

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

GRATIS
MAGASIN
Feb 2008
Nummer 57

Nordens

Game reactor

www.gamereactor.no



RESISTANCE 2
DEVIL MAY CRY 4
JUST CAUSE 2
GHOST SQUAD
FAITH AND A .45
ALONE IN THE DARK
THE FORCE UNLEASHED

TUROK

Den gamle dinosaur-
jegeren er tilbake!

BØKENES VERDEN

Hva skjer når bøkenes
verden blir spill?

THE CLUB

Eksplisiv gutteklubb

VERDENS FØRSTE ANMELDELSE!

ARMY TWO

EAs kule dunderduo
renser Midtøsten for
sinte terrorister

■ THE AGENCY: LOVENDE ONLINESNIKERI MED STERKE JAMES BOND-VIBBER

Nye tider

Redaktørskifte i Gamereactor.



Da var det gjort. Årets første magasin er i boks. Kanskje det vanskeligste magasinet å jobbe med i løpet av et år, rett og slett fordi det ikke skjer så mye i årets første måneder på spillfronten, og etter rusket av fantastiske spill i høst, så virker alt litt tamt. Men det kommer likevel en rekke gode spill i februar, og vi har heldigvis lyktes i å få tak i alle. Noen positive overraskelser, og noen solide skuffelser. Omtrent slik det pleier å være med andre ord.

Det viktigste som har skjedd den siste tiden er imidlertid at det blir et redaktørskifte i Gamereactor. Jeg har vært her lenge nok nå, faktisk litt på overtid føles det som, men det har vært en fantastisk tid. Å lage magasin med den gjengen vi har i redaksjonen er alltid hektisk, men også alltid like moro. En herlig blanding. Jeg tror det

er vanskeligere å finne en arbeidsplass med mer moro enn det vi har i Gamereactor. Men nå er det på tide for meg å gjøre noe annet. Jeg er jo i ferd med å bli en gammel mann, og det er vel snart på tide å få seg hus på landet, begynne å jobbe i den virkelige verden med skjorte og slips, Volvo, hund og la nye krefter slippe til. Jeg kommer imidlertid fortsatt til å skrive for Gamereactor, og hver eneste gang det dukker opp et rollespill av den ordentlig gode, og halvsære sorten er det bare å se etter min signatur under anmeldelsene.

Det er ingen personer i Norge som det hadde vært en større glede å se som min arvtaker i Gamereactor enn Jon Cato Lorentzen. Vår faste kronikkforfatter, en god venn og en person som har jobbet i spillbransjen siden for tidenes morgen. Han har jobbet i Farojournalen de siste årene, samtidig som han har skrevet anmeldelser for VG, har en meget stødig penn, og det er ingen jeg kjenner som er mer oppdatert på hva som skjer i spillbransjen. Dette kan ikke bli annet enn bra, og det føles mer enn trygt å sende stafettspinnen videre til han. Lykke til!

Magasinet du holder i hånden nå inneholder en av de største godbitene i løpet av de siste årene. En aldri så liten verdensseksklusiv sak. Den aller første anmeldelsen av Electronic Arts Army of Two. I hele verden. Halvor har satt seg ned med Segas nye kapittel i eventyret om drommedemonen i Nights, men er ikke helt overbevist. Vår futsal-guru David har kost seg med FIFA Street og mest sannsynligvis lært seg noen nye triks. Som alltid har Carl Thomas begravd seg dypt i sin Wii-konsoll, samtidig som han har vært den mest sentrale i produksjonen av hele magasinet.

Tusen takk for en fantastisk tid sammen med alle dere lesere i Gamereactor, og vær snill med Jon Cato nå når han tar over. Jeg kommer som sagt ikke til å forsvinne helt, og det kommer til å dukke opp spillsynsing fra min side når dere minst venter det. God lesing.

FRODE HAUGEN / AVTROPPEDE 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 spille 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 Røssell

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 eksemplarer

GAMERACTOR SVERIGE

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

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 dugfriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste snikittene.

TESTET VERSJON:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor, står det alltid hvilken versjon av ett gitt spill vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken utgave av ett spill vi har kikket nærmere på, eller om vi anmelder 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 utfra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillleskene som selges i Europa.

3 SKRIBENTER Denne månedens tre Gamereactor-medarbeidere



01 JOACHIM GRESSLIEN

Joachim har vært en bisset denne måneden, og jobbet beinhardt med både skole og jobb. Bare et par timer etter muntlig eksamen, satt han på flyet til Japan for å se nærmere på et av spillene som skal gjøre Xbox 360 til

japanernes førstevalg. Og hva gjorde han fire dager i landet under solen? Lå horisontalt på hotellrommet, og var døden nær, om vi skal tro han selv. Passe seg for rå mat i Japan vettu, Joachim!

FAVORITTSPILL:

Mafia: - Stort bedre blir det ikke.



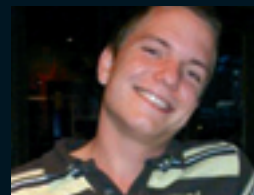
02 RICHARD IMENES

Denne mannen er i gang med masteroppgave, og det merker vi på jobben han gjør i Gamereactor. Richard er blitt reneste Sherlock Holmes når det kommer til research, og snuser frem de mest obskure fakta om hva enn det måtte

være. Men vi klager ikke, det er jo alltid bra å ha en blodhund med nese for spillnyheter i redaksjonen? Bra innsats på kort tid denne måneden Richard!

FAVORITTSPILL:

MGS3 - Det eneste spillet som kan overgå dette er MGS4.



03 MARTIN ROSMO HANSEN

Martin har endelig inntatt den neste generasjonen! I alle fall nesten... Nintendo Wii har inntatt stua til Martin, og mannen er strålende fornøyd. Dermed er han i full gang med anmeldingen igjen, og det er vi i redaksjonen veldig

fornøyd med. Han har gjort en enda større innsats på nettsidene enn i magasinet denne måneden, men har uansett gjort seg fortjent til en klapp på skulderen. Så, klapp, klapp.

FAVORITTSPILL:

Anarchy Online - Bedre spill dager enn de på Rubi-Ka finnes ikke

The image is a movie poster for 'Cloverfield'. It features a teal-tinted scene of the Statue of Liberty in the foreground, with her right arm raised holding the torch. The statue's back and the folds of her dress are heavily damaged, with jagged edges and missing sections. In the background, the New York City skyline is visible across the water, with several buildings emitting thick plumes of smoke and fire, suggesting a catastrophic event. The sky is filled with dark, heavy clouds, and a bright light source, possibly the sun, is breaking through the clouds behind the city, creating a dramatic, apocalyptic atmosphere.

SOME THING HAS FOUND US

CLOVERFIELD

PÅ KINO FRA 8. FEBRUAR

www.uip.no





LA OSS HØRE DIN MENING I VÅR POSTKASSE

SKRIV & VINN
ARMY OF TWO
VALGFRETT FORMAT / EA

Er du klar for kooperativ action med en kompis? Skriv det du har på hjertet til oss, og vær med i konkurransen!



MÅNEDENS BREV



Spillbransjen har svin på skogen!

Hei! Jeg har skjont at dere i Gamereactor er veldig glad i spill. Det er selvsagt ekstremt gøy å spille gode spill, uavhengig av hvilken konsoll det er på. Likevel, har jeg lurt på: er det rettferdiggjort at vi, her i den vestlige verden, går i butikken for å kjøpe et spill som vi VET er blitt produsert på en måte som skader miljøet og klimaet vårt. Tenk på hvor mange penger selskaper som produserer spill bruker, tenk på så mange konstruktive oppfinnelser og bygninger som

skoler, sykehus osv. vi kunne ha bygget og funnet opp med all den kapitalen! Likevel, vi tenker ikke over det. Vi kjøper masseproduserte produkter i butikken hvert år, og vi skyter hodet av uhyrer på tven...med en god følelse i kroppen.

...JAZZMANN

Synes du spillbransjen er uetisk? Bli med i debatten på www.gamereactor.no/forum

Playstation 4

Hei Gamereactor. Jeg bare lurer på om Sony har begynt å utvikle Playstation 4? Kommer den til å hete Playstation 4, eller vil den hete Playstation etterfulgt av et navn? Og har dere en anelse om når sånn ca. Playstation 4 kommer ut? Og forresten så håper jeg at Sony fortsetter å levere særiose gameropplevelser i lang tid fremover (noe som ikke er a la Wii).

...ABW1Y191

Oj, ja hadde vi visst når Playstation 4 (eller hva den kommer til å hete) kommer ut, så hadde nok det vært coversak med en gang. Det vet vi dessverre ikke, og det er nok ikke mange utenfor Sony (om noen i det hele tatt) som har den informasjonen. Generelt kan vi vel si at spillkonsoller er på planleggingsstadiet 3-4 år før de kommer på markedet, og det er nok et minimum. Når det gjelder Microsoft, Sony og Nintendo, så har nok samtlige kommet relativt langt i planleggingen av deres neste konsoll. Med tanke på at en konsollsyklus gjerne varer i drøye 5 år, så vil vi gjette på at vi ser neste generasjon på markedet innen tre år.

Vær ærlig nå!

Jeg sitter her akkurat nå og kikker på den store spillsamlingen min. Her er det en haug av spill jeg aldri har klart å fullføre og en god

del som kun har fått et par sekunder i konsollen, rett og slett fordi jeg ikke har orket å spille dem. #?&#?%& dårlige spill!!

Er det slik at dere i Gamereactor må fullføre hele spillet før dere setter karakter? Hva om det er tidenes lengste og kjedeligste spill, og du heller ville ha hoppet ut av vinduet enn å fullføre det? Eller hva om spillet er så ekstremt vanskelig at det er helt urimelig i det hele tatt å prøve å fullføre det?

Så, kan dere med hånda på hjertet si at dere har fullført ALLE spillene dere har anmeldt i Gamereactor?

...CLOUD STRIFE AV

Vel, dette er det mange som spør oss om, og jeg gjentar gjerne mitt svar igjen. Jeg fullfører i den grad det er mulig innenfor tidsrammen som er gitt. Ofte får vi en bråte med spill samtidig, og da er det ikke alltid mulig å runde alle. Vi har rett og slett ingen bestemt regel på dette, og det ville også vært helt urimelig med tanke på alle de ulike spillene som kommer. Hvordan skulle vi for eksempel forholdt oss til World of Warcraft?

Alone in the Dark

Det er en stund siden vi har hørt noe fra dette spillet nå. Flere screenshots eller trailere ville vært flott. Litt mer om de forskjellige karakterene og monstrene ville også vært

FORUMSNAKK



KOMMENDE STORSPILL - BLIR DE BRA?

Det er alltid store spill i vente, og de blir alltid hypet opp enormt mye. Forventningene våre stiger i taket, og det er ofte umulig å tilfredstille dem. Mange spill klarer selvfølgelig å gjøre det, men andre klarer det derimot ikke. Et veldig nytt eksempel er Assassin's Creed. Vi trodde det skulle være 1337 på alle punkter, og bli et av fjorårets beste spill. Slik ble det ikke. Nå frykter jeg at GTA4 blir skuffende fordi oppdragene fortsatt har den stive arkadefølelsen som i de forrige spillene.

...ROB

Jeg tror at The Force Unleashed ikke blir så bra som det ser ut som. Vil du ha Star Wars, kjøp Knights of the Old Republic I og II.

...PREDATOR

Det jeg gleder meg mest til er Alan Wake! Og jeg passer meg for bare å høre på det utviklerne sier, og siden de ikke har sagt så mye, så er det vanskelig å hype...

...JON_MELON

Jeg tror Age of Conan blir et av de spillene som flopper mest, med Haze på en god andreplass. Disse spillene virker tamme og veldig buggete.

...KNEIPEN

Jeg tror at Bad Company og The Force kommer til å bli meget bra. Det samme med MGS4. Jeg greier å skru ned forventningene litt og er kritisk til alt jeg hører. Da blir det litt vanskeligere å skuffe meg..

...KRONOZ

I Mars kommer det visstnok to storspill: Battlefield: Bad Company og Army Of Two. Har selv ikke noe stor tro på noen av de spillene. Battlefield: Bad Company tror jeg kommer til å bli en kort singleplayer-campaign med uinteressant historie og lite originalitet, bortsett fra konseptet med å oddelegge alt, som sannsynligvis kommer til å bli brukt minimalt.

...ROB

Hva mener du med "brukt minimalt"? Jeg tror det kommer til å bli brukt veldig mye jeg. Har sett intervjuer der de sier (og viser) at fienden også bruker det. Jeg har stått på Army of Two. Jeg og en kompis liker veldig godt coop-spill, og dette tror jeg blir et perfekt kooperativt spill.

...KRONOZ

ypperlig. Er dere ikke enig? Det siste jeg hørte var at det kommer egne utgaver til Wii og Playstation 2. Men kjære, kjære Atari, jeg vil påstå at dere har vært VEL sparsomme angående informasjonen nå i det siste! Håper virkelig vi får høre mye de neste månedene, i og med at det ikke er så lenge til release (30. mai) Give us something! You are killing us here!

...AIDEN

Dette er din lykkedag, vi har en stor sniktitt lenger bak i bladet. Bare hyggelig.

