

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

GRATIS  
MAGASIN  
Des 2007  
Nummer 56

# Game reactor

Nordens største spillmagasin

## RAINBOW SIX: VEGAS 2

Vi byr på eksklusiv info!

ÅRETS  
SPILL!

Vi har blitt enige

+  
TUROK  
NIGHTS  
GHOSTBUSTERS  
MARIO & SONIC AT  
THE OLYMPIC GAMES  
SCENE IT  
RAYMAN RAVING  
RABBIDS 2

+  
MASS  
EFFECT  
Biowares store  
romepos!

## STOR ANMELDELSE UNCHARTED

Teamet bak de elskede Jak & Dexter-spillene tar oss med på et eventyr som får selv Lara Croft til å miste pusten

# Endelig ferie!

Etter tidenes spillhøst er vi slitne, og klar for en pause!



**Puh!**  
For en måned vi har bak oss. Vi hadde en mistanke om det, men november ble om mulig bedre enn vi hadde trodd. For en rekke fantastiske spill vi ble servert. Det hersker totalt kaos i redaksjonen ettersom alle vil spille Ratchet & Clank: Tools of Destruction, Crysis, Mass Effect, Call of Duty 4, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy...ja, listen bare fortsetter. Det er vel egentlig ikke noen av oss

som egentlig har lyst å jobbe. Desember er imidlertid en litt roligere spillmåned. Det kommer ikke så fryktelig mye spennende, men så skal jo selvsagt året oppsummeres. Derfor har hele redaksjonen satt seg ned og blitt enige om hva som var de beste spillene som kom i 2007. Vi ser helt klart av listen at det var definitivt høsten som gjorde mest inntrykk. Som alltid, men i år var det ganske ekstremt.

Vi har også vært spredt rundt omkring i det siste for å se på kommende spill. Halvor fikk det tunge oppdraget med å dra til London for å se på Turok, en opplevelse jeg tror han likte meget godt ettersom han fikk kose seg med god mat og drikke og et heftig actionspill. I skrivende øyeblikk er Joachim på vei til London for å sjekke ut Top Spin 3, og vestkantsalibiet vårt kunne jo ikke vært mer fornøyd, til tross for at han sitter midt oppe i sin avsluttende eksamen. Den saken rakk vi ikke å få med til dette nummeret, men kommer både online og sikkert i neste nummer.

Vi har også et nytt bekjentskap i dette nummeret. Rune Haugen har egentlig ikke tid til å gjøre noe som helst for oss ettersom han er bookingansvarlig på Cafe Mono i Oslo, men hans ekspertise og lidenskap for MMORPG måtte bare utnyttas da vi som eneste medie ble invitert til Funcom for en oppdatering på Age of Conan. Vi kommer nok til å benytte hans kunnskaper om sjangeren på et senere tidspunkt også.

Berit fikk også luftet seg litt og dro til Stockholm for å treffe Takashi Iizuka fra Sega, som jobber med det kommende Nights: Into Dreams. Hennes møte med den meget meritterte utvikleren kan du lese alt om i det bladet du holder i hånden, og selv om det ikke er så mye som er offentliggjort ennå så ser spillet meget spennende ut.

Selv har jeg egentlig brukt mesteparten av den siste måneden på å være syk og spille Mass Effect og Uncharted: Drake's Fortune. To spill jeg har satt utrolig stor pris på. Mass Effect visste man egentlig at kom til å bli bra, mens Uncharted er årets definitive store overraskelse. Et spill som på mange måter kan sammenlignes med Gun. Ikke fordi det har mange fellestrekk spillmessig, men fordi det er et spill hvor man hele tiden ser ting som kunne vært gjort bedre, og annerledes, men så har man det bare så utrolig moro likevel. Herlig! God jul alle sammen. Nå tar vi en liten pause. Puh!

**FRODE HAUGEN / SJEFREDAKTØR**

#### FAVORITTSPILL:

**Syndicate** Old school strategiaction FTW.

#### SER MEST FREM:

**GTA 4** Jeg har aldri spilt særlig mye Grand Theft Auto, men denne gangen gleder jeg meg skikkelig til å gi spillet en ordentlig sjanse.

**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 Cronstioe

#### GAMERACTOR DANMARK

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

**®** Kontrollert av dansk opplagskontroll

#### GAMERACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

#### TESTET VERSJON:

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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



## 3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



### 01 BERIT ELLINGSEN

Berit har vært på tur denne måneden, og truffet Takashi Iizuka fra Sega i Stockholm. På grunn av at det skjedde dagen før deadline har vi egentlig ikke rukket å høre hvordan hun egentlig hadde det, men vi mistenker at hun

storkoste seg med å få demonstrert spillet og intervjuet en faktisk legende i spillbransjen. Ellers så truer Berit med å flytte til Oslo, noe vi andre synes er en fantastisk ide.

#### FAVORITTSPILL:

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



### 02 HALVOR THENG

Halvor er vår mann i Bergen, og hans oppgave er å oversette flesteparten av de tekstene vi låner av våre svenske og danske kollegaer. Ved siden av Carl Thomas så har Halvor vært en av de mest opptatte i redaksjonen

denne måneden. Noen oversettelser, korrekturfesing og en tur til London for å se på Turok, som du som sagt kan lese i dette magasinet.

#### FAVORITTSPILL:

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



### 03 CARL THOMAS AARUM

Carl Thomas har egentlig vært redaktør for dette magasinet. Frode har vært syk og litt åndssvak, så derfor måtte han ta steget opp å gjøre jobben. Da er det definitivt en fordel at mannen faktisk har hatt jobben selv

tidligere, slik at at vet nøyaktig hva han skal gjøre. Månedens arbeidsjerm og Frode skylder han en meget fin julegave for innsatsen nå på tampen av året. Det får han nok også.

#### FAVORITTSPILL:

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



## imagine freedom from wires

Tenk deg en trådløs Bluetooth-teknologi\* som tar deg fra vanlig lytting til en helt ny verden av underholdning. Drøm deg bort i en 3" widescreen-opplevelse med en P2, som til og med har touchscreen. Del musikkopplevelsen med vennene dine med de utfelbare høyttalerne i en S5. Eller nyt lyd kvaliteten i en T10 helt for deg selv. Noen kaller det trådløst. Samsung kaller det frihet. Med de nye Bluetooth MP3-spillerne er det ikke så vanskelig å tenke seg. Les mer på [www.samsung.no](http://www.samsung.no)



P2



S5

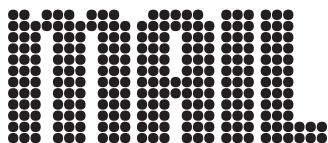


T10

Samsungs Bluetooth MP3-spillere har **DNSe**™ for bedre lydopplevelse.

\*Bluetooth headset er ikke inkludert.

**SAMSUNG**



Årets store overraskelse? Skriv til oss, mail eller brev, og send det avgårde til adressen til venstre.



### For rause?!

Det har kommet en del saftige spill titler i det siste, som Mass Effect, Halo 3 og CoD4. Men det er en ting jeg lurer på, fortjener disse spillene og et par andre spill virkelig 10/10? Er dere ekstra rause fordi dere er i godt humør i det siste, eller er det rett og slett fakta at disse spillene er så ekstremt bra som dere sier?  
\_ES

**Høsten 2007, og da spesielt november kommer til å stå som en av de beste spillhøstene manns minne. Det har kommet helt sinnsykt mye bra den siste tiden, og alle spill som har fått toppkarakterer, har fortjent det. Vi er like sjokkerte som dere, men akkurat nå er det helt sinnsykt å være spillanmelder :)**

### Skrivefeil?

Jeg leste i det nye bladet deres og først og fremst vil jeg si det var masse bra lesestoff i det. Men jeg så på The Simpsons anmeldelsen og lyd, holdbarhet, grafikk og gameplay lå på rundt 6-7. Hvordan kan da total karakteren være 9/10?

**Helt riktig. En skrivefeil, rett og slett, som ingen oppdaget før vi satt der med bladet i hånda. Og da var det liksom litt sent å skulle endre det... Men vi går ut fra at de fleste av våre smarte, oppgående lesere skjønnte det var en lei skrivefeil. Men det er uansett veldig beklagelig.**

### Hvem får anmelde hva?

Hvordan avgjør dere hvem som får anmelde de ulike spillene? Hvorfor kan dere ikke bare arrangere wrestling-kamp for å avgjøre hvem som får skrive om storspillene? Da kunne Bernt Erik bruke sin mektige "Trønder-slam" - det raste angrepet noen sinne!  
\_SUPPEELSKER

**Fordi jeg (Carl Thomas) har ikke tid til å anmelde alle spillene som kommer inn her...**

### For mange bra spill!

Det finnes en tid i livet der man må si stopp, det går rett og slett ikke ann å kjøpe ti spill i måneden for en småfattig student. De to siste månedene har vært helt vannvittig stappet med bra spill. Bioshock, Halo 3, Orange Box, Assassin's Creed, Crysis, Super Mario Galaxy, Uncharted: Drakes Fortune, Mass Effect, Timeshift, Call of Duty 4 for å nevne noen spill som har kommet eller som kommer i nærmeste tid. Jeg tror at når året er omme vil det kreves mye mer fra utviklere for å komme med et bra spill. Mine forventninger er iallefall høyere enn plaza. Idag er iallefall Crysis øverst på listen, det var det aldeles ikke for en uke siden... Bra at dere følger opp med anmeldelser, bra jobba!!

**Denne høsten har helt klart hevet listen over hva vi kan forvente av spill i tiden som**

## FORUMSNAKK



### SUPERKREFTER

Hvilke krefter ville du valgt hvis du kunne velge fritt?  
\_SCARY GUY

Kan godt tenke meg å kunne bli usynlig, og jækla rask og spretten!! I tillegg til å kunne se gjennom klær da...:D  
\_JON\_MELON

Det å overleve kulde. Ville hatt den egenskapen i å se gjennom klær og ting. Og springe veldig fort!  
\_TAXTA

Ville vært superrask og kunne hoppe utrolig langt det hadde vært moro - og jeg ville ikke blitt sliten.. og kanskje kunne fly?  
\_GENICO

Ville også hatt den egenskapen til å spise så mye jeg ville, uten å legge på meg 1 kg. Som mange har...  
\_TAXTA

Ville ha stoppet tiden. Og å teleportere meg.  
\_PAULIE

Jeg ville hatt muligheten til å stoppe tid, mens jeg selv kan bevege meg rundt i normal fart. Åh, mulighetene!  
\_MAGSOT

Hadde jeg hatt superkrefter, skulle jeg ikke brukt de til å stoppe skurker eller noe sånt. Jeg skulle brukt de til å skaffe meg penger og andre materielle goder. Hadde blitt en slags super-skurk.  
\_TRADETOWN

Ville gjerne hatt fotografisk minne (selv om det har mange ulemper) og vært ekstremt god med tall.  
\_STRATEGIST

Jeg ville hatt en shapessifting/morfe evne :D  
\_CRAZY KRAKEN

Denne tråden minner meg om serien Heroes... Hvis jeg kunne velge ville jeg ha valgt å vaske bort ting fra hjernen eller så ville jeg ha valgt Jesus sine krefter.  
\_SUMSUN

Ja Ja!! Lage vin til vann... eller var det omvendt??  
\_STRATEGIST

Muligheten til å manipulere tid og rom. Da skulle jeg dratt til de beste luksushotellene i verden. I tillegg skulle jeg dratt til Japan. Men først skulle jeg dratt til Karl Johan og tatt en 20-kroning fra alle i gata. Ingen mister så mye, men jeg får masse. Å manipulere tid og rom hadde bare vært best. :D  
\_IRKI-RUN

## MÅNEDENS BREV



**BEST!**  
VINNER AV UNCHARTED: DRAKES FORTUNE

KULTUR? Er spillene vår tids høykultur?

## Aksepter spill som kultur!

Det er ikke lengre noe spørsmål om hvorvidt spill er kultur eller ikke. Det er snarere et faktum. Spill som masseunderholdningsmedium har vært populært nå i over 30 år, og jeg vil tippe de fleste som kommer til å lese dette kjenner navnet på flere 8-bitstittler enn skuespill av Henrik Ibsen. Hver dag sitter millioner av mennesker foran en PC eller konsoll. Kanskje drømmer man seg bort i en slitsom hverdag, eller bare har det gøy med kompis. Kanskje engasjerer spillet så sterkt at du sitter og kaldsvetter med frysninger nedover ryggen? Spillene kan påvirke oss som med alle andre underholdningsmedier. De kan røre oss, få oss til å le, skremme oss, gi oss nye tanker og ideer, eller bare more oss. Spill er så absolutt en kultur på fremmarsj, (i motsetning til musikk?) og kommer til å stå på lik linje med film, musikk og bøker.

Men, når jeg sier at spill er kultur er det mer enn å bare bekrefte fakta, jeg ønsker spillkulturen allment akseptert. Ofte hører vi debatter om aldersmerking av spill, og enda oftere om vold og drap som følge av spill. Spillkulturen får som kjent en masse kritikk, spesielt blant de som ikke er oppvokst med fenomenet spill. "Spill er ødeleggende" sies det. Nei, det er ikke det! Spill er så mye mer, og går så mye dypere enn det folk flest tror. Så spør jeg meg selv: Er spill mer påvirkende enn film? Nei, jeg tror ikke det. Spill er lek og det er sosialt selv om de kan påvirke oss også. Filmen

**kommer. Vi har aldri delt ut så mange toppkarakterer som vi har gjort de siste månedene, og som sagt har alle vært vel fortjent. Så nå får vi bare håpe at 2008 kan matche årets sinnsyke spillhøst!**

derimot kommer mye nærmere på oss, filmen tukler med følelser og påvirker oss på en helt annen måte. Nå kommer riktignok spillene stadig nærmere en filmatisk opplevelse, men de vil aldri være blodig alvor på same måte.

Hva er det så som skiller spill fra film? Vel, nå har film opp igjennom åra fått en bunke kritikk så stor at selv president Bush sin må bøye seg i støvet, men film er i dag allmenn akseptert. I spill er det deg selv som gjør handlingene, og kritikken mot spill vil bare bli værre etter som spillene blir mer og mer troverdige. Men spill er ikke farligere enn en skummel bok, krigsfilm eller heavy metal. De skader ingen, og de som likevel tar skade av spill er ikke helt vel bevart i hodet sitt fra før. Noe spillene ikke skal lastes for. Å akseptere spill som kultur handler også om å ta dem inn i varmen og kulturarven sammen med musikk, film og bøker. Jeg tenker spill på bibliotekene (Ikke lek og lær...), bistand til norske spillutviklere osv. Her har kulturnorge fortsatt langt å gå! Jeg tror også at vi vil se mer av dette fremover, det er nok bare snakk om tid før spill siger inn overalt. Spill er ikke lengre forebeholdt kun oss gamere, det finnes snart et spill for alle og enhver. Spill er vår tids kultur. Så til alle politikere med høye hatter: sett i gang prosjekter med spill, og om det ikke blir den nye Mona Lisa så er det et godt skritt på vei!  
(Brevet er forkortet. red)  
\_PSYKOTISK VESTLANDSLEFSE

**Og med det var denne siden ferdig for denne gang også. Nå tar magasinet en måned pause, og er tilbake i starten av februar. I mellomtiden svarer vi på dine brev på vår nettside: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).**



# 30 DAYS OF NIGHT

BAR THE WINDOWS, TRY TO HIDE, THEY'RE COMING

Ghost House Pictures presents in association with Columbia Pictures a Ghost House Pictures production in association with Dark Horse Entertainment  
"30 Days of Night" MELISSA GEORGE DANNY HUSTON BEN FOSTER MARK BOONE JUNIOR WRITTEN BY BRIAN KOPPEL STYLING JANE HOLLAND  
PRODUCED BY CRAIG SMITH TED ADAMS WITH ART JONES PRODUCED BY PAUL DENHAM MASTERCERREY DIRECTED BY JO WILLEMS EXECUTIVE PRODUCERS JOE DRAKE MATRAN KARANE MIKE RICHARDSON MORREY HENDERSON  
BASED UPON PUBLISHING COMICS BY STEVE NILES AND REN TEMPLESMITH SCREENPLAY BY STEVE NILES AND STUART BEATTIE AND BRIAN NELSON PRODUCED BY SAM RAMO ROB TAPERT EDITED BY DAVID SLADE  
DISTRIBUTED BY GHOST HOUSE PICTURES

KOMMER PÅ KINO 7. DESEMBER

# GM

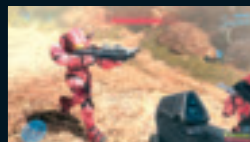
NYHETER/SLADDER/RYKTER/LISTER  
Få duggriske nyheter på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



#### ANNONSERT

##### Nights: Into Dreams

Vi som trodde at Nights: Journey of Dreams var det eneste Nights-relaterte spillet som Sega jobbet på, men nå har de altså avslørt at Nights: Into Dreams, som er en nyfortolking av det klassiske spillet til Sega Saturn, kommer i 2008.

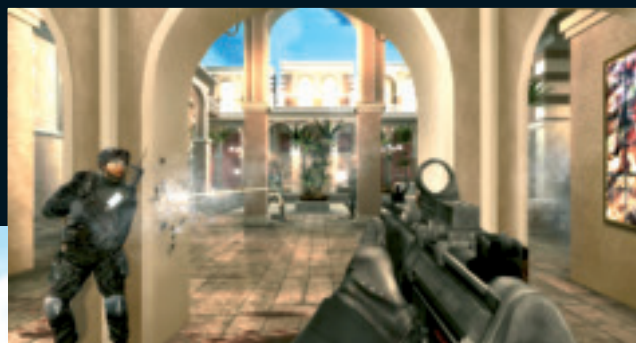


##### Godt nytt til Bungies Halo 3

Halo 3 har, akkurat som de to tidligere spillene i serien, vært en stor suksess, og det vil Bungie gjerne feire med å lansere tre nye baner i en pakke kalt Heroic Map Pack. Den vil inneholde Standoff, Rat's Nest og Foundry. Banene koster 800 points, men blir gratis for alle neste år.



**ONLINE** Ubisoft har alltid vært svært begeistret for Rainbow Six-seriens meget lojale fanbase, og det gjelder ikke minst når det kommer til onlinedelen. Derfor vil det heller ikke være noen forskjell på de ulike versjonene av Vegas 2. Både grafisk og innholdsmessig vil utgavene være like. Dessuten er det også blitt plass til et par finpussede baner fra det gamle Raven Shield.



**SAMME TEAM** Rainbow Six: Vegas 2 utvikles av samme team som stod bak det første spillet og planen var hele tiden å lage to spill i Las Vegas.

# TILBAKE TIL VEGAS

Ubisoft satser på samarbeid og karakterutvikling i oppfølgeren som kommer i mars neste år

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler UBISOFT MONTREAL Utgiver UBISOFT Utgis MARS 2008

**A**llerede i midten av mars neste år er Tom Clancys regnbuestyrke tilbake i et sjette spill, og nøyaktig som i femmeren befinner de seg i syndens hovedstad Las Vegas. Handlingen omslutter og avslutter historien som fikk et noe avbrutt klimax i forgjengeren, men kommer også til å introdusere nye personer og en ny konflikt.

I Rainbow Six: Vegas 2 har hele spillet blitt designet med en samarbeidsdel i bakhodet. Du kan spille gjennom hele historien med en kompis, hvor den ene kontrollerer Bishop og to gruppelemmer mens den

andre kontrollerer "gjesten" Knight. Teamet har jobbet hardt på å forbedre AI'en hos så vel fiender som medsoldater, og fiendene har denne gangen blitt utrustet med f.eks. skjold, kamouflasje og nightvision-briller.

En annen nyhet er at et rollespillaktig system for erfaringspoeng har blitt bygd opp. Gjennom å gå opp i rank åpnes det nye muligheter til å skreddersy sin soldatavatar, samme avatar som brukes i så vel singleplayerkampanjen som online. Dessuten finnes det et system som følger hvordan du oppfører deg på

slagmarken, og som åpner opp muligheter for å pimpe opp de våpnene du flittigst bruker. Ikke noe av dette påvirker imidlertid selve våpenkraften ettersom Ubisoft ikke vil at det skal virke inn på multiplayerdelen.

Rainbow Six: Vegas 2 kommer til å inneholde de fleste av multiplayerdelene fra forgjengeren som conquest og team deathmatch, men også to helt nye lagbaserte spilldeler. Det kommer til å finnes 11 nye multiplayerbaner hvorav noen er nye versjoner av klassiske baner fra det tredje spillet – Rainbow Six: Raven Shield. Må vi si fortelle deg at vi gleder oss?

### House of the Dead til Wii

Sega har snart brukt hele sin bakkatalog av Dreamcast- og Saturn-spill på Wii og PlayStation 2, og det fortsetter med House of the Dead, som kommer i en ny utgave til Wii. Ideen er at du skifter ut den gamle lyspistolten med en Wii-mote og går på jakt.



### Ghostbusters er tilbake!

Du kan lese mer om det i vår beta-seksjon, men la oss bare konkludere med at 80-talls filmene om Ghostbusters nå får en spillmessig oppfølger. Foreløpig ser Xbox 360- og PS3-versjonen ganske lovende ut, mens Wii-versjonen er litt bob-bob.

### Alone in the Dark til Wii/PS2

Vi trodde bare at vi skulle grasse på Xbox 360, PC og PlayStation 3, men nå står det klart at både Wii- og PS2-ene også skal være med. Det er Hydravision, teamet bak de to Obscure-spilla, som står for utviklingen til Wii og PS2, og de er ute i år 2008.



### Alliens/Predator til PSP

Engelske Rebellion, som bl.a. har Rogue Trooper og Sniper Elite på samvittigheten, har meddelt at de står bak den kommende utgaven av Aliens/Predator som er under utvikling til PSP. Vi håper bare ikke det minner om Predator: Concrete Jungle...

