet – med Peach inni og Mario på trappene – til himmels. Og dermed var alt på plass for å gi oss en spillopplevelse av de sjeldne.

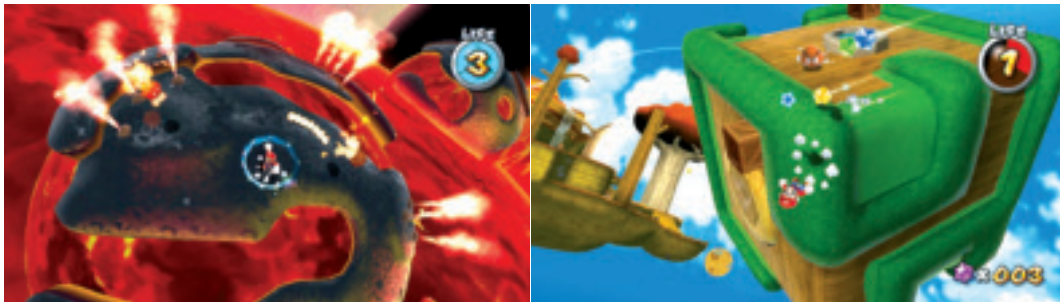
Galaxy er bygget opp på samme måte som Mario 64. Du skal samle stjerner, og jo flere stjerner du får, jo mer av verden kan du utforske. Veldig enkelt. Men i stedet for å løpe fra rom til rom i et slott og hoppe inn i forskjellige malerier som i Super Mario 64, skal du her løpe fra observatorium til observatorium

og reise til forskjellige planeter. Men målet er det samme – redde prinsessen og samle 120 stjerner.

Etter en rask liten innføring i kontrollen, kommer jeg til min første bane hvor jeg skal samle min første stjerne. Spillet er for alvor i gang, og jeg kjenner det med en gang. Det føles som å spille Mario 64 igjen. Den følelsen av at det er noe helt nytt, noe man ikke har gjort før, men likevel så kjennes det logisk og velkjent øyeblikkelig. Akkurat som i Mario 64.



FORVENTNINGER Det er lenge siden det har kommet et skikkelig Mario-spill nå. Luigi's Mansion kan knapt kalles noe Mario-spill, og Super Mario Sunshine ble en gedigen skuffelse. Derfor har det blitt knyttet ekstra høye forventninger til rorleggerens Wii-versjon, og den tykkfalne italieneren innfrir. Så til de grader.



DESORIENTERT? Når man løper opp ned på en planet, skulle man tro at det er fort gjort å bli forvirret av hva som er opp og hva som er ned, og miste litt retningssansen. På mirakuløst vis har Nintendo klart å unngå dette helt. Man er aldri i tvil om hvordan man må styre for å få Mario til å gjøre det man vil.

Etter å ha sett alt av videoer og skjermbilder som har dukket opp på nettet det siste året, har jeg vært engstlig for at dette kom til å bli veldig vanskelig. For det ser minst sagt forvirrende ut når Mario løper opp-ned på liten planet, tar spinn-angrep og hopper på en skilpadde, før han skyter seg til himmels med en slags stjernekanon. Man blir bare sittende med hodet på skakke å se for seg den fingerymnastikken man må gjennom for å utføre dette. Det er heldigvis ikke tilfellet. Jeg nominerer herved kontrollen i Galaxy til verdens åttende underverk. Hvordan man kan gjøre så mye forskjellig med en så enkel kontroll står for meg som et mysterium. Alt du vil gjøre er umiddelbart tilgjengelig for dine fingertupper. Og alt funker. Kontrollen er superpresis, responsiv og enkel. Perfekt.

Om du peker Wii-moten på skjermen, får du opp en liten stjerne som viser hvor du peker.



LIKE BRA SOM 64 Vi visste jo at dette kom til å bli bedre enn alt annet i denne sjangeren. Men ville det til å bli like bra som verdens beste plattform – Mario 64? Og svaret er ja.



FAKTA

ROSALINA

Rosalina møter du helt i starten av spillet, og hun er alle stjerners mor. Hennes hjem fungerer på samme måte som slottet gjorde i Super Mario 64. Det er en level-hub, med alle de ulike observatoriene plassert rundt om. På en vanlig TV ser dette helt nydelig ut. Så bra som det blir på en standardopplost TV. Men på en nyere HDTV ser det ikke akkurat like lekkert ut. Man rekker å tenke på det i nyaktig ett sekund før man oppdager hvor stemningsfullt dette universet er. De sterke fargene, den lekke lyssettingen og de bergtagende omgivelsene. Det er ganske enkelt fantastisk.

TIPS

SJekk UT

Ratchet & Clank: Tools of Destruction 9/10 PS3

Uten tvil et av de beste argumentene for å kjøpe seg PS3 i dag.

Med denne kan du blant annet navigere deg rundt på spesielle gravitasjons-stjerner, og plukke opp små stjernebiter som ligger rundt om i verden bare ved å ganske enkelt peke på dem. Deretter kan du bruke de samme stjernebitene til å skyte på fiender eller fore sultne stjerner. Hvis du har en ekstra Wiimote, kan du også ta med deg en medhjelper. Det er stadig kun den ene som har kontrollen over Mario, den andre spilleren får en ekstra liten stjerne på skjermen. Med denne kan medhjelperen samle inn stjernebiter, fryse fiender, skyte på fiender og med litt timing kan dere sammen få Mario til å utføre et ekstra høyt superhopp. Rollen til medhjelperen er ganske enkel, og passer dermed perfekt for en som kanskje ikke er veldig komfortabel med en spillkontroll i hånda.

Super Mario Galaxy en klassiker allerede fra første dag. Det blir ikke riktig å si at "dette burde alle Wii-eiere ha i hylla". Dette burde alle ha i hylla. Alle. Punktum. Jeg vet det ikke er lenge siden jeg sa dette sist, men det gjelder like mye her. Super Mario Galaxy er et av de beste spillene jeg har spilt, og et av de aller beste spillene på mange år.

—Carl Thomas Aarum

KARAKTER 10/10

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

PERFEKSJON

- Perfekt kontroll, nydelig univers, fantastisk plattform
- Ingenting å sette fingeren på

THE SIMPSONS

Årets online-oplevelse er endelig landet hos os...

Plattform MULTI Utvikler EA GAMES Utgiver EA utgis
LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon RETAIL Anb.
alder 12+

Sjanger PLATTFORM



KJENTFOLK Du skal spille som flere velkjente karakterer, og alle har sine helt egne egenskaper. Enkelt, men effektivt.

Simpsons-familien er utvilsomt de som har stått for den beste tegnefilm-moroa i mine øyne det siste tiåret. Serien har et karaktergalleri du enten må ha vært genial eller på syre for å ha kommet opp med. Mest sannsynlig begge deler...

Dette er et livsfarlig utgangspunkt for et spill. Her har man en serie som er elsket av de aller fleste, og har ganske mange innbittne fans, og så skal man kødde med det i et spillunivers. Du kan styre Homer – skeptisk, tenkte nok mange når de hørte om spillet, og Simpsons som spill har ikke akkurat fungert veldig bra ved tidligere anledninger.

Derfor er det godt å se at dette ble jammen ikke så ille som vi hadde fryktet. Utviklerne har ikke måttet jobbe mot en filmansering, og har tydeligvis hatt respekt for materialet og fansen. Det er ikke noe genielt spill, men det styrer i hvert fall unna de verste fallgruvne.

Hovedpoenget i The Simpsons er at familien skal redde verden. Løst basert på filmen som akkurat har gått på norske kinoer. Utviklerne satser tungt på det parodiske, og det er umulig å ikke le når Medal of Homer gjør sitt inntog. Homer er også den mest interessante karakteren i spillet, selv om mange av skuespillerne fra serien er med på å blåse ekstra liv i materialet.

Sjangermessig er The Simpsons en herlig røre av plattform, eventyr, minispill og en liten dose action. De kommer helt an på hvem av familiemedlemmene du styrer, men jeg sitter hele tiden igjen med følelsen av å ha spilt en lang serie minispill. Ikke nødvendigvis dumt det, og mange av disse spillene har vist seg å fungere utmerket.

The Simpsons blir aldri ustyrtelig morsomt. Det er småvittig hele tiden, og jeg kan ikke huske jeg har humret så mange ganger i løpet av et spill, men jeg kan heller ikke huske sist gang jeg spilte noe som føltes så overfladisk. Lett underholdning med andre ord, og det kan jo være greit i blant det også. Parodi er vittig, Homer er morsom, og det redder The Simpsons.

—Frode Haugen

KARAKTER 9/10

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

VITTTIG, LETT UNDERHOLDNING

- God humor, artige parodier, noen kule sekvenser
- Blir litt kjedelig og stillestående



CRYSIS

Cevat Yerlis ekstremt ambisiøse actionepos er et genielt spill, proppfullt av fete funksjoner

Plattform PC Utvikler CRYTEK Utgiver EA Utgis 16 NOVEMBER Antall spillere 1-16 Testet versjon GULL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



PERVERS GRAFIKK

Crysis er så pent at det svir i hjernen når man ser på det. Det er verdens vakreste spill, noensinne. Ja. Uten tvil. Sjekk bare ut dette bildet. Håhå!



FAKTA

BRUTAL HELT

Helten i Crysis heter Jake Dunn, kallenavn "Normad", og er en relativt ny-utdannet spesialsoldat i den amerikanske hæren. Jake lander på Spratlyøyen sammen med fire medsoldater, og får i deler av spillets første halvdel hjelp av disse på spesielt utfordrende steder. Som oftest er man dog helt alene, med den finurlige nanodrakten som medhjelper.

TIPS

SJEKK UT

The Orange Box 16/19
PC/XBOX 360

En av de beste boksene noensinne utgitt. 40 titler med nydelig spilling.

Jeg er treg. Supertreg. Omkring tre timer inn i Gears of War husker jeg meg selv ropende ut over hele redaksjonen at spillet ikke levde opp til mine skyhøye forventninger. Fire timer senere var jeg så salig at jeg neste gråt av glede. Akkurat det samme hendte med Crysis. To timer inn i spillet var jeg mest irritert over hvor treffsikre fiendene er, og hvor fort jeg selv døde. Jeg forklarte for de andre i redaksjonen at jeg til tross for lekker teknikk følte meg litt skuffet. Fem timer senere satt jeg med gåsehud, frysninger over hele kroppen og bare skalv. Crysis er et mesterverk, og jeg er treg.

Fordi det er en omstilling, det å kaste seg inn i Crysis etter å ha spilt Halo 3 og Half-Life 2: Episode Two. En ganske stor en faktisk, til tross for at alle tre spillene er i nøyaktig samme sjanger. Grunnen til dette heter nanosuit, og den balansering av vanskelighetsgrad som følger med på kjøpet. Til forskjell fra flesteparten av andre actionspill har Crysis et taktisk moment som handler om fire valg man kan gjøre via musehjulet. Den spesielle drakten som man bærer, gir deg valget mellom å være enten motstandsdyktig mot fiendtlige angrep, usedvanlig sterk, superkjapp eller usynlig i en kort periode. Til forskjell fra hva jeg først



NORDKOREA I løpet av de første sju (makeløst underholdende) timene i Crysis kriger man mot sinte (skrikende) nordkoreanere. Etter hvert sprekker asteroiden og de utenomjordiske fryser planeten til is. Den eneste som overlever, er du.

trodde, er dette ikke noen påklistra gimmick, men heller en fantastisk del av et fantastisk spill, dypt forankret i spillets struktur. Det gjelder å kjøpt lære seg fordeler og ulemper med de ulike ferdighetene, lære seg hvor lenge hver av dem varer og hvordan man best kan utnytte dem. Dette er dog bare en del av Crysis, som viser seg å være spillet vi alle har ventet på. Spillet som kommer til å forandre

sjangeren.