Grammatikkfeil i anmeldelsene

Takk for et bra blad og en bra side, det første jeg sjekker ut alltid ;) Jeg irriterer meg dog over dårlig grammatikk i tekstene deres, som oftest representert ved "og/å"-feil. Sånn som i for eksempel følgende setning: "Det fungerte bra og lese motstanderens angrep, blokkere og kontre." Dette er en full setning, og den enkleste måten å vite hvordan man skal plassere "og" og "å" i en setning på er å oversette hele saken til engelsk, og se hva du ville brukt der. I dette tilfellet ville det ikke blitt "And read the opponent's attacks, block and counter-attack was easy", men "To read the opponent's attacks, block and counter-attack was easy". Det er også lignende feil i en hel haug med andre anmeldelser. Selv om dette er irriterende for øynene, er det også dumt å lære oss unge dårlig språk. Det bli jo også lettere for folk som er ute etter videospill på grunn av manglende pedagogikk å si at ikke en gang anmelderne kan skrive rett.

...EIRIKIZER

Skrivefeil, og kanskje spesielt grammatikkfeil forekommer av og til, men det er selvsagt noe vi forsøker å luke ut. Derfor måtte faktisk ditt innlegg også gjennom en liten språkvaske. Dette er et område hvor det omtrent alltid er rom for forbedring, og vi skal sørge for å innføre diktat med tvungen retting hver måned heretter.

Hvor mye trener dere?

Dere som sitter å spiller og skriver så mye, må vel trene en del for å holde dere ved like. Gjør dere det? Og hvordan trener dere? (Å spille Wii telles ikke, Carl Thomas!)

...HEHEMANN

Jeg for min del tar en joggetur hver morgen klokken 6, og så tar jeg en styrkeøkt eller en halvtime på romaskin hver kveld etter Dagsrevyen. Eller ikke. Nei, jeg trener nok kanskje litt for lite, akkurat nå, men det skal det bli en endring på. Spillvammen begynner å bli faretruende stor akkurat nå. Skiene står i boden, og føret skal være prima i Nordmarka. Regn med å se oss på Kikutstua førstkommande helg.

Og med det var denne siden ferdig for denne gangen også. Sees om en måned!

OPPFØLGEREN TIL 28 DAYS LATER

28 WEEKS LATER

IT ALL
BEGINS AGAIN



På DVD fra 6. februar



www.sfnorge.no



Nå på DVD



På DVD 6. februar



På DVD 20. februar

WMM



ANNONSERT

Uncharted 2 under utvikling

Naughty Dog har allerede nå bekreftet at de jobber med en oppfølger til sitt første Playstation 3-spill Uncharted: Drake's Fortune. Vi i Gamereactor håper også utviklerne rekker å klemme inn enda et Jak & Daxter-spill i overskuelig fremtid.



Far Cry 2 til Playstation 3

Først meddelte Ubisoft at Far Cry 2 ble forsinket til en uspesifisert dato etter den planlagte lanseringen i mars. Nå er det også bekreftet at spillet ikke lengre utvikles eksklusivt til PC, men også kommer til Playstation 3 og Xbox 360. Og alle konsollhjerter gleder seg.

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

1 Chimera-soldatene er oppdaterte i Resistance 2. Delvis har de nå fått enda flere øyne, er enda mer aggressive, samt smartere. De har også tatt på seg en slag spesiallaget lycradress med enorme skulderbeskyttere. Kanonbra hvis noen av dem skulle ha lyst til å bli med i oppfølgeren til Gladiatoren.



REVANSJE?

Resistance: Fall of Man var en skuffelse for oss i Gamereactor (6/10), men vi tror og håper at Insomniac har lært av sine tidligere feil, og at de denne gangen har det som trengs for å utfordre de største i sjangeren.

RESISTANCE 2

Insomniacs monsterkrig fortsetter når den muterte Chimera-rasen invaderer USAs vestkyst...

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler INSOMNIAC GAMES Utgiver SONY Utgis 2009

1 Resistance: Fall of Man fulgte vi den amerikanske soldaten Nathan Hale idet han var med på å redde Storbritannia fra Chimera-invasjonen. Etter hendelsene i det første spillet sendes Hale tilbake til statene, hvor Chimera-troppene har invadert langs begge kystene. Han blir dermed en del av menneskehetens siste forsvarslinje.

Resistance 2 er Insomniac Games sitt tredje Playstation 3-spill etter Resistance: Fall of Man og Ratchet & Clank: Tools of Destruction. Det førstnevnte var en solid skuffelse av en lanseringstittel her i Europa, men

Ratchet & Clank leverte solide varer rett for jul. Insomniac begynner å bli varme i trøya, og studioets erfaring har tydelig preget grafikken i Nathan Hales

... studioets erfaring har tydelig preget grafikken i Nathan Hales kommende eventyr.

kommende eventyr.

I tillegg til enspillerkampanjen har Insomniac laget en samarbeidskampanje for opp til åtte personer. Ja, du leste riktig, co-op for åtte personer. I samarbeidsmodus vil det være tre ulike spillerklasser å velge i: soldier (chaingun), special ops (sniper) og

medic.

Det vil gå an for så mange som 60 personer å spille mot hverandre i spillets flerspillerdel. Her vil det være mulig å

spille på forskjellige lag med ulike oppgaver på slagmarken – som også skal ha blitt mye større siden sist. Resistance 2 slippes til høsten, og ser unektelig ut til å bli spillet som vil få folk til å spille Playstation 3 online for alvor. Vi har begynt å telle dagene!

Bengt Lemne



4 Ifølge Insomniac selv har de fremdeles ikke utnyttet mer 70 prosents kapasitet. Når spillet er ferdig, lover de derimot å presse ut all mulig maskineri. Ut i fra de første bildene å dømme, er vi ikke det min

GPS til din PSP

Til våren skal Sony endelig slippe GPS-tilbehøret GoExplore til PSP her i Europa. Pakken med tilbehøret og en UMD med kart kommer koste ca. 1300 kroner, mens en PSP med GoExplore, kart, stativ til bilen samt biladapter koster drøyt 3000 kroner.



Faith and a .45

Danske Deadline Games har sluppet sårene etter semifloppen Total Overdose, og er nå tilbake med Faith and a .45 til Playstation 3 og Xbox 360. Et hardkokt actionspill med lekker grafikk. Les mer om spillet lengre frem i dette nummeret.

Beijing 2008 uten Mario

Sega, som har lisensen for å utvikle OL-spill, nøyer seg ikke med å koble sammen gamle rivaler i Mario & Sonic at the Olympic Games. De har også gitt Eurocom i oppdrag å utvikle et mer tradisjonelt OL-spill med 35 grenar til PC, PS3 og X360.



Sonic Chronicles til DS

Vi har tidligere fortalt at Bioware jobber med et rollespill med Sonic the Hedgehog i hovedrollen. Nå har spillet blitt døpt Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood og det er klart at spillet skal slippes i år. Eggman skal imidlertid ikke være spillets hovedfiende.

2 Insomniac har allerede avslørt en hel del om multiplayerregenskapene i Resistance 2. Man vil for eksempel kunne spille gjennom hele spillet med intet mindre enn syv venner, som alle kan velge hvilken type soldat de vil være. Her vil man kunne velge mellom alt fra granateksperter til skyteglade geværdesperadoer, sofistikerte presisjonsskyttere og lavmelte feltjegere. Så stereotypet som det er mulig å få det, med andre ord.



3 I Resistance 2 vil vi fremdeles spille som den infiserte sersjanten Nathan Hale, hvis enmannskrig mot de invaderende Chimera nå har blitt forflyttet over Atlanter og til USAs vestkyst. Insomniac lover å levere minst fem ganger så store miljøer og betydelig mer episke slag, langt bedre kunstig intelligens og til og med flere fiender på skjermen samtidig. Noe informasjon om nye og kreative våpen finnes derimot ikke på nåværende tidspunkt.



5 I Resistance 2 har Chimera oppgradert sitt artilleri og kommer denne gangen til å angripe med et betydelig mer kraftfullt arsenal.

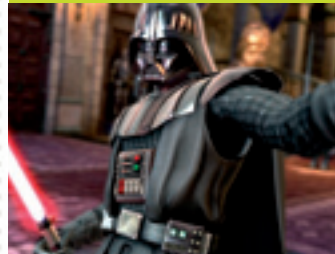


sent av Playstations 3
ice som fremdeles er igjen i
ste i tvil om det.

NOTISER

DARTH VADER SLÅSS I SOUL CALIBUR IV

Namco Bandai avslørte nylig at to bonuskarakterer fra Star Wars kommer til å gjeste deres kommende slossespill Soul Calibur IV. I Playstation 3-versjonen er det Sith-lorden selv, Darth Vader, som får sjansen til å måle krefter mot Mitsurugi og Voldo. I Xbox 360-versjonen blir det derimot den vise lille krabaten Yoda som får svinge lyssabelen mot Ivy og Sophitia. Soul Calibur IV ventes i butikkene i løpet av sommeren.



Darth skal slåss snart... i Soul Calibur IV.

CRYENGINE 2 TIL PS3 OG 360

Tyske Crytek kommer til å presentere sin imponerende spillmotor Cryengine 2 til både Playstation 3 og Xbox 360 på årets Game Developer's Conference i San Francisco. Om Crytek også kommer til å avsløre at de jobber med å konvertere Crysis til formatene, er dog mer usikkert, men ryktene om konsolversjoner av Crysis har floret lenge nå. Vi venter spent på flere opplysninger rundt denne saken...

ROCKSTAR MÅ BETALE

Den velkjente "Hot Coffee"-saken når nye høyder. Det seksuelle minispillet i Grand Theft Auto: San Andreas har fått lovns lange arm i USA til å gå berserk. Nå skal de som har spilt San Andreas og blitt "opprørt og støtt" av minispillet, få erstatning. Om du bor i USA og kjenner deg støtt av seksuelt (men ikke voldsomt) innhold, sender du bare inn spillet og kvitteringen til Rockstar, så får du ca. 200 kroner, samt et sexfritt Grand Theft Auto: San Andreas tilbake. Heia USA!

HIGHSCORES I STIVE PERMER

Etter å ha innsett hvor mange spillrelaterte rekorder som finnes i den vanlige rekordboken, har Guinness World Records valgt å lage en spillversjon av sin bestselger. Guinness World Records: Gamer's Edition 2008 kommer til å inneholde rekorder som den kjøppest til å gjennomføre Super Mario Bros, det kjøppest selgende spillet, og hvor lang fengselsstraff man kan få av å spille Tetris i et fly. Artig for oss nerder!

PS3 KUPPER SOMMEREN?

Ifølge Sonys sjef for Europa - David Reeves, så vil salget av Playstation 3 overstige salget av Xbox 360-maskiner denne sommeren. Reeves hevder at Playstation 3 allerede selger bedre enn rivalene i både Frankrike, Spania, Tyskland og Italia - og at firmaet alene i desember har solgt over 1 million maskiner. Den som lever får se!

GTA IV SLIPPES 29. APRIL

Rockstar har endelig bekreftet at Grand Theft Auto IV skal lanseres den 29. april. En sen dato i april har lenge vært antydning men det er selvsagt godt å få det bekreftet. Så da er det bare å finne frem almanakken, og sette en stor, rød ring rundt tirsdag 29. april.

EN NY KONGE PÅ XBOX LIVE

Helt siden slutten av september har Master Chief toppet listene over hvilke spill som spilles mest på Xbox Live. I løpet av januar kom det imidlertid en ny kriger på toppen, nemlig Call of Duty 4: Modern Warfare. Og vi skal ærlig innromme det: det går ikke en dag forbi uten at vi tar noen matcher i Infinity Wards fantastiske onlineverden.



UNREAL 3 Etter det Gamereactor erfarer, benytter ikke Digital Illusions seg av sin egenutviklede Frostbite-motor til Mirror's Edge, men Epics Unreal Engine 3.0.

MIRROR'S EDGE

Digital Illusions' kommende actionepos ser svært lovende ut allerede nå.

D De siste årene har det nesten utelukkende handlet om Battlefield for Sveriges største spillutvikler Digital Illusions (Battlefield 2, Battlefield: Vietnam, Battlefield: Modern Combat, Battlefield 2142), men nå blir det endring på dette. I stedet for kamuflasjefarger, panservogner, snipere og helikoptere handler det ikke om våpen men om bevegelser - om å hoppe, klatre, løpe og bevege seg fritt i et sterilt urbant fremtidsmiljø.

Målet med Mirror's Edge er å gjøre det samme for førstepersonsperspektivet som Prince of Persia gjorde for tredjepersonspillene, forhåpentligvis uten at spilleren mister sans og samling.

Der spilleren tidligere har opplevd vanskeligheter skal det nå finnes muligheter. Et eksempel på hvordan

Hendene og armene er nå mer fleksible verktøy, snarere enn statiske stumper hvis eneste oppdrag bare er å holde i et våpen.