## NOTISER

### DEUS EX 3 UNDERVEIS

Alle som har spilt Warren Spectors originale Deus Ex, vet hvor mye spillet gjorde for FPS-sjangeren og derfor er det også veldig gledelige nyheter at det tredje spillet i serien nå er annonsert av den engelske utgiveren og utvikleren Eidos. Rob Murphy som er Eidos daglige leder av samtlige utviklingsstudioer sa følgende ved annonseringen: "Dette er en meget spennende dag for Eidos. Deus Ex er en av de mest velrenommerte serier, og ofte omtalt som det beste PC-spillet noensinne. Ved å utvikle dette nye spillet i vårt helt nye studio i Montreal, har vi muligheten for å sette nye grenser for hva Deus Ex 3 kan gå og bli." Vi holder naturligvis øye med spillet og kommer tilbake så snart vi vet mer.

### STALKER TIL XBOX 360?

Den ukrainske spillutvikleren GSC GameWorld er mest kjent for sitt arbeid med S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (og utvidelsen S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky). Utvikleren har nå fått offisiell status av Microsoft som spillutvikler til Xbox 360, og dermed er det ikke usannsynlig at vi kan spille S.T.A.L.K.E.R. på 360 om ikke så altfor lenge.

### WII-SUKSESS I AUSTRALIA

Etter 50 uker i hyllene i de australske spill- og elektronikk butikker har Nintendo nettopp meddelt at konsollen har rundet 200.000 solgte eksemplarer. Dermed er konsollen den best selgende i denne perioden i landets historie. Da Wii ble lansert i desember i fjor ble det i løpet av de første fire dagene langet ut over 40.000 maskiner.

### BAND SAKSØKER ACTIVISION

Bandet The Romantics, mest kjent for What I like about you og Talking in your sleep har anmeldt Activision. Bandet og deres advokat mener at coverlåten av What I like about you, som finnes i Guitar Hero: Rocks the 80's, er så lik originalen at fans tror at bandet virkelig er med i spillet. Videre heter det at bandet i spillet ligner The Romantics litt for mye. Activision og Red Octane har på sin side ikke gjort noe ulovelig, og fått rettighetene på en korrekt måte, men det gjenstår å se hva domstolen sier til dette. Det er ikke umulig at retten beordrer at spillet skal kalles tilbake inntil saken er avgjort.

### SENSURERT DRAKE I JAPAN

Det siste spillet som har mott den japanske sensurkniven er Naughty Dogs Uncharted: Drake's Fortune som lanseres på disse breddegrader den 7. desember. I Japan har man fjernet alt blod i spillet, og samtidig latt skjermen bli hvit (i stedet for rød) når man blir skutt. Dette er i seg selv ikke noe problem, men sensuren stikker faktisk så dybt at selv en amerikansk utgave av spillet, spilt på en japansk PS3-maskin, skifter til den sensurerte versjonen.

### IT'S-A-MEE! MARIO!

En uke var alt som skulle til for verdens mest kjente spill-ikon til å runde 500.000 solgte eksemplarer av Super Mario Galaxy i Amerika. Dermed er Super Mario Galaxy ikke bare det hurtigst selgende Wii-spillet noensinne, men samtidig det hurtigst selgende Mario-spill noensinne. Det finnes ennå ikke noen tall for det europeiske salget av Super Mario Galaxy.

### MER THE DARKNESS

Ifølge det amerikanske tegneseriefirmaet Topcow som bl.a. tar seg av Witchblade, First Born, Dark Sector og naturligvis The Darkness, så arbeider svenske Starbreeze Studios på en oppfølger til The Darkness. En kilde fra firmaet har sagt at spillet er i produksjon og at det forventes på gaten sent i 2008 eller begynnelsen av 2009. Fra 2K Games side, altså Starbreeze Studios-utgiver avkreftes dette, og kalles kunn løse rykter. Så nå vil tiden vise om dette stemmer eller ikke, men klart vi ønsker oss mer mørke...



**GRATULERER MED DAGEN** I 2008 feirer Rainbow Six-serien tiårsjubileum, og det sier ikke så rent lite. Gjennom årene har serien stått som en av de absolutt sterkeste i sjangeren, og mon tro om ikke det fortsetter noen år til? Vi regner i hvertfall med å få en riktig lekker opplevelse mellom hendene neste år.



**HELE TO TING?** Helt fra starten har Ubisofts intensjon vært å lage to Vegas spill. Etter en kort pause da eneren var ferdig, hoppet det meste av Vegas-teamet over på Vegas 2. Det er naturligvis også derfor det første spillet sluttet med en cliffhanger. Oppfølgeren plukker opp den samme tråden, men historien avsluttes imidlertid etter dette kapitlet, så Ubisoft forsøker ikke melke spillpublikummet med en treer senere.



**LEKHERT** Siden Vegas 2 foregår samme sted som originalen, har det tunge arbeidet med å lage Las Vegas' mange casinoer ikke vært like vanskelig denne gangen. Spillmotoren er den samme som sist, så her har den franske utvikleren spart seg selv en del arbeid, men det betyr ikke at Vegas 2 bare er en blek toer. Montreal-studiet har virkelig forberedt alt fra AI'en til arsenalet av våpen, og de onlinemulighetene som alle fans forventer seg er på plass.

# WARNER UTVIDER

## Warner Bros kaprer engelske Traveller's Tales

**W**arner Bros har nylig avslørt at de kjøper spillstudioet Traveller's Tales og deres eiere TT Games. TT Games er mest kjent for å ha utviklet Lego Star Wars-serien, noe de vil fortsette med i fremtiden ettersom Warner Bros vil opprettholde samarbeidet med både Lego og Lucas Arts.

Warner Bros jobbet sammen med Traveller's Tales tidligere om det kommende Lego Batman-spillet, så oppkjøpet kommer egentlig ikke som noen stor overraskelse. Warner Bros vil nå forsterke sin posisjon på spillmarkedet med sine oppkjøp av Monolith Productions (Condemned, F.E.A.R.) og sitt deleierskap i SCI.

Samtidig har Traveller's Tales hatt så stor suksess med både Lego Star Wars 1 og 2 at firmaet for lengst har kastet seg over en legofisert utgave av de klassiske og høyt elskede Indiana Jones-filmene. Her er det meningen at alle tre filmene skal lages til actionspill i stil med Lego Star Wars, og den engelske utvikleren har fri adgang til de gamle filmene, manuskriptene, musikken og naturligvis effektene. Det blir vanskelig å ikke glise stort når man etter hvert kan få svinge pisken i kjent Indiana Jones-stil.





# FERSKT

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



## Blood Bowl

DS, PC, PSP, XBOX 360 / 2008

En brutal variant av amerikansk fotball med panserkledde alver og ekstremt sinte og sportsglade orker? Denne strålende idéen fikk Games Workshop allrede 1987, og det resulterte i et brettspill. Nå jobber franske Cyanide Studios (Chaos League) på en interaktiv variant av konseptet...

## Dynasty Warriors 6

PS3, XBOX 360 / MARS 2008

Koeis spillserie som bygger på romansen om de tre kongedømmene og tar for seg en turbulent periode i den kinesiske historien. Turbulent er som kjent en finere omskrivning for krigerisk, og krige er vel akkurat hva man gjør i disse spillene som nå kommer til den nye generasjonens konsoller. Dynasty Warriors 6 ser lekkert ut, og kommer til å by på større og mer intensive nærkamper enn tidligere.



## Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

DS, PSP / MARS 2008

Hudsons gamle 16-bits spill Dungeon Explorer er på vei til så vel Nintendo DS som PSP. Spillene skiller seg naturligvis en god del fra hverandre, men i bunn og grunn handler det om klassisk sverdståssing nede i grotter med fokus på multiplayer.



## Jumper

PS2, Wii, XBOX 360 / MARS 2008

Brash Entertainment jobber med en spillversjon av den kommende filmen Jumper (Samuel L. Jackson), som ikke handler om varme trøyer, men om personer som kan teleportere seg. Filmlisensspill pleier ikke å bli så veldig gode, så det gjenstår å se om dette spillet kan bli unntaket.

## House of the Dead 2 & 3 Return

Wii / MARS 2008

Sega ser ut til å fokusere hardt på å konvertere eldre spill til Wii. Med Sega Bass Fishing, Samba de Amigo og Ghost Squad friskt i minne, og nå kommer også House of the Dead 2 & 3 Return. Som navnet antyder inneholder boksen både Dreamcast-spillet House of the Dead 2 samt Xbox-spillet House of the Dead 3. Kan bli et riktig hyggelig gjensyn.



## Fading Shadows

PSP / 2008

Det litauiske spillstudiet Ivolgamus, som for det meste har egnet seg til litt enklere spill, jobber for tiden med puzzle-plattformspillet Fading Shadows til PSP. Storyen, som inneholder godt med fantasyklisjéer, kretser rundt Aira som må redde sin bror fra fangenskap ved å bære hans sjel til et himmelsk slott. Bra fra Baltikum eller en dundrende fiasko? Det gjenstår å se...

## Samurai Warriors: Katana

Wii / MARS 2008

Sverdsvingende samurajer sett fra førstepersonsperspektiv er det som tilbys i Koeis neste Samurai Warriors-spill som kommer til Wii. Regn med stive muskler etter at du har svinget deg gjennom de 30 timene som utvikleren lover oss.



«DETTE ER JÆVLIG BRA!»



«FUNKER DET? JA!»



# ROWDYR

JAKTSESONGEN STARTER 11. JANUAR

Lee

NORSK FILMFOND

[WWW.ROVDYRFILM.NO](http://WWW.ROVDYRFILM.NO)

DOLBY  
DIGITAL

FRE  
DAG



## GO, GO GADGETS

Så har vi igjen gått inn i årets mest travle måned. Pengene ligger løst i lommene og produsentene kaster om seg med lekre produkter. Julen varer lenge, og koster en masse, og er du i tvil om hva du skal investere i eller ønske deg i år, har vi noen ideer for deg her!



### NUMARK iDJ2

PRIS: CA. 7.000,-

Miksebordet inntar det nye milleniet og gir deg nå muligheten å mikse musikk direkte fra iPoden. Det har en stor fargeskjerm og med et hav av hjul og knapper, har du gode muligheter for å scratche og kjøre låter i loop. Med USB- eller S-video-utgangen kan du dessuten kjøre ut et videosignal enten til en TV eller en projektor. Invitér vennene og kast noen pils i kjøleskapet.

### PHILIPS AMBX SGC5183BD/12

PRIS: CA. 4.000,-

Hvis du har mot og ikke minst råd til å tilføye en ny dimensjon til dine PC-spill, så skal du kanskje overveie dette settet fra Philips. Høytalerne har innebygget lysdioder og blinker lystig i takt med spillet, de små høytalerne gir deg vind i håret og håndleddsstøtten rister på samme måte som en gamepad. Det er en fet opplevelse som nå oppleves. Til neste år kommer konsollutgaven.



### LOGITECH G9

PRIS: CA. 800,-

Logitechs gamerprodukter blir bare bedre og bedre. Det er denne musen et godt bevis på. Du kan selv skifte grepet på musen - det følger med to ulike grep som standard - og ved hjelp av knapper på fronten kan du hurtig og enkelt justere musens nøyaktighet og hastighet. Vekten kan justeres via en liten skuff i musen, og knappenes funksjoner styres via den medfølgende softwaren. En sikker vinner.



### LAMBORGHINI VX2S

PRIS: CA. 19.000,-

På mobilmarkedet henter man inn kjente motefolk til å designe, og på laptop-markedet er det bilmerkene som tiltrekker seg oppmerksomheten. Asus har slått seg sammen med Lamborghini og leverer en 15.4" bærbar med en Intel Core 2 Duo prosessor, hurtig skjermkort og massevis av RAM, alt sammen pakket inn i et glossy gult skall. Perfekt til spill og krevende programmer. Wroom!



### CREATIVE AURVANA X-FI

PRIS: CA. 1.500,-

X-Fi fra Creative er et fremragende lydort og Crystalizer-funksjonen er unik på mange måter. Nettopp derfor vil dette headsettet gå rett hjem hos forbrukerne. Foruten de lydforbedrende funksjonene, har det også Noise Cancelling som er spesielt effektivt hvis man reiser mye. Fly eller togturen er nå en fin opplevelse hvor man enkelt og greit kan stenge ute alt unødvendig støy. Og det funker faktisk.



### PIONEER KURO POP-LX5088D

PRIS: CA. 43.000,-

På hifi-messen i Lillestrøm så vi med store øyne på Pioneers nyeste skjerm. De er virkelig imponerende og det ypperste du kan få innen flatskjermer for øyeblikket. De sorte nyansene var virkelig sorte, og panoreringer og farger var som stopt for hverandre. Hvem sa at plasma-teknologien var på vei ut? Du får ikke noe bedre, men 43.000 er selvfølgelig også en god slump penger da...



### HFX MICRO

PRIS: CA. 8.500,-

Går du også med planer om å få deg et mediasenter i stuen? HFX Micro er hvit, liten og lekker. Et mediasenter behøver nemlig ikke å være en stor tung kloss med massevis av vifter som støyer over hele stuen. Denne kassen her er passivt kjølet og støyer dermed så godt som ingenting. Den kan både ta opp TV, spille musikk og videoer og vise dine bilder – og det til en fornuftig pris.



### SONY VPL-VW69

PRIS: CA. 42.000,-

Sonys nyeste projektor kan gi deg ekte kinokvalitet hjemme i stuen. Den har den fulle HD-oppløsningen på 1080P og et imponerende høyt kontrastforhold på 35.000:1. CLP-VW60 kan gi et bilde opp til 300". Den leverer et krystallklart bilde ved hjelp av Sonys bildeprosessor, BRAVIA Engine. Det tilsvarer at du plugger inn din PS3 eller Xbox 360 i den nærmeste kinoen... wow...



### MOTORAZR2 V8 LUXURY EDITION

PRIS: CA. 5.000,-

Det er bare noe med luksustelefoner som gjør at man får lyst til å ta på dem. Jeg vil stadig verken eie eller ha en, bare ta på den. Tafse og klå. Motorolas RAZR V8 Luxury edition er i gull og "slangeskinn", har medfølgende headset og ser riktig nok ut som en million dollars. Innmaten er det imidlertid ikke endret så mye på, så telefonen egner seg best til bling, bling.



### SONY DSC-T2

PRIS: CA. 2.500,-

Sonys nye 8,1 megapixel kamera ser ikke bare godt ut, men har også noen ganske så interessante spesifikasjoner. Det har innebygget flashminne på 4GB slik at du kan lagre tusenvis av bilder, og alle Sonys nyeste teknologier som for eksempel Smile shutter. Denne funksjonen tar først bilder når personen smiler. Og så fås kameraet i en masse fine farger... det må vi ikke glemme å nevne.



### SAMSUNG TX9-120

PRIS: CA. 8.000,-

Med en god flatskjerm trenger man naturligvis et godt anlegg. Man kan også investere i et lydanlegg som dette og for lite penger få et komplett setup til stuen. Med i pakkene følger de fem høyttalere som kan fastmonteres på de medfølgende stolpene, en stor subwoofer, og en DVD-spiller som kan oppskalere til 1080P. Settet har en effekt på 1.000W og passer fremragende til Samsungs M8-serie.



### CHIMEI CMV222H

PRIS: CA. 3.000,-

Chimei har tidligere vært mest kjent for å levere skjermpaneler til andre, men nå vil de bruke dem selv. De kommer med deres egne skjermer og denne her er en ganske hederlig utgave. Skjermens største styrke er uten tvil de mange inngangene. Du får VGA, HDMI og Component-inngang slik at du kan bruke den både med Xbox 360 og PS3. En billig løsning om du vil vente litt med den store HDTV'en.





# LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN  
jon.cato@gamereactor.no



**Macho-macho-man.**  
Spillheltene blir mer og mer humorløse, og til og med de kvinnelige heltene er omtrent mer macho enn noen mann du finner i den virkelige verden. Vi savner anti-heltene man kunne identifisere seg med og le av...

**TØFFE, TØFFE-TOM** Jon Cato funderer over actionhelt-bildet som har blitt skapt gjennom spillutviklingens historie. Hvor har det blitt av alle anti-heltene som vi liker å identifisere oss med. Karakterene vi kan synes er patetiske, men likevel en del av et underholdende spill. Er det virkelig slik at alle spillere vil kun leke machohelt i 2007. Hvorfor var det da annerledes før?

# LOL

## Er humor i spill en saga blott?

**K**omediesjangeren er stor blant filmer, teaterstykker og bøker. Vi har stand-up, vitser og sitcoms. Hvorfor finnes det da så få humorspill? Vi drukner i sci-fi, gunnere og ubarberte maskuline muskelhelter som massakrerer tyskere/allians/kommunister (stryk det som ikke passer) med en alvorlig mine i fjeset. Vi spiller gjennom pompøse og selvhøytidelige rollespill med japanske manga-figurer som depper om livet og kjærligheten mens de poserer i eviglange filmsekvenser. Vi leker med alvorlige menn i rustning og thighs som legger ut for å drepe rotter og troll med sverdene sine?

Felles for de alle er at de tar seg selv og situasjonen de er i så alvorlig at det er på grensen til latterlig. Du vet sikkert hva jeg snakker om. Det finnes utallige actionspill med maskuline helter, Max Payne, Marcus Fenix, Master Chief – grimme helter uten humor og selvironi. Til og med Lara Croft opptre som en maskulin og humorløs heltinne, som kompensere for sin mangel på sjarm med å ha to store pupper. Som forøvrig

alle spilldamer har - svære overdimensjonerte pupper. Men det er annen kronikk, nå snakker vi om mangelen på humor, noe som har blitt et stort problem for en spillbransje som helhet.

Det var en gang en helt som het Tex Murphy. Det var faktisk deres kjære redaktør Haugen som minte meg på ham denne uka. De fleste av dere brukte antagelig bleier da Tex Murphy var i slaget, men han var med i en rekke PC-spill på 90-tallet, der Under a Killing Moon er det mest kjente. Et av de første spillene som tok i bruk den fascinerende nye teknologien med lydkort, cd-rom, filmsekvenser og andre ting vi i dag ser på som selvfølgeligheter. Saken var at Tex Murphy ble spilt av spillets skaper, Chris Jones. Han kledd på seg en grå regnfrakk og hatt, og lekte at han var detektiv foran et kamera. Filmsekvensene ble deretter lagt opp på de tredimensjonale datagenererte bakgrunnene.

Det så noe merkelig ut, og det var det også. Men det var gøy.

Chris Jones var nemlig ingen stor

skuespiller, men han hadde glimt i øyet, og han overdrev skuespillet, gjorde Murphy til en parodi på detektivyrket til tider, og slengte om seg med kommentarer.

Og han våget å le av seg selv. Jeg glemmer aldri scenen der han selvgod og fornøyd slår opp bena på skrivebordet, bare for å velte stolen å havne på ræva bak skrivebordet.

Tex Murphy var noe så sjeldent som en klønete helt med humor og glimt i øyet. En antihelt på mange måter, men ikke antihelt som i den tøffe "sitter-i-fengsel-fordi-jeg-nekta-å-følge-ordre-fra-sersjanten-og-er-helt-gærn-og-er-skilt-og-drekker"-tøffingen som blir hyllet i filmer og spill hele tiden, men antihelt som i "er-faktisk-ganske-ubrukelig"-typen.

Det fantes nemlig flere slik før, i dag er de nesten utryddet. I dag tror spillutviklerne at vi bare vil spille tøffe machomenn, at vi vil ha figurer som vi overhodet ikke kan kjenne oss igjen i, karakterer som har like mye dybde som babybassenget i Frognerbadet, som er uten følelser og feil. "Me Kronk, feelings,

bad" Det er en banal forenkling, som vi godtar igjen og igjen. Via mange av de største spillene som har kommet i år. Vi finner oss i å være en vandrende klsje, en testosteronfylt drapsmaskin. Igjen og igjen. Og du burde egentlig føle deg fornærmet og ynkeliggjort av spillutviklerne. Er du virkelig så lavpannet, usikker og ynkelig at du hele tiden må trakte etter tøffe og uopnåelige manneideal i spillene du spiller? Blir det for sårt å spille en sårbar og morsom person som kanskje har mer til felles med deg selv og folk flest enn en overdimensjonert muskelbunt?

Kanskje spillverdenen har blitt slik at det ikke er plass til reflekterte og menneskelige hovedpersoner med dybde og personlighet lenger?

Guybrush Threepwood og Tex Murphy er i alle fall døde, og jeg savner de når jeg nok en gang legger ut i kamp med nok en hardbarket actionhelt i nok en meningsløs voldsorgie som nok en gang skal få meg til å føle meg tøffere enn toget.

**\_Jon Cato Lorentzen**

MASTER TIME TO  
BECOME THE ULTIMATE WEAPON



# TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



18+

www.pegi.info

Slippes til PS3 7. Desember.  
Finnes også til Xbox 360 og Pc.



PLAYSTATION 3

www.timeshiftgame.com

PC  
DVD-ROM  
SOFTWARE



© 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. 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.

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



# 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.

## GAMERACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

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

### MÅNEDENS UTVALGTE

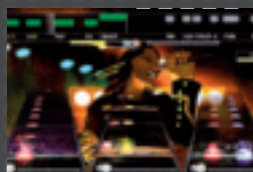
# Turok

Dinosaurjegeren Joseph Turok er snart klar for helt nye eventyr - vi dro til London for å hilse på!



## Mest ettertraktet

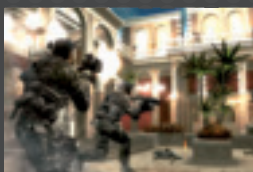
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



### 1 Rock Band

Multi

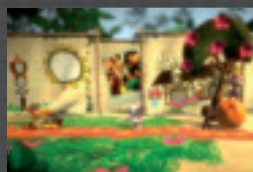
Nå har tracklisten kommet og vi gleder oss mer enn noensinne. Hele redaksjonen sitter og luftover på instrumentene man har valgt i Gamereactors eget hobbyband. Kristian synger, Frode spiller trommer!