Når Crysis starter, kaster man seg ut av et fly over en av de kinesiske Spratlyøyene midt i det steikvarme sørlige området av Stillehavet. Året er 2020 og en gigantisk asteroide faller ned på en av de kinesiske Spratlyøyene. Den nordkoreanske regjeringen er først på plass med både militærstyrker og forskergrupper, og når de amerikanske spesialstyrkene (sendt dit

SYKT SPENNENDE Crysis er varvittig spennende og veldig vanskelig. Å spille gjennom det femten timer lange eventyret på vanskelighetsgraden "Hard" krever sin kar, for å si det mildt. Petter døde rundt 890 000 000 ganger på veien til slutten. Det inkluderer ikke alle gangene han sprenget seg selv med C4 (se nedenfor).



ETTER FAR CRY

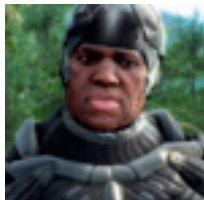
Utviklerne bak Crysis har tidligere laget Far Cry, og på flere vis kan Crysis anses som en endelig oppfølger til Jack Carvers solfylte eventyr.



DONINGER Det finnes en hel del ulike kjøretøy i Crysis som alle er kule å kjøre, og veldig velgjorte. Det er dog vanskelig å forbli værende i dem lenge, da fiendene kaster granater på deg.

av Pentagon) er på plass, er situasjonen mildt sagt spent. Nordkoreanerne har funnet en asteroide, som mistenkes å inneholde utenomjordisk materie, noe som bidrar til åpen krig på øya, med tusenvis av aggressive fiendesoldater, panservogner, flystøtte og etter hvert romvesener med uant våpenkraft.

Crysis er kontrastenes spill. Foruten nanodrakten og de valgene den medfølger (hurtig eller langsom, hardhuda eller usynlig) har Crytek slengt inn nok variasjon til nesten å kvele meg. Når planeten, halvveis inn i spillet, fryser til is, og de utenomjordiske dukker opp, har jeg kost meg med grønne palmetrær og kriget hardt mot den nordkoreanske hæren i drøye sju timer, og alt forandres. Hver gang man tror man har blitt komfortabel med det Crysis byr på, kaster det frem noe nytt, og det er faktisk flere år siden jeg har opplevd slik vanvittig spenning i



FAKTA

MULTIPLAYER

Multiplayerdelen i Crysis er virkelig bra gjennomført og velbalansert. Kampene er intensive, eksplorative og hektiske. Å bruke de ulike funksjonene i nanodrakten mens man prøver å drepe sine fiender, fungerer like bra som alt annet. Det kuleste er å bruke "Cloak", da man kan snike seg inn på motstanderne.

OPPGRADERE! Man kan oppgradere alle våpen i spillet med for eksempel kikkersikte, lasersikte, lommelykt eller eksploderende ammunisjon.

et actionspill som jeg har gjort under nytelsen av Crysis. Det store samtaleemnet har dog på forhånd vært verken den spillmessige variasjonen, handlingen eller nanodrakten, men grafikken. Og Crysis leverer, mildt sagt. Dette er uten noen som helst tvil verdens vakreste spill, og får sjangerkolleger som Gears of War og Call of Duty 4 til å fremstå som aldrende. Områdene er gigantiske, modelleringen briljant, effektene helt sinnssyke og lastetidene er korte. Crysis er så attraktiv at jeg ved flere anledninger brøt ut i latterbrøl over den visuelle briljansen.

Spillkontrollen er genial, variasjonen fantastisk, settingen bemerkelsesverdig og spenningen komplett. Crysis er vanskelig, av og til utilgjengelig, og krever en monsterav en maskin for å spilles glatt. Men når du så sitter du der og skuer ut over et flere kvadratmil stort spillområde, badet i den vakreste kveldssolen noensinne. Da er det bare komplett. Crysis byr på en omveltende, rystende actionopplevelse, større og mer avhengighetsdannende enn noe annet spill siden Half-Life 2. Liker du blytung action, er dette noe du rett og slett ikke kan gå glipp av.

— Petter Hegevall

KARAKTER 10/10

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

HELT FANTASTISK!

- Perverst bra grafikk, fantastisk spillkontroll, fete våpen
- Iblant nesten skandaløst vanskelig

KRISE!

Der Crysis virkelig briljerer



ULIKE FERDIGHETER

På bildet er "Maximum Strength" aktivert. Dette gjør at man kan kaste ting ekstra langt, i tillegg til at alle angrep tar mer skade. "Maximum Armor" gjør at du tåler mer. "Cloak" gjør deg usynlig for en kort periode, mens "Maximum Speed" gjør deg superask, men veldig svak.



SKYTE HELIKOPTER

Akkurat som i Far Cry har Crytek kastet inn en mengde hissig fiendehelikoptre, som man lettst skytter ned med spillets briljante rakettgevær. Det å senke et helikopter med et par velplasserte missiler gir en sinnssykt herlig følelse som får en til å kjenne seg ytterst dødbringende.



JUNGELDRAP

Crysis' områder er de vakreste som noensinne er blitt beskuet, rent teknisk, i et spill noen gang. Jungelen er enorm, levende, grønn og veldig detaljert. Man kan skyte sander og sammen hva man vil, inkludert palmetrær, busker og annen vegetasjon.



MENGER AV DONINGER

Crysis inneholder en hel haug med ulike kjøretøy. Deriblant jeoper, personbiler, båter, lastebiler og panservogner. I et av oppdragene kastes man rett inn i en gigantisk panservognstrid ute på et enormt, åpent område. Crytek har gjort sin Halo-leske, med andre ord.



GRIBE TAK I EN STRUPE

Ved å aktivere "Maximum Strength" går det aldeles utmerket an å gripe tak i en av fiendesoldatens struper, for så å kyle dem bort. En effektiv funksjon som best blir brukt gjennom først å være usynlig, snike seg inn på fienden, for så å aktivere superstyrken og ta godt grep.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

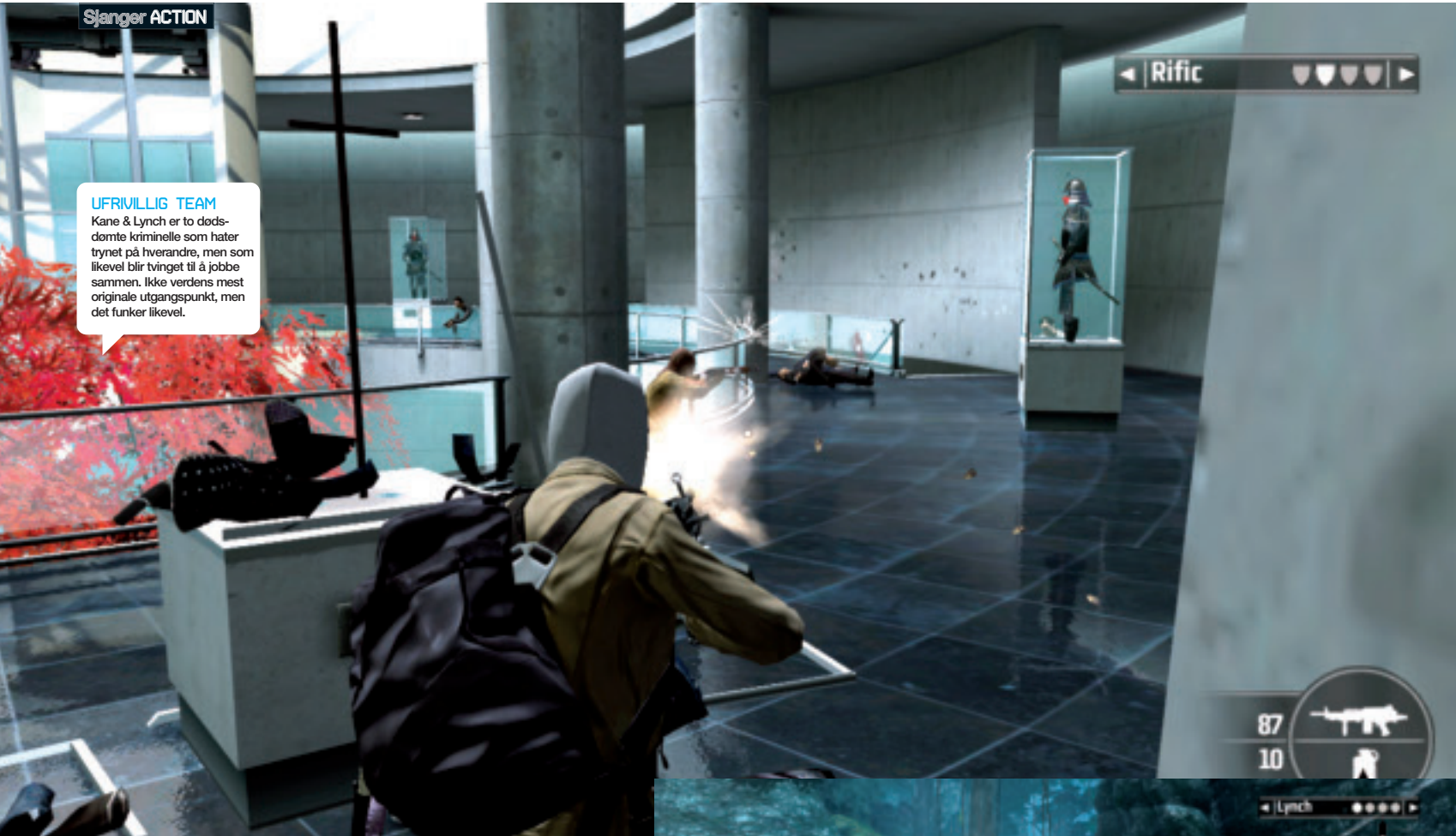
Det danske studioet bak Hitman-serien lager hensynsløs og Tarantino-inspirert action

Plattform **XBOX 360/PC/PS3** Utvikler **IO INTERACTIVE** Utgiver **EIDOS** Utgis **23. NOVEMBER** Antall spillere **1-2** Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**

UFRIVILLIG TEAM

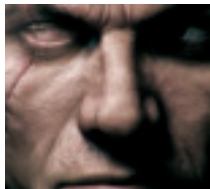
Kane & Lynch er to dødsdømte kriminelle som hater trynet på hverandre, men som likevel blir tvunget til å jobbe sammen. Ikke verdens mest originale utgangspunkt, men det fungerer likevel.



Det er en enkel innrømmelse. Det har vært mye skyting av Covenants og Combine i Halo og Half-life. Det har vært slaktning av Locoust i Gears og War. Vi har opplevd andre verdenskrig uttallige ganger, og like ofte inntatt rollen som antiterror-lagfører eller agent i Vegas eller Splinter Cell. Det er derfor utrolig velkomment og interessant når danske IO Interactiv har basert sitt siste spill på et par karismatiske og middelaldrende gubber, med vær sin porsjon psykiske skavanker i bagasjen. Temaet og settingen sender umiddelbare referanser til Amerikansk film, med en visuell pekepinn mot Tarantinos filmer, og det kan vi like.

La oss ta handlingen fra begynnelsen. Kane var i utgangspunktet en suksessrik konsulent, som jobbet med å fordele arbeidskraft i større virksomheter. En ærlig jobb. Livet hans ble umiddelbart snudd på hodet når hans to år gamle sønn finner en pistol, og er uheldig og skyter seg selv. Kiddens datter, Kane flykter fra både kona og landet, og begynner arbeide som leiesoldat under depresjonen sin. Etter seks lange år på kant med loven, blir han plukket opp av en mystisk gruppe kalt "The Seven". En gruppe som selvfølgelig lover Kane gull og grønne skoger. Det er også noen strenge regler som følger med engasjementet til "The Seven",

TIPS
SJEKK UT
Freedom Fighters 7/18
MULTI
Godt, gammelt taktisk tredjepersons actionspill fra samme utvikler.