Digital Illusions fokus skiller seg fra andre førstepersonspill er animasjonene. Hendene har omtrent ti ganger så mange animasjoner som normalt. Hendene og armene er nå mer fleksible verktøy, snarere enn statiske stumper hvis eneste oppdrag bare er å holde i et våpen. Det er massevis du kan gjøre med hendene i Mirror's Edge. Når man løper er det ikke bare slik at kameraet beveger seg dobbelt så kjapt. Armene pendler fra side til side for å gi kraft, og frasparket med beinene vil være mer eksplosivt. Å hoppe mellom hustak, springe fra politiet eller kaste seg mellom balkonger høres riktig spennende ut, og vi håper Digital Illusions lykkes med å realisere alle sine gode idéer.



PISSEPAUSE 2

Vi har gransket hygienen på ytterligere fem toaletter



CALL OF DUTY 3

PC/PS3/XBOX 360

Ok, det finnes en hel del svært uhygieniske toaletter i diverse hardbarkedede actionspill, men det finnes nok ingen toaletter som slår Call of Duty 3-toalettet. Her blir man tvunget til å sitte med rompa rett på bakken, uten mulighet for å dra ned eller tørke seg ordentlig.



CALL OF DUTY 4

PC/PS3/XBOX 360

Toalettet i Call of Duty 4 er heller ikke noe trivelig syn. Den som benyttet dassen sist glemte å spyle ned. Vasken er full av skitt og toalettppapir er totalt fraværende. Klart underkjent med andre ord.



SCARFACE

PC/PS2/XBOX

Det siste man vil møte når rompa skal få ordet i fem minutter, er gammel bæs, skitt og generelt lav standard. Heldigvis tilbyr Scarface et eksemplarisk, sterilt og rent toalett miljø, som innbyr til lange og gode stunder på porselenstronen.



THE CLUB

PS3/XBOX 360

Jeg vil ikke påstå at det lukter blomster på toalettet i The Club, og her er det åpenbart flere som har løftet på røvhemsen. Bizarre Creations burde altså sendes på et kurs i toalett-hygiene før de fullfører neste spill. Her savner vi både toalettppapir og vasker, og skåla ser ut til å være hundre år gammel.



CONDEMNED 2

PS3/XBOX 360

Hakket eklere enn toalettene i The Club, er toalettene i Condemned 2. Her er det så ille at vi heller ville holde oss, enn å la rompa få ta kontrollen. Toalettene er så lite innbydende at selv Bernt ville holde seg unna! Et lite pluss i margin derimot, for det faktum at forrige mann i det minste tok opp doringen før han tømte Luger'n.



SVENSK BISTAND

Ettersom det er Ricos leder fra det første spillet som jages, har han fått en ny kontakt i form av en alkoholisert svensk bistandsarbeider som heter Karl.

LEKKER GRAFIK! Just Cause 2 bruker en videreutvikling av spillmotoren som fantes i det første spillet, men det er tydelig at grafikken har tatt et stort steg i riktig retning.

RICO RODRIGUEZ IGJEN

Avalanche er tilbake med **Just Cause 2**, og Gamereactor besøkte studioet

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler AVALANCHE STUDIOS Utgiver EIDOS Utgis 3. KVARTAL

Just Cause var et spill som fikk blandet mottakelse. Mens enkelte så på de enorme omgivelsene, den flotte grafikken og valgfriheten som perfekt, var det andre som klaget på manglende oppdragsvariasjon og upolerte kamper. Oppfølgeren har et ganske likt spillopplegg, men nå lover Avalanche bot og bedring, og fikser de feilene som fantes i eneren.

Hovedpersonen og CIA-agenten Rico Rodriguez' forrige leder Tom Sheldon har byttet side og forrådt byrået under et oppdrag i Panau og nå må Rodriguez dra dit og hente hjem sin gamle venn. Panau styres av en hensynsløs diktator kalt Baby Panay, men det finns også tre brutale gjenger som

slåss om herredømmet på øyen. Ifølge opplysninger jobber Sheldon med alle tre. Dermed er Ricos beste sjanse å starte jobben selv, og infiltrere gruppene, sette dem opp mot hverandre og samle informasjon. Et

Rico Rodriguez' forrige leder Tom Sheldon har byttet side og forrådt byrået...

eller annet sted på veien blir ditt oppdrag å styrte Baby Panay og bringe frihet, rettferdighet og brorskap til de stakkars innbyggerne i Panau.

Panau kommer til å by på et mer variert terreng enn San Esperito fra det første spillet, men er omtrent like stort (1000

kvadratkilometer). Muligheten til å utføre stunts på kjøretøy har økt i omfang og du kan nå hoppe mellom flere posisjoner på kjøretøyene, dukke og skyte. Gripehaken har fått nytt design og byr på nye funksjoner. Det

finnes over 100 kjøretøy som passer for landevei, terreng, vann eller luft i Just Cause 2, også våpensarsenaleet har blitt større og så vel som kamper som fiendenes A.I. er ting Avalanche vil forbedre. Just Cause 2 skal slippes til høsten, men vi lover å komme tilbake med mer innen den tid.



MER AV ALT Det første Just Cause blandet de tropiske sydhavsmiljøene fra Far Cry med den avhengighets-fremkallende friheten fra Grand Theft Auto: San Andreas. I Just Cause 2 lover svenske Avalanche mer av alt. Mer våpen, mer frihet, mer fiender, flere oppdrag, flere kjøretøy og betydelig penere grafikk.



HITLERFRITT I den japanske versjonen av Bionic Commando kjempet man mot framtidnazister, og sluttbossen var en gjenopplivet Adolf Hitler. Han ble døpt om til Master D i vesten, og selv i Rearmed har nazismereferansene blitt fjernet.

NYGAMMEL KLASSIKER

Spillstudioet Grin jobber med Capcoms tidløse NES-klassiker

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler GRIN Utgiver CAPCOM Utgis 2009

I vårt novembernummer fortalte vi om de første detaljene rundt svenske Grins kommende nytolkning av Capcoms klassiske arkade- og NES-spill Bionic Commando. Men dette er ikke alt Grin jobber med. Et elleve mann sterkt team har parallellt med utviklingen jobbet med Bionic Commando: Rearmed, en remake av NES-spillet med to-dimensjonal spillbarhet og tredimensjonal grafikk.

Banene i Bionic Commando er bygget opp blokk for blokk på samme måte som i originalspillet. Tanken med spillet er at det skal knytte handlingen sammen med det nye spillet,

og introdusere Bionic Commando til en ny generasjon spillere.

- Den største forskjellen er interaksjonen med fiendene, og hvor mye skade de tåler. Vi lar til og med spilleren bytte våpen når som helst og ikke bare innenfor hver bane, som i originalen, forteller spillets produsent Simon Viklund.

En annen nyhet er muligheten for å spille sammen med en kompis i kooperativ modus. Spillet har også fire vanskelighetsgrader. Bionic Commando: Rearmed skal slippes som nedlastbart spill denne våren, både til PC, Playstation Network, og Xbox Live Arcade.

65.937.288

SOLGTE NINTENDO DS-KONSOLLER

Nintendo har solgt enormt mange av sine DS-enheter i de tre årene som konsollen har vært på markedet. Sammenliknet med Sonys PSP har Nintendo DS solgt mer enn dobbelt så mye...



PLUSS & MINUS Månedens største opturer og nedturer i vår verden...

+ GTA4 FÅR DATO!

29. april kommer GTA 4. Rockstar har endelig avsluttet den langvarige piningen, og gitt oss en konkret dato. Vi antar at bruken av egenmeldinger vil nå uante høyder denne dagen, samtidig som det globale BNP vil gå i bakken...

VERDENSEKSPLOSIVT!

Det var bare på hengende håret, men i siste liten fikk vi skviset inn verdens første anmeldelse av Army of Two i denne månedens Gamereactor. Første i verden! Who! Hele anmeldelsen finner du selvsagt lenger bak i bladet.

ORANGE CAKES

Vi trodde vi var fortapt. Midt i deadline-rushet mistet vi alle plutselig all energi, og dermed så det mørkt ut. Redningen skulle være en boks First Price Orange Cakes. Det var nok til å få opp blod-sukkeret, så vi kunne levere i tide.

- CONAN UTSATT IGJEN

Age of Conan er utsatt igjen, for tohundredeogfemtiende gang. Joda, spill burde ikke lanseres om de ikke er ferdige, men nå lengter vi etter å spille barbar i Funcoms lovende onlineverden. Vi får håper det kommer i mai, da.

TUROK SKUFFER

Det forrige Turok-spillet, Evolution, var råttent. Mildt sagt. At Propaganda Games skulle lykkes med å overgå det, var vi aldri i tvil om, men om sant skal sies, er ikke Turoks comeback i nærheten av det vi hadde håpet på.

SEGAS MISHANDLING

Den måten Sega har mishandlet Sonic på de siste årene har være komplett hjerneskadet. At de nå i tillegg har ødelagt Nights, er ytterligere et bevis på hvor lite den japanske spillgiganten bryr seg om sine gamle spillhelter...

RYKTER

SUIKODEN KOMMER TIL WII

Den klassiske rollespillserien Suikoden har hittil kommet til Playstation og Playstation 2. Nå sier ryktene at Konami har tenkt å flytte serien over til Nintendo Wii. På den måten kan de gjenbruke grafikken fra tidligere spill.

GOLDENEYE COMEBACK

Microsoft og Nintendo påstås å ha kommet overens om rettighetene til Rare sitt gamle Goldeneye 007. Ifølge et rykte skal spillet derfor snart slippes til Virtual Console med støtte for doble analogspaker. Samtidig skal en remake komme til Xbox Live Marketplace.



FIRE GUITAR HERO-SPILL

Ifølge et rykte har Activision bestemt seg for å pumpe ut nye Guitar Hero på samme måte som Sony gjør med Singstar. De planlegger å slippe intet mindre enn fire spill i år. Et av disse påstås å være en versjon helt tilegnet bandet Aerosmith.

NINTENDO-SKATEBOARD

Nintendo jobber akkurat nå med et skateboardspill til Wii Fitness-brettet. Tanken er altså at man skal stå og balansere på det i stuen, og behandle det som et skateboard. Dette innebærer at man skal kunne utføre triks for å få poeng.

BALDUR'S GATE III

Rollespillfans kan glede seg over at Baldur's Gate er på vei tilbake. Om ryktet stemmer er det derimot ikke Bioware som utvikler spillet denne gangen. Den hemmelige utvikleren skal angivelig ha gått bort fra isometrisk perspektiv til fordel for førstepersonsperspektiv.

CRYSIS TIL PLAYSTATION 3

Sony skal etter sigende ha oppvart Crytek så mye at de nå vil portere en versjon av Crysis til Playstation 3. Selv om det rent teknisk ikke blir en like kvass versjon som versjonen til PC, sier ryktet at PS3-versjonen kommer til å bli strøken.

NY HÅNDKONTROLL

Microsoft skal ifølge rykter jobbe med en ny håndkontroll til Xbox 360, som foruten å være bevegelsesfølsom også skal ha en funksjon som vil være spesialtilpasset førstepersonspill.

SONY LAGER PLAYSTATION 4

I Japan har Sony nylig søkt etter ingeniører som skal jobbe med fremtidige spillkonsoller. Ryktene vil ha det til at Sony allerede nå har startet utviklingen av Playstation 4, og de er fast bestemt på å ikke være sist på markedet med sin nestegenerasjons konsoll.

INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

NY REDAKTØR

1. februar fikk Gamereactor ny sjefredaktør. Mannen heter Jon Cato Lorentzen, og fra og med neste nummer kan du hilse på han i lederen i hvert magasin. I mellomtiden kan du stikke innom og si hei til han på våre nettsider.

OVER 1400 ANMELDELSER

Dykk ned i vårt arkiv, og du vil finne over 1400 spillanmeldelser å meske deg med. Til deg, fra oss i Gamereactor.

MEDLEMSANMELDELSER

Våre medlemmer har skrevet mer enn 450 medlemsanmeldelser. Kom inn og les noen av dem, eller skriv dine helt egne.

SITATET



"Gameboy Advance er faktisk dobbelt så kraftfull som Sega Saturn"

Nintendos forrige VD Hiroshi Yamauchi lyver litt...

GEARS OF WAR IGEN

Gears of War 2 skal vises i februar med den nye Unreal-motoren.

I herdige rykter vil ha det til at Microsoft of Epic forbereder seg på å vise Gears of War 2 under Game Developers Conference i San Francisco.

Videre antas det at spillet vil ta i bruk Epics oppgraderte Unreal Engine 3.5, som skal gjenerobre grafikktroten fra spill som Crysis og kommende Killzone 2. Ifølge samme kilde skal spillet bli dobbelt så stort som forgjengeren, og fire nye våpen skal introduseres. Dessuten skal det finnes kjørbare og flygende doninger, samt enorme slagmarker. Hvorvidt alt dette stemmer gjenstår å se.

Nylig begynte EA Chicagos sterke mann Kudi Tsunodo (Fight Night) å arbeide hos Microsoft. Ryktene vil ha til at han skal jobbe med noe relatert til Gears of War. Uansett så tyder dette på at det er svært mye som skjer i Gears of War-universet, og du kan naturligvis følge vår dekning av Game Developers Conference direkte på www.gamereactor.no.





FERSKT

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



Prizefighter

DS, Wii, XBOX 360 / APRIL

Etter Rocky og Rocky Legends er Venom Games tilbake med nok et boksespill. Denne gangen er det ingen bokkere som pryder omslaget, men promotoren Don King. I spillet kommer du til å følge en bokser gjennom en karriere som måles opp som en sportsdokumentar der det gjelder å unngå feller og bygge opp kroppen sin.