### 2 Rainbow Six: Vegas 2

PS3/Xbox 360/PC

Akkurat når spillhosten var over, og vi trodde alle spillene vi gledet oss til endelig hadde kommet, så annonserer Ubisoft Rainbow Six: Vegas 2. Så nå er det bare å begynne å glede seg til mars. Gamerlivet er hardt...



### 3 Little Big Planet

Playstation 3

Det mest lekne spillet vi har sett på lenge heter Little Big Planet, og vi gleder oss som små barn til å få frie tøyler i noe av det aller heteste Playstation 3 vil by på i 2008. Går det an å ikke elske dette? Det tror ikke vi!

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

## GAMERACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

[WWW.GAMERACTOR.NO](http://WWW.GAMERACTOR.NO) Vil du lese mer om de mest etterlengtede kommende spillene, eller lese over 300 andre beta-tester? Surf innom vår nettside på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

**Gammel mann**

Turok var en dreven dinosaurjeger allerede i 1954, da han for første gang dukket opp i et tegneserieblad. Første spill kom i til Nintendo 64 i 1997, og siden den gang har han vært å se på en rekke andre formater også.



Utgis 5. FEB 08

# Turok er tilbake...

Halvor dro til jungelen midt i London for å hilse på den gamle dinosaurjegeren Turok!

**TUROK**

Plattform PC/X360/PS3 Utvikler PROPAGANDA GAMES Utgiver DISNEY Sjanger ACTION

- Ja, altså, jeg syntes egentlig ikke Turok: Evolution var noe særlig...

- Ikke jeg heller.

Intervjuet med Devon Blanchet, associate game director i Propaganda Games, kunne ikke begynnt bedre. Evolution var et dårlig spill (5/10 i Gamereactor). Vi er altså enige.

Produsentene av neste års dinosaurjegerpill har valgt å kalle spillet enkelt og greit for "Turok". Ingen "Dinosaur Hunter" eller "Seeds of Evil". Bare Turok. Bak denne beslutningen ligger Propaganda Games' ønske om å presisere at de på mange måter begynner på nytt med spillserien. Etter å ha kjøpt lisensen fra Acclaim, er det viktig for Devon og teamet å få frem sin egen signatur i spillet. Samtidig beholder de hovedrolleinnehaveren slik han alltid har vært: Joseph Turok, en blanding av Mr. T og Marcus Fenix. Muskler for alle pengene.

Tidligere nevnte Devon og medprodusent Josh Holmes forteller om et spill satt 200 år inn i fremtiden, i et slags "Apokalypse Nå!"-scenario der Turok og hans Whiskey company jakter på

sin tidligere mentor Kane som har flyktet til en fremmed planet. Kort fortalt skytes Turoks romskip ned, og vi spoler frem til heftige kamper mot Kanes Mendel Gruman-soldater og dødelige dinosaurer.

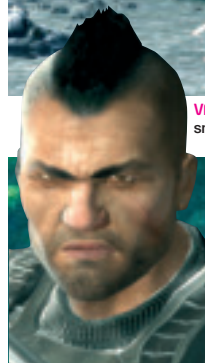
Dialogene til medlemmene av Turoks kompani, samt badassen Roland Kane, gis av spill- og filmkjendiser som Timothy Olyphant, Powers Boothe, Gregory Cruz og Ron Perlman, for å nevne noen. Selve stemmeskuespillet er altså noe som kan gi Turok en fordel i et markedssegment som denne høsten ville vært nærmest umulig å konkurrere i. Jeg spør Devon om hvordan han tror Turok kan konkurrere mot alle topptitlene som kommer nå.

- Vi har absolutt en grunn for å utsette utgivelsen av spillet til februar. Denne høsten har vært preget av så mange spill i samme sjanger, så vi så det mer hensiktsmessig å vente til kaoset hadde roet seg litt ned. Enspillerhistorien drives fremover av et sterkt plott. I dette spillet har vi også med andre lagmedlemmer, slik situasjonen er i tegneserieversjonen av Turok. Den globale fremdriftsmalen med en konflikt som frembringer en resolusjon er også et viktig element i spillet.

Men hva er X-faktoren som gjør Turok til et



**VARIASJON** Flere av banene finner sted midt i baser der taktikk, smyggeevne og på kraft er viktige stikkord.

**! FAKTA****JOSEPH TURUK**

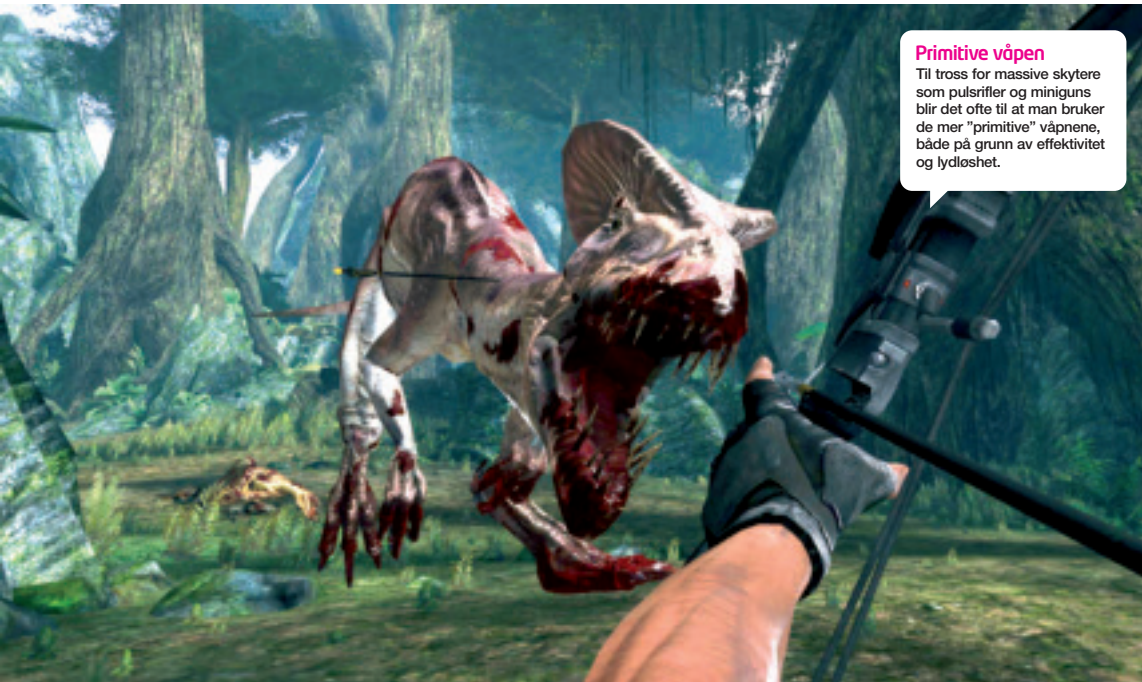
Tro mot utgangspunktet har utviklerne valgt å beholde Turoks indianer-ner, samtidig som han buffes kraftig opp til en Gears of War-aktig figur. Utvikler Devon Blanchet sier til Gamereactor at de ikke har lagt spesielt mye vekt på Turoks bakgrunn, men at det vil komme frem konflikter innad i Whiskey Company som går nettopp på dette.

spill som kan konkurrere mot de sterke titlene på markedet?

- Det cinematisk elementet. Du spiller uten HUD, og vi har lagt vekt på å gi spilleren følelsen av å være inne i situasjonene i stedet for å måtte følge med forskjellige målere rundt på skjermen.

I løpet av presentasjonen får Devon klart frem poenget sitt. Turok løper rundt uten særlig mye informasjon på skjermen. Når han tar skade, farges kantene av skjermen røde helt til synet blir fullstendig tåket og barskingen faller om. Klarer du å komme deg i sikkerhet, returnerer bildet til normalt igjen. Det King Kong-aktige utseendet der innlevelse overgår informasjon er et definitivt pluss for Turok.

Våpnene i spillet krever sitt eget avsnitt. I tillegg til buen og kniven (som for øvrig er overraskende effektive) bruker Whiskey Company flere forskjellige skytere for å kjempe



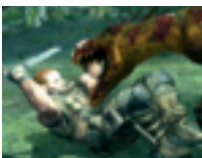
#### Primitive våpen

Til tross for massive skytere som pulsrifler og miniguns blir det ofte til at man bruker de mer "primitive" våpnene, både på grunn av effektivitet og lydløshet.

**POTENSIAL** I bildet under til venstre vises geværet som med sin ene skytemodus kan legge ut et minefelt, og med den andre kan sprengte feltet i fillebiter. T-rexen til høyre gir strengt tatt blanke i minefelt. Du er stort sett lunsj for du får sagt antipersonellmine ussett...



mot soldater og dinosaurer. Flere av dem har to skytemoduser som kan brukes taktisk eller brutalt. Ett eksempel er geværet som kan legge ut et slags minefelt med sin ene skytemodus, og deretter kan sprengte det hele med den andre. Effektivt når flere jumbognagere holder til i samme område. I tillegg finnes imponerende våpen som Pulse Rifle og en minigun som enten kan brukes for hånd eller settes på bakken, der den automatisk sikter inn fiender og skyter. Devon viste den frem ved å sette den foran en inngang der Mendel Gruman-soldatene kom løpende for å avskjære ham. Selv brukte han Turok til å løpe frem og tilbake mellom dekning, mens minigunnen



#### FAKTA

#### PROPAGANDA

Propaganda Games holder til i Vancouver, eies av Disney og ble dannet i 2005 av tidligere EA Canada-ansatte. Josh Holmes var med fra begynnelsen, og har tidligere jobbet med NBA Street-serien, samt Def Jam Vendetta.

selv stod for mesteparten av ildkraften.

I et dinosaurspill er det også en spesiell følelse man sjelden kommer unna. Og fortvil ikke, også i Turok finnes det T-rex. I en bane som ligner elefantkirkegården i Løvenes konge kommer plutselig en rekke små planteetere løpende mot deg. Bakken rister, og en av medsoldatene dine roper "It's a T-rex!". Det gigantiske hodet rager over bakketoppen. Piler preller av, og skyterne gjør bare tilsynelatende skade. Giganten er raskere enn du kunne sett for deg, og før du vet ordet av det dukker mellomsekvensen opp der du forsvinner ned i gapet på en noe irritert dinosaur. Pent.

Devon anslår mellom 10 og 15 spilletimer for en spillerkampanje i Turok. Det lover bra, men spørsmålet jeg sitter igjen med på vei hjem fra visningen er fortsatt om Turok har det som trengs for å kunne ta opp kampen med for eksempel Unreal Tournament III, som kommer før jul til PS3 og etter jul til Xbox 360. Spillets sterke sider kommer etter all sannsynlighet til å ligge i historien (til forskjell fra Evolution) og stemmeskuespillet, samt i det kinematisk der du drar gjennom planetens områder på leting etter din gamle mentor. Jeg ender opp på tre flammer, men se ikke bort fra at forventningene økes til fire etter hvert som Propaganda Games viser frem flere av brettene frem mot utgivelsen.

**Halvor Thengs**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dinosaurdreping slår sjelden feil. Gamereactor ser frem mot februar!



**TUROK DRAKEDREPER** Hovedpersonen har en uredd holdning til å utfordre dinosaurerne, og vanligvis ender kampene opp med at Turok kjører kniven inn i halsen på kjøtteterne.

# Spøker det?

Wii får sin egen versjon av Ghostbusters neste år...



## GHOSTBUSTERS

Plattform Wii Utvikler RED FLY  
Utøver VIVENDI Sjanger ACTION

Til forskjell fra Playstation 3- og Xbox 360-versjonen av kommende Ghostbusters sikter Red Fly på en helt annen type opplevelse myntet på hele familien. Med Pixar-filmer som forbilde har alle figurer fått helt nytt design og målsetningen er en lavere aldersgrense.

Spillkontrollen i Ghostbusters minner om det vi er vant med i Wii-versjonen av Resident Evil 4. Peke på det du vil skyte og gå med analogspaken. Nunchuken brukes ellers for å kaste frem en spøkelsesfelle, men ikke til så mye annet. Red Fly er nøye med oppbygningen av spillet, og understreke at dette ikke er ytterligere et Wii-spill i mengden der man erstatter et trykk på A-knappen med å riste håndkontrollen.

Foruten historien har Red Fly lagt ned mer enn halvparten av utviklingstiden på multiplayer som spilles på delt skjerm. Ghostbusters mot spøkelsene der alle har sine fordeler og ulemper. Ray Stanz kan for eksempel mye om spøkelsener, og skremmes ikke av dem, mens Egon Spengler har en bedre spøkelsesradar.

Også spøkelsene har selvsagt sine fordeler og de kan se åpninger i vegger, gulv og tak som Ghostbusters ikke kan. På den måten kan spøkelsene ta seg frem betydelig kjappere for å slå til spøkelsesjegerne før de blir fanget. Et spennende konsept som med delvis random baner vil kunne underholde lenge.

Spontan føles ikke Wii-versjonen av Ghostbusters like interessant som PS3- og Xbox 360-versjonen (som du kan lese om på våre nettsider). Om vi ser bort fra at det grafisk ser ut til å bli middelmådig, fremstår spillet som både begrenset og litt for simpelt til å kunne tas alvor, selv om det garantert vil få sine blodfans i barneskolealder.

**Jonas Mäki**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Multiplayer ser ut til å bli hovedretten i Wii-versjonen av Ghostbusters.



Kommer HØSTEN 08



**ENKELT** Spillet ser veldig enkelt ut, og krever ikke så mye av deg som spiller. For eksempel kan noen spøkelsener besires ved at man bare skyter på de og vanskelighetsgraden er lav.



Kommer 25. januar 08

# Drømmespillet?

Berit reiste til Stockholm og tok en titt på det Wii-eksklusive drømmespillet...



## NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Plattform Wii Utvikler SEGA  
Utgiver SEGA Sjanger ACTION/ADVENTURE

NiGHTS: Into Dreams kom ut til Sega i 1996. Her hjelper du den søte, lilla drømmedemonen NiGHTS å fly og loope seg gjennom drømmer – på tid. Spillet ble raskt kjent og elsket for sin flytende animasjon, og lekne og fargerike verden, og stadig regnes NiGHTS som et av de beste spillene til Sega og huskes fortsatt varmt av mange spillentusiaster.

Etter lang ventetid for den trofaste drømmefansen, er NiGHTS endelig tilbake, denne gang

på Nintendo Wii. Spillet er utviklet av Sega Studio USA, som ledes av Takashi Iizuka. Iizuka var designer for det originale NiGHTS: Into Dreams, men etter det ble ferdigstilt, fortsatte han i Sonic Team i Japan. Når drømmedemonen skulle tas frem igjen, falt valget for hoveddesigner naturligvis på Iizuka.

Iizuka-san viste frem NiGHTS: Journey of Dreams i Stockholm i november, med en lavmælt, men tydelig stolthet. Fargene i spillet er like sprakende og flotte, og atmosfæren like varm og trygg som i det første NiGHTS. Flyanimasjonene er smidige og flytende, og du utfører de mest innviklede looper og saltoer



I FAKTA

### TO PLOTT

NiGHTS: Journey of Dreams har to spillfigurer, Helen og William, og de har hvert sitt plott man kan velge å henge med på. Utover en todelt handling, byr spillet på noen litt spesielle masker. Disse maskene får NiGHTS til å forvandle seg til flere ulike ting, for eksempel en delfin for akrobatikk under vann, eller en rakett som har ekstra fart.

**VÆRT HER FØR?** Det er ikke vanskelig å se at det er SEGA som står bak NiGHTS: Journey of Dreams. Både fargepaletten og miljøene er som rent rett ut fra SEGAs andre store retrohelt, nemlig Sonic.

lekende lett med svært innovative kontroller som er enkle å lære seg.

Etter at det første NiGHTS kom ut, ønsket Iizuka å lage en oppfølger. Det kunne han imidlertid ikke gjøre, fordi han skulle videreutvikle Sonic-spillene. Da Iizuka fikk sjansen til å lage oppfølgeren til drømmespillet, elleve år senere, ble han selvsagt veldig glad.

"Jeg er svært fornøyd med alle aspekter av spillet," sier Iizuka-san ved hjelp av tolk. "Det er mitt håp at det nye NiGHTS vil appellere både til dem som spilte det første spillet, samt trekke til seg nye spillere."

Journey of Dreams kommer i januar 2008.

**Berit Ellingsen**

**TERMOMETER**  
GAMERACTOR TAR TEMPERN



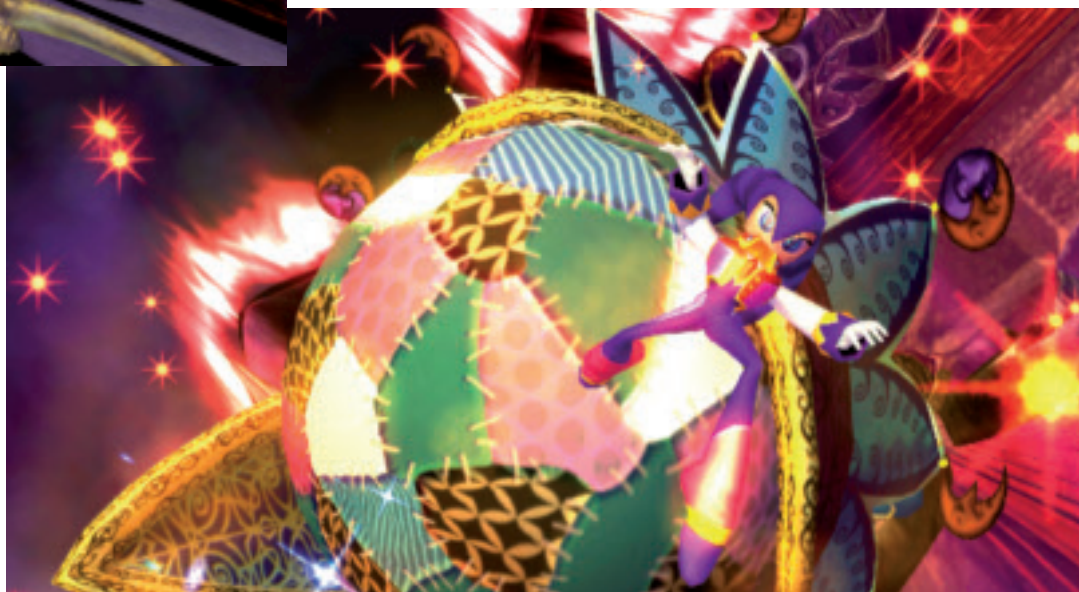
Vi har testet det for lite til å være mer enn middels avventende, men vi håper vi blir overrasket.



**HVA SKILLEN ER?** På spørsmål om hva lizuka skal designe nå når NIGHTS endelig har fått en oppfølger, sier den sympatiske spillutvikleren: "Jeg vet ikke hva som blir det neste spillet. Akkurat nå ser jeg bare frem til å høre spillerens reaksjoner på NIGHTS: Journey of Dreams."



**ONLINE** Man kan prate med venner og utveksle monstre man har samlet opp i spillet med Wii Fi-nettverket. Dette kaller lizuka for MyDream, og er spillets online-del.



#### To netter

Det kommer ikke bare ett NIGHTS spill i 2008, men to. Foruten Journey of Dreams, kommer en ren remake av originalen, Into Dreams, også den til Nintendo Wii.

# ÅRETS SPILL 2007

Etter uker med skrik, bråk og krangling har redaksjonen endelig funnet frem til årets beste spill 2007!

**J**o da, vi var veldig oppspilte i fjor, mildt sagt. Med nye konsoller og et fullbyrdet generasjonsskifte. Men det er jo uansett spillene vi er ute etter, og nå som året synger på siste verset står det helt klart; 2007 ble et helt perverst bra spillår.

Det begynte i rollespillverden med Final Fantasy XII og World of Warcraft: The Burning Crusade, to store høydepunkt som begge levde opp til sin respektive hype. På sensommeren bar det mot Bioshocks verden, der Adam, Eve, lillesøstre og Big Daddys fikk oss til å dele ut stående ovasjoner foran TVen.

Mot høsten slo ketchupeffekten til med full kraft, og sprutet oss ned med digital underholdning av høyeste kvalitet (og uten

konserveringsmiddel). Bungie ga oss en rett høyre med sitt etterlengtede Halo 3, et superpompøst actionparadis med en sanseløst bra onlinedel. Hysten var stor, men spillet var enda bedre, og innkasserte full pott.

Julehandelen nærmet seg. Crysis kom og var så lekkert at redaksjonslokalet fortsatt har fuktskader i gulvet etter timevis med sleving. Men Crysis var ikke bare lekkert, men også spennende, variert og utmerket tvers gjennom. Enda en tipoenger.

Også slo Nintendo til. Zeldas Phantom Hourglass, Metroid Prime 3: Corruption og Super Mario Galaxy ble sendt ut i så stor fart at hodene våre fortsatt snurrer. Og hvilke spill det var – alle havnet helt i toppsjiktet av vår karakterskala. Super Mario Galaxy var fylt med spillglede opp etter veggene, og

mange ville innføre karakteren 11 for å gjøre det enda klarere – dette var perfekt.

Slutten av november. Vi prøvde å hente oss inn igjen. Vi hadde isposer på ømme spillfingere. Så kom Mass Effect. Biowares enorme rollespillkanon ble fyrte av, og våre stakkars fingertupper skriker tistemt "NEEEEE!" da de oppdager at Mass Effect har en av de beste gjenspillingsverdiene vi har sett i et rollespill.

1967 hadde en viss kjærlighetssommer, og verden fikk musikk av absurd høy kvalitet. Om 40 år vil vi gamere se tilbake på en spillkjærlighetssommer som har pågått i tolv måneder. De følgende listene sammenfatter spillkjærlighetens år, og fornøyelsen har vært (nesten) like stor som utfordringen med å rangere dem alle sammen. Så, her er våre lister over de beste spillene i 2007!