FAKTA
MR. KANE
Kane er spillets hovedperson og spiller du alene, er det denne mannen du får kontrollen over. Etter at sønnen hans døde etter en uheldig lek med pistol, og hans kone klandrer han for sønnens død, blir det for mye for han, og han rømmer. Som leiesoldat jobber han for den lyssky organisasjonen The Seven i 13 år før det går riktig ille i hans siste oppdrag. Han flykter han til Tyskland med en del av utbyttet, men politiet sporer han opp, og dommer han til døden.



VARIERT Den vassiele siden er godt variert. Du skal skyte innendørs, på åpen gate, løpende ned trange smug og bakgater, inn i tomme lager, på byggeplasser og i skogen. Blant annet.

og hvis noen av de reglene blir brutt, da er du (trommevirvel) en dau mann.
Det sier seg selv at dette går galt, og før du veit ordet av det skal Kane henrettes. Det siste oppdraget unnsnapp han nemlig med en neve diamanter, som "The Seven" naturligvis ønsker å få tilbake. Kane er en standhaftig jævel, men presset blir for stort når de truer med å drepe datteren hans. Han må finne tilbake diamanterne han stjal. Her kommer den paranoide og schizofrene Lynch inn i bildet.

Han er den mystiske gruppas vakthund. Han fotfølger Kane for å hjelpe han med å gjennomføre oppdraget. Kane sine mål er å redde datteren, og Lynch ønsker å markere seg for "The Seven", for å kunne overta Kane's plass.
Det er flere interessante ideer i Kane & Lynch: Dead Men. Etter den umiddelbare responsen på at det endelig er et actiontema som skiller seg litt fra malen, er det en del finurligheter som venter. Noe av det første jeg

**INGEN HENSYN**

Kane og Lynch er dødsdømte fanger som satt på death row. Når de nå er blitt sluppet løs for å gjøre opp gammel gjeld, er de altså noen av de mest hensynsløse jævlene spillverden har sett på lenge. Brutalt og nådeløst.

ONLINE Onlinedelen er ganske interessant, for her skal et helt lag av skurker inn i en bank for å rane ut mest mulig penger. Twisten kommer når intrigen begynner innad i forbruyergjengen. Etter hvert blir det hver mann for seg selv, og det er om å gjøre å komme avgårde med flest mulig penger. Spennende.

stusset på er at det ikke er noen ladeknapp. Når du stopper karakteren og ikke magasinet er fullt, vil våpenet automatisk bli ladet. Noe som faktisk fungerer overraskende bra. Brettdesignet er ganske linjært, men det er likevel nok variasjon i omgivelsene til at progresjonen i spillet er interessant. Helt i starten av denne brutale historien blir Kane brutt ut av en fangetransport. Herfra følger en lang og eksplosiv vei til sikkerhet, og denne delen av spillet kunne like gjerne vært hentet rett ut av den briljante psycho-action-rullen Reservoir Dogs. Glassbitene spruter fra et knust vindu på en erkeamerikansk taverna idet politistyrkene er lei av å gi advarsler. Det er noe med denne settingen som føltes unikt, og det er godt å se at IO Interactiv har tenkt utradisjonelt i den visuelle stilen.

Den kunstige intelligensen har en del svakhetstegn. Politiet sitter ofte i dekning med halve kroppen lett synlig. Da kan skytingen fort bli litt uninspirerende. Og det er ganske billige løsninger med at de dukker frem å skyter, og dukker tilbake. Man får litt følelsen av å skyte på en blink. Som spretter opp og ned.

Selv om det visuelle til tider minner om Tarantino, kan vi dessverre ikke si det samme om dialogen. Det er tydelig at ordet "fuck" er det tøffeste ordet som finnes. Det går igjen i nesten hver eneste setning. Jeg syntes det kan være bra å banne for å slenge litt ekstra krydder

**FAKTA****MR. LYNCH**

Lynch knasker piller som det var peanøtter for å holde paranoiaen og schizofrenien i sjakk. Han sitter i fengsel dømt for drapet på sin kone, som han selv anmeldte og hevdet det var noen andre som gjorde. Mulig hans schizofreni som spiller han et puss, det sier historien ingenting om. Han blir dømt til døden. For øvrig har han spillhistoriens feteste sveis.

TIPS**SJEKK UT**

Lost Planet: Extreme Condition 7/10
XBOX 360/PC

Masse, masse action. Og masse sno.

på en replikk. Men det blir harry å prøve å jekke opp et delvis flatt manus med å firedoble banningen.

Den største skuffelsen i Kane & Lynch: Dead Men er definitivt mangelen på online coop. Spillet er nesten bygget opp fra grunn for å oppleve den filmatiske actionpakken sammen en venn, så det er skuffende at eneste muligheten er delt skjerm. Men IO uansett ha den tykkeste fingern opp for å inkludere coop i handlingen. Spesielt i en historiedrevet setting som tradisjonelt er mest brukt i ensplayermodus.

Oppsumert har Kane & Lynch: Dead Men vært en interessant opplevelse. Det er en unik og filmatisk atmosfære, og coop-muligheter hever alltid opplevelsen noen hakk. Dessverre overskygget mangelen på online coop de plusspoengene denne gangen. Hadde den kunstige intelligensen blitt pusset på, og online coop blitt inkludert hadde radarparet vårt Kane og Lynch hatt gode muligheter til å havne på 9'ern. Men lander istedenfor en trygg 8'er for en mer enn godkjent spillopplevelse.

— Kristian Nymoen

KARAKTER 8/10

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

NYDELIG, BRUTAL STEMNING

Unik filmatisk atmosfære, karismatiske karakterer, co-op
Ingen online co-op, svak AI

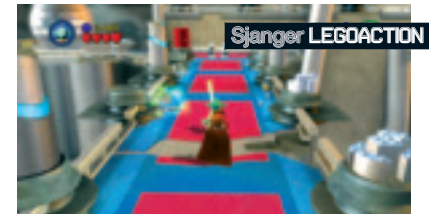


SKURK Man føler seg ofte som en vaskeekte forbruyter mens man raner banker og stikker av på ekte skurkevis.

LEGO STAR WARS

En samlepakke lek for alle med de nye konsollene

Plattform **Wii, PS3, XBOX 360** Utvikler **TRAVELLERS TALES** Utgiver **ACTIVISION** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet Versjon **PAL** Anb. alder **3+**



HERLIGE LEGO MORO! Det enkle er ofte det beste!

Da det første Lego Star Wars-spillet ble lansert ble en samlet spillverden tatt fullstendig på sengen. Det som virket som et skikkelig tullele og latterlig spill, viste seg å være morsomt og fantastisk underholdende. Med en fullstendig sømløs coop-løsning som lot spillere hoppe inn og ut akkurat som de ønsket, og masse Lego-humor og ikke minst den gode Star Wars-historien gjenfortalt på en annerledes og spennende måte. Det andre spillet spant egentlig bare videre på det vi så i forgjengeren, men denne gangen med de tre siste filmene som utgangspunkt. Fremdeles like artig, men ikke den store overraskelsen det første spillet var.

Alle med en forrige generasjonskonsoll har hatt muligheten til å kose seg med de to eventyrene, men nå kommer de endelig samlet i en pakke til Xbox 360. PlayStation 3 og Wii. Det er ikke bare begge spillene pakket inn på en disc, det er også mye nytt. På tvers av konsollene også. Til Playstation 3 vil man ha muligheten til å benytte seg av Sixaxis-kontrollen ved en rekke anledning, til Wii er det også lagt inn en rekke funksjoner for bevegelseskontroll. Til Xbox 360 er det ingen slike funksjoner, men alle Live-spillere kan glede seg over at man selvsagt har muligheten til å samle achievements.

For de som ikke har spilt de to foregående spillene så kan de oppsummeres meget enkelt. Hele Star Wars-universet er bygget opp av Lego, og du styrer ditt team enten ved hjelp av datastyrte medkarakterer, eller i co-op med venner. Her ligger også noe av det mest geniale med Lego Star Wars. Får du en kompis på besøk kan han eller hun bare plugge inn en kontroll og ta over en av karakterene. Hvis han må dra er det bare å trekke ut kontakten og datamaskinen tar over igjen.

Lego Star Wars: The Complete Saga er overflødig for alle som har de to originale spillene, men et must for alle som ikke har lekt med Lego på konsoll før.

— Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

LEGOMORO FOR HD-FOLKET

Lekent, glimrende multiplayer, mye humor
Varierende AI.



ASSASSIN'S CREED

Velkommen til Jerusalem, hils på Midtøstens fremste leiemorder

Plattform **XBOX 360/PS3** Utvikler **UBISOFT MONTREAL** Utgiver **UBISOFT** Utgis **15. NOVEMBER** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**



ET MUSIKALSK TEMA?

Assassin's Creed er en polert og lekker opplevelse for synssansen. Det eneste minuset på den audio/visuelle fronten er lydbildet. Vi savner et par bærende temaer der man vandrer rundt i Jerusalems gater. Det eneste som skaper atmosfæren er bråkete hørs og snakkende mennesker.

Det er ingen som ser det. Springkniven kommer såvidt til syne. Den borer seg gjennom mitt offers halspulsåre og han synker langsomt sammen i mine armer mens to krukkebærende kvinner og et par lokale vakter snakker høyløyt sammen kun fem meter unna. Mens han tar sine siste åndedrag kjenner jeg et stikk av dårlig samvittighet, hvorfor skal akkurat denne korrupte kjøpmannen miste livet, det finnes dusinvis av den samme typen i området. I ærlighetens navn så vet jeg ikke svaret, men er i grunnen likegyldig til det. Dette er et oppdrag som alle andre – og jeg har fortsatt et langt stykke igjen før jeg nok en gang kan opptas i broderskapet som et fullverdig medlem.

Etter en lang ventetid er endelig Ubisofts ambisøse actionspill klart for massene, og når jeg nå velger å rope minst mulig av historien er det fordi du vet nøyaktig det samme som meg etter at spillet har snurret i maskinen i tre minutter. Ja, det er mer til Assassin's Creed enn kun middelalder, sniking over hustak og planlagte mord, men dette er noe du må oppleve på egenhånd og noe jeg ikke trenger fylle denne anmeldelsen med. La oss heller konstrere oss om den overivrige Altaïr, mannen som igjen befinner seg på nybegynnernivå i broderskapet og må bevise sin trofasthet og



FAKTA

LEKKER GRAFIKK

Visuelt er Assassin's Creed meget lekkert. Ubisoft har ikke lykkes helt med å få fjernproblemerne i forhold til hastighetsnedsettelsene når man rir på en hest mellom de forskjellige byene, men når spillet kaster rundt med de utallige polygonene er det hele svært imponerende. Det er dermed ikke så skremmende som de videoene som har sirkulert på nettet før release. Detaljnivået er også ypperlig, hvilket betyr at selv de minste inngraveringer på Altaïrs våpen kan studeres.

TIPS

SJEKK UT

Prince of Persia: The Sands of Time **3/18**
HELT
 Nydelig akrobatikk!

KLATRE HELT OPP Når du ankommer en by, så er din første jobb å klatre opp på en av de høyeste bygningene, så du kan få et bedre overblikk. Dette gir deg samtidig noe informasjon om mulige mål i byen, noe du trenger for å finne ditt primære mål. Om alle vil synes det er like gøy å gjøre det hver eneste gang, er en annen sak...

verdi. Dette aspektet gir Ubisoft en fin mulighet til å kontinuerlig belønne deg med nytt utsyr og ikke minst nye muligheter underveis.

Det jeg derimot kan avsløre er at Assassin's Creed er et ambisøst prosjekt der den danske Agent 47's morderiske elementer blandes med friheten i Crackdown og snikingen vi kjenner fra Splinter Cell. Med en gang du slippes løs i en av spillets store byer er du ikke det minste tvil om at noen har lagt enormt mye arbeid ned i selv de minste detaljer i hver krok og hjørne i byen. Alt er så levende, så ekstragavant og majestetisk at det blir vanskelig å ikke fortape seg i alle mulighetene du finner den første halvtimen. Bare det å ta seg en ridetur på en flott araberhest gjennom det frodige landskapet kan være nok til å miste munn og mælet.