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

PC, PS3, XBOX 360 / OKTOBER

Gamle Larry driver et filmstudio. Plutselig blir det kjent at det er en muldvarp i selskapet, en agent for et konkurrerende filmstudio som vil prøve å avsløre Larry-familiens alle skitne skandaler. Hans mål er å drive selskapet konkurs. Box Office Bust ser ut til å være tro mot sine forgjengere, og vil inneholde en samling minispill. Wormskaperne Team 17 som lager.



Tiberium

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

EA gjør et nytt forsøk med et actionspill som utspiller seg i Command & Conquer-universet etter det mislykkede Renegade for en noen år siden. Sett i første-personsperspektiv, utspiller Tiberium seg elleve år etter den tredje Tiberium-krigen, hvor de utomjordiske vesnene Scrin ble slått tilbake.



Tales of Vesperia

PS3, XBOX 360 / 2008

Namco Bandai har sluppet en rekke rollespill i sin Tales-serie, og for jul presenterte de det siste spillet, Tales of Vesperia, for første gangen. For øyeblikket vet vi ikke hvilke format spillet vil bli lansert på, men mye tyder på at det handler om Playstation 3 og/eller Xbox 360.

Jumpgate Evolution

PC / OKTOBER

Netdevil er tilbake med et nytt Jumpgate i slutten av året. Etter en mellomlanding med Auto Assault, er de tilbake der de en gang begynte – i rommet. Jumpgate Evolution er et onlinerollespill med alt det innebærer i form av handel, store raids, samt masser av rom å utforske. Men selve spillsystemet er mer ferdighetsbasert enn normalt.



Dragonball Z: Burst Limit

PS3, XBOX 360 / 3. KVARTAL

Dere trodde vel ikke at det var slutt på fightingsspill med karakterene fra Dragonball Z? Absolutt ikke. Etter en bunke med spill til Playstation 2 og bærbar formater, er det endelig klart for Son Goku, Vegeta og kompani til å innta Playstation 3 og Xbox 360. Namco Bandai lover at spillet skal se ut nøyaktig som et avsnitt av animeserien, men vi håper frem for alt at utviklerne har jobbet en del på spillmekanikken.

Fallen Empire: Legion

PC / 2008

Husker dere de to første Tribes-spillene? Om dere gjør det, og om minnene er gode, skal dere holde utkikk etter Fallen Empire, som er Garage Games' første store spill. Spillet store miljøer, fokus på store multiplayer-kamper og jetpacks lover godt.



TUROK



HUNTING SEASON OPENS 08.02.2008

WWW.TUROK.COM

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

18+

www.pegi.info

© 2007 Touchstone. TUROK™ & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PlayStation, PLAYSTATION and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online access requires broadband internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for internet service fees. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.



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





3RD SPACE VEST

PRIS: UKJENT

Når man først har gjort seg kjent med force feedback, vet man også hvor mye det kan bety i en kamp. Det å få fysisk respons på sine handlinger er en diggbar ting, og nå kan det bli enda mer virkelig. Ved hjelp av luft aktiveres en masse små celler i vesten, og du vil nå kunne føle alt fra prikken på skulderen til en stor eksplosjon foran deg. Vær klar til å ta imot skikkelig med juling og ta på deg vesten og kom deg ut på slagmarken.



GADGET-SNACKS FRA VEGAS

Med årets største elektronikkmesse vel overstått er det massevis av nye fete gadgets å skrive om. Her ble den ene store flatskjermen etter den andre presentert, mens nye kameraer og übertynne bærbare var i skuddet som aldri før. Her får dere en smakebit på spennende ting vi kan forvente oss senere i år.



SONY ROLLY

PRIS: UKJENT

I Japan leker Sony med krefte, og lanserer alt mulig av dippeletter vi nok dessverre aldri får se her hjemme. Rolly er en liten MP3-spiller med 1GB minne og Bluetooth. Den er formet som et egg med hjul i hver ende, og kan kjøre rundt og flagre med de to endeklappene mens den spiller musikk for deg. Den beste måten å beskrive den er nok som en blanding mellom en "kjæle"robot og en klokkeradio.

CASIOS EXILIM PRO EX-F1

PRIS: CA. 800,-

Hvis du er litt av en destruktiv type vil du uten tvil finne dette kameraet interessant. Vi snakker 60 bilder i sekundet i full oppløsning på 6-megapixel, eller opp til 1.200 i lavere oppløsning. Det betyr at du kan ta opp film og effekter i blot og lekkert slowmotion - Aldri har det vært artigere å kaste ting på gulvet for å se dem splintre i tusen biter. Kameraet kommer på markedet i løpet av april.



PIONEER 96

PRIS: UKJENT

Se her mine venner, slik ser fremtiden ut! Ja, det er ikke mye å se og det er også meringen. Skjermen er på nåværende tidspunkt ikke mye annet enn noe man sikler etter, men slik vil det ikke være i fremtiden. Den er kun 9mm tykk og har et kontrastnivå på hele 100.000:1. Flatskjermer skal være helt flate og Pioneer viser veien. Dessverre må vi vente til en gang i 2009 for vi får denne hjem i stuen.

DELL CRYSTAL

PRIS: UKJENT

Dells nyeste 22" skjerm er noe spesiell. Fronten er dekket av en 4mm tykk glassplate, i skjermen sitter 4 elegante høytalere og i toppen et webcam på 2.0 megapixel. Oppløsningen er 1680 x 1050 for denne størrelsen, 2000:1 i kontrastnivå og en responstid på 2ms. Om den faller i folks smak er nok veldig individuelt, men prisen avskrekker nok de fleste. Vi forventer den havner på 8-9.000 kroner. Det koster å være kar, vet du!



SAMSUNG C715

PRIS: UKJENT

Samsung ser ut til å ha funnet en designformular som fungerer. De bløte avrundede formene i sort skinnende plast står godt til deres allerede populære flatskjermer, og med innebygget Bluetooth teknologi kan du nå overføre lydsignalerne helt uten bruk av ledninger. Det er smart! Stream musikk fra mobilen eller MP3-avspilleren, og oppskaler dine DVD-filmer til 1080p via HDMI.



**MOTOROLA ROKR E8**

PRIS: CA. 8.000,-

Motorola hopper på vognen med trykfølsomme skjerm med deres ROKR E8, en musikkmobil med 2GB innebygget minne og standard 3,5 mm-stikk slik at du kan sette til dine egne hodetelefoner. Den har en microSD-slot slik at du kan legge til ekstra minne, FM-radio og 2-megapixel kamera. Telefonen har dessuten "haptic feedback" noe som betyr at telefonen rister en tanke når du trykker på knappene.

LOGITECH DINOVO MINI

PRIS: CA. 1.300,-

Den sorte plastfabrikken gjør det bra for øyeblikket. Logitech har kjøpt inn sort plast i store kvanta, og det kler diNovo Mini. Det er et fullstendig tastatur, men kan også brukes som fjernkontroll til et mediesenter. Det ligger godt i hånden og rekkevidden er som alltid perfekt. Lys i tastene signaliserer tilstanden, og lokket beskytter når enheten ikke er i bruk. Smart og gjennomført.

**POWER TOUR GUITAR**

PRIS: CA. 500,-

Til jul ble det reklamert godt og grundig for Power Tour Guitar, og den er faktisk slettet ikke så dum. Gitaren har ikke noen strenger, men i stedet en berøringsfølsom overflate. Følg de lysende feltene for å spille, og gi gass med en masse kuule effekter. Power Tour Guitar er til deg som skal ha en pause fra Guitar Hero eller til deg som bare ikke makter tidspresset på skjermen.

**APPLE MACBOOK AIR**

PRIS: CA. 20.000,-

Hvis du vil ha en ultra transportabel computer er det ingen vei utenom Apples nye MacBook Air. Den er bitteliten og man forstår først hvor liten den er når man står med den i hånden. Den har ikke noe DVD-drev, harddisken er kun på 80GB og skjermen er kun på 13.3". Men hva gjør det når man kan gå rundt med den i et brunt sexy cover? Den er kanskje ikke den hurtigste i klassen, men uten tvil den tynneste.

**ZEPTO HELIOS**

PRIS: CA. 20.000,-

Zepto har bestemt seg for at de også vil lage designer-TV'er, og Helios er deres første forsøk på den sjangeren. Designet ligner noe vi ellers ville se fra B&O, men innmaten har litt mer å by på. Det er blitt plass til kortleser og en media extender som vi kjenner fra Xbox 360 og den store LCD-TV'en kan dermed trådløst hente og spille av innhold fra PC'en på kontoret.

**PANASONIC SDR-SW20**

PRIS: CA. 4.000,-

Hvis du har lett etter et videokamera du kan ta med på badeferien, burde du kanskje se nærmere på Panasonic SDR-SW20. Kameraet veier kun 350g, tåler vann på 1.5m dybde (IPX7-klassifisering), har et display på 2.7", 10x optisk zoom og bruker SD-kort til å lagre opptakene. Et kort på 16GB kan romme opp til 13 timers video.



LORENTZEN

JON CATO LORENTZEN
jon.cato@gamereactor.no

Fremgang?

I sin siste kronikk ser Jon Cato på forandringer i spillverdenen, og forklarer hvorfor all forandring er til det bedre. Bilspillene har for eksempel utviklet seg enormt opp gjennom historien. Til det bedre.



Neofili

Forandring fryder

De av oss som har vært med fra starten, vet at spillene på markedet i dag skiller seg ganske nevneverdig fra spillene som vi vokste opp med. De fleste har røtter i gamle sjangre, og bruker spilleregler oppfunnet for et tiår eller to siden. Men som spillopplevelser er det ikke mye som minner om de prikkene vi en gang styrte mens fantasien vår skapte dem om til biler og drager og udyr fra verdensrommet.

Minnene om "de gode spillene" vil du alltid ha. Og som jeg har skrevet før, er det sjelden dagens spill klarer å ta opp kampen med disse minnene, som ble formet når alt var nytt og spennende, og du oppdaget ting for første gang.

Men det noen gjør med disse minnene, er å opphøye de til en slags mal for hvordan alle fremtidige spillopplevelser skal være. De liker ikke Supreme Commander fordi troppene i Red Alert var bedre balansert. De misliker Half-Life 2 fordi Black Mesa hadde bedre stemning enn City 17. De rynker på nesa av Super Mario Galaxy, fordi det var bedre verdener i Super

Mario 64.

Disse menneskene kaller vi for neofobe. Neo er, som du kanskje vet, heltene i The Matrix, og er også latin for nytt. Neofobe mennesker er redd for alt som er nytt. De ønsker å reptere fortiden i det uendelige, ser på det de opplevde under sin egen oppvekst som trygt og godt og vil gjerne gjenleve disse opplevelsene til de dør.

Jeg, derimot, er neofil. Uten utvikling stagnerer spillsjangeren. Da jeg nylig diskuterte Burnout Paradise med Carl Thomas her i Gamereactor, klagde Carl Thomas over at spillet var mindre moro enn forgjengeren. I gamle Burnout kunne man sette seg ned og kjøre noen løp, og slå av. Nå krevde spillet at du utforsket en svær by, oppsøkte løpene du ville kjøre, og det var rett og slett et vanskeligere spill å bare slappe av til.

Jeg var uenig, jeg mente at spillet var et steg i riktig retning. Jeg synes nok et spill med den tradisjonelle Burnout-formelen ville vært et tilbakesteg for hele sjangeren, en melking på linje med det vi så ofte ser i andre serier som kommer ut hvert eneste år. Jeg applauderte



GAMLEDAGER Det har skjedd mye siden Out Run var det hotteste bilspeillet i arcadehallene rundt om. Og hver gang det er noen utviklere som kjører helt nye veier, er det alltid noen som syter og klager. Mens Jon Cato klapper!

storbyen, den åpne opplevelsen, og den glimrende nettløsningen. Jeg glemte alt som var borte, og lekte meg med det som var nytt.

Jeg elsker nemlig når spillutviklere prøver å utfordre spillerens oppfatning av hva spillet skal være. Metal Gear Solid 2 gjorde en million fans rasende, da man i hoveddelen av spillet ble tvunget til å spille som en blond ung dust, i stedet for actionklisjeen Solid Snake. Jeg digget det, jeg kunne formelig se for meg Hideo Kojima sitte og fnyse av alle forutinntatte gamere som satt i harnisk og lagde underskriftskampanjer på internett for å få Snake tilbake som hovedperson.

Det vil alltid være en stor del av spillerne som bare vil gjenoppleve det samme spillet på nytt og på nytt, og dessverre vil det alltid være en stor gjeng

med utgivere som vil finansiere det samme spillet på nytt og på nytt til disse spillerne, men heldigvis, i periferien, er det en liten gjeng som prøver å finne opp kruttet på nytt i hvert spill de lager.

Det er ikke alltid det fungerer like bra, som jeg påpeker med The Club-anmeldelsen min i dette nummeret. Å utfordre spillernes forhåpninger er et sjansespill, men når man lykkes, så lykkes man så til de grader mye mer enn de som bare pøser på med mer polygoner på gammelt gameplay.