# 1. SUPER MARIO GALAXY

Vi ventet i ti lange år på Marios skikkelige comeback, men nå er han endelig tilbake!

Plattform Wii Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Gamereactors karakter 10/10

**V**i håpet på noe skikkelig bra. Vi fikk noe astronomisk. Hadde Nintendo anstrengt seg bare halvparten av det de gjorde, ville Super Mario Galaxy fortsatt vært et kjempebra spill. Resultatet ble en spillsupernova av de sjeldne, full av overraskelser og enorm spillglede. Velkommen til galaksen, stod det på skjermene våre, og aldri tidligere har et spill føltes så innbydende.

Super Mario Galaxy er årets beste spill fordi Nintendo nok en gang våget. Romtemaet var på mange måter et sjansespill, om ikke annet med tanke på hvor fremmed mange folte seg i Super Mario Sunshines strandmiljøer. Men rommet passer Mario svært

bra, kanskje fordi rørliggeren selv alltid har vært like uredd og målbevisst som en astronaut. Dessuten fikk kraftstjernene nå komme frem i sitt naturlige miljø!

Rommiljøet gjorde også underverker for plattformdelen. Banedesignet i Super Mario Galaxy er helt sykt innovativt med sine oppned-planeter, tyngdekraftsoner, gravitasjonsstjerner og slyngplanter mellom miniplanetene. Vi elsker fortsatt å klamre oss fast til blå gravitasjonsstjerner for å unngå de farlige sorte hullene. Samtidig ble vi også bydd på klassikere som is- og ildbaner, men det var aldri tvil om at vi var på romoppdrag. I bunn av Super Mario Galaxy finnes også alt man trenger for å nyte et spill fullt ut; et pålitelig kamera, en behagelig tradisjonell men samtidig

oppfriskende ny spillkontroll og en logisk oppbygd verden der det var lett å finne frem. Super Mario Galaxy har også den unike stemningen, mye takket være den enorme produksjonsverdien i musikk og grafikk. Mario-sjarmen er også den intakt, med karismatiske karakterer og de ulike spesialdraktene.

Super Mario Galaxy kommer til å eldes vel og er ikke bare med i kampen om beste Mario-spill, men også om tittelen tidenes beste spill. Spillet viser på eksemplarisk vis hvordan en gammel spillserie kan fornyes uten å miste sin egenart på veien, hvordan kvalitet alltid er tidløs og hvordan en lubben rørligger fortsatt er det beste som finnes.



## 2. CRYISIS

Cevat Yerlis ambisiøse evighetsprosjekt endret sjangeren

Plattform PC Utvikler CRYTEK Utgiver EA Gamereactors karakter 10/10

**V**i turte vel kanskje ikke å håpe. I hvert fall ikke på et mesterverk, selv om våre to reiser ned til Crytek (og prøvespillingene vi fikk delta på der) lovet veldig, veldig, veldig bra. Vi ventet oss verdens peneste spill, men kanskje ikke spillbarhet på samme nivå som Half-Life 2, Halo 3 eller Call of Duty 4. Men vi fikk alt vi hadde drømt om, og enda litt mer. Vi fikk et mesterverk, et spill som for alltid forandret vår måte å se på denne spilltypen, og et eventyr som på mange måter setter en ny standard for alle fremtidens actiontitler. Fra øyeblikket spillets helt Jake Dunn kastet seg ut av flyet i spillets innledende minutt, til vi stod på sandstranden og kikket på solnedgangen mens hele romvesenenes armada lå i ruiner i jungelen bak oss, inneholdt Crysis noen av de beste og mest minneverdige spilløyeblikkene vi har hatt æren av å kose oss med i året som har gått. Å stjele en patruljebåt og krysse langs kystlinjen uten å måtte lyde verken

geografiske grenser eller strukturelle direktiv var en magisk følelse. Å møte hverandre i voldsomme dødskamper eller å se hvordan jungelen fryses til is av romvesenene – også magisk. At teamet bak Far Cry skulle lykkes med å overgå Master Chief og hans tredje og avsluttende oppdrag var for ett år siden helt utenkelig. Men etter at vi hadde spilt gjennom Crysis og opplevd alt det Crytek har jobbet med i tre lange år, stod det klart at Microsofts grønnkledde actionkonge var beseiret, og det av en maskert debutant uten verken stemme, ansikt eller personlighet.

Crysis slo ned som en frossen actionbombe og bød på mer, større, bedre og mer variert action enn noe annet actionspill i 2007, og er dermed verdt en solid annenplass når oppgjørets time er inne.



## 3. MASS EFFECT

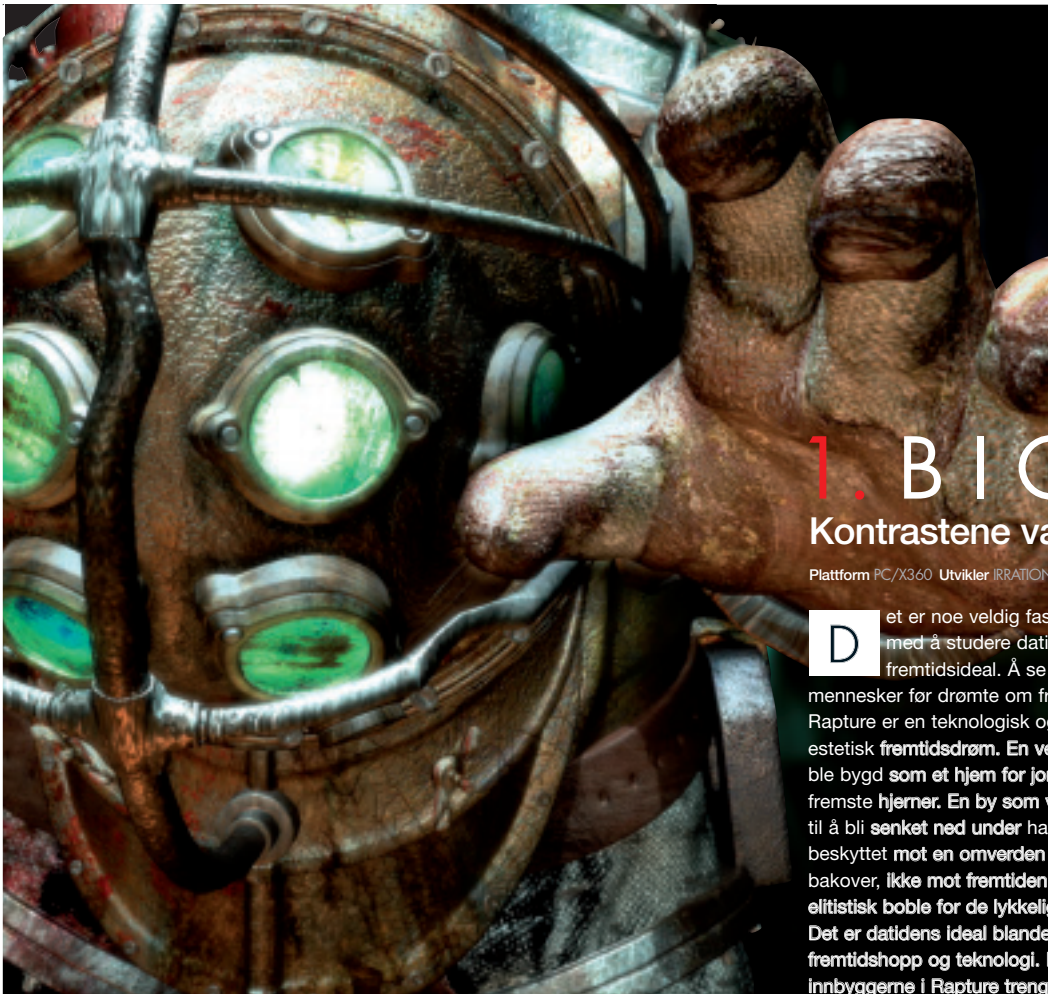
Biowares etterlengtede romsåpe er et av de beste rollespillene vi noensinne har spilt...

Plattform XBOX 360 Utvikler BIOWARE Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 10/10

**F**or fire år siden kåret vi Biowares fantastiske rollespill Star Wars: Knights of the Old Republic til det beste spillet i 2003. Nå er Bioware tilbake med et helt eget romeventyr uten lyssabler og jediriddere, men med en like velgjort handling og massevis av nye grep. Shepard er din helt som du kan forme akkurat som du vil, og sjelden har verktøyene vært så gode. Konversasjons-systemet er det beste vi har sett i et spill. Å frigjøre spilleren fra å lese lange tekster for å faktisk kunne se hva som hender på skjermen høres selvsagt og enkelt ut, men det krever også at ansiktene og personene kjennes levende, noe de virkelig gjør i Mass Effect.

Den frie strukturen, de veldesignede sideoppdragene, de mange ulike karakterene, alt er som vi kan forvente fra Bioware, men som vi ikke alltid er bortsjernet med i rollespill. Og akkurat når vi har vendt oss til tempoet og stemningen, så høyner Bioware temperaturen enda mer på de tre siste oppdragene, og vi hiver etter pusten når vi tvinges til å velge om kompanjonger som har fulgt med under store deler av eventyret skal leve eller dø. Mass Effect er linken mellom episke rollespillfortellinger og intensive actionopplevelser. Bare i et fantastisk spillår som dette kan et underbart eventyr som Mass Effect havne på tredjeplass.





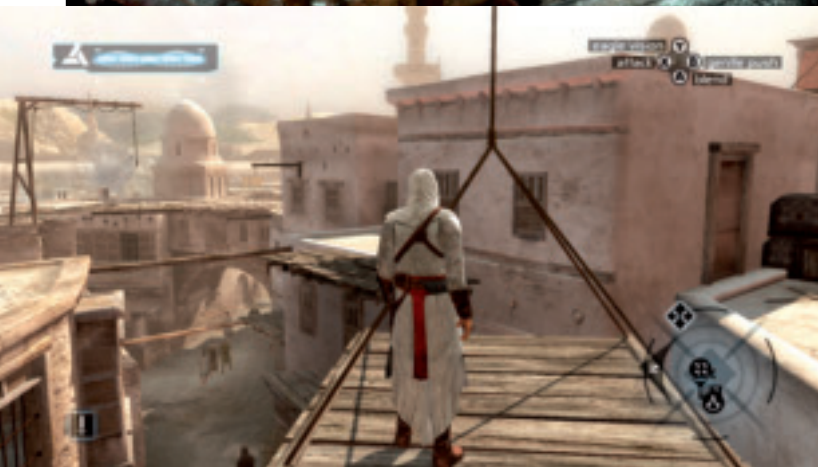
## 1. BIOSHOCK

### Kontrastene var vidunderlige i Bioshock

Plattform PC/X360 Utvikler IRRATIONAL Utgiver TAKE 2 Gamereactors karakter 9/10

**D**et er noe veldig fascinerende med å studere datidens fremtidsideal. Å se hvordan mennesker før drømte om fremtiden. Rapture er en teknologisk og retro-estetisk fremtidsdrøm. En verden som ble bygd som et hjem for jordens fremste hjerner. En by som var tvunget til å bli senket ned under havet for å bli beskyttet mot en omverden som så bakover, ikke mot fremtiden. En elitistisk boble for de lykkelige utvalgte. Det er datidens ideal blandet med fremtidshopp og teknologi. Men innbyggerne i Rapture trengte også skjønnhet. Innredning og utsmykning spiller en stor rolle for byens atmosfære. Veggene prydes av

datidens reklamebilder for alt fra sigarettmerker til plasmider. Den vakre undervannsverden er bare den ene halvdel av spillkulisene. For en perfekt verden er ikke et bra område å la et actionspill foregå i. I stedet er det møtet mellom den vakre arkitekturen og det merkelige kaoset som bygger opp spillverden i Bioshock. Rommene er fylt med forvridde mennesker. Vannet trykker hele tiden mot rutene og truer å bryte inn. Midt i dette ugjestmilde miljøet presenteres pappaen selv – nemlig Big Daddy. En av 2007s flotteste spillfigurer. Tungt metall og et stort bor. Skrekken personifisert i dykkerutrusting. En oppvisning i design!



## 2. ASSASSIN'S CREED

### Nydelig snikmord stjeler andrelassen

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT Gamereactors karakter 9/10

**N**år vi satte av i fullt firsprang på vår svarte hest mot Damaskus var det ingen tvil; Assassin's Creed er et av årets best designede spill. Ubisoft Montreal har på en unik måte fanget essensen av en gammel fortapt kultur der de solstekte byene i det hellige landet er snacks for øynene.

Damaskus, Accra og Jerusalem er veldig stilig og omtentksomt oppbygd, og det å klatre opp på byens aller høyeste punkt for å skue utover storheten, gir hvem som helst klump i

halsen. Det er dog ikke bare den superbe arkitekturen som gjør at Assassin's Creed kaprer årets andre plass i designkategorien. Selve hovedpersonen, Altaïr, oser av myndig kulhet helt ut til spissen av den hemmelige kniven han bærer ved sin venstre hånd. Med sitt uskyldige hvite sjal, komplekse bevegelseskjema og sin rolige natur er han akkurat som den rovfuglen Ubisoft ville at han skulle være, når han sikter seg inn for så å slå klørne i et bytte.

## 3. SUPER MARIO GALAXY

### Lekent, annerledes og veldig lekkert

Plattform WII Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Gamereactors karakter 10/10

**D**et finnes ingen begrensninger i Marios verden. Og om det finnes noen, så forsvinner de når man sender den lille tykke rørleggeren ut i rommet. Ved å la eventyret utspille seg på massevis av små planeter, skapte Nintendo et fantasifullt og sjarmerende design. Men på tross av at så mange miljøer presses inn på samme skive, så fungerer alt vidunderlig godt sammen. De ulike

draktene og miljøene er levende, men det er som vanlig spillbarhet og banedesign som spiller førstefiolin. Mario løper på is og i ørken, hopper på plattformer og flyr rundt som en bie på vill jakt etter honning. Verdensrommet er både vakkert, fargerikt og stjerne-gnistrende. Det er igjen Nintendo selv som viser hvor skapet skal stå når det gjelder design. Akkurat som det har vært i over 20 år.



## ÅRETS TEKNIKK

# 1. CRYISIS

Velkommen til verdens peneste spill

Plattform PC Utvikler CRYTEK Utgiver EA Gamereactors karakter 10/10

**C**rytek hadde en utrolig tung arv å forvalte. Da de slapp Far Cry våren 2004 var spillet intet mindre enn en grafisk revolusjon. Naturlig nok ble forventningene til Crysis skyhøye, og når forhåndsmaterialet så usannsynlig fett ut, gjorde jo heller ikke det forventningene mindre. Crytek skuffet da heller ingen, og leverte nok en gang en grafisk eksplosjon som er så enestående vakker at den slår alt. De har ikke akkurat gjort det lett for seg selv, men drar tilbake til det polygoninfernoet vi andre kaller jungelen. Akkurat som med Far Cry viser Cryteks programmerere at de kan heve lista for

hva en datamaskin kan prestere. At de i tillegg helt og holdent har fulgt sin ambisiøse grunnidé og kaster oss inn i det ene ekstreme miljøet etter det andre, er også meget imponerende.

I tillegg til de rent grafiske kvalitetene kan Crysis skryte av en helt vanvittig fysikkmotor som lar oss ødelegge alt fra jungeltrær til fiendtlige soldater med store våpen. Aldri tidligere har det vært så utrolig morsomt å skyte busker med haglegevær. Som seg hør og bør krever Crysis ekstrem maskinvare for å fungere bra. Surt ifølge enkelte, men vi mener at det skal koste å ligge på topp...



# 2. GOD OF WAR II

Kratos' tilbakekomst - penere enn noensinne

Plattform PS2 Utvikler SONY Utgiver SONY Gamereactors karakter 9/10

**S**ommeren er vakrest i september. De siste varme, solfylte dagene som man bare nyter ekstra mye fordi man vet de er de siste. Kall det svanesang, et kyss adjø eller hva du vil. For PS2s del kan du kalle det God of War II.

For det er noe med å si adjø til den gamle, tro tjeneren etter syv livlige år. Det føles også helt fantastisk å kunne si adjø i selskap med den greske guden Kratos.

Det er som om syv års slit med Sonys hardtarbeidende arbeidshest kulminerer her. Som om alle koder og algoritmer kollektivt slutter seg sammen om en ekstra lang hyllest, bygd opp av gigantiske miljøer, blendende lyseffekter, ikke-eksisterende lastetider og polygonmodeller langt forbi denne konsollgenerasjonen. Vi feller en tåre. Det er vakkert. Det er vold. Det er God of War II. Og vi elsker det...

# 3. CALL OF DUTY 4

Tung krigføring med nydelig grafikk

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler INFINITY WARD Utgiver ACTIVISION Gamereactors karakter 9/10

**T**idligere Call of Duty-spill har alltid vært pene, men ikke sånn neglebitende vakre. De har jo alltid fokusert hardt på onlinespill, og der er god bildeoppdatering minst like viktig som at miljøene ser innbydende ut. I tillegg er det vanskelig å lage virkelige vakre spill. Og desto vanskeligere er det å lage vakre spill som kan spilles på normale datamaskiner. Infinity Ward har med Call of Duty 4 lykket med det

kunststykket. De har laget grafiske effekter som ser ut som om de blir kjørt på betydelig kraftigere maskinvare. Sett bort fra at den grafiske og estetiske opplevelsen er av absolutt toppklasse, er også spilllets figuranimasjoner helt enestående. Medhjelperne og fiendene dine beveger seg på en forferdelig naturtro måte, og dette hjelper til med å skape den fullstøpte følelsen av teknisk kvalitet man får av Call of Duty 4.



## ÅRETS MUSIKK



# 1. SUPER MARIO GALAXY

Verdensrommet låter bra...

Plattform Wii Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Gamereactors karakter 10/10

**S**uper Mario Galaxys musikk trengte rett inn i våre sarte spillsjeler og blir der på ubestemt tid. Akkurat som nivåene selv er musikken variert - alt fra engasjerende til rørende og finstemt. Å bare løpe rundt i hovedverdnen og hoppe i vals-takt kjennes fortsatt fantastisk. Vi takker spillgudene for at Nintendo endelig lager skikkelig musikk til spillene sine.

Inspirasjonskildene til Super Mario Galaxy-musikken er ganske åpenbare, og

Koji Kondos og Mahito Yokotas låter fører tankene i retning David Bowie, Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey og gamle science fiction-serier.

Musikken er med andre ord en perfekt blanding mellom gammelt og nytt, og den øker kvaliteten til et allerede mesterlig spill til noe helt uimotståelig. Den som påstår at verdensrommet mangler atmosfære har åpenbart ikke spilt Super Mario Galaxy. Et mesterverk, intet mindre.

# 2. FINAL FANTASY XII

Nobuo Uematsu gjør det igjen

Plattform PS2 Utvikler SQUARE ENIX Utgiver SQUARE ENIX Gamereactors karakter 10/10

**F**inal Fantasy XII motbeviste en gang for alle at et Final Fantasy-spill trenger Nobuo Uematsus trylleslag for å bli et skikkelig Final Fantasy-spill. Hovedtemaet, chocobo-låten og vinnerfanfaren er med på å holde sammen hele serien.

Men Square-Enix sitt mesterverk hviler ikke bare på gamle tradisjoner, spillet er proppet med fantastisk musikk fra begynnelsen til slutt. Komponisten Hitoshi Sakimoto ble antagelig inspirert av Star Wars når han

skrev musikken, for det finnes flere John Williams-trekk i Final Fantasy XII. Det er filmatisk mektige strykere, pauker og trompeter i tillegg til kor og cymbaler – det hele blir storslagent og vakker.

Og som alltid når seriens musikk er på topp finnes det en blanding av glade, lette melodier og tunge, episke verk. Til tross for at vi løp rundt i Rabanastre i alt for mange timer ble vi aldri lei av den skjønnne og vekslende bakgrunnsmusikken.



# 3. BIOSHOCK

Smart utformet soundtrack som glinser

Plattform PC/X360 Utvikler IRRATIONAL Utgiver TAKE 2 Gamereactors karakter 9/10

**S**ammen med den spennende handlingen og den pertentlige designede undervannsverdenen Rapture kompletterer musikken den treenigheten som bygger atmosfæren i Bioshock.

Uten å komme i for store doser eller alt for bombastiske arrangementer balanserer tonene på den fantastiske, og til tider humoristiske stemningen som spillet byr på. Tuba, fioliner, cello, horn og piano legger grunnen for musikken, mens passende låter ble lisensiert til

spillets jukebokser. Musikken pirpler inn og forsterker den allerede mektige spillopplevelsen som Irrational Games leverer.

I Bioshock er det aller meste ytterst smart utformet; designet, spillmekanikken, strukturen, den kunstige intelligensen. Men aller smartest er nok hvordan Irrational arbeider med musikken. For det er først når vi skrur av musikken at vi merker hvordan den former spillet akkurat slik det skal være.



## 1. CRYISIS

Kræsj, boom, bæng!

Plattform PC Utvikler CRYTEK Utgiver EA Gamereactors karakter 10/10

**D**et kreves den del penger for å kunne dra nytte av all den lyden som Crysis har å by på. En hel del. Lydkortet må være rykende ferskt, og du trenger et sett med minst seks høyttalere av god kvalitet for å kunne høre på alt det som skjer på den solmettede sydhavsøya der Cryteks actionepos utspiller seg. Men når alt dette er innkjøpt, og du har satt deg til rette, og alt er klart til årets desidert beste lydopplevelse – så kan du i samme slengen legge klart et sett tørre bukser og et velvalgt lommestørkle. Crysis høres nemlig hysterisk bra ut i 5.1. Mixen er uhørt bra, både med tanke på tyngden på eksplosjoner og detaljer som at fuglene som kvitrer i trærne slutter å kvitre og flyr sin kos når du åpner ild. Alt dette er med på å skape en uforglemmelig atmosfære.