Heldigvis er Assassin's Creed et meget selvforklarende spill og det tar ikke lang tid før jeg når toppen av byens høyeste bygning og dermed blir radaren min oppdatert med et par nye mål. Et ikon forteller meg at jeg kan smuglytte på en samtale mellom to menn ved en markeds plass, mens et annet ikon gir meg muligheten til å opptre som lommetjuv. Jeg velger sistnevnte og sniker meg etter mitt utvalgte mål gjennom byens bråkete basarer.

Han er intetanende der jeg tar et stykke papir fra baklomma hans. Med dette unnagjort er jeg et steg nærmere mitt primære mål. Jeg vandrer tilbake til markeds plassen hvor jeg setter meg på en benk mellom en tigger og en våpensmed. Fra sikker avstand kan jeg lytte til deres samtale, og da den ene mannen forlater stedet sniker jeg meg etter for å banke ut av han den informasjonen jeg gikk glipp av. Med det opplysningene innhentet vender jeg tilbake til broderskapet hus i byen. Stedets overhodet



JEG, EN MUNK? Når du har hjulpet byens munke, så lar de deg gå rundt sammen med dem. På den måten kan du komme inn på ellers avstengte områder, og dermed komme tettere på ditt mål.

JEG VANDRE tilbake til markedsplassen hvor jeg setter meg på en benk mellom en tigger og en våpensmed. Fra sikker avstand kan jeg lytte til deres samtale, og da den ene mannen forlater stedet sniker jeg meg etter for å banke ut av han den informasjonen jeg gikk glipp av.



LOMMETYV

En av de faste tingene du kan gjøre er å leke lommetyv. Flere av spillets karakterer har viktig informasjon på seg, som kan vise deg veien til et overordnet mål. Det er ikke særlig vanskelig, og kan faktisk bli en smule monotont.



ER DET AGRO? Araberhesten som du rir på fra by til by er et fremragende stykke arbeid. Det er uten tvil spillmediets flottest animerte hest. Pass godt på den når du reiser.

går gjennom den samlede informasjonen og gir meg tillatelse til å utføre et mord.

Denne oppskriften går stadig igjen i Assassin's Creed, og det blir dermed opp til deg selv å krydre opplevelsen med andre detaljer. For eksempel kan et vennskap med en lokal munk bety at du kan gå usett gjennom en port, eller du kan få lokalbefolkning til å spenne bein på vaktene som kommer jagende. Hvis du sikrer deg vennskap i alle byens kretser vil du kunne slippe unna selv de mest klønete mordene.

Det er akkurat denne delen av Assassin's Creed som vil skille de beste spillerne fra hverandre, den som velger å kun samle inn et minimum av informasjon vil fort havne i bakleksa. Hver gang du kommer til en by er du avhengig av noen andres hjelp. Det gjelder dermed å gjengjelde tjenestene og legge ditt



FAKTA

SI FARVEL

Når du dreper et mål, så forsvinner alt omkring ham, og dere befinner dere i stedet omgitt av et blått lys. Her kan visse karakterer finne på å skrive, mens andre bare håner deg. Denne legen, som utførte eksperimenter på andre mennesker, har fått det han fortjente, og turen går nå til helvete. Husk bare å få litt av hans blod på den symbolske fjæren.

hovedoppdrag på vent. For det er først når du kommer innefor byens vegger at spillet viser sine virkelige tenner.

Her kan Altaïr klatre på nesten hver eneste overflate og det med et gameplay-system hvor hver kroppsdelt har en egen knapp - det hele virker svært intuitivt. Det samme gjelder slåsskampene. I disse sekvensene er det mulige å time hvert slag så nøyaktig at man slår seg gjennom enhver motstander. Men det er heller ingen tvil om at timevis med denne type kamper blir kjedelig. Heldigvis er Assassin's Creed såpass omfattende at slike kamper i mange tilfeller kun er siste utvei.

I mangel på en bedre forklaring vil jeg si at Assassin's Creed lander et sted svakt på nitallet. Det lider i likhet med det briljante Dead Rising av en rekke irriterende ting. For noen vil disse overskygge spilleledet totalt, mens andre kun vil trekke på skulderene og være likeglade. Det krever altså en riktig innfalsvinkel og en god porsjon tålmodighet for at det skal virke skikkelig appellerende. Men hvis du som meg får glede av å utføre de planlagte mordene fremfor brutal nedslaktning burde du glede deg. Dette er nok ingen tidløs klassiker, men det vil egentlig kun tiden vise.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 9/10

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

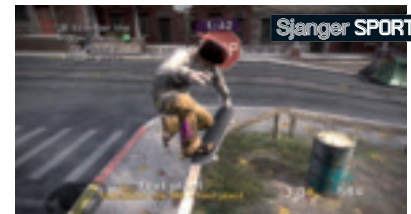
FLOTT OG GIVENDE STEALTH-SPILL

➕ Lekker grafikk, god styring, store byer, masse stealth-action
➖ Konstant på rommen, ensidighet i oppdragenes utførelse

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Tony Hawk fortsetter i samme spor som før...

Plattform **MULTI** Utvikler **NEVERSOFT**
Utgiver **ACTIVISION** Testet versjon **XBOX 360**
Anb. alder **12+**



FORTSATT FINT Grafisk er det ingen store oppgraderinger å spore siden Project 8. Nail the-modusene ser fortsatt helt fantastisk lekre ut, og animasjonene er helt nydelige nesten hele tiden.

Tony Hawk var helt trygg han. Helt fredet. Hvert år kunne vi kose oss med nye utgivelser, og innta nye skate-arenaer sammen med vert-kongen fra California. Selv om det som regel har vært mindre justeringer fra år til år, så har det nesten alltid vært nok til å holde interessen oppe. Men så skjedde det. Skate kom.

Proving Ground bygger videre på det Neversoft grunnla i Project 8. Spillstrukturen er blitt pusset opp, og i all hovedsak skal du utvikle deg som en av tre forskjellige skate-typer. Karriere-skateren reiser verden rundt, tar bilder for kjente livsstilmagasiner, er med i de store konkurransene og skriver autofrafer, som for eksempel Bob Burnquist eller Tony Hawk selv. Hardcore-skateren skater til han blør, og driter i alt annet, litt som Mike Vallely eller Andrew Reynolds, som bare elsker sporten. Siste klasse er den innovative riggeren, som ser muligheter overalt, og kan bygge det som trengs for å lage unike spots. Tenk Daewon Song eller Chris Haslam. Hvem vil du være?

Proving Ground er ikke gøy fordi det føles som å stå på skateboard. Det er gøy fordi det egentlig er en parodi av å stå på skateboard, og har en fin, tullele holdning. Poenget blir ikke å overkomme realistiske utfordringer, men å brette 50 bein i kroppen på ett fall, eller ta en evig lang grind med alle fliptricksa i boka. Og det er moro det, helt klart, på sine premisser. Men utover de Nail the Trick/Grab/Manual-modusene, så føles det aldri som å faktisk stå på skateboard.

Det er ingen tvil om at Neversoft og Tony Hawk må mobilisere, og finne opp seg selv på nytt om de skal henge med i denne duellen. Liker du de tidligere Tony Hawk-spillene, så vil du mest sannsynlig like dette også, men om du står med 600 spenn som du skal bruke på et skatespill, så er mitt råd helt klokkeklart. Skate er ikke bare marginalt bedre, det er en hel verden av forskjell.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

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

FOR TIDEN NEST BEST I SJANGEREN

➕ Nail the Trick, gode animasjoner, stor verden
➖ Føles stivt og unaturlig ved siden av konkurransen



CALL OF DUTY 4

Krig blir aldri morsommere enn i Infinity Wards fantastiske årgang

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler INFINITY WARD Utgiver ACTIVISION Utgis 9. NOVEMBER Antall spillere 1-32 (XBOX LIVE) Testet versjon X360 (PAL) Anb alder 16+



URLEKKER GRAFIKK
Call of Duty 4 er ofte gysende pent, noe som illustreres tydelig gjennom et raid i natten i en brennende by et sted i Midtøsten. Krigen pågår for fullt, og lysgranater farger himmelen lekkelig ildrod.

Marine: Clear! Keep moving up!

SE S SW W 185m

Sjanger ACTION

Etter to fantastiske Call of Duty-spill trakk Infinity Ward seg tilbake. Treyarch tok i stedet over roret og ga ut Call of Duty 3. Ikke noe dårlig spill det, men det var tydelig at noe manglet. Dette noe er Infinity Wards fullstendig sinnssyke fingerspissfølelse for hvordan man best formidler digital krig. I Call of Duty 4 er Infinity Ward tilbake, og denne gangen har de til og med overgått sin egen høye standard.

Call of Duty 4 starter som alle andre deler i serien med et kort treningsoppdrag for at man kjøpt skal lære seg spillkontrollene og gjøre seg kjent med nye funksjoner slik som å fire seg ned avsatter med tau. En kort og konsis introduksjon med andre ord, for spillet drar i gang på alvor der du som grønnskolling i den legendariske britiske innsatsstyrken SAS skal borde et enormt frakteskip til havs.

Fra øyeblikket der man en stormfull natt firer seg ned fra helikopter på det enorme skipsdekket til rulletektene begynner å snegle seg over skjermen, klarer jeg ikke å trekke pusten. Call of Duty 4 er nemlig så vanvittig proppfullt av høyoktan superkvalitetsaction at man knapt tror sine egne øyne. Akkurat når man tror man har sett alt, overrasker Infinity Ward med en om mulig enda mer sanselost



FAKTA

FETT ONLINE

Call of Duty 4 har en velutbygd onlinestøtte med hele ni spillmoduser. Foruten det vanlige oppsettet med flaggstjeling og lagspill finnes også Counter Strike-lignende Search and Destroy samt det merkelige Headquarters. I sistnevnte slås lagene om en hemmelig radio som dukker opp på et tilfeldig sted på banen. Totalt finnes det 16 baner.

TIPS

SJEKK UT

Rainbow Six: Vegas 9/18
PS3/XBOX 360/PC
Lekker elitesoldatepos om terrorister som tar over Las Vegas. Nydelig!