Forandring fryder, også her i Gamereactor. Dette er min siste kronikk i bladet. Fra og med neste nummer tar jeg over roret etter Frode som sjefredaktør i Gamereactor. Så i fremtiden får dere lese mine tanker i redaktorspalten. Vi sees!

Jon Cato Lorentzen



SAW IV

IT'S A TRAP



Få også med deg boksen med de andre blodige SAW filmene!


På DVD fra 20. februar!

Send SAW4 til 2004 for å se traileren på mobilen



Set Free The Devil Inside



 **PLAYSTATION 3**

 **XBOX 360 LIVE**

PC DVD-ROM



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

NINTENDO DS. SQUARE ENIX.

FANTASY TAKES TO THE SKIES

Return to the beautiful world of Ivalice one year after the amazing events in FINAL FANTASY® XII.

Use the Nintendo DS stylus to explore the skies and lands in a totally intuitive way.

Summon a legion of creatures and turn your small group into a vast army to protect innocent people from annihilation. It's a fresh take on the amazing FINAL FANTASY series that will appeal to fans new and old.

FINAL FANTASY. XII

REVENANT WINGS.



12+

www.pegi.info

www.ff12revenantwings.co.uk

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS is a TRADEMARK OF NINTENDO.

GAMEREACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Dypdykk i vårt tekstarkiv: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE

Star Wars: The Force Unleashed

Darth Vader hadde en superhjemmelig padawan. Snart kan du innta rollen som galaksens mektigste jedi...



Mest etterlengtet

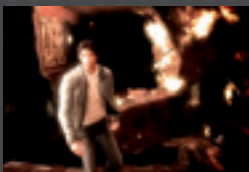
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Rock Band

Multi

Jada, vi vet at vi har sagt det nesten hver eneste måned i et år snart, men nå er det faktisk rett rundt hjørnet. Faktisk. Om bare et par uker sitter vi og trommer i vei på kontoret, og vi kan knapt sitte stille mens vi venter.



2 Alone in the Dark

PS3/Xbox 360/PC

Akkurat i det vi trodde vi hadde følelsene under kontroll når det gjaldt Alone in the Dark, fikk vi en invitasjon av Eden Studios. Vi reiste ned for å se på spillet, og dermed var det gjort. Nå gleder vi oss som små barn. Igjen.



3 The Force Unleashed

Multi

De fleste av oss i redaksjonen er innbite Star Wars-fans, og gleder oss dermed stort til å se hva Lucasarts har snekret sammen denne gang. The Force Unleashed ser helt skambra ut foreløpig, så vi holder pusten!

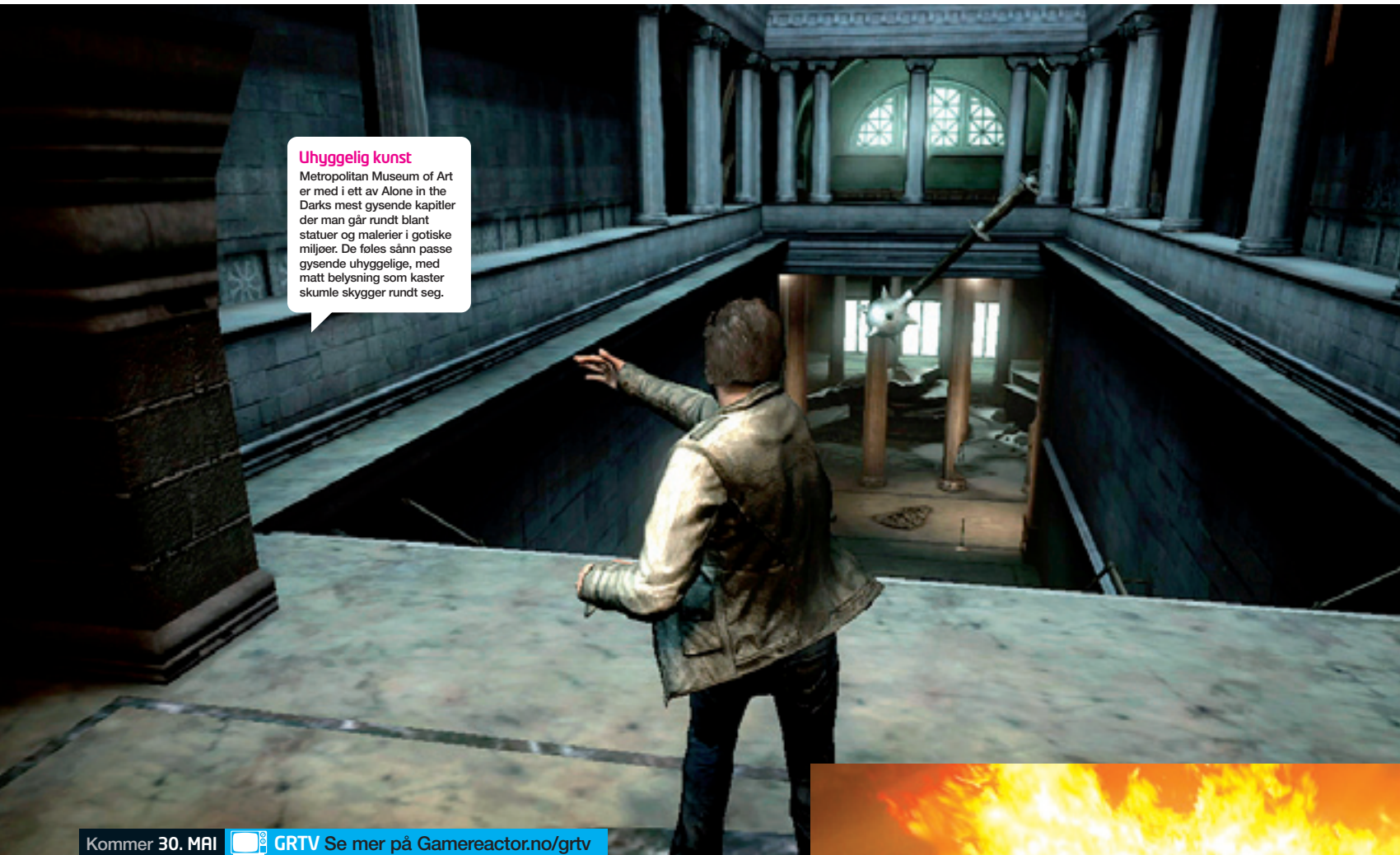
I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spiller angir vi med vårt termometer. Dette skal selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men gi et hint om hvor det er på vei.

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskaldt Lunkent Varmt Kokende Vulkanutbrudd

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



Uhyggelig kunst
Metropolitan Museum of Art er med i ett av Alone in the Darks mest gysende kapitler der man går rundt blant statuer og malerier i gotiske miljøer. De føles sånn passe gysende uhyggelige, med matt belysning som kaster skumle skygger rundt seg.

Kommer 30. MAI Se mer på Gamereactor.no/grtv

Ensom i mørket

Skrekkserien som startet det hele er tilbake med et nytt, skremmende eventyr...



ALONE IN THE DARK

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler EDEN STUDIOS Utgiver ATARI Sjanger SKREKK

Til tross for det identiske navnet, og det faktum at Eden Studios holder fast på at Alone in the Dark er et spill i serien med samme navn, føles Edward Carnbys nye skrekkeventyr som noe helt annet. Med Alone in the Dark tar den klassiske skrekkserien, som en gang i tiden var inspirasjonskilde for Resident Evil, nemlig steget inn i den nye generasjonen på alvor.

Alone in the Dark utspiller seg i år 2008 og hovedpersonen Edward Carnby, som nå burde være rundt 1000 år gammel, ser ikke ut til å ha

Med Alone in the Dark tar skrekkserien, som en gang var inspirasjonskilde for Resident Evil, steget inn i den nye generasjonen på alvor.

eldes en dag etter forgjengerne. Noe lumskt syder under overflaten i New York, noe som har fått okkulte vesener som zombier og diverse monstre til å dukke opp i Central Park. Edward er mannen som kan finne ut hvorfor de dukker

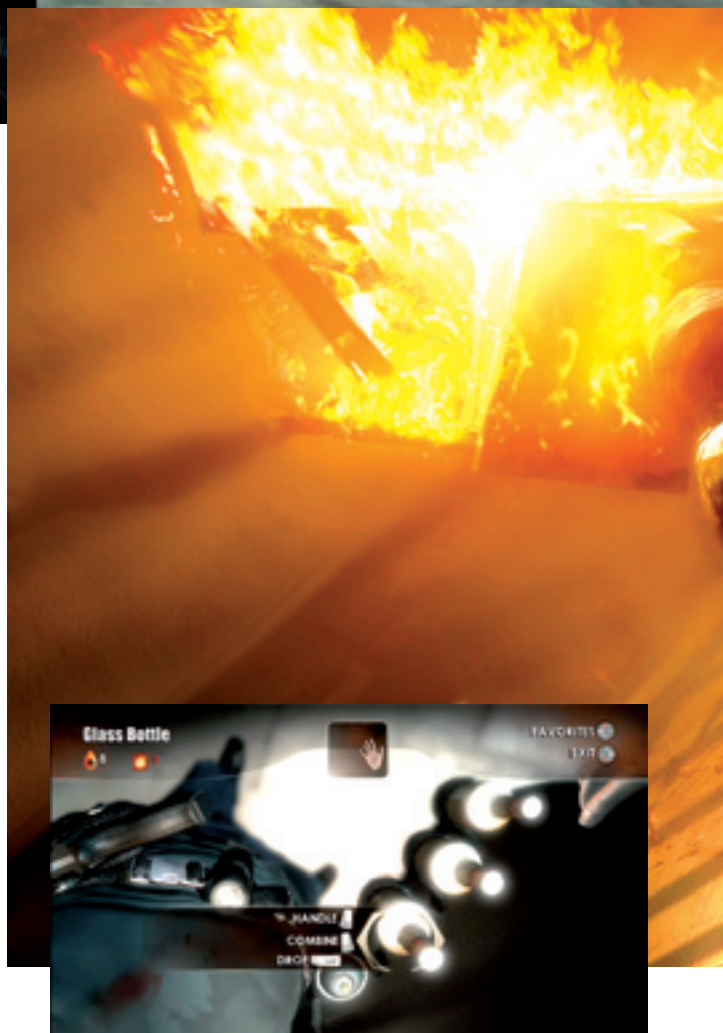
opp, og forhåpentligvis også se til at de forsvinner fra jordens overflate.

Da Gamereactor besøkte Eden Studios kom det kjapt frem at dem er meget oppmerksomme på hvor foreldet enkelte ting i serien er, og at dem ønsker å fornye konseptet ordentlig. Det betyr i praksis at vi nå får et veldig mørkt og ondskapsfullt spill med skikkelig skremmende elementer, sammen med minispill, mer action og selvfølgelig en real dose frihet.

Et eksempel på sistnevnte er nettopp Central Park som i Eden Studios' demoniserte versjon er helt infestert av udyr. Dermed er det farligere enn vanlig å vandre gjennom New Yorks lunge nattestid. Du kan løpe fritt rundt

med Edward, og selv om du ikke i begynnelsen kan nå alle områdene får du litt etter litt adgang til alt.

Central Park er for øvrig en helt enorm park, og det ville ta flere timer å gå gjennom til fots.





HÅNDSFORLENGER Den høye analoge spaken er en forlengelse av hendene dine, og med den kan du vri og vende på alle gjenstander. For eksempel et brannslukningsapparat.

Derfor kan du når som helst hoppe inn i en bil, tjuvkoble via et fiffig minispill og deretter kjøre omkring. Etter hvert som spillet skrider frem rammes Central Park av verre og verre monstrositeter, og det blir desto vanskeligere å ta seg frem. I en sekvens vi fikk se hadde bakken begynt å revne, noe som ledet til en hel del interessante fysikkpuslespill. Blant annet strevde vi med en buss som stod ustødig på en kant. Her måtte man slepe lik inn i bussen for å

nytte av hestekreftene til neste generasjons maskinvare. Men også fiendene er utformet som puslespill. Se for deg ansiktsuttrykket mitt da jeg møtte en svart, klebrig, kvikksølvliggende innsjø som levde.

Heldigvis skydde dette monstervannet lys, som de fleste monstre jo er kjent for å gjøre. Jeg prøvde derfor ta meg forbi med lommelykt i hånd. Vannet smøg seg likevel rundt meg i en hysterisk kul grafisk effekt, og Edward måtte kaste inn håndkleet. Neste forsøk innebar en trestol som jeg med høyre analoge spak kunne svinge fritt omkring. Den holdt jeg over et bål i nærheten slik at den tok fyr, og tiltet den deretter for å få den til å overtennes. Vannet krøp lydløst unna da jeg kastet ut den brennende stolen, og i lyset fra ilden var lommelykten nok til å få meg helskinnet over til andre siden.