## ÅRETS LYD



## 3. CALL OF DUTY 4

### Bomber, granater og sinte terrorister

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler INFINITY WARD Utgiver ACTIVISION Gamereactors karakter 9/10

**A**ldri før har et befall hørt så sint ut gjennom kommunikasjonsradioens sprakende lyd. Radiokommunikasjonen og det gode stemmeskuespillet er noen av faktorene som gjør Call of Duty 4 til det klokkerene spillet der er. Arabere prater arabisk og de russiske ultranasjonalistene snakker russisk. Det er ikke en dårlig betalt stemmeskuespiller som forsøker seg på

en unaturlig blanding av det meste. I et krigsspill er lyden av våpen og eksplosjoner ekstra viktig. Selv disse lydene er vellagde og realistiske. Som en henvisning til de tidligere Call of Duty-spillene så brukes de samme lyd-effektene når en granat lander nærme seg. Effekten som fikk oss til å kaste oss ned på bakken som jagde gravlinger fungerer fortsatt like bra...

## 2. MASS EFFECT

### Biowares mesterverk byr på grom lyd

Plattform XBOX 360 Utvikler BIOWARE Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 10/10

**I**et eventyr der handlingen, historien og dialogene spiller hovedrollene, forventes det at stemmeskuespillet er bra. Til forskjell fra mange andre spillutviklere satset ikke Bioware på dyre Hollywood-navn – dersom man ser bort fra Seth Green som har en birolle som en pilot.

Men til tross for dette har skuespillerene gått løs på arbeidet med store ambisjoner om å få alle stemmer – selv romvesnene sine stemmer – til å

forsterke atmosfæren i Mass Effect. I resten av lyd- og musikkspespektret finnes det massevis av godlyder å kose seg med i Biowares fantastiske rom-såpe. Alt fra lydeffektene som geth-robotene gir fra seg, til lyden av en hissige fremtidsspistol, til motorlyden fra Makon og romskipet som sklir fremover. Skywalker Sound er antagelig ganske så sjalu, og med god grunn. Dette er intet mindre enn makeløst, og fortjener en solid andreplass på vår liste.



## ÅRETS BÆRBARE

## ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

### Links etterlengtede DS-debut er årets beste bærbare spill

Plattform DS Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Gamereactors karakter 9/10

**I**en direkte fortsettelse av The Legend of Zelda: Wind Waker må Link kjempe videre mot ondskapen i Phantom Hourglass. Alt faller på plass når Nintendos elskede serie endelig når Nintendo DS.

Gjennomtenkte og komplekse puzzles å more seg med spillet gjennom. Dessuten tilbys nye interessante måter å leke med klassiske våpen og redskaper, som bruker Nintendo DS unike funksjoner.

Phantom Hourglass er ikke den perfekte sagaen eller et bombastisk epos. I stedet er det spillbarheten som briljerer. Man blir aldri stående fast på ett sted så lenge at irritasjonen kommer krypene. Alle puzzles føles veldig logiske. Alt flyter i et passende tempo, uten å

bli verken for lett eller for vanskelig. Smidig er nøkkelordet i Nintendo DS sitt fremste eventyrspill.

Alt fra båtturer til heftige bosskamper og leting etter skatter fungerer perfekt på dobbelskjermen. År 2007 satt vi mye heller i en båt enn på en kjedelig buss eller på et bråkete fly. Links eventyr gjorde pendlingen til en fornøyelse. En genial måte å styre Link, innholdsrike kart og en multiplayer som er artig selv etter at hovedeventyret har blitt ferdig, gjør at årets bærbare var lett å utse.



## ÅRETS STORY

# 1. MASS EFFECT

## Nydelig rom-saga

Plattform XBOX 360 Utvikler BIOWARE Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 10/10

De fleste moderne spillmakere, foruten de som er helt fokusert på bilspill eller virtuelle dokkehus, vil fortelle en historie. Mange faller pladask og lykkes aldri å komme seg utenom Hollywoods mange klisjeer. Men Bioware har gjort det til en kunstform, og i sitt siste mesterverk, Mass Effect, tar gjengen historiefortellingen til et helt nytt nivå.

Etter først og fremst å ha jobbet med lisenser, har Bioware i år vist at de kan skape sine helt egne verdener og gi dem liv som ingen annen har klart tidligere. Mass Effects univers er levende og komplekst, fylt av merkelige vesener og politiske intriger. Det kanadiske selskapet har en fingerspissfølelse for det med dramatik, samtidig som de kan kunsten å skape et skikkelig bra spill i samme slengen. Det var aldri noen tvil; prisen for årets beste historie måtte gå til Bioware for deres siste hjertebarn - det fabelaktige Mass Effect.



# 2. BIOSHOCK

## Raptures fantastiske historie

Plattform XBOX 360 Utvikler IRRATIONAL Utgiver TAKE 2 Gamereactors karakter 9/10

I begynnelsen forstod vi ingenting. Hva er Rapture for et merkelig sted, og hva gjør jeg her egentlig? Hvorfor pumper jeg i meg genetisk doping ved første og beste anledning? Hvem er han der Atlas og hva er hemmeligheten med de der skumle småjentene?

Spørsmålene haglet mens små snutter av historien bak undervannsidyllen i Raptures lekke forfall ble presentert på kassettbånd som lå strødd blant ofrene for vitenskapens arroganse. Men det er den mesterlige vendingen tre fjerdedeler

inn i spillet som gjør at vi belønner det med en andre plass i denne kategorien. Et fantastisk modig grep som besvarer våre spørsmål i en kraftfull opplevelse. Plutselig faller puslespillet på plass, og alle de små intelligent utplasserte antydningene får sin forklaring. Hadde det ikke vært for Mass Effect og den ambisiøse og underbare historien som spillet byr på, ville Bioshock ha tatt førsteplassen i år for beste historie. Nå får Irrational Games glatt nøye seg med en veldig fortjent andreplass.

# 3. SIMPSONS THE GAME

## Suveren spillparodi stappet med humor

Plattform ALLE Utvikler EA Utgiver EA Gamereactors karakter 6/10

The Simpsons er en middelmådig opplevelse rent spillmessig. Men det har andre kvaliteter vi setter mer pris på. Det begynner med at Bart innser at hele tilværelsen er et spill (noe som åpner opp for fantastiske spøker om spillmekanikk) og fortsetter med briljante parodier på alt og alle. Men det virkelige høydepunktet nås i spillfabrikken. Der produseres oppfølgere på løpende bånd,

testavdelingen er en utdød rase og all spillbarhet suges ut av spillene med store slanger før platene til slutt stemples med EA-logoen. At en stor amerikansk distributør får et slikt slag under beltestedet er kanskje ikke så uvanlig. At det er distributøren selv som står for dette tyder på en stor dose humor og selvironi. Vi skulle stille oss opp og applaudere i kor... om vi bare kunne slutte å le.



## ÅRETS SKUFFELSE



# 1. RESISTANCE: FALL OF MAN

Årets største skuffelse heter Resistance...

Plattform PS3 Utvikler INSOMNIAC Utgiver SONY Gamereactors karakter 6/10

**P**laystation 3 har hatt et ok år, og nå helt på tampen har det kommet et par helt suverene spill. Heavenly Sword var litt kort, men stadig god underholdning, Ratchet & Clack var fremragende, og Uncharted: Drakes Fortune var en meget gledlig overraskelse. Men en stund så det veldig mørkt ut.

Ved release var det to største spillene Motorstorm og Resistance: Fall of Man, og sistnevnte hadde vi virkelig

store forhåpninger til. Vi gledet oss til å se alle hestekreftene i Playstation 3 gallopere i vei på TVen foran oss, men ble rett og slett skikkelig skuffa. Det føltes bare som en middelmådig førstepersonsskyter. Det så ikke særlig eksepsjonelt ut, Alen var svak og bandedesignet var uinteressant. Det var rett og slett bare et skuldertrekk. Som hundre andre spill i samme sjanger. Bare en spennende historie reddet skinnet til Insomniac med et nødsrik.

## 2. LAIR

Fritt fall for stygge drager fra Factor 5...

Plattform PS3 Utvikler FACTOR 5 Utgiver SONY Gamereactors karakter 3/10

**V**i hadde håpet at vinden skulle snu for Playstation 3, og dens enn så lenge litt sørgelige spilltilbud. Men så kom en skikkelig stjernesmell i form av Lair. En smell som vi har hatt veldig vanskelig for å glemme. Selv om Lair var tidvis et flott spill, var resten dårlig. Kjempedårlig. Med en spillkontroll som kan forvandle selv den mest uskyldige av oss (Berit) til et skrikende monster (Berit) på grunn av dens elendighet, en forutsigbar handling

som ikke overlater mye til tilfældighetene, samt et vanskelig sikte som maskinen styrer. Lair så jo ut til å bli ganske spennende og heftig på forhånd, og vi hadde håpet og trodd at Factor 5 skulle lykkes å levere et dugelig actionspill. Alt i alt er det kontrollen som stikker kjøpper i dragene fra Factor 5. Nå vet vi at man aldri kan være for sikker på at et spill kommer til å levere, for Lair har vist seg å være en stor skuffelse og har virkelig fortjent sin plass på denne listen.



## 3. HELLGATE LONDON

Trasig og alt for gammelt actionrollespill

Plattform PC Utvikler FLAGSHIP Utgiver EA Gamereactors karakter 6/10

**M**ed sverd, skytevåpen, gigantiske monster og en spillstruktur som skulle være hentet rett ut av Diablo 2. Dette kunne ganske enkelt ikke gå feil - trodde vi. I sin iver etter å gjenskape det hjulet som gjorde Diablo 2 så utrolig stort hos fansen, glemte Flagship Studios en god del i prosessen. En kjedelig spillverden med litt for dårlige baner som bød på lite eller ingen variasjon, enkle oppdrag og massevis av repetisjon er den oppskriften HELLGATE: London byr på. Den som ikke dyrker alt som har med science fiction og Diablo 2 å gjøre vil få

problemer med å komme inn i HELLGATE: London, ettersom Flagship stort sett har fokusert på sine gamle fans.

Et fantastisk lekkert konsept med et London invadert av onde demoner, hvor spilleren skal rense opp. Dette kunne blitt så mye mer. Nå er det et spill man som nybegynner har det veldig vanskelig for å komme inn i.

I tillegg kommer et opplegg som skaper et skille mellom spillere som betaler månedsavgift og de som ikke gjør det. Det holder dessverre ikke i år 2007. Ikke på langt nær årets årligste, men absolutt meget skuffende.



ÅRETS STØRSTE

# CRYSIS

Omfanget tar overtaget

Plattform **PC** Utvikler **CRYTEK** Utgiver **EA** Gamereactors karakter **10/10**

**D** en absolutt største spillopplevelsen i år, både når det gjelder spillopplevelse og geografisk utstrekning, heter Crysis.

Cryteks ekstremt kule actionepos bød på et spillmiljø så ufattelig stort at vi **hev etter pusten**, og en så storslagen **atmosfære** at vi **fniste nervøst** hele spillet igjennom. Å **stjele en stridsvogn** og rulle frem gjennom **det vakreste** spillterrenget som noensinne er blitt **utformet**, og **aldri støte** på en usynelig vegg **eller en bekvemt utplassert** betongmur, er **befriende**, **avhengighetsfremkallende** og **nesten for utrolig** til å være sant. Derfor har vi **kåret Crysis til årets største** spillopplevelse.



## 1. HALO 3

Årets absolutt beste onlineopplevelse

Plattform XBOX 360 Utvikler BUNGIE Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 10/10

**A**llerede med Halo 2 viste Bungie at de hadde forstått nøyaktig hva som kreves for å lage et suksessrikt onlinespill og fullstendig pulverisere alternativene. Med Halo 3 festet de et enda verre grep om konkurransen takket være et spill som inneholdt utrolig mange nye og freshe elementer sammen med den allerede fantastiske matchmaking-funksjonen. Det er nesten vanskelig å vite hvor man skal begynne for å beskrive alle fordelene Halo 3 gir på Xbox Live. Skal man nevne det faktum at man kan spille gjennom hele spillet

sammen med tre venner og kjøre fete Warhog-løp? Skal man nevne at alle banene i historiespillet og alle flerspillerkamper man spiller lagres automatisk slik at man senere kan se på dem og lage egne bilder og filmer? Nei, best av alt er nok hvor ufattelig bra Bungies doble rangeringssystem fungerer. Hver kamp vi spiller møter vi likeverdig motstand uten antydning til lag; vi sprenger morsomme briter og dritforbanna amerikanere på løpende bånd. Det spiller ingen rolle hva man liker å gjøre online. I Halo 3 kan du gjøre det.

## 2. WORLD IN CONFLICT

Strategisjangeren når helt nye nivåer...

Plattform PC Utvikler MASSIVE Utgiver VIVENDI Gamereactors karakter 9/10

**H**vem er vennen din, hvem skal du hjelpe, hvem skal du få gode råd av? Dette er noe man spør seg selv om når man hopper inn i en frenetisk onlinekamp i World of Conflict. Med tungt fokus på samarbeid og spesialisering innen ulike typer krigføring er World in Conflict et spill som tar for seg strategisjangeren på en helt ny måte. For å vinne kreves et sammensveiset lag

med gode kunnskaper om sine egne enheter og deres ferdigheter. Det faktum at man når som helst kan hoppe inn i en kamp og nyte noen minutters hektisk krigføring imponerer stort, og Massive har laget ett av årets aller beste onlinespill. Verre blir det ikke av at man kan spille 16 stykker samtidig. Vi elsker å atombombe fiendene våre i årets beste strategispill.



## 3. FORZA MOTORSPORT 2

Verdens beste online-racingopplevelse

Plattform XBOX 360 Utvikler TURN 10 Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 8/10

**F**orza Motorsport 2 via Xbox Live kan ved første øyekast virke som et ganske ordinært spill der det handler om å kjøre fortest og best. Under skallet, bak alle lekre mesterskap, cuper, rangerte løp og alt det vanlige finnes det derimot enda mer kvalitet å hente. Det er ubermorsomt å svi digital gummi, og Forza Motorsport 2 via Xbox Live er så mye mer enn bare racing. Blant annet har man tilgang til et auksjonshus der man kan handle inn

vakkert malte motorbeist fra andre spillere for en sviende sum credits. At det dessuten går an å lene seg tilbake i sofaen og se på når de virkelige proffene tar over racingbanen, er enda en bonus i et allerede fullverdig onlinespill. Forza Motorsport 2 pløyer med små, nette skritt ny mark i racingsjangeren, og på selve onlineopplevelsen er Forza 2 betydelig bedre enn konkurrentene. En sikker plass på denne listen.

ÅRETS OVERRASKELSE

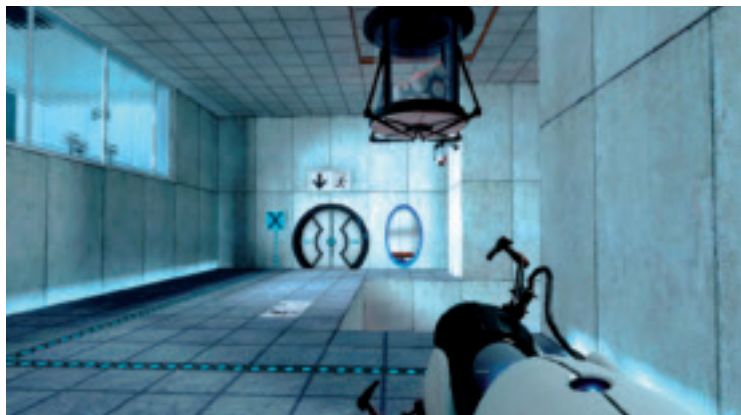


## 1. SKATE

EA bød på en overraskende skate-simulator

Plattform XBOX 360 Utvikler EA BLACK BOX Utgiver EA Gamereactors karakter 9/10

Utgivelsen av Skate var helt perfekt. Vi hadde tommlene ute av ledd etter å ha utført seksiffige poeng-comboer i Tony Hawk-spillene, og det var like før vi erklærte hele skateboardsjangeren død. Skate fikk oss til å innse at mindre kan være mer, og begynte helt fra bunnen av. Å kjøre skateboard har aldri være så bra.



## 2. PORTAL

Sort humor og fantastisk atmosfære

Plattform PC/XBOX 360 Utvikler VALVE Utgiver EA Gamereactors karakter 9/10

"Jeg vil skyte på noe!" skrek Kristian etter en time med Portal, og trampet ut av spillrommet. Vi som kjempet oss videre gjennom de hjernevidende puzzel-utfordringene fant dog et av årets smarteste og morsomste eventyr. Svart humor blandet med genialt banedesign bygget rundt et eneste hjelpemiddel: portalgeværet.



## 3. CRACKDOWN

Sinnsyk sandkasse som overrasket stort

Plattform XBOX 360 Utvikler REAL TIME WORLDS Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 8/10

Småstygt med en merkelig spillkontroll og et uinteressant spillsystem. Nei, vi var ikke imponert over Crackdown etter fjorårets E3-messe. Men tar vi feil, så erkjenner vi det, og Crackdown viste seg å være den ultimate digitale lekestuen og plukkes fortsatt frem for superpolitiaction eller sinnsyke race over hustakene.

ÅRETS VERSTE



## 1. THE SHIELD

Så dårlig at hjernen din smelter

Plattform PC/PS2 Utvikler POINT OF VIEW Utgiver EMPIRE Gamereactors karakter 1/10

TV-serien The Shield har alt. De kuleste karakterene, de hardeste gategjengene og de mest korrupte politimennene. Spillet The Shield har ingenting. Om man ikke regner med riktig ekkel grafikk og elendig spillbarhet, da. Liker du å kle deg i lær og bli riset av cigarillos-røykende kvinner? Da er dette din type spill.

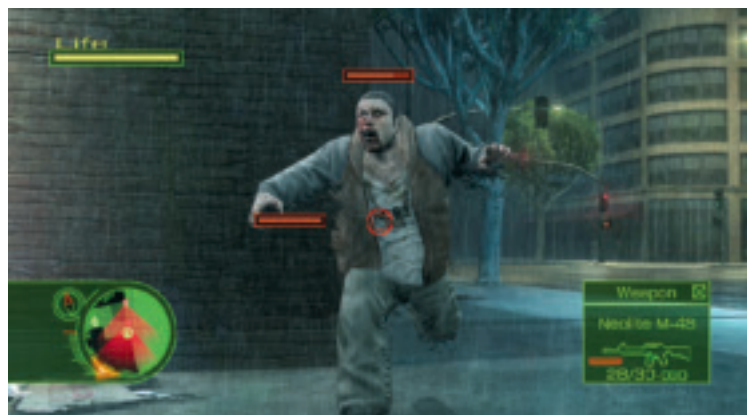


## 2. BIKER MICE FROM MARS

Mer katastrofalt dårlig lisenssmørje...

Plattform PS2 Utvikler GREAT STUDIO Utgiver GAME FACTORY Gamereactors karakter 1/10

Ikke det at vi hadde særlig store forventninger til et spill basert på en femten år gammel Turtles-ripoff, men motorsykkelmusene lykkes bare å underholde oss med sin usselhet. Den totale mangelen på kollisjonskontroll var bare forsmaken - et horribelt banedesign og skandaløs spillkontroll var prikken over i'en. I som i "iisch!".



## 3. VAMPIRE RAIN

Pinlig vampyrspill

Plattform XBOX 360 Utvikler ARTOON Utgiver AQ INTERACTIVE Gamereactors karakter 3/10

Til tross for en spennende basis, ble det ikke annet enn pannekake av Vampire Rain, som endte så fenomenalt usselt og dårlig gjennomarbeidet at det svir i kraniet. Vampire Rain er en hårreisende pinlig opplevelse fra ende til annen - et lysende bevis på hva som skjer når den ene hånden ikke vet hva den andre holder på med.

ÅRETS EKSPANSJON

# HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Fantastisk forteltelse

Plattform PC/XBOX 360 Utvikiler VALVE Utgiver EA  
Gamereactors karakter 10/10

**D**et makeløse Half-Life-eventyret tok ny fart etter den første episoden, og hele del to var en kavalkade av fantastiske scener på rekke og rad. En perfekt blanding av intensive kamper og stemningsfulle pusterom i den østeuropeiske ødemarken gjorde at vi hele tiden ville videre og se mer. De pressede og hektiske kampene i gruvene, den første gangen vi støtte på Hunters, og når vi ble lurte inn i en villa som ble utsatt for et Combine-angrep, alt sammen er spilløyeblikk som kommer til å huske for alltid. Og selv med tre år gammel teknikk kan Source-grafikken fortsatt måle seg med topp moderne 2007-titler. Men fremfor alt befestet Episode Two vår kollektive kjærlighet til Alyx Vance, og vi undersøker for tiden om det mulig at vi (alle sammen) kan gifte oss med en spillfigur.

# GUITAR HERO III

## LEGENDS of ROCK

**LAST OPP EN VIDEO  
AV DEG SELV SOM DEN  
ULTIMATE GUITAR HERO  
OG VINN EN FLATSKJERM!**

GÅ INN PÅ  
[WWW.GAMEREACTOR.DK/GUITARHERO3](http://WWW.GAMEREACTOR.DK/GUITARHERO3)  
OG DELTA I KONKURRANSEN!

**VINN!!!**

TX-32LED7 er en elegant 32" LCD-skjerm i helsort som er ideel til å spille Gitar Hero på. TV'en er utstyrt med IPS (In Plane Switching) LCD-teknologien, slik at du kan betrakte skjermen med en vinkel på hele 178 grader uten at bilde kvaliteten blir noe dårligere. Panasonic's nye V Real II teknologi serger sammen med Sub Pixel kontroll og Advanced 3D Colour Management for å gi et knivskarpt bilde med sterke farger og rene konturer. Intelligent Scene Controller justerer sortnivået og lyset i hver enkelt scene. Dette skaper en mer nyansert gråtoneskala som garanterer at du ikke går glipp av noen detaljer som ellers kan forsvinne i skyggene. TV'en er også utstyrt med VIERA Link så du enkelt kan styre hjemmekinoanlegget eller din DVD med bare én fjernkontroll. TV'en er dessuten utrustet med en innebygd tuner for mottak av DVB-T digital TV. TX-32LED7 har en verdi av 8.000 NOK.