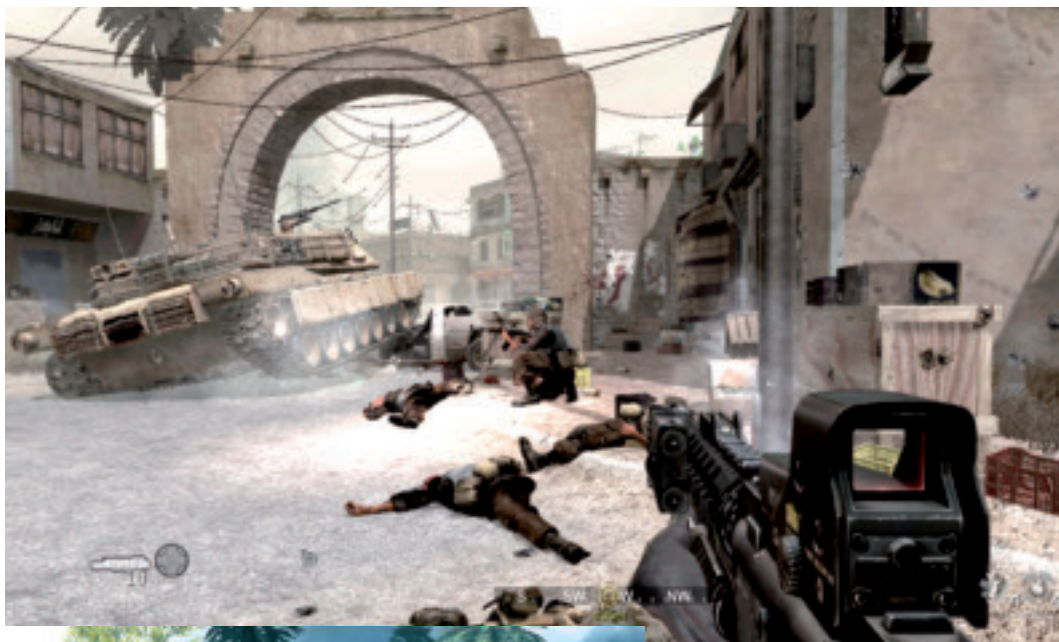


FREMtiden Ettersom Call of Duty 4 utspiller seg i nær fremtid finnes det noen våpen i spillet som ikke finnes på markedet ennå. Disse hentes inn med våpenekspertise etter prototyper som holder på å tas frem av store våpenprodusenter.

imponerende scene som bare slår deg helt ut. Hoveddelen av handlingen dreier seg om den russiske ultranasjonalisten Zakhaev som gjennom tvilsomme metoder gjenskaper Sovjetunionen. Dette kan verken USA eller Storbritannia akseptere, noe som igjen fører til at Zakhaev starter en enorm konflikt i Midtøsten med hjelp av sin allierte Al-Asad. På denne måten håper Zakhaev å kunne avlede

begge supermaktens oppmerksomhet. Call of Duty 4 er imponerende variert med store, vidstrakte baner lagt til tvilsomme land i Øst-Europa eller Midtøsten. Med nøyaktig detaljrikhet har Infinity Ward virkelig fanget følelsen av å faktisk befinne seg på stedene, og kampene i Midtøsten går gjennom trange basarer, enorme bueganger, klesbutikker, slakterier med arabiske skilter samt en helt

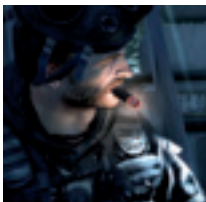
LEKKER FYSIKK I Call of Duty 4 har alle materialer ulik hardhet, og avhengig av tykkelsen vil avfyrte kuler enten penetrere dem eller stoppes. Om kula går gjennom kan retningen endres og hastigheten senkes slik at skadene reduseres.



HALLO HALLO! Snikskytterterrifen er selvsagt på plass her også, og er like effektiv som alltid. Det er jo ingenting som er like behagelig som å knerte et uvitende hode fra 100 meters hold.

utrolig mengde søppel, kronet bare av moskeer og sønderskutte hus i bakgrunnen. Ingenting er overlatt til tilfeldighetene og ved flere anledninger har jeg nesten sluttet å spille for bare å gå omkring og dra inn atmosfæren og grafikken som er like teknisk imponerende som den er designmessig briljant.

Akkurat like imponerende er de mer raidlignende ekspedisjonene man gjør til Russland, der det ofte handler om å slå ut spesielle hus eller å lete etter en nøkkelperson. Med små, men smarte midler mates man med en skikkelig varierende spillbarhet som gjør at Call of Duty 4 aldri føles ensformig. Ett eksempel er en parkour-lignende jakt der man løper etter en viktig person som flykter ubevæpnet til fots, og som må tas levende. Et annet er et tilbakeblikk på et superhemmelig oppdrag i Tsjernobyl 15 år tidligere. I løpet av



FAKTA

KAPTEIN PRICE

Den bartbenede kaptein Price kjent fra tidligere Call of Duty-spill gjør comeback i del fire. Om dette er en slektning av ham eller bare en spøk fra Infinity Wards side er vanskelig å si, men man får spille som ham under et oppdrag i Tsjernobyl. Ellers kan du spille som enten amerikansk marine eller britisk SAS.

INGEN BILER Vi har alltid klaget på kjøretøysfysikken i de andre Call of Duty-spillene, og det er tydelig at Infinity Ward leser Gamereactor. Her er det ingen kjørbare kjøretøy.

sistnevnte oppdrag er man kamuflert så godt at man nesten mister det medfølgende befalet dersom man tar blikket fra ham, samt at man hele tiden må passe seg for radioaktivitet. Enestående heftig og spennende.

Call of Duty 4 fortsetter å briljere når du er ferdig med selve historien og vil kverke andre spillere verden over online. Avhengig av hva du velger å spille som, gis du våpen og utrustning som passer med yrket ditt. Etter et stort nok antall kamper får man til og med skapere egne klasser der man virkelig kan skreddersy sin egen figur med både våpen, kamuflasje og egenskaper. En favoritt for meg ble ekstra beskyttelse, slik at man faller sammen uten å dø når man blir skutt. På den måten kan jeg fortsette å kjempe noen sekunder og kanskje rekke å drepe han som skjøt meg før jeg selv dør av blodmangel.

Alt i Call of Duty 4: Modern Warfare imponerer slik at man nesten mister pusten. Dette er militærporno på sitt absolutt beste, og hver eneste del i spillet er minst ett hakk bedre enn noe annet militærspill. Du må ikke gå glipp av Call of Duty 4: Modern Warfare. Så enkelt er det bare.

—Jonas Mäki

KARAKTER 9/10

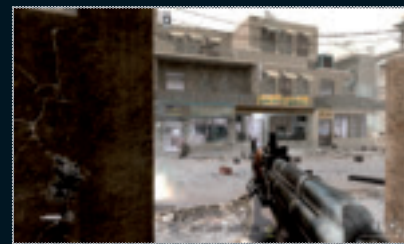
Grafikk 9/10 Lyd 10/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10

KRIGSPORNO AV TOPP KLASSE

- Klokkeren spillkontroll, suveren lyd, superb onlinestøtte
- Fiendens forstyrrende rykninger

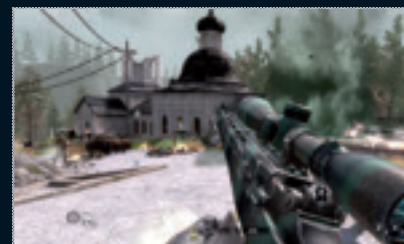
FRA FRONTEN

Store øyeblikk fra slagmarken



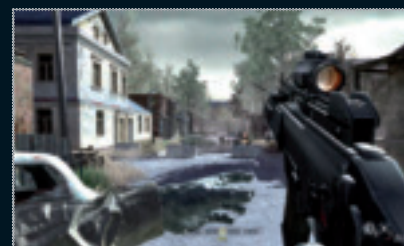
HARDE KAMPER

Det er svært vanskelig å kjempe seg opp og ned gatene i Midtøsten, og ammunisjonen i hitech-våpnene tar fort slutt. Da må man i stedet sette sin lit til de eldre muskettene terroristene bruker for å klare å unnsilpe levende, her med alle terroristers favorittvåpen, AK47.



FORSVAR DEG

En av de vanskeligste kampene er når man settes i land fra helikopter for å forsvare en høyde mot fremadstormende og tallmessig overlegne fiender. Lenger og lenger bak må man trekke seg mens fienden tar område etter område, bacted opp av skikkelig fete tanks.



UVANLIGE KAMPER

I et spektakulært oppdrag skal man fange en av fiendens overordnede levende. Dette er lettere sagt enn gjort når han på snøgrønne joggesko flykter avgårde. Det er opp til deg å løpe om kapp med ham uten å bli skutt av følget hans. Ikke bare enkelt...



LUFTSUPPORT

Under de aller mest krevende kampene kan man noen ganger få muligheten til å kalle inn luftstøtte. Både kampfly og helikoptre kan dukke opp for å hjelpe til med å gjøre livet surt for fiender som har barmkadedert seg i bygninger som bokstavelig talt brennes i biter.



ROOKIE

Før man skyter en fiende må man nøye seg med å sikte på papfigur i en markert løype som går på tid. Klarer man testene tas man opp i britiske SAS, og en stolt rookie kan gjøre seg klar for sitt aller første oppdrag. Det er kanskje ikke greit å øve seg litt på pappskiver, for vi er jo likkuret vant til å skyte fiendtlige soldater i spill... eller..?



RATCHET & CLANK FUTURE

Lombaxen Ratchet og hans tørrvittige robotvenn Clank er tilbake i godt gammelt slag

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **INSOMNIAC** Utgiver **SONY** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Testet versjon **PAL** Anb. alder **7+**

Sjanger ACTION

FIENDER OVERALT!

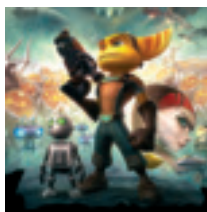
Det som redder spillet til tross for at det er for lett, er mengden fiender du får plaffe ned underveis. Selv om det aldri blir vanskelig er det ganske hektisk, og gode shoot-outs er aldri å forakte.



Med Ratchet-serien har utviklerne Insomniac omtrent skapt en helt egen sjanger. Det er på mange måter et klassisk plattformspill, men fokuset på et storslagent våpenarsenal, høyoktanaction og knakende god humor, har plassert spillene i en helt egen liga. Alltid moro, alltid underholdende til siste slutt, og gjerne en gang til.

Jeg er en av de som ble utrolig skuffet over Insomniac Games forrige spill, Resistance: Fall of Man. Det var ikke at det var så fryktelig dårlige, det var bare ganske uengasjerende og langt fra den standarden vi er vant å se fra de oppfinnsomme britene. Skjermbildene som har blitt vist fra Ratchet & Clank: Tools of Destruction i forkant av lanseringen har sett fantastiske ut, og spillet ser vitterlig bra ut, men ikke fullt så bra som vi hadde håpet. Det betyr imidlertid ingenting når moroa først starter.

Det siste kapitlet om Lombaxen Ratchet og hans robotvenn Clank er nøyaktig alt det vi som har likt de tidligere spillene har drømt om. Formelen er den samme, men det fungerer så bra at det ville vært galskap å endre på basiselementene. Som alltid må de to kompisene redde universet fra en gærning som har som mål å ta makten over hele universet, og ferden bringer deg tvers gjennom hele universet. Planetene du besøker er like



FAKTA

RATCHET & CLANK

De to kompisene har et helt spesielt forhold, noe som blir vist når de to kommer bort fra hverandre, og frykter at de aldri mer kommer til å se hverandre igjen. Ratchet har også et meget godt øye til den kvinnelige Lombaxen som dukker opp et stykke ut i spillet, mens Clank får nye venner i noen som kaller seg Zoni. Merkelige vesener som reiser gjennom tid for å hjelpe Ratchet og Clank med oppdraget sitt. Zoni modifiserer også Clank.

TIPS

SJEKK UT
Ratchet & Clank 3 **8/10**
PS2
Fremdeles et strålende spill og perfekt opplading til årets utgave.



SKJELETTPIRATER Noen av de fiendene du oftest støter på er den lystige rompiratgjengen. De ser fryktelig sinna ut, men som det blir opplyst over høyttaleranlegget på basen deres: hovedaktivitetene deres er strinking, lage brukskunst og de har det travelt med å stoppe Ratchet slik at de kan få god tid til å gjøre seg klar til morsdag. En skikkelig kosegjeng med andre ord.

forskjellige som ostepop, tran, Beatles og fleinsopp, ja – variasjonen er enorm.

En ting som uansett ligger i bunn i alle spill av denne typen er kontrollene. Så lenge det involverer litt plattformhopping, balansering og et ganske fritt 3D-landskap så betyr dette enormt mye. Ikke en eneste gang har jeg irritert meg over at Ratchet eller Clank gjør noe annet enn det jeg vil at de skal, og aldri har jeg opplevd at kamera har gjort jobben vanskeligere for meg. Våpen er viktig for

Ratchet. Han har mange, får tilgang til enda flere, og samtlige kan oppgraderes i alle bauger og kanter. Også gadgets spiller en stor rolle, og personlig har jeg brukt mest Groovitron og Mr. Zirkon. Groovitron får alle fiender til å bryte ut i frenetisk diskodans, og du kan sable de ned en etter en. Mr. Zirkon er en meget skyteglad liten flygende robot som dreper alt i sin vei, mens han lirer av seg kommentarer som: "Mr. Zirkon makes death to alien slimy-fishy-thingy". Han er en fryd å ha rundt seg, både for skytegladen og



STOR VARIASJON I løpet av spillets gang besøker du en rekke planeter og variasjonen er imponerende. Det er også greit å ta en liten grindrail pause i ny og ne.