Naturligvis finnes det også vanlige skyteoppgjør der hederlig bly benyttes i stedet for brennende bråte. Menysystemet er utformet som innsiden av Edwards jakke, og der kan man kjapt plukke frem den pålitelige revolveren



FAKTA ALONE IN THE DARK

1992, fire år før Resident Evil, ble Alone in the Dark sluppet. Et tredimensjonalt, tredjepersons skrekkspill der Edward Carnby skulle lete etter sannheten bak et selvmord. Hjem-søkte hus, okkulte vesener og smarte puslespill utgjorde grunnstammen for spillet. Alone in the Dark fikk tre ordentlige oppfølgere og en spinoff hvorav det siste, Alone in the Dark: The New Nightmare, kom i 2001. Spillet som slippes nå er en ny start for serien.

helle bensin på bakken i mønstre og tenne på, bare for å se hvordan ilden kryper fremover i dine sinnrike irranger og avliver fienden. Ja, eller bare ta en ganske vanlig brannøks og kløyv hodet på dem. Det funker det og. Alone in the Dark inneholder alle varianter slik at både voldsfantasten og den som vil spille mer listig får sitt.

Spillet er brutt opp i flere kapitler på 30-40 minutter, med en skikkelig spennende og oppbyggende slutt på hver del. Vi fikk se en av dem hos Eden Studios når man i en taxi skal fly fra et fullskalaangrep mot New York, med fallende skyskrapere og oppsprukket bakke rundt seg.

Da vi var hos Eden Studios var spillet fortsatt veldig tidlig i utviklingen, og franskmennene som lager spillet sa at de skulle skynde på Playstation 3-versjonen for å rekke å få den klar til release sammen med PC og Xbox 360. Men Alone in the Dark var virkelig fullt av bugs, og spørsmålet er om Eden Studios' kamp mot klokken for å få klart spillet gjør at de ikke kommer til å rekke å få med alt, og pusse så mye på det som man kunne ønske. Klarer dem det, er Alone in the Dark vel verdt å holde utkikk etter i vår. Dette er meget bra og gjennomtenkt skrekk som virkelig drar nytte av prosessorkraften i den nye generasjonen.

_Jonas Mäki

TERMOMETER GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Lekker, nyskapende og skikkelig friskt skrekkspill, som hadde godt av en liten utsettelse.

Spillet er brutt opp i flere kapitler på 30-40 minutter, med en skikkelig spennende og oppbyggende slutt på hver del.

jevne ut vekten, slik at man kunne komme seg videre.

I det hele tatt er Alone in the Dark fylt til randen med puslespill. Kanskje ikke så mye i samme stil som forgjengerne, men mer i samme kategori som busspuslespillet der man drar

om situasjonen krever det. Ellers er oppfinnsomheten det morsomste, og høydepunktet kommer når du lager dine egne våpen. Blant annet kan man sette sammen egne molotov cocktails og gjøre dem klebrige med teip slik at de kan festes på fiender. Eller



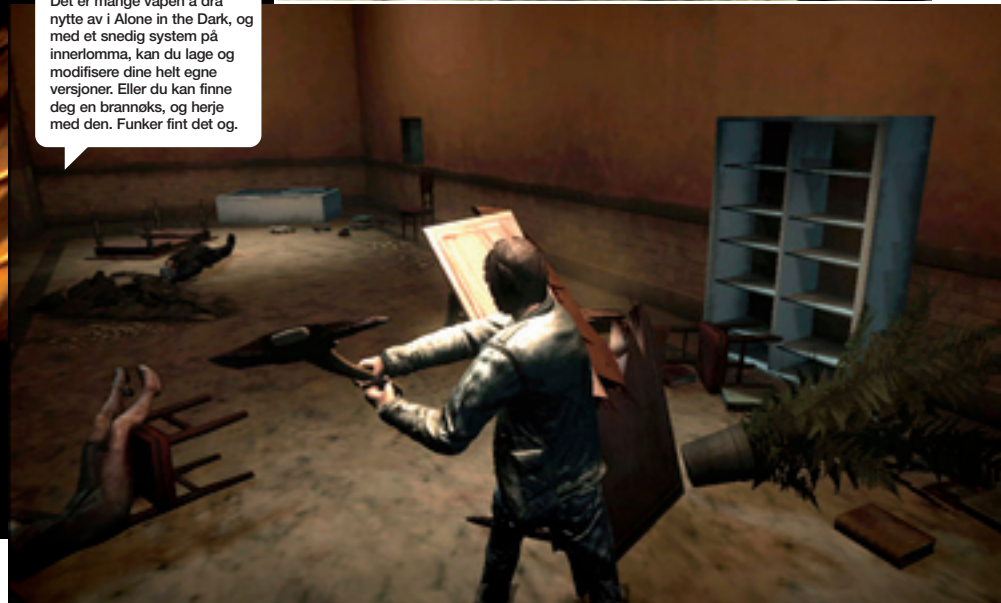
Våpensmed

Det er mange våpen å dra nytte av i Alone in the Dark, og med et snedig system på innerlomma, kan du lage og modifisere dine helt egne versjoner. Eller du kan finne deg en brannøks, og herje med den. Funker fint det og.

SHAKY CAM Akkurat som i Gears of War har Eden Studios benyttet seg av et ustødig kamera for å gi en mer filmatisk følelse i spillets mest hektiske scener.



VALVE-INSPIRASJON Fysikkmotoren i Alone in the Dark er mektig imponerende. Man har jobbet spesielt hardt med vann- og ildeffekter, siden disse er ekstra viktige for spillets utfordringer. Som inspirasjon nevner Eden Studios spesielt Valves Half-Life 2.





Har du kraften?

Gamereactor dro som eneste nordiske publikasjon til London for å kikke på LucasArts kommende spill



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Plattform ALLE Utvikler LUCASARTS Utgiver LUCASARTS Sjanger ACTION

Mellom den tredje og fjerde delen av Star Wars-filmene (som forvirrende nok faktisk er den siste og første filmen, om man ser på produksjonsår), passerer omtrent 20 år. I løpet av denne perioden rekker Luke Skywalker og Leia Organa å vokse opp på sine respektive planeter, Yoda rekker å bygge sitt eget hjem på en ugjestmild myrplanet og Obi Wan Kenobi skaffer seg et stilig hvitt skjegg. Men hva gjør Darth Vader mens alt det her pågår? Star Wars-puritanere, vær forberedt på å heve deres øyebryn og forbered gjerne også deres hatbrev til George Lucas allerede nå.

For ifølge LucasArts så skaffer Darth Vader

... det sentrale konseptet har under hele utviklingen vært "kick ass with the Force".

seg en hemmelig læregutt, og han begynner samtidig planleggingen av et fremtidig attentat mot selveste keiseren for å ta over makten. Det er denne hemmelige læregutten som er

hovedpersonen i det kommende spillet Star Wars: The Force Unleashed, og det er han vi skal spille som, når vi forsøker å fylle hullet mellom Revenge of the Sith og A New Hope. Den hemmelige gutten, hvis navn vi ennå ikke har fått rede på, er ikke bare superhemmelig. Han er dessuten den mektigste jedien noensinne. Ifølge LucasArts selv, så har det sentrale konseptet under hele utviklingen vært "kick ass with the Force". Gutten kan gjøre helt vanvittige ting med Kraften, saker som Luke og antakelig Darth Vader selv bare kan drømme om. Det er få som kan stå i hans (det vil si i din) vei, når hans mester sender ham ut på ulike oppdra rundt om i galaksen.

Star Wars: The Force Unleashed bygger på en ekstremt avansert fysikkmotor. Om du slår

inn en dør med dine jedi-krefter, så bøyes den på en naturlig måte, og etterlater et konstant spor etter seg når man dytter den frem. Det meste kan skades eller ødelegges, og ingenting



FAKTA

ULIKE VERSJONER

Star Wars: The Force Unleashed vil bli lansert på alle mulige konsoller. De bærbare versjonene har ennå ikke blitt vist frem, men vi fikk oss en titt på Wii-versjonen. For anledningen ser det ganske grått og trist ut, og kommer ikke i nærheten av sine storebrødre på Playstation 3 og Xbox 360.

REALISTISK! Forsterkninger ankommer slagmarken med helikoptre, og ingen enheter dukker opp fra tomme intet. Soldatene bærer hele tiden med seg de våpen de kan anvende.



Den mørke siden

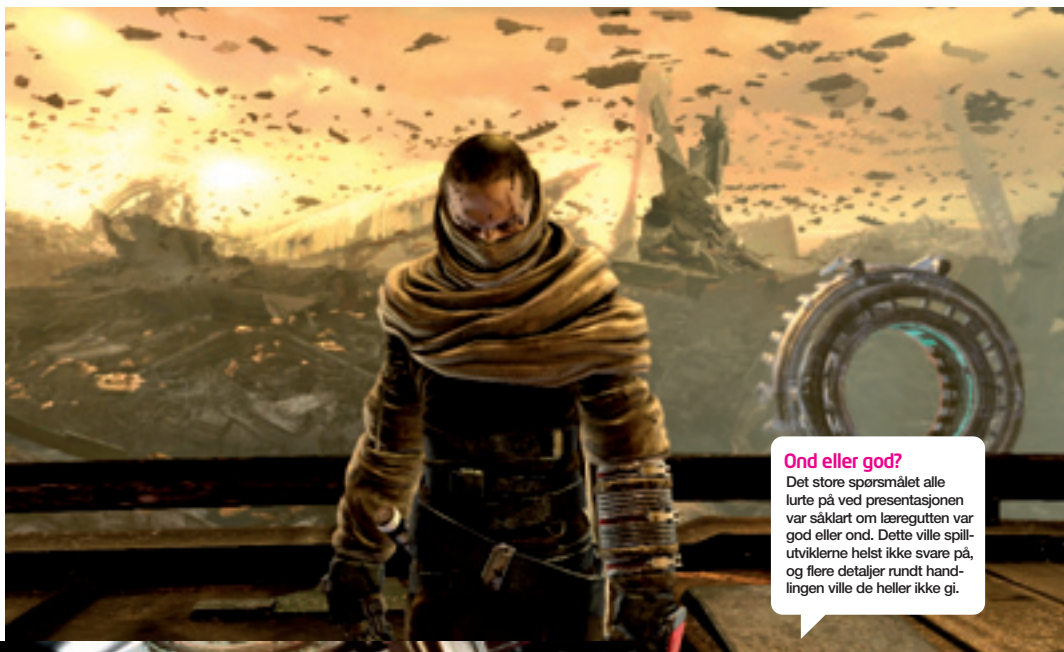
Star Wars: The Force Unleashed ser ut til å inneholde mange mørke undertoner og gir et mer modent inntrykk enn mange andre Star Wars-spill. I tillegg inneholder det relativt spektakulær vold. Det skal bli interessant å se hvilken aldersgrense spillet får ved lansering.

Kommer 2008

KOMISK FLYTUR Å løfte opp fiender i luften er alltid morsomt. Når man i tillegg kan kaste dem rundt som små leketøy, mens de desperat forsøker å holde seg på bakken, er ekstra morsomt. Den sadistiske humoren kommer spesielt frem når jeg tar meg selv i å gapskratte av fiender som forsøker å holde fast i hverandre.



MER MODEFT DESIGN Det er flott å se at LucasArts har våget litt mer da de designet spillet. Hva sier du for eksempel om en Rancor med nesering og tribal-tatovering? Lover er til for å brytes og har vi flaks får vi se flere spill som kan ta liknende grep i fremtiden.



Ond eller god?

Det store spørsmålet alle lurte på ved presentasjonen var såklart om læregutten var god eller ond. Dette ville spillutviklerne helst ikke svare på, og flere detaljer rundt handlingen ville de heller ikke gi.

spillet gang. Den hemmelige læregutten har dessuten et veldig tøft repertoar med bevegelser, og hans animasjoner imponerer stort, samtidig som kreftene han anvender er mange og varierte.

Det er selvfølgelig en risiko for at disse kreftene, som er spillets sentrale punkt, også kan bli spillets svakeste ledd. Det føles usannsynlig akkurat nå, men når et spill fokuserer så mye på at hovedpersonen skal være overdrevent mektig, er det alltid en risiko for at kreftene bare fremstår som gimmick. Heldigvis ser det ut til at Star Wars: The Force Unleashed kommer til å være tilstrekkelig variert for at dette ikke skal bli en tragisk realitet, men når vår mann skyter avgårde sin femhundreogtjue stormtrooper på mindre enn tre minutter, blir jeg litt urolig.

Forhåpentligvis tar jeg feil. For akkurat som Star Wars: Knights of the Old Republic en gang i tiden tok en utforsket del av Star Wars-sagaen, og gjorde sin egen greie av det, har Star Wars: The Force Unleashed en stor mulighet for å gjøre det like bra i år. Dette ligger an til å bli ren, uanfektet og imponerende storslagen action fra begynnelse til slutt. Ikke mye har blitt fortalt om spillets egentlige handling enn så lenge, men for øyeblikket ser dette ut til å bli den største Star Wars-opplevelsen på veldig mange år.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dersom kraften holder hele veien, kan dette bli en Star Wars-opplevelse utover det vanlige.

EN HEMMELIG GUTT Den hemmelige læregutten er virkelig superhemmelig, så hemmelig at ikke engang keiseren kjenner til ham. Legg til det faktum at han dessuten er en enormt mektig jedi, og du har en formel som virker svært fristende.

stormtrooper ta hverandre i hendene, for så å bli slengt rundt i luften i noe som likner en bisarr science fiction-variant av Cirkus Merano.