**Panasonic**  
ideas for life

# Spill til fikserere i alle aldre!



Alle snakker Norsk!



KAN BLANDT  
ANNET KJØPES PÅ:

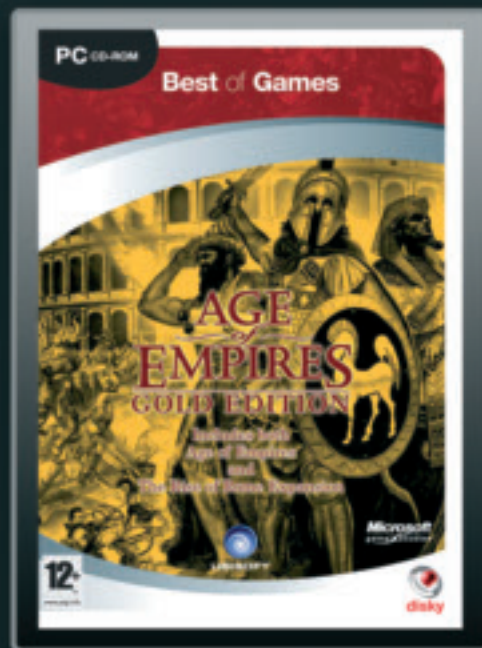
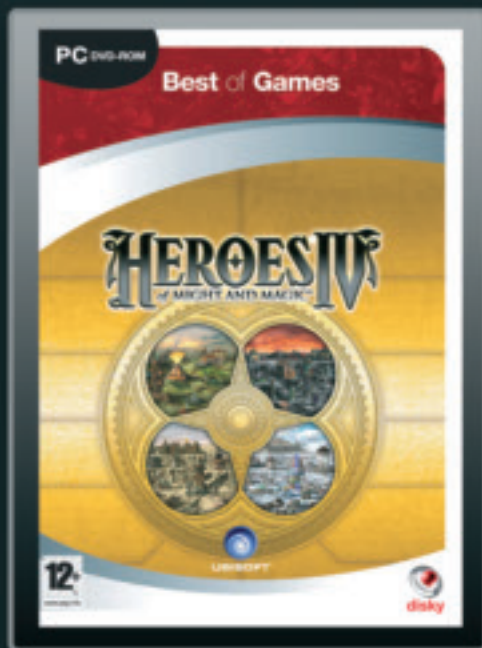


Europris

TOYS R US



Disky Entertainment proudly presents our  
new PC value series called  
**Best of Games...**



" The simple idea is to offer YOU top quality  
games for a very favorable price "

# THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"Bl, løp og kjøp."  
Nettavisen.no 5/6

"Pent, engasjerende, dypt og tankevekkende."  
Itavisen.no 5/6

"Omgivelsene og musikk og stemmer er langt over godkjent..."  
Bergen Avisen 5/6

"The Witcher er et rollespill som fanger på flere nivåer."  
Budstikka.no 5/6

"The Witcher er et spill enhver rollespillentusiast bør spille..."  
X6.no 6/6

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

**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 magic



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

**CDPROJEKT:**

Powered by  
**BIOWARE**  
Aurora Engine

**OUT NOW**

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

Download demo on  
[www.no.atari.com](http://www.no.atari.com)

ATARI

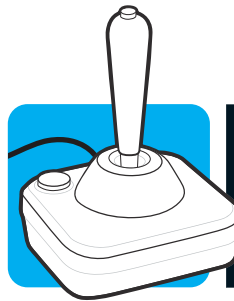
CD Projekt, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp. z o.o., based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt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

SPACEWORLD

TELEKJØP



# 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](http://www.gamereactor.no)



MÅNEDENS UTVALGTE!

# UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Årets store overraskelse kom sent, men meget, meget godt!



## GAMEREACTOR #55

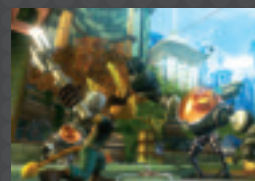
Er du gammel og glemsk som Frode? Da nærmer du deg sikkert også senilittet og har glemt karakterene fra forrige nummer...



**Super Mario Galaxy** 10/10  
Nintendo Wii  
**The Simpsons** 6/10  
Xbox 360, PC, PS3  
**Crysis** 10/10  
Xbox 360  
**Kane & Lynch: Dead Men** 8/10  
Xbox 360/PC/PS3



**Lego Star Wars** 8/10  
PS3, Xbox 360  
**Assassin's Creed** 9/10  
Xbox 360, PS3  
**Tony Hawk's Proving Ground** 7/10  
Multi  
**Call of Duty 4** 9/10  
PC, PS3, Xbox 360



**Ratchet & Clank** 9/10  
PS3  
**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** 9/10  
Nintendo DS  
**Need For Speed** 8/10  
Multi  
**The Witcher** 8/10  
PC

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

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



# MASS EFFECT

Frode er i den syvende himmel over Biowares storslåtte romepos!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BIOWARE** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ROLLESPILL**

**DYPT UNIVERS**

Mass Effect har en dybde som ikke kan sammenlignes med noe annet offlinespill i sjangeren, og det er så gjennomført at man nesten blir rørt til tårer. Beste rollespillet på lenge.



**FAKTA**

**BIOWARE SNAKKER OM TRILOGI**

Bioware planlegger en trilogi med Mass Effect, og sier de kan dekke hele Xbox 360s levetid med fremragende romeventyr. Mellom hver tittel er det planlagt ekstra innhold i form av nedlastbare episoder som kommer på Xbox Live. Disse episodene skal ikke være essensielle for hovedhistorien. Det hvistes også om en PC-versjon med tid og stunder, men det er ikke bekreftet.

**TIPS**

**SJekk UT**

Star Wars: Knights of the Old Republic **19/10**  
XBOX

Bioware kunne lage rollespill i 2003 også.

**M**ass Effect har vært på alles lepper siden det ble offentliggjort at Bioware skulle utvikle det futuristiske actionrollespillet, men i motsetning til hvordan det pleier å fungere i spillbransjen, så har det vært lite fra spillet som har blitt vist frem. De samme videosnittene og skjermbildene har vært det eneste, helt frem til spillet var klart og dumpet ned i postkassen.

Bioware prøver med Mass Effect å gjøre to ting samtidig. De har laget et dypt og engasjerende rollespill, samtidig som det tidvis føles som et skytespill. Dette er også grunnen til at jeg velger å kalle det et actionrollespill - en sjangerbetegnelse som tidligere stort sett har vært forbeholdt lette hack & slash varianter, og blitt ledd hånlige av fra alle ordentlige rollespillere. Mass Effect er et fullblods rollespill som er gjennomført til fingerspissene, med en herlig historie, men også et skytespill. God kombinasjon faktisk, selv om jeg som rollespillfanatiker brukte litt tid på å bestemme meg for hvilken type spill det egentlig prøvde å være. Den evige ulempen med å være anmelder - vi må alltid prøve å sette ting i bås, og Mass Effect nekter å følge spillereglene.

Historien i Mass Effect starter etter at menneskeheten har oppdaget de såkalte "mass relays", porter til andre deler av universet, ikke helt ulikt det vi kjenner fra TV-



**EN LANG REISE** Du inntar rollen som Commander Shepard, og etter hvert som handlingen ruller frem foran deg, får du snart hele universet i umiddelbar nærhet. Reisen tar deg med på over 20 store planeter.

serien Stargate. Året har blitt 2181 og du som Commander Shepard er sendt på rutineoppdrag til kolonien Eden Prime. Allerede i starten av spillet treffer man på de halvkjipe Spectres, og Saren viser seg å være en av spillets hovedkarakterer. Målet med besøket til Eden Prime å avdekke gjenstander som har blitt værende igjen, etter at den myteomspinnende rasen Protheanerne forsvant på mystisk vis for 50.000 år siden.

Dialogsystemet var en av de få tingene som irriterte meg med Knights of the Old Republic. Det føltes tungvint og til tider overflødig, og en rekke av samtalene virket som de fant sted

bare fordi man må jo ha dialog i denne typen spill. Her er Mass Effect radikalt annerledes. Systemet fungerer helt fantastisk, og man får virkelig en følelse av at alt som utveksles av samtaler har en betydning.

Kampene i spillet er selvsagt essensielle. Her virker det som et rett frem skytespill i starten, men etter hvert som du treffer på nye fiender og utvikler dine egenskaper, endrer det seg veldig. Al'en er noe av det beste jeg har sett på lenge, og det gjør at du virkelig må tenke deg om før du kaster deg inn i de mest storslåtte trefningene.

Karakterkontrollen i Mass Effect vil nok være

**DIALOG** Mass Effect er stappfullt av dialoger og moralske spørsmål som truer deg til å gjøre opp din mening om en rekke ting. Men det betyr ikke at du må lese side opp og side ned med dialog før vi velger ditt svar. Alle dine svaralternativ er forkortet ned så mye som mulig, og det gir spillet en god flyt.



**NYDELIG SAGA**  
Det finnes lekrene Unreal 3.0-baserte spill, men stemningen og designet er uovertruffent. Dette kombinert med fantastiske mellomsekvenser og et stemmeskuespillerarbeid av historisk kvalitet, gjør at totalopplevelsen blir enorm.



**BROM BROM** Du er ikke bare ute å løper på de enorme planetene, du får også kjøre bil. Praktisk, da det hadde tatt ukevis om du måtte springe rundt overalt...

i overkant for de som ser for seg en heftig og tanketom actionopplevelse. Du styrer til enhver tid hva alle karakterer benytter seg av, og selv om det på papiret høres enkelt ut, så er systemet i virkeligheten langt mer avansert. Dette gir deg selvsagt uante taktiske muligheter og du kan virkelig forme absolutt alt som skjer, men det senker også tempoet i spillets progresjon. Alle karakterene du kontrollerer har også sin egen personlighet og bakgrunnshistorie, og noen må kommanderes med en streng hånd, mens andre er mest mottakelig for en hyggeligere omgangstone.

Det er blant annet det episke aspektet ved Mass Effect som gjør det til den store spillopplevelsen det er. Når du får status som Spectre, med fri tilgang til alt galaksen har å by på, åpner det seg et 20-talls planeter som du fritt kan besøke og utforske. Man går aldri tom



**FAKTA**  
**SHEPARD**  
Commander Shepard er ikke din vanlige spill-karakter eller machohelt som du får tildelt automatisk ved oppstart. Hvordan han ser ut og oppfører seg er helt opp til hvordan du spiller, og hvilke valg du gjør. Mange spill har lovet at alt du gjør påvirker alle omgivelsene, men Mass Effect er trolig det første spillet som innfrir løftet.

for noe å gjøre, og spillet har en levetid langt ut over de rundt 40 timene man bruker på å spille gjennom selve hovedhistorien. Selv om historien selvsagt følger en tråd, så påvirker alt man gjør utviklingen, og dermed kan man utmerket godt spille gjennom flere ganger, med andre typer karakterer og annet sinnelag og oppførsel.

Med et meget dypt karaktersystem og et inventorsystem som skriker etter opprydding, burde Bioware lagt til en fungerende og informativ opplæringsdel. Nå vil jeg tro at mange som ikke har vært borti Biowares tidligere utgivelser, vil oppleve dette som å bli kastet ut på meget dypt vann - no å lese Also Sprach Zarathustra av Nietzsche på tysk når du egentlig bare snakker swahili.

Jeg klarer likevel ikke å trekke i karakter for Mass Effects på grensen til idiotiske læringskurve. Det gjør ikke spillet noe dårligere, det bare vil være meget ekskluderende for veldig mange spillere. Er man glad i rollespill, har spilt en del før og ikke minst har kjennskap til Biowares tidligere utgivelser, så er dette tilnærmet den perfekte rollespillopplevelsen. Jeg elsker Mass Effect. Det har vært verdt ventetiden, og et definitivt must for alle som er interessert i rollespill.

**\_Frode Haugen**

**KARAKTER 10/10**

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

**FANTASTISK ROMEVENTYR!**

- Herlig historie, stemningsfullt, nydelig grafikk, flott kampsystem.
- Ekskluderende, tung innlæringskurve.

# VIVA PIÑATA PARTY ANIMALS

Piñataene byr opp til en ganske kjedelig fest...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **KROME** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **3+**



**Sjanger PARTY**

**KJEDELIG** Joda, det er masse farger og glede og boller og brus og alt det der, men det er kjedelig likevel.

**J** eg var en av dem som falt pladask for Viva Piñata. Å lage en hagesimulator med snopsultne pappmasjedyr i hovedrollene virket noe åndssvakt, men for Rare, utvikleren som ene og alene har gjort Nintendo 64 til min all-time yndlingskonsoll, var dette det viktigste spillet i nyere tid etter problemene med Perfect Dark Zero og Kameo. Viva Piñata hadde både personlighet og sjarm, og med slike spill kan du være sikker på at lisensen vil bli utnyttet grovt - nettopp det har skjedd i Party Animals.

Krome Studios har sendt piñata-flokken i en helt ny retning. Denne gangen skal piñataene kjempe mot hverandre. Opptil fire spillere kan konkurrere i ca. 50 minispill, hvorav noen er løp på større baner. 50 minispill høres ganske bra ut, men når en normal runde varer i ca. ett minutt, kommer du kjapt gjennom dem alle. Dessuten er det flere av de små spillene som minner for mye om hverandre.

Det er ikke mye som holder Party Animals fra å bli monotont ganske fort, og hvis du sitter alene går det maks en time før du setter et nytt spill i kryssboksen (det er liksom fancy for Xbox 360 da. red.). Det finnes åtte piñataer å velge mellom, men det er ingen forskjyll på dem, noe som rett og slett er en skam. Minispillene blir blandet relativt bra, og du spiller ikke de samme flere turneringer på rad. Dessverre kan ikke det samme sies om løpene, som til forskjyll fra minispillene kommer i samme rekkefølge hver gang.

Ikke la deg lure av Party Animals. Grafikken er like fargesprakende som man kunne forvente, men denne gang følger gameplayet rett og slett ikke med. For mye sukker kan ødelegge oppskriften. Det originale Viva Piñata var akkurat søtt nok - denne gangen er det bare kvalmende. Dette er absolutt en fest du fint kan sto over.

**\_Martin B. Larsen**

**KARAKTER 4/10**

Grafikk 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 3/10

**KJEDELIG FEST...**

- Fargerik grafikk. Tilgjengelig for alle.
- Kjedelig alene. Repeterende løp. Mangler innstillingsmuligheter.



# UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

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

Plattform PS3 Utvikler NAUGHTY DOG Utgiver SCEE Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



**VAKKER JUNGEL**

Grafikken i Uncharted: Drake's Fortune er absolutt lekker, men det er stemningen i den Stillehavøy-jungelen som gjør mest inntrykk. Det er akkurat som å være Indiana Jones på tur...



**FAKTA**

**NAUGHTY DOG**

Naughty Dog ble egentlig startet allerede i 1986, men i 2001 ble de kjøpt opp av Sony Computer Entertainment. Ved siden av Jak & Dexter-serien har de laget en rekke spill som de færreste egentlig kjenner til. De startet ut med blant annet Crash Bandicoot som de fleste kjenner til, men har også jobbet sammen med 3DO og Sega. Jack Rubin som startet firmaet har nå sluttet og jobber med Iron and the Maiden-prosjektet.

**TIPS**

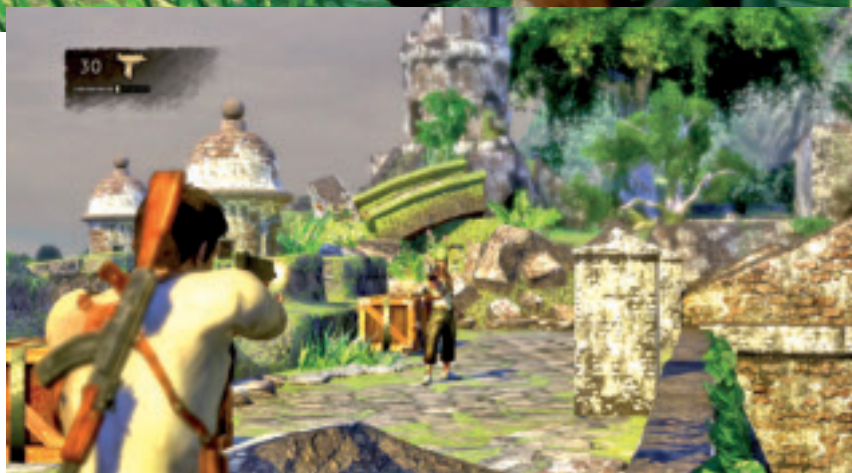
**SJekk UT**

God of War 19/18 PS2

Noe helt annet, men også et actioneventyr man burde få med seg!

**N**oen ganger kommer det spill rekende på en fjøl som man egentlig ikke hadde tenkt særlig over. Det er klart at med Naughty Dogs trackrecord når det gjelder spillutvikling så burde man ha hatt en viss formening om at Uncharted: Drake's Fortune kunne bli bra, men det har bare aldri sett særlig spennende ut. Men det er definitivt helt til man setter det i konsollen og går i gang med det herlige eventyret. Jeg kan ikke påstå at jeg har elsket alle Jak & Dexter-spillene, men noen har vært meget bra. Derfor har jeg et ambivalent forhold til Naughty Dog, og på en måte forveksler jeg dem nesten med Insomniac. Ratchet & Clank, Jak & Dexter. Insomniac gikk på tidenes blemme med Resistance: Fall of Man, men også tidenes comeback med siste Ratchet & Clank: Tools of Destruction. Kanskje jeg burde sett det komme?

Jeg hadde nesten pakket ned min Playstation 3. Det kom ingen spennende spill, og så plutselig kom Ratchet & Clank: Tools of Destruction. Dermed ble den børstet støv av, og når Uncharted ble testet noen uker senere så våknet hele min tro på Sonys problembarn. To så gode spill i løpet av en måned er intet annet enn en strålende opplevelse, og ved siden av Mass Effect og Call of Duty 4 så er det de jeg har kost meg aller mest med den



**PUSLESPILL** Vær forberedt på en del flytting av esker, snu på statuer, trykke på skjulte knapper og andre klassiske oppgaver. Det er mange hemmelige dører som må åpnes når man skal finne El Dorado.

siste måneden.

Uncharted: Drake's Fortune er et relativt schizofrent spill. Det er både et eventyr i ekte Indiana Jones og Tomb Raider-stil, men også et ganske heftig actionspill. Det er mye plattformhopping, men også fete våpen og slitsomme puzzles. Nå er ikke puslebiten så vanskelig som man gjerne tror, og det handler egentlig bare om å tenke enkelt. Actiondelen av spillet er godt gjennomført, og flere av skytesekvensene kan bli rimelig heftige og blodige.

Historien er egentlig både underholdende, men også ganske forutsigbar. Du finner dagboken til Sir Francis Drake i kisten hans, og begir deg ut på å finne gullskatten i El Dorado. Det er hele tiden kjipte folk som forsøker å gjøre dette vanskelig for deg, og som er på jakt etter den sammen skatten, men med et godt våpenarsenal og en innsikt i problemløsning som kjiplingene ikke har, så er det selvsagt du som trekker det lengste strået. Det er egentlig umulig å si noe mer uten at spillopplevelsen vil bli ødelagt for deg som eventuelt planlegger å



**SHYTEGLEDE** Det er mye skytemoro i Uncharted. Forbausende mye faktisk, men det er sømløst satt sammen med historien og eventyret og fungerer meget bra.



**MER KLATRING** Ja, det er bare å finne frem klatreskoene for hvis det er noe Uncharted: Drake's Fortune byr på så er det utilgjengelig terreng,

gå til anskaffelse.

Denne typen spill er ekstremt avhengig av hvordan kontrollene fungerer, og det er der Uncharted: Drake's Fortune virkelig skinner. Med mye plattformhopping blir det ekstremt frustrerende hvis helten hele tiden gjør noe annet enn du egentlig vil, men han er lydig og det hele er intuitivt. Det er også tilfelle for våpenkontrollen, som føles som det er spesialdesignet for et fullblods actionspill.

Indiana Jones-eventyrene har fascinert meg i hele oppveksten, og det er nok også mye av grunnen til at Uncharted treffer rett i hjertet. Det er et skikkelig skattejeger spill, du blir servert en fin historie, du må løse mystiske oppdrag samtidig som du leter deg frem gjennom en vakker jungle.

Grafisk sett er Uncharted faktisk overraskende lekkert. Man får ikke følelsen av



FAKTA

#### NATHAN DRAKE

Hovedperson Nathan Drake er den som finner dagboken til Sir Francis Drake og dermed starter hele jakten på skatten El Dorado. De velgjorte stemmene til Nathan og den kvinnelige Elena Fisher er gjort av Nolan North og Emily Rose, sistnevnte best kjent for sin rolle som Lena Branigan i Brothers and Sisters.

ekstrem realisme som utviklerne har snakket varmt om, men både karakterer og omgivelser er meget godt laget. Det er også et av disse spillene hvor stemning har mye å si, og noen av sekvensene i jungelen er rett og slett strålende. Musikken er forutsigbar i forhold til at den bygger opp til hva som skal skje, men det fungerer så bra og man blir rett og slett litt trollbundet. Forutsigbarheten er i utgangspunktet forutsigbar i seg selv, og man vet alltid at i et actionspill så kommer det et knippe bad guys i det man runder den neste åskammen. Derfor gjør det ingenting, og det funker som kule.

Som sagt så er Uncharted: Drake's Fortune et spill som handler veldig mye om historie. Derfor er det også umulig å si så mye uten å røpe for mye, men kontrollene er perfekte, grafikken vil tilfredstille samtlige med en Playstation 3 i huset, og det lydmessige er helt på topp. Stemmeskuespillet er akkurat slik det skal være i et slikt spill. Hovedpersonene er

gjort bra, mens noen av dine latinomotstandere er i overkant cheesy.