BOSSER

Bossene i Ratchet & Clank: Tools of Destruction er beklageligvis ikke særlig utfordrende, men det finnes heldigvis andre fiender som er det. Pass opp for de hysteriske elektriske robotene.



for kommentarene.

Også Clank glimter til med sine typiske tørrvittige kommentarer. Han har et herlig skråblikk til det meste som skjer, og er ofte ganske oppgitt over Ratchet. Lombaxene er viden kjent for å være ekstremt dyktige innen teknologiske nyvinninger, men Clank er ikke like imponert over Ratchets oppfinnelser, som teller blant annet Stunder-wear: elektriske underbukser og universets første kjernefysiske rakettslede.

Som sagt så har skjermbildene fra Ratchet & Clank: Tools of Destruction sett helt fantastiske ut i forkant av lansering. Spillet ser ikke fullt så bra ut, men det er fremdeles rålekkert. Omgivelsene er detaljerte, fargerike, varierte og det er proppfullt av små detaljer man også kan



FAKTA

SAMLEMANI

Ratchet har et tilnærmet manisk forhold til bolter, eller andre ting som byttes inn i bolter. En hyggelig smugler er for eksempel meget interessert i å betale gode bolter for Leviathan souls, som blant annet denne rakkeren her frigrir etter ha du har gitt han fortjent juling.

bruke for å finne hemmelige områder og snarveier til dit du skal. Selv om man blir ledet gjennom hovedhistorien ganske greit, er det fleste områdene helt åpne. Historien i spillet er ikke verdig noen litteraturpris, men for alle som har fulgt serien er det mye godt å hente. Mye reddes av humoren som hele tiden følger fortellingen, men også en rekke løse tråder fra tidligere spill nøstes opp, og man får blant annet endelig vite hva som skjedde med alle de andre lombaxene. Jeg skal selvsagt ikke røpe noe av avslutningen, men det er helt klart at dette ikke er det siste spillet i serien, og Clank får noen nye venner som vi nok kommer til å se mer til senere.

Jeg har spilt rundt Ratchet & Clank tre ganger nå, og elsker spillet. Det eneste som skiller fra toppkarakter, er at spillet ved første gjennomspilling faktisk er for lett. Det er for dumt at man ikke kan velge vanskelighetsgrad i starten, men må spille gjennom en hel gang før man får muligheten til å starte "Challenge Mode". En bonus er selvsagt at hvis du finner alle holo-planene så har du muligheten til å bygge det ultimate våpenet. Det er faktisk verdt jobben. Ratchet & Clank er høstens kanskje morsomste spill, og et must for alle som er glad i artig action.

— Frode Haugen

KARAKTER 9/10

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

FANTASTISK LETTBENT UNDERHOLDNING

- Glimrende kontroll, god humor, lekker grafikk
- For lett



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Endelig motorisert båtglede for vår alles kjære Link!

Plattform NINTENDO DS Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

SjangerROLLESPILL



MOTOR Endelig slipper Link å vente på riktig vindretning.

M Prinsesse Zelda har rotet seg ut på dypt vann atter en gang, og vår grønkleddede helt må ut på leteaksjon i et av årets beste håndholdte eventyr. Prinsesse Zelda, alias Tetra, forsvinner denne gangen på det myte-omspunne Spøkelsesskipet, og så er eventyret i gang. Sammen med feen Ciela og den feige sjomannen Linebeck drar du ut på en rekningsaksjon som sender deg til verdens fire hjørner, og et fantastisk eventyr som er Zelda-navnet verdig. Og det er ikke bare bare!

Styringen med pennen fungerer svært mye bedre enn man skulle tro. Link løper alltid i den retningen du peker på skjermen. Trykk på en fiende for å svinge sverdet, eller tegn en rask ring rundt Link for å utføre et spinnangrep. Når du etter hvert får bumerangen, kan du tegne inn hvordan den skal fly for den returnerer til Link. Seilebåten fra Wind Waker er byttet ut med et motorisert alternativ. Med denne er du ikke lenger avhengig av vindretningen, og kan putte rundt som du selv vil. Du tegner inn reiseruten på sjokartet, og mens båten kjører, må du ta ansvar for kanonen.

Kartet har lenge vært en fast del av Links mange eventyr, men det har ikke alltid vært like anvendelig som nå. Her kan du nemlig skrive ned alt av hint og tips du får underveis, om skattekister, brytere, hemmelige dører, alt mulig. Det er effektivt og smart. Links siste eventyr utspiller seg i samme fargerike univers som The Wind Waker. Designet er likt, men den bærbare versjonen mer puzzle-rettet, noe som kler lommeformatet bedre. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass er helt klart det spillet alle DS-eiere må kjøpe seg i år. Det er et nydelig og sjarmerende eventyr.

— Carl Thomas Aarum

KARAKTER 9/10

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

ET EVENTYR VERDIG SERIEN

- Nydelig kontroll, sjarmerende verden, morsomme karakterer
- Litt mye backtracking



NEED FOR SPEED: PRO STREET

EA har hørt på kritikken og gjort sin casualracer mer underholdende.

Plattform ALLE Utvikler EA Utgiver EA Utgis LANSERT Antall spillere 1-6 Testet versjon X360 (PAL) / PS3 (PAL) Anb. alder 3+



LEKKER GRAFIKK
Grafikken i Pro Street er meget bra, og det er fete baner, lekke biler, og en rekke andre kule effekter under løpene.



Jeg har aldri likt Need For Speed-serien. Det har blitt for mye fjas, tull, fokus på alt annet enn bilkjøring og en oppvisning i overfladiskhet, hvor det eneste viktige har vært presentasjonen. Si imidlertid hei til Pro Street, et helstøpt og glimrende racingspill med både action og bilmoro, og innstillingsmuligheter som gjør at det passer for absolutt alle.

Need For Speed Pro Street er nemlig noe helt annet enn forgjengerne. Det føles mer som en blanding av et tidligere spill i serien og Forza Motorsport. Ja, du leste riktig. EA har tatt racing på alvor, og også de som faktisk er opptatt av et snev av realisme kan kose seg. Det er fremdeles et arkadespill, men slår du av alle hjelpemidler kommer den gode fysikkmotoren til syne, og du kan virkelig kjenne at alt du gjør, både riktig og galt, har betydning for hvordan bilen oppfører seg.

Med andre ord så har utviklerne laget et mer seriøst spill med Pro Street. Du kan fremdeles kjøre på enkleste vanskelighetsgrad med alle hjelpemidler, og det føles nesten som å kjøre på skinner. Eller du kan finne et av de mange nivåene midt i mellom som passer akkurat for deg.

Grunnlaget for spillet er de fem forskjellige

TIPS
SJEKK UT
Forza Motorsport 2 8/10
XBOX 360
Microsofts oppfølger troner fremdeles på toppen blant racing-spillene i vår bok.



FAKTA
BLUEPRINTS
Når man oppgraderer eller tuner en bil så lager man et såkalt blueprint. Det som er spesielt med Need For Speed Pro Street, er at hver bil kan ha flere ulike blueprints tilgjengelige, slik at du kan lage forskjellige innstillinger for hvilke type løp du skal begi deg ut på. Et blueprint som fungerer bra til drag vil ikke være like optimalt for Grip, og dermed er det meget hendig å kunne bytte uten å måtte selge deler for så kjøpe nye.

HNUST BIL. I denne utgaven av Need For Speed har EA fått på plass et bra skadesystem, og det skal ikke mye til før bilen din faller fra hverandre. Her kommer dine hardt innjente prispenger på banen, og du må reparere for neste løp.

racingkongene som alle dominerer sitt område. Du skal selvsagt utfordre disse for å vinne respekt, spenn og ytterligere muligheter til å oppgradere bilen din. Tuningmulighetene er mange, men det er lagt inn muligheter for å gjøre det hele kjapt og greit gjennom ferdige pakker som passer akkurat for din bil.

Selve løpene er delt inn i Grip, Drift, Drag og Speed Challenge. Innen disse er det flere undergrupper, men det blir bare mindre variasjoner over samme tema. Online fungerer

også Pro Street glimrende, og ennå er det ingen som har slått min ene gode rundetid.

Pro Street er et glimrende comeback. Utfordrende, men også moro som bare det.

_Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

OVERRASKENDE BRA RACING
God kjørefølelse, nydelig grafikk, passer for alle.
Små framerate-problemer.

NARUTO: RISE OF A NINJA

Ubisoft tar Naruto-fenomenet ut til de store massene

Plattform XBOX 360 Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet Versjon XBOX 360 (PAL) Anb. Alder 12

Jeg er blant dem som aldri helt har satt meg inn i Naruto-fenomenet, men mange jeg kjenner som liker mye av de samme tingene som meg har gjort det, og derfor tenkte jeg det var på tide med en smakebit. Hva passer vel da bedre enn spillet som er sagt å skulle bringe Naruto ut til de store markedene i Europa og USA.

Det er kommet mange Naruto-spill de siste årene, og de fleste har vært av det litt simple slaget. Slåssing eller beat'em-ups. Felles for de alle er at de har vært utviklet i Japan og at veldig få bortsett fra den store Naruto-fanskaren har sett noe som helst poeng i å spille dem. Det kommer til å endre seg nå, Rise of a Ninja fungerer på mange måter som en slags introduksjon til fenomenet.

Hvis du ikke har sett noen av filmene trenger du heller ikke bekymre deg for spillet dekker de første 80 episodene, og du får med deg all historikken fra Narutos dager på Ninja-akademiet. Et hvert spill som har en hovedperson som går på et Ninja-akademi fortjener i hvert fall litt oppmerksomhet.

Som alle magiske ninjauer har Naruto lommene fulle av magiske triks, og disse er tredelt. Shadow Clone jutsu, sexy jutsu og chakra concentration. Med



MINI-NINJA Selv om Naruto stort sett flyter bra, så er det noen områder som ikke fungerer helt som planlagt. Vær forberedt på å stå fast av og til på grunn av glitches og designfeil.



FAKTA

NARUTO

Naruto er egentlig en mangaserie laget av Masashi Kishimoto, men har også fått sin egen animeserie. Den første serien varte i hele ni sesonger og ble et massivt fenomen, og i år startet den nye serien, kalt Naruto: Shippuden, som forventes å få minst like lang levetid.

knappekombinasjoner som heldigvis ikke blir for kompliserte kan du gjøre det mest utrolig ting, som løpe rett opp vegger, knuse ting som blokkerer for deg og løpe i et tempo en ninja verdig.

For mange fans gir spillet den første muligheten til å virkelig utforske hjembyen Konoha. Det er også et av de beste aspektene ved spillet, for byen er stor, detaljert og lekkert utført. Utformingen bryter også med cel-shading-grafikken som kjennetegner karakterene. Rundt omkring i byen finner du også mynter som kan benyttes til å kjøpe ymse oppgraderinger i byens mange butikker. Her vil du også finne en rekke sideoppgaver du kan gå løs på ved siden av spillets hovedhistorie.

Naruto: Rise of a Ninja er egentlig et ganske standard tredjeperson-actioneventyr. At du har noen ninjatriks er selvsagt moro, det er en glimrende måte å få et lynkurs i Naruto-fenomenet og jeg tror nok at det kommer til å sørge for mange nye fans. Det er underholdende og tidvis godt gjennomført, men det stopper ofte litt opp, blir kjedelig og man mister litt lysten til å fortsette.