Versjonen vi i Gamereactor fikk se, led under en svært svak framerate, mye på grunn av alt som foregikk på skjermen. Dette er forhåpentligvis noe som vil bli fikset i god tid for spillet blir sluppet på markedet. Det ser ut til å være en fantastisk flyt i selve gameplayet, så det hadde vært direkte skammelig om ikke framraten holdt følge i samme tempo.

Jevnt over ser spillet svært pent ut. Miljøene er vakre og episke, samtidig som de føles levende, og ser svært realistisk ut. Foruten all skaden du kan forårsake, er verdenen dessuten veldig interaktiv og kommer til å gi rom for mye eksperimentering under



FAKTA

KRIG VIDRE

Ifølge LucasArts gikk selveste Star Wars-pappa George Lucas nye gjennom hele spillets handling, og ga den sitt endelige godkjenningstempel. Dette var veldig viktig for spillutviklerne, da de gir seg ut på en utforsket del av Star Wars historien.

Skrekkelig

Kristian trekker dyna over hodet. Dette er skummelt!



CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Plattform X360, PS3 Utvikler MONOLITH
Utgiver SEGA Sjanger ACTION

Med et fårete glis mottok jeg en tidlig kode av Condemned 2 fra pysa Carl Thomas. Jeg spurte hva han syntes om forgjengeren og fant raskt ut at sussebasen ikke hadde våget å teste spillet. Han prøvde seg på den "hørte at kontrollen var littegranne kronglete, også tror jeg det var et nytt Donkey Kong spill som kom samtidig". Uansett, jeg tok drosje hjem, skrudde av lyset og spant disken i gang.

Spillet startet opp i et ganske heftig tempo, og det tok ikke lang tid før jeg befant meg midt i et gateslagsmål og hamret løs med armene etter beste evne. Begge de analoge knappene er nå i bruk og nærkampsystemet er også litt mer avansert. Dermed kan man fyre løs med kombinasjoner, og spillet fremstår fremdeles som svært brutalt.

Dette fører meg rett til min største

... det tok ikke lang tid før jeg befant meg midt i et gateslagsmål og hamret løs med armene etter beste evne.

bekymring med Condemned 2. Det som virkelig fikk forgjengeren til å skille seg ut var følelsen av å etterforske et åsted. Den psykologiske spenningen med å jakte ned en seriemorder, etter å ha finkjemmet åstedet for spor, viste seg å bli en heftig opplevelse. Det rolige tempo, det litt mer troverdige universet og fiender med en logisk sans, appellerte til meg. Condemned 2 starter langt mer intenst med noen oljete monstre som stormer på fra alle kanter. Jeg håper virkelig utvikleren klarer å holde på den rolige og dystre atmosfæren fra forgjengeren, og ikke gjør Condemned 2 om til en ren monsternoser – som er min største bekymring til en ellers så lovende skrekkeopera.

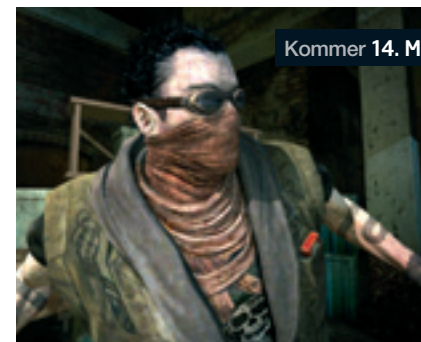
Kristian Nymoen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Bloddrappende skrekkepill fra Monolith. Hold deg langt unna hvis du er redd for mørket.



Kommer 14. MARS

BRUTAL PRESENTASJON Condemned 2: Bloodshot er i likhet med forgjengeren en svært brutal opplevelse. Her kommer fiendene ut fra mørklagte sidegater med en intensitet man ikke finner i mange andre spill.



Enkelt grensesnitt

Etttersom The Agency også er designet for Playstation 3, er skjermen befridd fra de mange knappene vi er vant med fra andre online-rollespill. Smart.

Kommer 2008

Onlineagenter

Martinislurpende Bond-kopier kjemper mot skjeggete leiesoldater online i agentspillet The Agency...



THE AGENCY

Plattform PC/PLAYSTATION 3 Utvikler SOE SEATTLE Utgiver SOE Sjanger ONLINE ROLLESPILL

Du henger på kafé med kompisene dine. Plutselig piper mobiltelefonen og du tar til med å lese meldingen. Du unnskylder deg overfor vennene dine og forlater kafeen samt din halvspiste kremlolle. Det er krise nå. Men du beholder roen. Agentbyrået trenger din hjelp.

Kvelden før satt du nemlig og spilte The Agency, Sony Online Entertainments kommende onlinerollespill, som altså kommuniserer med deg selv når du ikke spiller.

I stedet for å løpe rundt i en magisk skog med et tohåndssverd, glir du rundt i en Aston Martin...

Ditt seneste oppdrag gikk ut på å finne en ond type med en forkjærlighet for ambassade-sprengning. Dessverre har en av dine agentkollegaer nå blitt tatt til fange i jakten. Send én SMS for å betale løsepengene – en annen for å la din kollega myrdes. Eller så kan

du bare fortsette å slappe av på kafeen.

Denne originale kommunikasjonen er blant de tingene som skiller The Agency fra de etablerte onlinerollespillene. En annen ting er den realistiske, eller i hvert fall samtidige forankringen. I stedet for å løpe rundt i en magisk skog med et tohåndssverd, glir du rundt i en Aston Martin i Praha. Her finnes det heller ingen Horde eller Alliance, men derimot to like bitre fiendegrupper: U.N.I.T.E. og Paragon.

U.N.I.T.E. består av klassiske James Bond-figurer, alltid like lystne på olivenpynta drinker og utrusta med praktisk, høyteknologisk fiksfakseri. Mindre sofistikerte, men like

effektive, er Paragons barske leiesoldater. Paragonagentene drikker Jack Daniel's rett fra flasken og sparker heller inn dører framfor å finne frem noe adgangskort. God agent – dårlig agent, altså. Begge to har helt klart sin sjarm.

Når Sony Online Entertainment viste



BLYKAMP Et headshot er alltid et headshot. Ei kule i hodet skal også drepe spillerne med høye levels umiddelbart, lover Sony Online Entertainment. Vi kan altså vente oss mye taktikk i skyteoppgjørene.

FAKTA

SAMLE PÅ FOLK

Du finner verken magiske lanser eller alvesmidde ringbrynjer i The Agency – du samler folk. Disse kalles for operatives og er dine hjelpere når du er ute på oppdrag. En operative kan for eksempel gi deg en ny bil, mens en annen gir deg ledetråder til hvordan et oppdrag kan utføres. Du kan totalt ha 100 operatives i din samling, og det er bare en fjerdedel av hva The Agency tilbyr. Her skal det samles!

Gamereactor ett av oppdragene i spillet, fikk vi et glimt av hvordan en typisk spillsekvens kan se ut. Etter å ha tatt en drink og spilt litt Qbert (hele spillet er på en arkademaskin i hovedkvarteret) beveget en U.N.I.T.E.-agent og hennes venner seg ut på Prahats gater for å skygge en skurk. Gjengen havnet til slutt i et skyteoppgjør under bakkenivå, hvor fienden prøvde å sprengne en bygning gjennom å plassere ladninger på flere betongpilarer. Målet var å forhindre eksplosjonene, for eksempel ved å skyte mot ladningene skurkene bar på ryggen før de nådde fram til pilarene. Rundt forbi var det dessuten en del sideoppdrag, som for

eksempel å hindre en lastebil fra å forlate stedet. Intensivt, interessant og verdt å gjøre.

I stedet for sverd og dyrepelser belønnes du med såkalte operatives når du har gjennomført et oppdrag i The Agency. Disse agentkollegaene er svært nyttige i dine oppdrag; de kan for eksempel distrahere fiendene, være krypskyttere eller peke ut fiendene dine på kartet. Og operatives'ene går opp i level med tiden – akkurat som du.

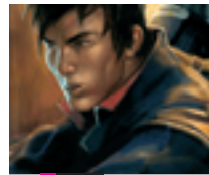
The Agency inneholder mange skyteoppgjør, og det er derfor mulighet for å veksle mellom tredje- og førstepersons-perspektiv. Jo mer du bruker spesifikke våpen, desto mer kan du videreutvikle dem, slik at for eksempel avfyringshastigheten forbedres. Skyteinnstillingen kan gi headshot-besatte FPS-veteraner en fordel, og er ytterligere bevis på hvordan The Agency holder seg utenfor mainstreamen av onlinerollespill.

Som hemmelig agent kan du selvfølgelig ikke bare stole på skytevåpen. Mange oppdrag i The Agency krever mye diskresjon, for eksempel når du skygger mistenkelige figurer. Her er det nødvendig å holde et øye med din aliasmåler, som fungerer akkurat som en helsemåler. Dersom noen begynner å stirre på deg, synker måleren, og begynner du så å springe eller på annet vis oppføre deg mistenkelig, kan det fort bli game over.

Man kan spørre seg om til hvilken grad hemmelig agent-fantasier kan leves ut i et onlinespill, som tross alt handler om samarbeid. Leker man Bond, vil man jo være en toff einstoing. Sony Online Entertainment virker å ha tatt dette i betraktning og lover



KLASSEKILLE Det finnes ulike klasser i The Agency, men de er ikke hugget i stein. Klasse bytter du like enkelt som du skifter klær; før du begir deg ut på oppdrag, avgjør utstyret om du er sniker eller skytter.



FAKTA

ONLINEVETERANER

Sony Online Entertainment startet opp i 1998, og foretaket er, som navnet tilsier, ikke ukjent med onlinerollespill. På meritlisten er spill som Everquest, Star Wars Galaxies og Vanguard: Saga of Heroes. Med The Agency vil Sony Online Entertainment skape en ny franchise med inspirasjonskilder som James Bond, Mission Impossible og Jason Bourne.

derfor at alle oppdrag i The Agency kan utføres solo. Klarer du et oppdrag alene, får du vitterlig lønn for strevet, men premien blir antageligvis ikke mer enn bronsemedalje, ettersom du ikke kunne klare å gjøre alle sideoppdrag på egenhånd, får du heller ikke like bra belønning som en gruppe hadde fått.

The Agency er en interessant og original spillidé; to agentfaksjoner med tøffe metoder i bitter kamp mot hverandre er svært fristende. Når serverne åpner vil vi øyeblikkelig kaste oss over dem for å se hvor godt konseptet fungerer i praksis. Så møtes vi i U.N.I.T.E.-baren en gang i 2008. Shaken or stirred?

Jonas Elfving

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En smart og original onlineidé for alle som noen gang har hatt agentaspirasjoner.



Kommer Q2 2008



FRA VIRKELIGHETEN PAM lover 25 toppspillere fra virkeligheten.

Matchpoint

Joachim dro til London for å spille tennis!



TOP SPIN 3

Plattform XBOX 360/PS3/WII
Utvikler PAM DEVELOPMENT
Utgiver 2K SPORTS Sjanger SPORT

De franske utviklerne PAM lover mye med deres siste utgave i Top Spin-serien. Ord som "bygget opp fra scratch" og "langt bedre enn forgjengeren" skaper et slags ekko i rommet. Dette har jeg hørt mer enn en gang for. Nå skal det likevel sies at jeg ikke betviler at PAM har arbeidet hardt for å gjøre dette til bli den beste tennisopplevelsen på en spillkonsoll så langt, men selve omkvedet får PR-bjellene til å ringe.

Utviklerne har lagt mye vekt på et system for spesialtilpasning av utseende på spillerne. Her kan du skru og justere alle tenkelige parametere, men i motsetning til forgjengeren har du nå muligheten til å forenkle alt ved bare

... og langt på vei ser dette faktisk ut som ekte tennis hentet rett fra Grand Slam.

å forholde deg til noen få basisvalg. Kort og effektivt, jeg liker det.

Grafikken har nødvendigvis også fått seg et par silikoninnsprøytninger, med dynamiske skygger fra omgivelsene og klær som blir våte av svette fra spillerne. I tillegg er animasjonene milevis foran mange andre sportsspill, og langt på vei ser dette faktisk ut som ekte tennis hentet rett fra Grand Slam.

Tennis på konsoll har merkelig nok blitt litt hardcore, og spillene når sjelden ut til et like stort publikum som fotball- og hockeyspill. Jeg tviler vel egentlig på om Top Spin 3 kommer til å endre på akkurat dette, men for deg som liker sjangeren og ikke er fremmed for en liten utfordring, kan du trygt se frem til spillet kommer i butikkene en gang i løpet av våren til både Xbox 360, Playstation 3 og Wii.