For min del så handler Uncharted mest om følelser. Man kan oppsummere grafikk, polygoner, lyd kvalitet, spillbarhet og holdbarhet i det uendelige, men noen ganger kommer det bare et spill som treffer en, selv om man ser feil og mangler ved den tekniske utførelsen. Uncharted er nettopp et slikt spill. Det er rett og slett bare jævlig moro å spille. Man koser seg hele veien gjennom, og nei, det er ikke noen funky onlinedel, eller nedlastbart materiale, eller noen av de tingene som vi har blitt vant til å kreve fra spill i 2007. Det er bare et herlig actioneventyr hvor man får være Indiana Jones for en stakket stund, samtidig som man får fortalt en underholdende historie.

Jeg har fått den samme følelsen som både jeg og Carl Thomas fikk med Gun fra Activision som ble lansert for et par år tilbake. Men ser helt klart at dette ikke er verdens beste spill, men man har det bare så utrolig moro mens man spiller. Og er det ikke alt egentlig handler om?

Det er også noe ordentlig julete over eventyr av dette kaliberet i mine øyne. Det er perfekte spill å sette seg ned med på 2. juledag, og når du står fast får du lillesøster til å komme å hjelpe deg. Familielykke!

**Frode Haugen**

**KARAKTER 9/10**

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

ET MUST FOR PS3-EIERE

■ Lekkert og rett og slett bare utrolig moro.

■ Du spiller bare en gang.



#### BALANSEKUNST

Det er endel klatring, hopping og balansering i Uncharted: Drakes Fortune, men på grunn av at kontrollene funker så godt blir det aldri slitsomt, slik som blant annet i noen av Tomb Raider-spillene. Du har alltid full kontroll.

**TILTKONTROLL!** Noe balansering må gjøres ved hjelp av Sixaxis-kontrollen, men etter et par forsøk får man kjapt grepet på systemet...



# GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Alle rockehjerter gleder seg når det endelig er klart for kapittel tre i denne rockesagaen!

Plattform XBOX 360, PS3, PS2, Wii Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 12+

Sjanger MUSIKK

**ROCK ROCK ROCK!**

Selv om det er flere visuelle oppgraderinger, har man ikke tid til å legge merke til dem alle sammen når man er i rocke-modus. Da skal skal man headbange likevel, og ikke sitte med lupe og se på hva som skjer på TVen.



**FACEOFF!** Også i dette tredje kapitlet ligger alt til rette for at du kan måle rockekrefter med venner og uvenner. Ellers kan dere spille sammen da, selvsagt, det er jo hyggeligst...

**A**t Harmonix, utviklerne av det vanvittig avhengighetsdannende Guitar Hero II, ble byttet ut med Tony Hawk-teamet hos Neversoft Games når nummer tre skulle lages, må sies å være en bommert. Man merket at Harmonix besto av musikere som har begynt med spill, snarere enn spillutviklere som har funnet fram til musikken. Det er ikke på noen måte et dårlig spill, men etter ti timer med Guitar Hero III: Legends of Rock, skinner svakhetene igjennom.

For det første stemmer rytmen i spillet til tider ganske dårlig. Neversoft har tatt for lite hensyn til grunntaktene i låtene, og det oppstår flere forvirrende partier hvor hele takter eller



**FAKTA**

**GAMLE KJENTE**

Det er mange velkjente karakterer her, blant annet Johnny Napalm, Judy Nails, Axel Steel, Izzy Sparks, Casey Lynch, Lars Umlaut og Xavier Stone som vi kjenner fra de forrige spillene. I tillegg kommer Tom Morello, Slash og Lou the Devil.

vers ligger i utakt med selve musikken, for eksempel i The Killers' "When You Were Young". Med den sangen åpenbarer det seg et annet problem med spillet: mangelen på godt egnet riffunge låter – en mangel som absolutt ikke var tilstedeværende i de to forgjengerne. Spesielt i Guitar Hero II var låtene så skreddersydde og bra gjennomførte, at man kunne lære seg grunnriffet i en låt og så spille den uten å måtte se på skjermen samtidig.

Dette funker ikke helt i Guitar Hero III: Legends of Rock. Prinsippene er selvsagt nøyaktig de samme, men det føles mer som å spille et koordinasjonsspill, snarere enn et musikkspill hvor man selv skaper musikken. For de tonedøve spillerne er dette et mindre problem enn for de med dypere musikkinteresse; de som har hatt ambisjoner om å opptre foran et fullsatt Wembley.

Det som derimot rocker, er den råe, skitne og mer kaotiske stemningen i Legends of Rock. Følelsen forsterkes av det faktum at flere kjente rockere har medvirket i spillet, blant annet Tom Morello fra Audioslave og djevelen selv: Slash fra Velvet Revolver. Et stykke ut i

spillet utfordrer de meg til noen riktig så harde dueller. Disse duellene er ikke som vanlige bossfights, hvor man må vinne for å komme videre i spillet. Det handler mer om å ødelegge for den rivaliserende gitaristen enn om å konsentrere seg om sitt eget gitarspill. Det er dog litt gimmickprega og passer egentlig ikke så godt inn i Guitar Hero-settingen.

Activision har fylt opp Guitar Hero III: Legends of Rock med flere låter enn de tidligere spillene. Ved første gjennomspilling kan det se ut til å være for mange, men det blir fort glemt når man sitter med et par kompiser, river i gang en solo og velger blant drøssevis av rockklassikere.

Guitar Hero III: Legends of Rock er alt i alt ett kult musikkspill som rocker bra, men ikke helt på nivået til sine to briljante forgjengere...

**—Petter Hegevall**

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

- IKKE LIKE BRA SOM DE TO FORRIGE**
- Fett design, kul holdning, varierende låter, bra lyd kvalitet.
  - Tidvis i utakt, litt vel blek låtliste, klonete boss.

16+

UNCHARTEDPS3.COM

IN STORES NOW

PS3 and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog. Inc. All rights reserved. © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Some treasure lost, should never be found.

A clue found in the coffin of Sir Francis Drake sets fortune hunter Nathan Drake on the trail of the fabled treasure of El Dorado. But the expedition turns deadly: stranded on a mysterious island and hunted by mercenaries, Nathan must fight to survive as he begins to unravel the island's terrible secrets...

PS EXCLUSIVE TO PLAYSTATION®3 NAUGHTY DOG

This is living

PLAYSTATION 3



Sjanger SPORT

# MARIO & SONIC OLYMPICS

## Mario eller Sonic? Hvem er best? Her er fasiten!

Plattform **WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4**  
 Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **3+**

**J**ada, jeg vet at spillet egentlig har den lange og utmattende tittelen **Mario & Sonic at the Olympic Games**, men skulle jeg skrevet ut hele den tittelen i toppen, så hadde jeg ikke hatt plass til å skrive noe ting her. Nå bruker jeg heller plassen på å forklare hvorfor det ble sånn. Det var lurt!

Dette er et spill jeg egentlig ikke har gledet meg til i det hele tatt, før de siste 3-4 ukene. Jeg så tilfeldigvis en trailer på det, og dermed var jeg solgt. Sonic-fanboen Joachim skulle endelig få kjenne akkurat hvor mye bedre Mario er. Dessuten er dette et ypperlig utgangspunkt til et partyspill i samme gate som Rayman Raving Rabbids, så jeg begynte å få forventninger likevel.

Nå, etter å ha spilt meg gjennom samtlige idrettsgrener, og begge armer er ute av ledd, kan jeg si såpass at dette er ganske middelmådig. Det er helt klart et partyspill, som må spilles sammen med noen andre, men det tilbyr ikke stort annet enn vi fikk i Raving Rabbids. Riste, kaste og snurre på kontrollene er utgangspunktet for en ganske utmattende og lite givende spillopplevelse.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 5/10**

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

**MIDDELS OLYMPIADE**

- Noen artige grener
- Få moduser, fort uinteressant

**SPRING!** Løpingen utføres ved å hurtig riste Wii-moten og Nunchucken vekselvis opp og ned. Akkurat som man løp i Rayman Raving Rabbids.

# BOMBERMAN STORY

Bomberman gjør noe han ikke kan...

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **HUDSON** Utgiver **RIISING STAR** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-8** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **3+**



Sjanger ROLLESPILL

**SKIVEBOM** Bomberman burde helt klart holde seg til noe han faktisk kan, nemlig å lage god multiplayeraction. Dette er uinspirerende å spille, jeg vil bare legge det fra meg.

**B**omberman er en god gammel kjenning i spillverden. Det finnes vel ikke en plattform han ikke er på, og han klarer fortsatt å underholde oss daglig på Xbox Live Arcade. En riktig seiglivet legende.

Bomberman Story er et forsøk på å utvide Bomberman fra et glimrende multiplayerspill, til en dyp og spennende ensplayeropplevelse. Det spilles som et gammeldags SNES-RPG, og er dermed ikke helt uten sjarm, men er ikke i nærheten av gamle stjerner som Secret of Mana. Jeg er helt enig i at det hadde vært tullele å bare pushet ut nok en versjon av tradisjonelle Bomberman, men jeg vet ikke helt om dette er veien å gå heller. Vil du ha gode actionrollespill til DSen, kjøp deg heller Final Fantasy III eller Children of Mana.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 4/10**

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

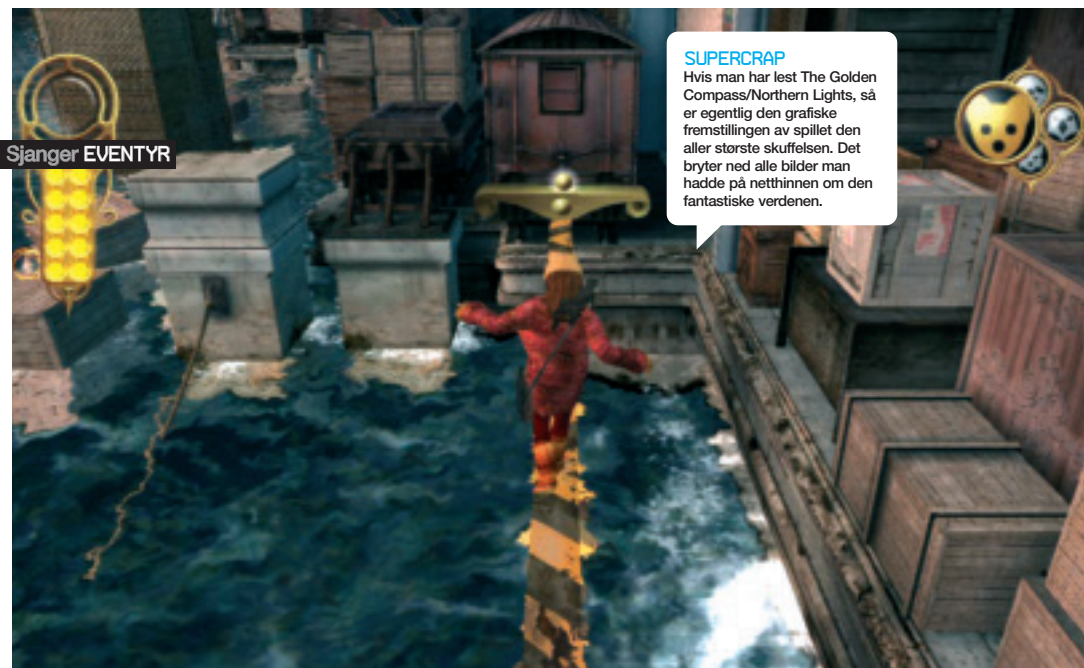
**ET SKRITT BAKOVER FOR BOMBERMAN**

- Langt eventyr.
- Dårlige designvalg, uengasjerende og kjedelig historie.

# THE GOLDEN COMPASS

Hvordan lage en fantastisk bok til et komplett møkkaspill...

Plattform **MULTI** Utvikler **SHINY ENTERTAINMENT** Utgiver **SEGA** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**



Sjanger EVENTYR

**SUPERCRAP**  
 Hvis man har lest The Golden Compass/Northern Lights, så er egentlig den grafiske fremstillingen av spillet den aller største skuffelsen. Det bryter ned alle bilder man hadde på netthinnen om den fantastiske verdenen.

**H**is Dark Materials-trilogien av Philip Pullmann er strålende. Panserkledde isbjørner og et eventyr som tar fullstendig av etterhvert. Det er rett og slett bøker Tolkien ville vært stolt av å ha forfattet.

I forbindelse med den kommende filmanseringen kommer det selvsagt også et spill, eller rettere sagt et spill til samtlige konsoller som kan oppdrives. Dette er alltid et dårlig tegn. Som oftest er ingen av de bra, og det er beklageligvis også tilfelle med The Golden Compass. Å kunne lage en så stor samling av dritt når man har et så godt utgangspunkt som romantrilogien er for meg komplett uforståelig. Er utviklerne motsatt-almister som forvandler gull til bæsje? Dette er en av de mest

**1 FAKTA**  
**HIS DARK MATERIALS**

Philip Pullman har skrevet trilogien His Dark Materials, men for alle som vil lese The Golden Compass så må man egentlig se etter en helt annen tittel. I Europa heter nemlig boken Northern Lights, men både spill og film har selvsagt fått tittel etter den amerikanske tittelen. Det storslåtte eventyret tar deg rundt hele kloden og parallelle virkeligheter, og er en nytelse å lese. De to bøkene som avrunder trilogien er The Subtle Knife og The Amber Spyglass.

provoserende behandlingene av et åndsverk jeg noen gang har opplevd, så jeg gidder egentlig ikke å fortelle mer om hvorfor det suger så mye som det gjør

Bare ikke kjøp det, men jeg anbefaler på det varmeste å lese Pullmanns tre bøker i His Dark Materials-trilogien, hvor The Golden Compass er det første. Håer for høyere makter skyld at filmen er bedre.

**\_Frode Haugen**

**KARAKTER 2/10**

Grafikk 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 1/10 Holdbarhet 2/10

**LAT KONVERTERING**

- Du kan lese de gode bøkene.
- Alt er galt. Kontroll, grafikk, spillbarhet.

# SCENE IT? LIGHTS, CAMERA, ACTION

DVD-spillet får sin debut på 360, og kommer til å underholde alle filminteresserte!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **WXP** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

**D**et var jo bare et spørsmål om tid for det første Buzz-aktige spillet skulle komme til Xbox 360. At man har valgt å benytte seg av et allerede kjent spill, og ikke laget et halvveis og forhastet produkt i tid for julesalget har vist seg å være en god ide. For dette er faktisk langt fra ille.

Ved gjentatte anledninger på diverse spillmesser og arrangementer har jeg spurt representanter for Microsoft om når de skal lage et casual-game, slik Sony har hatt enorm suksess med gjennom Singstar og Buzz. Svaret har alltid vært: jammen, Halo online er jo causalgaming, alle kan like det. Nja, tror ikke det Microsoft, men nå har dere tydeligvis skjønt poenget.

Scene-it? er i utgangspunktet et spill som har eksistert som filmquiz på DVD-formatet i noen år, men nå har Microsoft adoptert det, laget trådløse buzzere og følger nøyaktig i Sonys fotspor. Man må gjerne beskyldte dem

for å være kopister, men i bunn og grunn, for oss som forbrukere, så handler det om det funker.

Og det gjør faktisk Scene-it? Det er et uoriginalt quiz-spill, men det leverer varene og for alle som er interessert i film så er dette mange timer god underholdning. Du kan riktignok bare spille fire stykker på en og samme gang, men det trenger jo ikke å ta så lang tid å vente på tur. De trådløse buzzerne som følger med fungerer utmerket, men du kan også bruke en vanlig Xbox 360-håndkontroll. Det bare fjerner litt av quiz-show-følelsen.

I alle spørsmålspill er det selvsagt en ting som betyr noe, og som er viktig. Spørsmålene. Her er det man har gjort mye riktig i Scene It? Lights, Camera Action. Det er noe for alle. Det er spørsmål fra alle filmens tidsepoker, og faktisk ikke bare om overfladisk Hollywood-møl. Det er også stor variasjon i vanskelighetsgrad slik at det faktisk finnes noe



FAKTA

## ET FENOMEN

For mange i Norge vil Scene it? være et nytt bekjentskap, men i USA er dette blant de mest populære hjemmeunderholdningsfenomene de siste årene. Det handler rett og slett om filmspørsmål som ligger på en dvd, og så har man et brettspill ved siden av som holder styr på de ulike deltakerne. Det er nå det første quiz-spillet som lanseres til Xbox 360.

for både filmnerdene, og de som bare liker en god actionfilm i blant.

Scene-it er definitivt verdt å sjekke ut for alle som er filminteresserte eller som har savnet et quiz-spill til Xbox 360. Vær imidlertid advart at om du synes Buzz-presentationen var irriterende, så kommer du til å få caramba-angst nå.

Jeg skal definitivt ta med meg Scene-it til både venner, kjente og familie i månedene som kommer. Det er meget hyggelig og spørsmålene er gode og ikke fordommende. Selvsagt ikke årets spillopplevelse, men en hyggelig overraskelse.

Frode Haugen

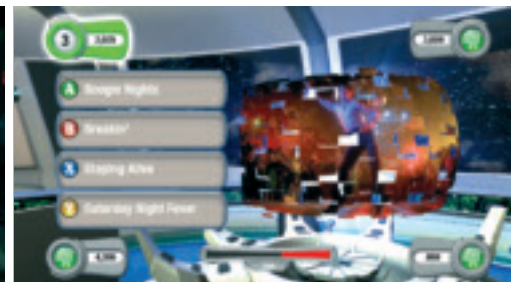
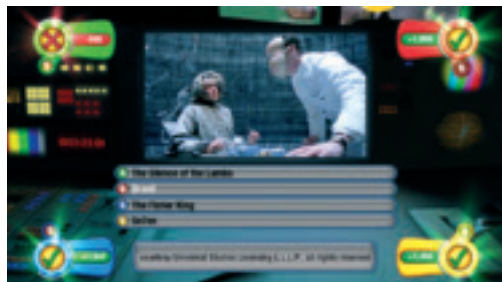
**KARAKTER 7/10**

Grafikk 4/10 Lyd 4/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 8/10  
**GOO QUIZ-DEBUT TIL 360**

☑ Gode spørsmål, utfordrende  
 ☐ Dårlig presentasjon



Sjanger **QUIZ**



STOR VARIASJON Mye av det som redder spillbarheten i Scene it? er variasjonen, og at utviklerne ikke har valgt å tro at alle er idioter. Her er det noe for alle, og man lærer mye om film mens man holder på.

Sjanger **PUZZLE**



# RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Mer kaningalskap fra Ubisoft til Wii

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2**  
 Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

**R**ayman har alltid vært forbundet med et tullele plattformspill, helt frem til fjorårets utgivelse av Rayman Raving Rabbids til Wii. Det finnes knapt noe mer hysterisk spill som byr på så mye humor, og merkelige ideer. Vi vil egentlig ikke begynne å tenke på hvordan dette konseptet egentlig oppstod en gang, men vi mistenker at noen utviklere spiste eller drakk noe som du ikke får servert hvor som helst.

Årets oppfølger er rett og slett bare mer av det samme. Det er vanskelig å revolusjonere et såpass enkelt konsept som det Ubisoft gjorde med det forrige spillet, men det er nesten like moro, like hysterisk og like underholdende sammen med venner. Det er rett og slett spillglede på sitt aller beste.

Denne gangen kan du velge i over 50 minispill, så sånn sett er utvalget større. Det eneste som er problemet nå er at ikke alle spillene holder like høy kvalitet. Kaninene er fremdeles hysterisk morsomme, og noen av småspillene er det beste som er laget til konsoll i nyere dato. Det er bare så synd at andre igjen er direkte kjedelige og

uinteressante. Derfor blir årets utgave av de rablende gale kaninene en todelt opplevelse. Det er tidvis komplett hysterisk, mens andre ganger ganske døvt.

Samlinger av minispill trenger et høyt nivå på de aller fleste av spillene og her kommer Rayman Raving Rabbids 2 litt til kort. Det er fremdeles store øyeblikk av underholdning, men som helhet blir det litt for tynt. Veldig synd egentlig, for dette er en av de beste spillideene jeg har sett på mange år, og det er sjelden utviklere klarer å vise så mye oppfinnsomhet.

Spillet er uansett verdt investeringen hvis du har et meget romslig spillbusjett nå rett før jul, hvis ikke kan man kose seg med fjorårets versjon videre. Og vi utfordrer alle til kulekasting i julen

Frode Haugen

**KARAKTER 6/10**

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

**OK KANINMORO**

☑ Noen av småspillene er fantastiske  
 ☐ Andre er kjedelige

**CRAZY BUNNIES**  
 Kaninene i Rayman Raving Rabbids er fremdeles hysterisk morsomme, men ikke alle småspillene holder godkjent kvalitet. Noen av dem er direkte kjedelige...



Game  
reactor



Julekalender  
er tilbake  
bedre end nogensinde!