—Frode Haugen

KARAKTER 7/10

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

UNDERHOLDENDE, MEN UJEVN NINJA

☑ Toffe ninjatriks, pen grafikk, omfattende hjemby.

☑ 30 timer originalhistorie i et 6 timers spill blir for mye.



LEKERBY Du kommer til å tilbringe mye tid i byen Konoha, men det er også like greit. Byen er detaljert, stor og byr på tonnevis av ting å gjøre. Her kan du shoppe, du kan gjøre sideoppgaver eller rett og slett bare gå i gang med den omfattende oppgaven det er å utforske den gigantiske byen..

SjangerROLLESPILL

THE WITCHER

Polsk rollespillørraskelse av det episke slaget

Plattform PC Utvikler CD PROJEKT RED Utgiver ATARI Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet Versjon PAL Anb. Alder 18

Når et spill er flere år forsinket begynner alltid varselampene å blinke, men CD Projekt Red har holdt fokus og The Witcher er en ordentlig hyggelig overraskelse.

Det har vært en tendens de siste årene at rollespill på mange måter har blitt mørkere, råere og skitnere. The Witcher fortsetter denne utviklingen og ved siden av å være storslått og lekkert, er det også ganske voldelig.

Du spiller som Witcher-krigeren Geralt, en fyr som ikke bare er mors beste barn, til tross for at han er med på å bekjempe ondskap. Et hukommelsestap gjør at oppstarten av spillet så vet alle i spilluniverset hvem du er, mens du har ingen info om noen andre. Ikke er du

like populær overalt heller og ofte blir man møtt med fordommer og stygge blikk.

Når du skal slåss i The Witcher kan du velge mellom tre forskjellige stiler. Hurtig, med mye kraft eller en stil som fungerer godt mot mange fiender. Du kan fritt pause i en kamp for å bytte stil.

The Witcher er et solid rollespill, som definitivt bør sjekkes ut.

—Frode Haugen

KARAKTER 8/10

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

SOLID OG GOD ROLLESPILLACTION

☑ Lekker grafikk, nedlige omgivelser, god historie

☑ Noen langdryge oppdrag

IKKE TULL MED POLSK FANTASY The Witcher er utrolig forsinket og tradisjonen tro skulle det bety et mæktspill. Det er så langt fra sannheten som det er mulig å komme, og spillet overrasker stort.

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

Serious Gaming Serious Gear



AS DARKNESS FALLS
A HERO MUST RISE



THE LEGEND
OF
SPYRO
THE ETERNAL NIGHT





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

MÅNEDENS FOKUS

EKSPLOSIVT

The Hives sitt nye album er en ustabil energibombe...

The Hives
THE BLACK AND WHITE ALBUM
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOUPLY

Hva driver våre svenske venner og garasjerockerne i The Hives egentlig med for tiden? Sist hørt på hip hop-produsent Timbaland nyeste album, nylig sett tett jobbene med Pharrell Williams og som ikke det var nok; snart legger de ut på turne med pop-bandet Maroon 5. Du skulle nesten tro at The Hives er inne i en slags identitetskrise, men The Black And White Album blåser av den diskusjonen før den rekker å sette i gang. Dette er nemlig tidvis klassisk The Hives á la suksessplata 'Veni, Vidi, Vicious'. De skal kanskje turnere med et popband og samarbeide med hip hop-stjerner, men når det kommer til egne album-utgivelser er de trofaste mot lydbildet som har gjort dem så populære. Dra på deg

smokingen og rock sammen med Howlin' Pelle Almqvist og resten av The Hives.

Det smeller veggimellom allerede med førstesingelen 'Tick, Tick, Boom'. En skikkelig rockelåt der de slår tilbake mot skeptikerne i en av verselinjene: "Yeah, Yeah, Yeah - I was right, you were wrong". De har faktisk rett, samarbeidet med hip hop-produsent Williams funker strålende på låtene 'T.H.E.H.I.V.E.S.' og 'Well All Right!'. Men det betyr ikke nødvendigvis at alt på The Black and White Album er gull og grønne skoger. 14 spor er et passe antall låter, men jeg stiller spørsmålsteget ved utstillingsprosessen når den instrumentale 'A Stroll Through Hive Manor Corridors' kommer gjennom nåloyet. Her virker det mer som The Hives har tenkt mer på eget ego enn fansens beste. Til tross for gode prestasjoner av blant annet

Vigilante Carlstrom på gitar og trommis Chris Dangerous, er dette en låt man fort hopper over ved andre gjennomlytning.

Albumtittelen til The Hives nyeste utgivelse er fristende å leke med når det er tid for en rask oppsummering. Hadde de hatt flere låter á la 'Try It Again' kunne overskriften vært 'Fargerikt' eller med flere instrumentaltier 'Grått og trist', men fakta er at vi havner i midtsjiktet. Det er litt som den Statoil-reklamen hvor fargen på en møkkete bil skal beskrives, det er noe lyse punkter her og litt triste, møkkete der. The Hives er best når de klirer til, men på The Black And White Album blir det verken knockout eller mesterskapsbeite. På førstesingelen messes det: "Yeah, I done it before and I Can do it some more, so what are you waiting for?" Vel, jeg ventet på neste album og håper på forbedring. **6/10**



Dave Gahan
HOURLASS
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOUPLY

Dave Gahan fra Depeche Mode forsøker seg nok en gang på et soloprojekt til tross for den dårlige mottakelsen hans forrige album 'Paper Monsters' fikk fra både presse og fans. Heldigvis ser det ut til at den populære frontfiguren har tatt lærdom av fellene han snublet i sist. Det var ikke sine egne ben, men forsøket på å distansere seg fra Depeche Mode-sounden ved å la gitarer erstatte synth-universet. På Hourglass har han tatt seg tid til ettertanke, og det begynner å lukte sagmugg av den aldrende sirkushesten Gahan i det han vender tilbake til et mer elektronisk lydbilde. Det mest imponerende er hvordan noen av låtene bugner over av pompøs synth og arrogant vokal, men likevel fremstår nedtonet og melankolsk. Hourglass besitter flere sterke spor, se blant annet opp for singelen 'Kingdom' eller 'Deeper and Deeper' og 'Use You'. Alt i alt er dette et av høydepunktene i Dave Gahans imponerende 27 år i rampelyset, dette er nok ikke det siste vi hører fra denne fronten og godt er det. Tidløs skive fra Depeche-generalen Gahan. **7/10**



Kent
TILBAKE TILL SAMTIDEN
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOUPLY

Kent har de siste årene vært Nordens fremste leverandør av behagelig poprock i samspill med spennende tekster. Samtidig som de har produsert gode låter har de bevist at det er mulig å gjøre det godt over landegrensene, til tross for at de sverger til sitt svenske morsmål. Suksessen kommer som følge av deres uovertruffende evne til å hente frem de fengende melodiene og radiovennlige refrefengene. Deres syvende album Tilbake Till Samtiden, som hovedsakelig er produsert i New York, er intet unntak. Kent fortsetter ned vante veier og tar lytteren med på nye, gode musikalske opplevelser. Førstesingelen 'Ingenting' er Kent på sin sedvanlige og kontrollerte, en solid poplåt. Ingenting er også ordet som betegner skillet fra deres tidligere utgivelser, her finner vi få eksperimentelle og innovative låter. Det er absolutt trygt, men på ingen måte spennende. Dermed er det vanskelig å betegne Tilbake Till Samtiden som mer enn godkjent, men våre gode naboer skal ha ros for nok et kvalitetsalbum. Til glede for fansen, men ingen innerrier fra Kent. **6/10**



Jimmy Eat World
CHASE THIS LIGHT
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOUPLY

Jimmy Eat World har lenge ligget å vaket i punkrockens tetsjikt, i hvert fall når vi snakker om USA. Bandet har solgt godt over en million album på andre siden av Atlanteren. I Europa har Jimmy Eat World aldri fått det virkelige kommersielle gjennombruddet. Med Chase This Light gjør Jimmy Eat World nok et forsøk på å nå nye platekjøpere, men lykkes de? Jeg har alltid vært fan av bandets up-tempo låter, og med jevne mellomrom har de satt sitt preg på min musikalske hverdag. Mye takket et par store hitlåter med utrolig sting og innlevelse. Akkurat under dette emnet finner vi kilden til 'Chase This Light' største svakhet. Jeg klarer ikke å finne DEN låta som virkelig fanger min oppmerksomhet. Hvor er den singelen som skal a-listes på radioen og musikk-tv-kanalene. Singelen 'Big Casino' kan du stryke med en gang. Kanskje 'Here It Goes' eller 'Dizzy', men her finnes ingen klar ener. Grunnlaget er støtt og solid arbeid, men Jimmy Eat World mangler kirsebæret de trenger for å dra på cocktail-party med de store gutta. **7/10**



Radiohead
IN RAINBOWS
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOUPLY

Jeg har akkurat hørt gjennom In Rainbows for første gang. Ti sanger som strekker seg til nærmere 43 minutter. Omtrent samme lengde som en fotball-omgang. Kort, men deilig og ikke minst utrolig gjennomført. Jeg spiller låtene en gang til, låtene som jeg akkurat har lastet ned fra bandets egen hjemmeside. Uten kostnad. Gratis. Det er lett å kalle Radiohead naive, men like enkelt å kalle dem geniale. Du velger nemlig selv hvor mye du ønsker å betale for deres nyeste album. Ingen sum for liten og det er vel ikke noe fare for at den blir for stor. In Rainbows kjemper helt i teten i Radioheads diskografi, med spor som Nude og Bodysnatchers blir jeg fort overbevist om at dette er en plate jeg skal ha når den kommer i hyllene rundt nyttår, selv om den da skal koste 500,-. Det er vel også hva Radiohead ønsker å få som resultat på stundet. God musikk er det verdt å betale for, jeg er definitivt fan av det som kan være starten på en ny trend. Det kan hende at Radiohead har funnet gullet i den ene enden av regnbuen. **8/10**

dvdhuset.no



"Det etterlengtede
Super Mario Galaxy
Endelig til Wii!"

Den ultimate Nintendohelten tar det ultimate skrittet... ut i verdensrommet.. Bli med Mario når han kommer løpende inn i en ny æra av videospill og utfordrer gravitasjonen over hele galaksen. Mario benytter seg av alle de tekniske aspektene i Wii Remote og Nunchuk og viser nye bevegelser når spillere rister kontrollen og til og med peker og drar gjenstander med pekeren. Spillere kan utføre utrolige hopp over ville utenomjordiske terreng når de utforsker den nye generasjonens plattformspill.



Release 16.11.07
Wii



"Samus Aran er
endelig tilbake!
Nå på Wii!"



Gjennom Samus' øyne opplever spilleren et kjempehopp innen førstepersons kontroll når de griper om Wii Remote, det ultimate verktøyet for førstepersons skytespill. Samus vil benytte seg av kjente evner som Grapple Beam og Morph Ball, i tillegg til en rekke nye overraskelser, for å overleve de kommende utfordringene. Spillet har også et nytt system som benytter Phazon. Om du fyller Samus' Phazon-måler til et visst nivå vil hun midlertidig gå i et hypermodus, en tilstand hvor hun kan gjøre utrolige ting. På den negative siden vil hun omkomme dersom hun fyller den for mye. Og for første gang i Metroidserien vil skipet til Samus bli benyttet aktivt.

Ute nå! Wii

Klikk deg innom

www.dvdhuset.no

for gode priser på film og spill!



MÅNEDENS FOKUS

YIPPEE-KI-YAY!

Deilig actionunderholdning med John McClane

Die Hard 4.0

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

John McClane har banket opp terrorister i skyskraperen Nakatomi Tower, han har lekset skurker på flyplassen og han har vunnet flere runder 'Kongen Befaler' med Samuel L. Jackson på slep. Spørsmålet blir dermed, hvem skal få smake den trofaste politimannens vrøde denne runden? Hvem skal besvare dilemmaet; live free or die hard?

Tvisten i det fjerde eventyret om nærmest umenneskelige McClane spilt av Bruce Willis kommer som følge av dagens teknologibonanza. Vi lever i et samfunn styrt av høyteknologi og det meste kontrolleres av datamaskiner. Et aspekt John McClane stiller seg uforstående til - han fore-

trekker fortsatt å gjøre ting på gamlemåten. Die Hard 4.0s badguy sier det i grunnen best: "You're a Timex in a digital world". Han er kanskje et analogt verktøy i en digital verden, men det viser seg at han kan dele ut like mye juling som vanlig likevel.

Komplikasjonene starter når John blir sendt ut på et rutineoppdrag. En ung hacker har havnet i myndighetenes søkelys og McClane skal hente ham inn til avhør. Dessverre er en annen delegasjon på vei til samme destinasjon for å ta livet av hackeren. To pluss to er fire og sirkus McClane er et faktum.

Naturlig nok har de "slemme" en større og desto mer spektakulær plan i ermet. Helgen der USA skal feire sin nasjonaldag utvikler seg fort til et enormt kaos når hele infrastrukturen i landet settes

på prøve. Brannalarmer settes i gang, trafikken stopper som følge av kun grønne lys og dette er bare starten på visa. Kun en mann kan hindre katastrofen og det sier seg selv at han vil gjøre et ærlig forsøk. I samme slengen kan han skyte litt, slåss, sprengre biler og helikoptre. Rett og slett en ny dagen på jobben.

Det er på ingen måte vanskelig å plukke Die Hard 4.0 fra hverandre eller peke på svakheter i historien og feil i flere scener. Men alt dette er gitt på forhånd. Die Hard er pur underholdning. Liker du ikke de forgående kapitlene, liker du ikke 4.0. Det finnes ingen regler utenom at John McClane er sjef. Han kan være dæmon nær og likevel lire av seg platte vitser og punchlines. Hans ord er lov, og hvis du ikke liker det; Yippee-ki-yay, mother f**ker!
8/10



Ocean's Thirteen

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

Da var det på'an igjen. Danny Ocean og hans utvalgte er tilbake for å hevne den platte forestillingen de serverte oss i Ocean's Twelve. Kunsttyverier og franske badguys er denne gangen veiet og funnet for lette. Dermed bærer det tilbake til start - med store doser glam og glitter i Las Vegas. I likhet med handlingen i Ocean's Eleven er det igjen et casino som er hovedmålet, denne gangen er det storslåtte The Bank som skal få unngjelde. Men der det finansielle utbyttet tidligere har spilt en avgjørende rolle, gjelder det denne gangen å ydmyke eieren Willy Bank (Al Pacino). I byggeprosessen lurte den renommerte og hensynløse Bank Ocean's Thirteen sitt eldste medlem. Stjernegalleriet ledet av George Clooney, Brad Pitt og Matt Damon gjør definitivt en bedre jobb enn sist, dette kommer som en følge av at handlingen er mer engasjerende og produksjonen strammere. Oppskriften er fortsatt raske replikker og en plan selv Egon Olsen ville vært stolt av. Godkjent actionkomedie signert Hollywoods fremste gutteklubb. **5/10**



The Reaping

Sjanger **SHREK-FILM**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Hilary Swank har allerede satt to Oscar-statutter (Million Dollar Baby og Boys Don't Cry) på peisehylla. Det er dermed nærliggende å tro at hun oversvømmes av manus og jobbtillbud. Med The Reaping foretar unge Swank et dristig og modig valg. Grøssergeneren har ikke akkurat figurert på toppen av kritikernes lister de siste årene, men noen ganger gjelder det å tenke utenfor boksen. I The Reaping treffer vi forskeren Kathrine Winter som ved siden av sin stilling ved universitetet reiser verden rundt for å finne vitenskapelige løsninger på mirakler og overtro. Hun har selvfølgelig til gode å ikke løse en sak. Med andre ord klišjeer i gode doser innledningsvis. Selve hovedhistorien finner sted i Haven, Louisiana, et glemt samfunn som ser ut til å være rammet av en sak selv ikke Winter kan løse. Jeg kan rope så mye som at det handler om de 10 bibelske landeplagene og en utstøtt familie med skremmende egenskaper. The Reaping er aldri kjedelig, men vingler tidvis for mye bort fra selve poenget. **5/10**



Spider-Man 3

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Tobey Maguire iklær seg edderkoppdrakten for tredje gang. Bak spakene sitter fortsatt Sam Raimi og tryller frem den ene spesialeffekten etter den andre. Peter Parker har tilsyne-latende endelig fått livet inn på det sporet han ønsker seg. Kjærligheten blomstrer mellom han og Mary Jane (Kirsten Dunst), samtidig som han lukter på en fast stilling som fotograf. Men den positive kurven får selvfølgelig en knekk - en skikkelig en sådan. Den fremste motstanderen til Spider-Man viser seg å være ham selv. En bit fra en komet skaper trøbbel i systemet til byens store beskytter. Den arrogante og jålete versjonen av Edderkoppmannen er virkelig severdig og en av filmens flaueste høydepunkter. Det største problemet i Spider-Man 3 er de andre skurkenes imageproblem Jeg blir ikke nevneverdig skremt. Venom og Sandman? Hva med å finne en mer spennende materie? Topher Grace (Venom) er mer skremmende uten superkreftene sine! Spider-Man 3 sitt sterkeste kort er spesialeffektene - det er sjeldent kjedelig og kampscenene er herlige. **7/10**



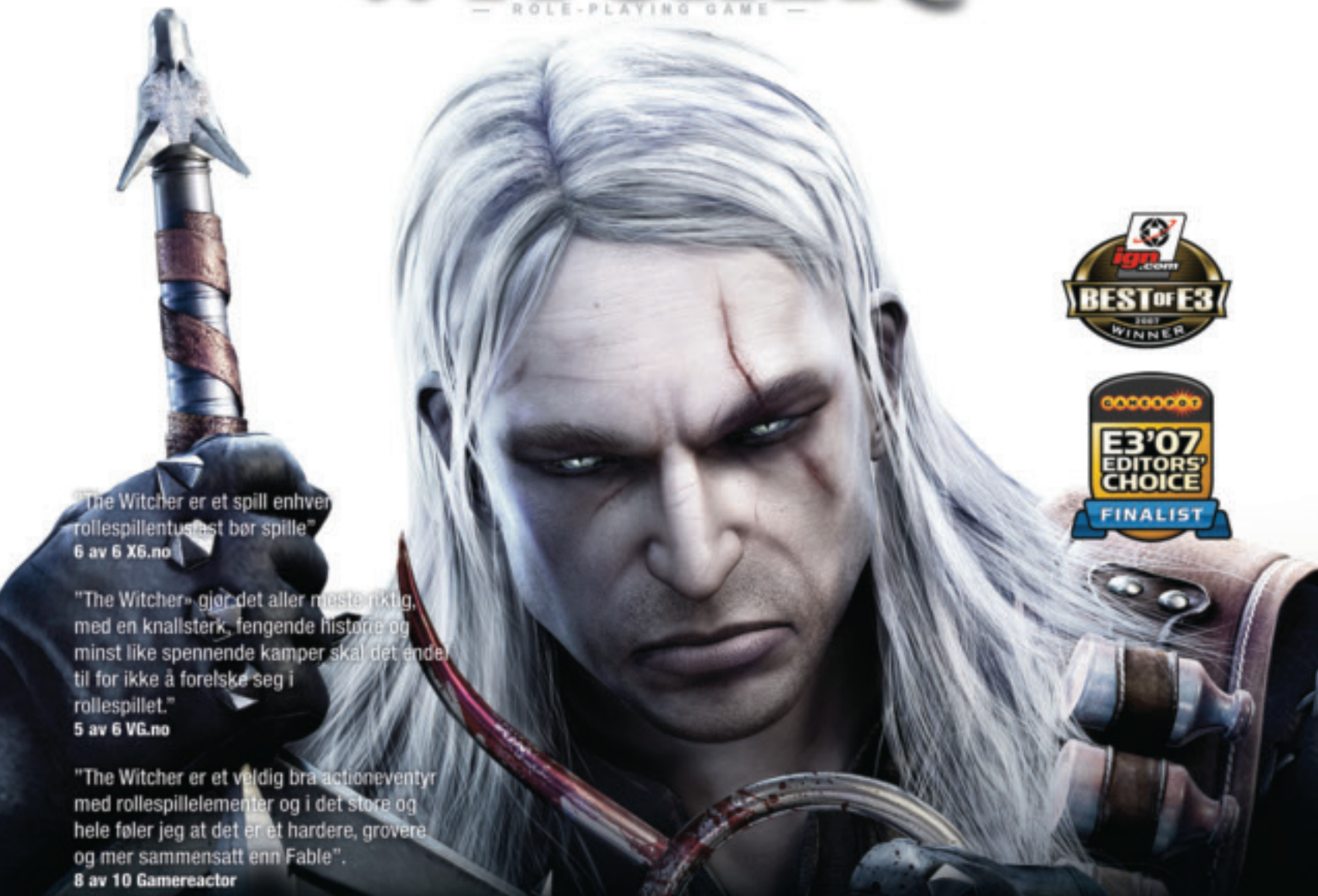
Family Guy Season 1

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Family Guy har gått sin seiersgang på TV over en lengre periode, og det er dermed ingen overraskelse at serien fungerer særdeles godt også på DVD. Peter Griffin, Lois, Chris, Meg og Stewie har fort gått fra å være kultfigurer til allemannseie. Sammen med den intelligente og sarkastiske familiehundene Brian har den dysfunksjonelle familien gitt The Simpsons en verdig konkurrent på animasjonsfronten. Det er ingen tvil om at sistnevnte har figurert som en stor inspirasjonskilde for produsentene av Family Guy. Mange har også hevdet at de tidvis stjeler ideer fra den gule familien, men vi legger de intrigene til side. På et tidspunkt ble serien lagt ned, men med et massivt press fra en voksende fanskare rullet familien tilbake på skjermen - til min store glede. Family Guy byr på en rekke politiske sleivspark, samt ironi og sarkasme rundt alvorlig og ikke minst tabubelagt emner i sin aller første sesong. I tillegg funker de konstante tilbakeblikkene og anekdotene som et ekstra komisk krydder i en hysterisk morsom miks. **9/10**

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"The Witcher er et spill enhver rollespillentusiast bør spille"
6 av 6 XG.no

"The Witcher» gjør det aller meste riktig, med en knallsterk, fengende historie og minst like spennende kamper skal det ende til for ikke å forelske seg i rollespillet."
5 av 6 VG.no

"The Witcher er et veldig bra actioneventyr med rollespillelementer og i det store og hele føler jeg at det er et hardere, grovere og mer sammensatt enn Fable".
8 av 10 Gamereactor

There is no good, no evil – only decisions and consequences



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magics



Mature Fantasy storyline with over 80 hours of non linear role playing

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine

OUT NOW
www.thewitcher.com

CD Projekt, the CD Projekt logo, and the CD Projekt logo are trademarks of CD Projekt Red sp. z o.o. based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.



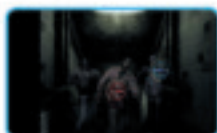
GAME
FIRST PLACE FOR GAMES



Face your fears together



Double your firepower in the fight against evil in resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES. The latest game in the terrifying resident evil™ series throws you and a friend headlong into the unfolding story of the Umbrella Corporation and places an incredible new firearm in your hands. The Wii Zapper* is the perfect weapon for you and your sidekick as you embark on a thrilling adventure packed with explosive action and hordes of hungry zombies. When faced with the greatest evil of all, it pays to have someone watching your back.



Wii
move you



* Wii Zapper sold separately.

www.nintendo.no