Vinn premier for over

**50.000 NOK**

**Vær med i Gamereactors største konkurranse i år.**

Igjen har du mulighet for å vinne en masse lekre premier i Gamereactors store julekalender. I år spenner premiene fra fete hovedkort, surround-anlegg fra Microsoft og Logitech, kraftige lydkort, PSP med spill, Buzz med Buzzer, DS Lite med spill, Signert poster med Josh Hartnet, tastaturer, muser samt tonnevis med filmer og annet snacks! Vi har funnet frem den store gavesekken og kan hver dag opp til jul gi deg muligheten for å vinne en av de mange überfete premiene

**NYE SPENNENDE PREMIER HVER DAG!**

Hver dag lodder vi ut lekre og toppaktuelle premier og listen med glade givere er lang. Vi har premier fra: Microsoft, Logitech, Creative, Nordisk Film, Speed-Link, Vivendi, Pan Vision, EA, Bergsala, Ubisoft, Cooler-Master, OCZ, Scanbox, K.E. Media og mange flere... Så sjekk inn hver dag og vær med i gavekappløpet hvor selv julenissen ville ha blitt missunnelig

**WWW.GAMEREACTOR.NO**

Et lite utvalg av premiene:

Sound



WWW.GAMEREACTOR.NO

# GRIM FANDANGO

En kultklassiker fra slutten av forrige årtusen

Plattform PC Utvikler LUCASARTS Utgiver LUCASARTS Utgitt 1998

**D**et er ikke lenge siden Tim Schafer annonserte at han jobbet med *Brütal Legend*, og dermed syns vi det var på sin plass å ta en nærmere titt på en av spillskaperens tidligere genistreker - *Grim Fandango*. Vi har hatt lange diskusjoner om det faktisk kan kalles et "retrospill", det kom jo så sent som i 1998! Men det er snart 10 år siden, og i denne bransjen er jo det praktisk talt steinalderen!

*Grim Fandango* handler om Manny Calaveras ferd mot det niende underverden, og hans saken etter den vakre Mercedes "Meche" Colomar. Hun har

vennskap og kjærlighet. Manny Calavera står fortsatt som en av tidenes mest sympatiske hovedrolleinnehavere, og historien og dialogen mangler sidestykke i moderne spillhistorie.

Men hva skjedde egentlig med de genuint morsomme dialogene og de ulogiske gåtene som kjennetegner Lucasarts' adventureæra på nittitallet? De døde med *Grim Fandango*. Det ble aldri noen stor kassasuksess, og man antok da at gamere var mettet på humor og puzzles. Nå ville de ha action og romvesen istedenfor, og med det begynte en ny epoke i spillhistorien. FPS-

## I nydelig noir-stil forteller Tim Schafer et eventyr om korrupsjon, motgang, vennskap og kjærlighet.

ikke gjort en eneste ting galt i hele sitt liv, og har dermed fortjent en lynreise til den niende underverden. Men pengene vil det annerledes, og det korrupte reisebyrået selger Merches gullbillett til uverdige syndere. Og sånt blir det trøbbel av. Og et fantastisk spill.

I nydelig noir-stil forteller Tim Schafer et eventyr om korrupsjon, motgang,

æraen begynte for alvor med *Half-life* og *Counter-strike*, og resten er historie.

*Grim Fandango* er fast inventar på Tidens spill-lister verden over, og vant den høythengende Game of the Year-prisen til den amerikanske spillnettsiden Gamespot i 1998. Umiddelbart høres det kanskje bare middels imponerende ut, men la meg diskret minne om at både



**LINKT KARAKTERDESIGN** Det spesielle karakterdesignet er inspirert av calaca, skjelett som brukes som dekorasjon under den meksikanske høytiden Dia de los Muertos, eller Day of the Dead.

*StarCraft*, *Zelda: Ocarina of Time* og *Half-life* kom ut samme år.

Tim Schafer er en av spillverdens store genier, men vi kan vel kanskje si at også han hadde sin storhetstid på nittitallet med tidløse klassikere som *Monkey Island*-serien, *Day of the Tentacle* og *Full Throttle*. Etter noen år ute av søkelyset er han nå i sving igjen. *Psychonauts* fikk gode kritikker over nesten hele fjøla, og hans siste prosjekt, *Brütal Legend* ser bare hysterisk Harry ut, og alle hjerter gleder seg.

Selv om det er nesten ti år siden *Grim Fandango* fant veien til hyllene, så er det stadig svært spillbart, og selv grafikken

er helt akseptabel. Det stiliserte designet skuler de tekniske begrensningene, så det ser nesten bedre ut enn noe annet spill fra samme tid. Det var også det første spillet fra Lucasarts som var i full 3D, og selv om kontrollene ikke var optimale for den tredje dimensjonen, var det likevel en meget vellykket 3D-debut.

Om du ennå ikke har spilt deg gjennom Manny Calaveras fantasifulle, atmosfæriske og hysteriske eventyr, så må du ganske enkelt komme deg til nærmeste tilbudskurv og håpe at du kan rote frem en billig utgave. Dette kan du bare ikke gå glipp av.

**\_Carl Thomas Aarum**



**FIRE KAPITTEL** Historien i *Grim Fandango* strekker seg over fire fantastiske år, med hver sin setting - alle like fantasifulle og fulle av atmosfære.



## KONKURRANSE

Er du sugen på monstre, mystiske og sensuelle skikkelser, samt en hevnhysten og ildsprutende drage?

Nå kan du vinne meget heftige BEOWULF premier. Vi kan by på en kavalkade med premier som vil få vennene dine til å bli veldig missunnlige. Svarer du riktig på spørsmålet nedenfor er sjansen stor for at nettopp du vinner!



### SPØRSMÅL

Den store og mektige krigeren Beowulf, som dreper demonen Grendel og blir konge, har tidligere spilt i The Departed og Sexy Beast. Hva heter han?

Send svarene til oss! Merk konvoluttet eller det du måtte sende med "BEOWULF"

Send en mail til [bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto:bernt.sandnes@gamereactor.no) eller et brev til:

Gamereactor Norge, Rishaugen Øst, 7760 Snåsa

SVARFRIST 20. DESEMBER

PÅ KINO FRA 23. NOVEMBER

[www.beowulf-no.com](http://www.beowulf-no.com)

## Vinn spillet Kaptein Sabeltann: Grusomme Gabriels forbannelse

Nå kan du vinne deg Artplants nye store spill om Kaptein Sabeltann. Her vil du få oppleve masse spennende eventyr i flott grafikk og kjente stemmer. Svar riktig på spørsmålet nedenfor og du er med i trekningen av et nytt spennende spill hvor du tar kontrollen over den lille gutten Pinky.

Spørsmål:

Hva heter han som spiller Kaptein Sabeltann i virkeligheten?

- a) Terje Formoe
- b) Terje Fermoe
- c) Terje Formo



Send svaret til oss! Merk konvoluttet eller det du måtte sende med "Kaptein Sabeltann"  
Send en mail til [bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto:bernt.sandnes@gamereactor.no) eller et brev til: Gamereactor Norge  
Rishaugen Øst  
7760 Snåsa

Svarfrist: 15. desember



MÅNEDENS FOKUS



## ELEKTRISK

Daft Punk er Frankrikes beste eksportartikkel for øyeblikket

### Daft Punk ALIVE 2007

Sjanger ELEKTRONIKA  
Tekst DAVID SHOUPLY

Duoen med de krevende navnene Thomas Bangalter og Guy-Manuel de Homem-Christo har bestemt seg for å bringe deres utrolige liveshow ut til massene. Alive 2007 er lyden av livekonserten som visstnok koster 3 millioner å produsere per kveld, selv om lysshowet skal være av en annen verden (Alive 2007 kommer også i en dvd-utgave) så er det hitparaden og den strålende komposisjonen som bærer denne utgivelsen. 14. juni 2007 i Paris gjorde Daft Punk sitt første liveshow i hjembyen på over ti år og hvilket show det var. Samtidig som skuffelsen over å ikke ha fått sett dette showet live river i undertegnende, kan jeg ikke la være å smile når duoene sender den ene låten etter den andre ut av miksebordet. Daft Punk har gjennom årene på

housescenen plukket med seg en mengde strålende låter og når disse bringes tilbake er det tid for en elektronika-fest som fint kan nytes uten syre og glowsticks. Det kommersielle klimaset kommer i den deilige milksen der 'Around the World' møter 'Harder Better Faster Stronger'. Kanye Wests sample 'Stronger' blekner i forhold til originalen. Sett under ett finner man fort ut at mange av høydepunktene har sitt utspring i albumet 'Discovery'. Skulle du være i besittelse av dette albumet og et par andre Daft Punk skiver blir Alive 2007 litt smør på flekk, med mindre du investerer i DVD-utgaven.

Dette er ikke Daft Punks første liveutgivelse, i 2001 gav de ut Alive 1997. Et album som er et tilbakeblikk på det de selv karakteriserer som en av sine beste konserter noensinne. En kveld i 1997 gikk alt tilsynelatende som

vanlig på en liten scene i Birmingham, men da de lyttet til opptaket fra konserten i ettertid var de enige om at det oppsto "musikkmagi." Ti år etter fyller duoene store arenaer til randen, Alive 2007 er både en gave til fansen og Daft Punk selv. Litt selvhøring med andre ord, men hva gjør vel det når alle parter kommer godt ut av det. Hør for eksempel på låten 'Face to Face' og legg merke til hvordan Daft Punk implementerer andre hits i miksen og får Paris-publikummet til å gå av skaffet.

Alive 2007 bare bekrefter alt jeg tidligere har tenkt om Daft Punk. De har kjøpe albumcovere, strålende liveshows og trollbindende hits. Denne skiva er en enestående vorspielplate eller generell stemningsboost signert en av Frankrikes fremste musikalske eksportartikler. Et absolutt must for fans. **8/18**



### Alicia Keys

AS I AM

Sjanger RNB

Tekst DAVID SHOUPLY

Med fare for å toppe klisjébarometrene vil jeg hevde at Alicia Keys fant nøkkelen til en glemt musikkgenre med debutskiva 'Songs In A Minor'. Med strålende låter som 'Fallin'' og 'A Woman's Worth' gav hun rhythm and blues en ny giv. Touchet av soul og sterk popproduksjon dyttet den da unge 21-åringen ut i rampelyset, samtidig som det banet vei for en rekke andre artister. Det ble skrevet side opp og side ned om den nye kometen av en sangerinne, men hypen har stilnet de siste årene. Nå er det tid for comeback. Alicia Keys' nyeste album har fått den innsiktsfulle tittelen As I Am og det gjenspeiles i både tekster og arbeidsfordeling. Keys står nemlig også for det meste av produksjonsarbeidet, en jobb hun med fordel kunne delt med andre eksperter på området. Første-singelen 'No One' på sin side lukter hit lang vei, men den står ganske alene i en samling mer eller mindre jevne r'n'b spor. Alicia Keys vil nok fortsette sin suksessfulle karriere, men har for øyeblikket mistet nøkkelen til de virkelig gode låtene. **6/18**



### Craig David

TRUST ME

Sjanger RNB

Tekst DAVID SHOUPLY

Den første singelen fra Trust Me vitner om at Craig David for en gangs skyld har noe å bringe til bordet. Låta 'Let's Dance' med et deilig David Bowie-sample er Davids beste låt siden debutten for seks år siden. Albumet 'Born To Do It' ble en enorm suksess i Storbritannia og gjetordet om den unge engelskmannen gjorde sitt til at han inntok de norske hitlistene også. Etter det har den glatte briten gitt ut to album som fort ble satt i tilbudshyllene, men nå virker det som Craig har tatt noen steg i riktig retning. Først og fremst måtte han bort fra hjemlandet for å finne inspirasjon. Noe overraskende falt valget på Cuba, nærmere bestemt Havana. Trust Me ble hovedsakelig til der ved hjelp av produsenten Martin Terefe som tidligere har jobbet med A-Ha. Craig David vil nok aldri nå den høyden han var på rundt årtusenskiftet, men at han fortsatt kan slå i fra seg beviser han nå. Singelen 'Let's Dance' er høydepunktet, men det finnes et par potensielle singler til på albumet. Helhetsinntrykket blir likevel litt ambivalent. Et lite comeback fra sjarmøren. **6/18**



### Kylie Minogue

X

Sjanger POP

Tekst DAVID SHOUPLY

Kylie Minogue fikk diagnosen brystkreft for omtrent to år siden. Nå er hun friskmeldt og tilbake med nytt album. X er hennes tiende studioalbum og oppfølgeren til Body Language, til tross for de store omveltningene på privatfronten har hun fortsatt å jobbe på samme måte som tidligere. Det vil si at albumet er produsert i flere forskjellige studioer og av forskjellige produsenter. Samtidig som hun bruker ca. 50 prosent egne tekster og den andre halvparten kommer fra eksterne bidragsytere. Den første singelen fra X heter '2 Hearts' og er en snerten låt preget av Kyilies mystiske vokal. Albumet sett under ett er nok dette en av de aller beste låtene. Ellers finner vi mange spor beregnet på dansgulvet, men dessverre vil nok majoriteten av dem ikke nå lengre enn sene nachspiel. Ironisk nok mangler albumet nettopp den x-faktoren. Idol-panelet maser til det kjedesomlige om. Tidvis spennende og funky fra Kylie, men med et par sleivspark som har holdbarhet på linje med en melkekartong blir dette tynt. **7/18**



### The Killers

SAWDUST

Sjanger ROCK

Tekst DAVID SHOUPLY

Etter å ha vunnet en bråte nye fans gjennom sin opptreden på Hovefestivalen i sommer velger kvartetten fra Las Vegas å kjøre på mens publikum er mottakelige for mer av The Killers. Med de to gode albumene Hot Fuss og Sam's Town på samvittigheten tillater de seg å gi ut en plate med såkalte B-sider og andre rariteter. I enkle trekk er Sawdust en samling av de beste nest beste låtene. Det betyr at du får litt coverversjoner, noen ukjente spor, singleutgivelser og låter fra diverse soundtracks. Albumet frontes av den nye singel med den fengende tittelen 'Tranquillize', en låt der selveste Lou Reed bidrar med sin rutine. Et spennende prosjekt, men det blir med tanken og ideen. Det finnes andre uslepte diamanter du heller bør lytte til, blant annet: All The Pretty Faces, Under The Gun og ikke minst den nye remiksen av hiten Mr. Brightside. Blandingen mellom synth og rock er et av bandets sterkeste kort og forhåpentligvis klarer de å bygge videre på det. 2007 har vært et godt år for The Killers, vi venter i spenning på fortsettelsen. **6/18**

# SPILL COUNTER- STRIKE

## HOS GAMEREACTION

Hjertlig velkommen til Skandinavias største spillcommunity!



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

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

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

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

**GAMEREACTION #03**  
Dust 2  
cs3.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #04**  
Aztec  
cs4.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #05**  
Custom maps  
cs5.gamereactor.no  
Hostport: 27015

**GAMEREACTION #06**  
Aim maps  
cs6.gamereactor.no  
Hostport: 27015



MÅNEDENS FOKUS

## VENDETTA

Rollene er byttet og Jason Bourne søker hevn.

### The Bourne Ultimatum

Sjanger **ACTION**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOUPLY**

Etter å ha blitt jaget fra verdensdel til verdensdel med snikskyttene og dusørjeger i hælene velger Jason Bourne (Matt Damon) å avslutte tilværelsen som rømling. Dermed blir byttet den nye jegeren og flere dresskleddede bakmenn får problemer med mer enn lunken kaffe og stramme slipsknuter. De svarer med å tilkalle sine beste menn, og Jason må igjen løpe fra det ene landet til det andre kun avbrutt av en slåsskamp eller to.

I to filmer (The Bourne Identity og The Bourne Supremacy) har Jason Bourne søkt etter svar som kan hjelpe han til å finne frem til de svarte hullene i hukommelsen. Problemet er det at CIA helst vil glemme alt som har med

han og operasjon Treadstone å gjøre. For i søken etter egen identitet avslører Jason Bourne flere av etterretningsbransjens største hemmeligheter. Skulle du ikke ha stiftet bekjentskap med den nevenyttige agenten tidligere, vil flere referanser og ledetråder gå deg hus forbi. Film 1 & 2 er ikke obligatorisk, men det hever kvaliteten på opplevelsen. Innholdsmessig fikk vi de viktigste opplysningene i den første filmen, likevel det er fortsatt driv i historien, men det er mye takket være de gode actionsekvensene og produksjonen, ikke manuset.

Matt Damon har virkelig vokst med karakteren Jason Bourne. I The Bourne Ultimatum er han hensynsløs og konsentrert, men aldri uten sjarm. Når han i tillegg får støttespillere som rutinerte Scott Glenn og gode Joan

Allen blir det hele en svært severdig filmopplevelse. Jason Bourne gir James Bond konkurranse på agentfronten, selv om sistnevnte har fått ny giv i form av Daniel Craig. Det er noe befriende med Bourne sin kompromissløse stil som setter den taktfulle 007 i skyggen. Konkurransespeilet vil i tiden fremover være en fordel for oss filmelskere.

Historien om Jason Bourne kommer som kjent fra romanene til Robert Ludlum, og med tanke på at det finnes flere romaner i serien (The Bourne Legacy, The Bourne Betrayal) så er nok sannsynligheten stor for at Jason Bourne vil dukke opp på lerretet i et fjerde eventyr. Forhåpentligvis med noen nye tvister og ikke fartsfylte actionscener - en kombinasjon det er vanskelig å ikke like. **8/10**



### The Simpsons Movie

Sjanger **HOMEDE**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOUPLY**

Selv før filmen var klar for kino i sommer gikk hele redaksjonen å nynnert på Spider-Pig melodien. Jeg fryktet lenge at den strålende traileren ropet de morsomste scenene i den første spillefilmen om kjernefamilien The Simpsons. Heldigvis var The Simpsons Movie spekket med høydepunkter, særlig første halvdel er lattermedisin av beste kaliber. Homer ser som alltid ikke lengre enn sin egen nesetipp og denne gangen blir resultatet av hans fomling verre enn noen gang tidligere. Både familien og Springfield blir påvirket av Homers dårlig dommekraft. Plottet er ganske enkelt: Homer må redde Springfield fra en katastrofe han selv har forårsaket. Dermed legger vi ut på en reise der jakten på normalen er målet, ironisk nok er det sjelden at normale forekommer. Spider-Pig, den animerte versjonen av Green Day, president Schwarzenegger og resten av påfunnene resulterer i en deilig spillefilm med The Simpsons. Første halvdel er definitivt best, men Bart og Homer fullfører det hele med stil. Når kommer oppfølgeren? **8/10**



### Seinfeld: Season 9

Sjanger **HOMEDE**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOUPLY**

Jeg vet ikke om jeg skal le eller gråte. Det ender vel opp med en lett blanding der de siste scenene av Seinfeld forsvinner i DVD-spillere. Jerry, George, Elaine og Kramer har kommet til veis ende, etter 180 lattermilde og sarkastiske episoder. Sesong 9 er nærmest en ren hyllest til situasjonskomediens fans og trofaste skuespillere. Det starter med et harselas med det norske kronesystemet og avsluttes med episodene med den klingende tittelen 'The Final'. Her får vi et siste gjensyn med flere av de mest minneverdige Seinfeld-scenene. Resten av sesongen bærer tydelig preg på at både manusforfattere og produsenter har fått fri tøyler til å leke med de herlige karakterene. Ellers sliter fortsatt George og Jerry med å finne den riktige kvinnen, som Jerry sier: "A man wants the same thing from his underwear that he wants from the woman in his life: a little bit of support and a little bit of freedom". Som alltid er DVD-boksen fullstappet med ekstramaterial og bonusklipp. Ikke den beste sesongen, men en verdig avslutning på en av tidens fremste sit-coms. **9/10**



### Heroes: Season One

Sjanger **DRAMA**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOUPLY**

Hiro. Sylar. Petrelli. Tre navn du kanskje allerede har et sterkt forhold til, hvis ikke burde du ta deg tid til å sjekke ut den første sesongen av årets store TV-serie-snakkis: Heroes. Idet de fleste seriene som for eksempel Lost og Prison Break pusher på sin tredje sesong er det befriende å stifte et nytt bekjentskap. Et strålende og vanedannende sådan. For her er det ikke snakk om å vente tålmodig på neste ukes episode, du vil ikke ha problemer med å sluke denne første DVD-utgivelsen av Heroes etter et par behagelige dager i romjula. I korte trekk sirkler serien rundt en rekke personer som etter en solformørkelse gjennomgår noen kroppslige forandringer. De er plutselig i besittelse av krefter som lett kan karakteriseres som overnaturlige. Hvorfor og hvordan? Det får du finne ut på egenhånd, jeg er allerede trollbundet av Tim Burkes strålende tolkning av våre hverdagshelter. Den eneste svakheten er tomrommet du sitter igjen med etter å ha sett siste episode på disken, jeg vil ha mer. Nå! **9/10**



### Harry Potter & Fønixsordenen

Sjanger **HOMEDE**  
Utgis **LANSERT**  
Tekst **DAVID SHOUPLY**

Det femte kapittelet om Harry Potter tar en mørkere retning enn det vi er vant med fra Hogwarts og resten av det eventyrlige universet. Både handlingsmessig og filmatisk sett beveger Potter & co seg inn i et dystert og mørkt landskap. Harrys møte med Lord Voldemort sitter fortsatt i hukommelsen, mens Magi-departementet nekter å tro at "Den-du-vel" er tilbake. Samtidig blir Dolores Umbridge ansatt som ny professor i faget "Forsvar mot svartekunster" på skolen, og hun er uten tvil den mest irriterende karakteren vi har stiftet bekjentskap til nå. Dermed må Harry, Hermione og Ron holde seg i skinnen, noe de selvfølgelig ikke klarer. Rowling's serie er fortsatt trollbindene, men Harry Potter & Fønixsordenen mangler litt av det sjarmende touchet de innledende filmene hadde. Det er klart at seriens hovedpersoner blir eldre og komplikasjonene verre, men det burde ikke gå på bekostning av underholdningsfaktoren. I tillegg er det en del av romanens høydepunkter som har forsvunnet i filmatiseringen. **7/10**

# CAMPUS

STUDENT LIFE SIMULATION

Get your education any way you can. Complete missions and make friends as you travel all over the world while getting your degree. In the end you could get it all, a career, wealth and even a Nobel Prize.

WENDROS

[www.wendros.se](http://www.wendros.se)



# HAZE

**STOR KONKURRANSE!**

Vinn Korn konsertbilletter, CD'er og spillet Haze til Playstation 3.

Gå inn på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) og delta i konkurransen.

KORN



UBISOFT



FREE  
RADICAL

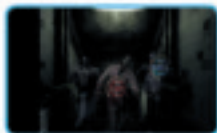




## Face your fears together



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