Joachim Gresslien

TERMOMETER

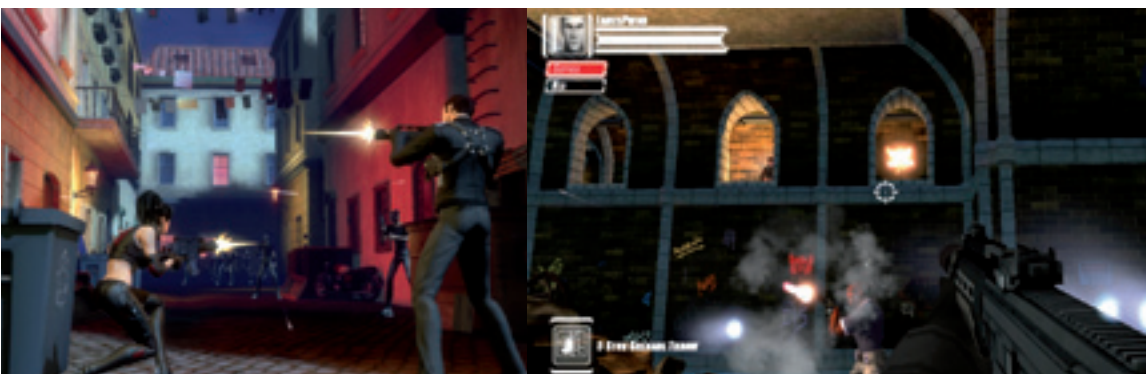
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et spill som kjenner sitt publikum, til et publikum som kjenner sitt spill.



SEXY OMGIVELSER Europa, Sentral-Amerika og eventuelt Øst-Asia – det er de tre store områdene din agentliga kommer til å befinne seg i. Hvorvidt Oslo danner bakteppe for de europeiske oppdragene, er ennå uklart, men vi i redaksjonen krysser fingrene!





Hot og kjærlighet

Fra meksikansk popcornaction til amerikansk roadmovie – danske Deadline Games blir seriøse.



FAITH AND A .45

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler DEADLINE GAMES Utgiver THQ Sjanger ACTION

Spør enhver stor skuespiller om hvordan det er å gå fra ubetydelig birolle til hovedrolle, og du vil få til svar at det er noe av det vanskeligste en kan prøve seg på. Publikummet skal avvenges fra den tidligere rollen med dumme kommentarer, til plutselig å se samme person bære en hel historie på en troverdig måte.

Omtrent samme situasjonen befinner Deadline Games seg i for øyeblikket. Etter avvæpnende og dypt historietunge adventurespill til lettfordøyelig action, er det nå

Rubys ildrøde hår, sorte jakke og røde kjole gjør henne umulig å unngå i et ellers dødt og totalt livløst landskap.

tid for å ta det endelige skrittet mot hovedrollen, i form av studioets mest seriøse satsing så langt: Faith and a .45.

Med direktøren i Game, Søren Lundgaard, til stede fikk vi en gjennomgang av handlingen i

spillet og en håndfast prøvesmaking på hvordan spillet foreløpig fungerer.

Handlingen foregår under den store depresjonen i 1930-årene, da store deler av verdensøkonomien traff bunnen, og håp var en mangelvare. Banen vi fikk se avspeilet dette på en glimrende måte; fargene var utvaska, alt var støvete, og gamle lik av noen biler stod som om de var uberørte på flere måneder.

Men håp finnes, og manifesteres i de to hovedpersonene Luke og Ruby, som langsomt beveger seg gjennom det støvete landskapet. Rubys ildrøde hår, sorte jakke og røde kjole gjør henne umulig å unngå i et ellers dødt og totalt livløst landskap. Luke er en mer moderne

westernhelt, som går i ett med omgivelsene med sitt støvete, sorte hår og klær som ikke har sett vaskevann på en stund. Han insisterer på å gå først og passe på Ruby.

Forelskelsen er tydelig fra den første



Kommer 2010 GRTV Se mer på Gamereactor.no/grtv



Dødelig allianse

Alt må vike vei for kjærligheten, som er det bærende elementet i historien. Dette gir oss assosiasjoner til forholdet mellom Mickey og Mallory i Natural Born Killers.



FULL FRES Mannen som oppfant flammekasteren må ha hatt en smule sær fantasi. Han må ha tenkt noe sånn som "Hvordan kan jeg på enklest mulig måte grille de som står langt der borte?" Vel, det er en forferdelig tanke, men i dataspill har flammekasteren gitt utallige timer med moro. Vi vet ennå ikke om flammekasteren er spillbar i Faith and a .45.



RØDT RØDT RØDT! En morsom detalj er at samtlige skjermbilder som vi har sett har nyanser av rødt. Vi antar at Deadline Games hintet om blod.

samtalen de to imellom. Mens Luke fyller magasinet med kuler, dreier tankene hans rundt "She loves me, she loves me not...", hvorpå Ruby avslutter med "She loves him". Dette høres kanskje kvalmende ut, men det virker, ikke minst fordi det minner om en scene fra en av de mange inspirasjonskildene teamet har benyttet seg av.

Ideen er at Faith and a .45 skal være den

Det som starter som en redningsaksjon, utvikler seg til et desperat forsøk på å redde verden som vi kjenner den.

første roadmovie i spillform, altså en forholdsvis lineær historie hvor fokuset i stedet er på hovedpersonenes utvikling etter hvert som handlingen skrider frem. Inspirasjonen er blant annet hentet fra filmer som Easy Rider, Natural Born Killers, True Romance og selvfølgelig Bonnie and Clyde – spesielt Ruby minner om Juliette Lewis.

Spillet foregår i tredjeperson og begge

karakterene befinner seg på skjermen hele tida. ICO ble på det spillmessige planet nevnt som en av inspirasjonskildene, og har en holdt Yorda i hånda, vil man kunne se litt av det samme her. Med mindre man beordrer henne til noe annet, er det alltid Luke som fører an.

Gjennom samtalen mellom de to avlives en annen typisk spillfordom; Ruby er ikke underlagt Luke på noen måte, og de to er

likeverdige i forhold til hverandre.

Skyteoppgjørene er det mange av, og Deadline er ikke redde for å nevne titler som Gears of War som inspirasjon for rytmen og kontrollsystemet de foreløpig har brukt. Fokuset er rettet mot å hele tida søke dekning, i stedet for å løpe hodeløst mot de nærmeste fiendene. Samarbeidet mellom kjæresteparet fungerer i et Freedom Fighters-inspirert kommandosystem.

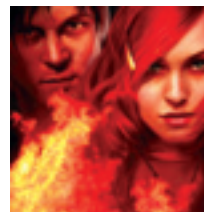
For eksempel kan Ruby beordres til å søke dekning eller holde fiendene i sjakk mens du, Luke, samtidig sniker deg inn på dem.

Samarbeidet i kampens hete er dog enda dypere. Det er mulig å kaste våpen til Ruby, slik at hun gjennom et minispill kan skyte fiendene med sniperrifle eller treffe ei tonne med bensin som du kaster på motstanderne. Hvis Luke må ta telling etter for mange innkomne skudd, er det likevel mulig å forsvare seg selv på heroisk vis, ved å skyte vilt rundt seg mens man venter på et gjenopplivende kyss fra Ruby.

Historien er en blanding av virkelighet og utviklernes egne fiktive vendinger. Med det har en gal oljemagnat ved navn John Mammon satt i gang med å kjøpe opp det meste av USA, for til slutt å skulle bombe Kongressen. Mammon har null tiltro til demokratiet, og blandingen av penger og makt er den eneste valutaen for han. Luke og Ruby involveres i disse planene etter at en felles venn faller i Mammons hender. Det som starter som en redningsaksjon, utvikler seg til et desperat forsøk på å redde verden som vi kjenner den. Det er samtidig en god mulighet for kjæresteparet å utvikle seg fra skurker til helter.

Dersom alt går etter planen, kan vi forvente å se Faith and a .45 i hyllene cirka to år fram i tid. Søren Lundgaard er likevel kjapp med å understreke at to år kun er et estimat. Ideen om en roadmovie i spillform er dog original, og allerede på det tidlige stadiet vi har sett prosjektet, virker det som det er noen veldig gode ideer og sterke inspirasjonskilder som danner grunnlaget. Derfor håper vi absolutt å få se mer til Luke og Ruby i fremtiden.

Thomas Blichfeldt



FAKTA

DEADLINE GAMES

Deadline Games startet opprinnelig som et internasjonalt anerkjent TV-produksjonsselskap i Danmark. I 1996 bestemte derimot Simon Jon Andreassen, selskapets kreative sjef, seg for å realisere en av de ansattes drømmer. Fra nå av ville de lage dataspill. I løpet av seks måneder vokste selskapets spillavdeling fra tre personer til 15. Innen året var omme, ble det klart at selskapets kjernevirksomhet fra nå av skulle være spill, og ikke TV-programmer.

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Deadline Games satser knallhardt på et nytt roadmovie-inspirert spill. Vi krysser fingrene.



**YOU CAN'T RUN FROM DEATH...
...BUT YOU CAN DIE TRYING**



Welcome to The Club. Out now!

www.theclubgame.com



PLAYSTATION 3



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Developed by Bizarre Creations Limited. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.



THE CLUB™

SEGA®

www.sega-europe.com



BOKTITLERS VERDEN

Gamereactor åpner noen gamle og støvete bøker, for å finne historiegrunnlaget til fremtidens store spillopplevelser.

Jeg har prøvd på det noen ganger i ettertid. Jeg sitter på et forsinket tog og har dermed vent meg til tanken om at jeg ikke når mitt reisemål til fastsatt tid. Litteraturen er min redning, min frelse, mitt rekviem på en reise uten headset og MP3-spillere. Et ukjent antall minutter senere er det like før jeg ikke klarer å rive meg løs, da det plutselig går opp for meg at konduktørens stemme ikke bare er kimen av en vekkerklokke jeg kan ignorere, men snarere signalet for stoppestedet mitt.

Jeg går av, men bare fysisk. For jeg lever fortsatt inne i historien, om ikke lesende så i hvert fall tenkende. Slik påvirker narrasjonen meg, og det er faktisk ganske mye for spillskapere å ta av, vel og merke dersom de er

interesserte i spillet med den gode historien. Et spill med en god historie uten morsomt eller interessant gameplay duger selvfølgelig ikke, men som kjent er det kun fantasien som setter grenser for gode spillideer.

Jeg har lenge tenkt på hvorfor den og den boken ikke ble gjort om til spill, og ofte har jeg endt opp med konklusjonen om at når filmkonverteringer ikke fungerte, går det hvertfall ikke med bøker. Jeg mener, hvis det ikke funket fra et visuelt medium til et annet – men kanskje allikevel. Prøv denne her:

I Moby Dick får man muligheten til å skifte mellom protagonisten som overvåker kampen mellom hvalen og kaptein Ahab, og som hvalen selv – udyret som kjemper for livet. Konstant på flukt fra den utrettelige besetningen ombord på skipet må Moby Dick hele tiden unngå sine

forfølgere ved å gå ned på store dyp. Her lurar andre farer i form av kjempeblekkspruter, haistimer og andre hvaler. Spilletts menneskelige protagonist er i stedet spillerens "reporter" på skipet. Her blir man øyenvitne til de skjebner som den kyniske kapteinen og hans selvutslettende jakt på hvalen skaper.

Vær øyenvitne på skipet – kjemp for livet under vannet.

Hvis noen får assosiasjoner til Michel Ancels King Kong, er det forståelig. Her fikk man også sjansen til å spille som menneske og dyr. Og det er slett ingen grunn til at den interaktive verden ikke også gir oss muligheten til å oppleve to nesten motstridende synspunkter i den samme historien. Moby Dick er sågar et klassisk eventyr om kampen mellom menneske og

WIS C

EVENT



Genfortalt af Leonora Christina Skov

see



På skatteøen

King Kong
Selv om King Kong ikke er en bok, så var spillmatseringen av filmen et perfekt eksempel på at man kan arbeide med to parallelle historier og inngangsvinkler. Noen burde gjøre det samme med klassikeren Moby Dick.



Moro og annerledes

En av de morsomste spillseriene som har sitt opphav fra bøkene, er Discworld. Terry Pratchett er forfatteren av det absurde, men svært underholdende universet. Siste spill i serien er Discworld Noir.

Here boy! Here Luggage!

natur, frihet og besettelse. Alt i alt en ganske kompleks og allikevel enkel komposisjon. Hvem skulle laget det? Det kunne være fristende og for så vidt praktisk å peke på Michel og Ubisoft etter det vellykkede dyreforsøket med apene. Allikevel ville jeg heller foreslå en noe mer uventet vei; sett Fumito Ueda og hans team hos Sony på saken.

Når man tenker på suksessen med Shadow of the Colossus bør dette talentfulle teamet nesten være selvskrevene for jobben. De klossete og elegante

landjorden.

Det trenger ikke være bombastisk eller halvveis naturstridig for å fenge heller. Faktisk virker krim- eller spionsjangeren å være en oversatt fortellergren innen dataspill. Fahrenheit så lenge veldig bra ut i 2005, men det endte i den paranormale avdelingen og i fremtiden er det tilsynelatende smått med muligheter for å leke ordentlig detektiv. Det finnes samtidig en perlerad av mer eller mindre kjente forfattere med en masse krim-/eventyr-/krigshistorier på samvittigheten.

Litteraturen er min redning, min frelse, mitt rekviem på en reise uten headset og MP3-spillere.

kjempene fra Shadow of the Colossus ble laget med så stor omhu og kanskje like mye ærefrykt at det virket som om naturen selv hadde produsert dem – akkurat som en kjempe fra dypet. Utfordringen for Fumito og kompani ville i så måte bestå i å styre selve dyret under havets overflate og ikke bare la det være et treigt irritasjonsmoment, men jeg tror teamet ville gjort alt for at en hval ikke skulle stå i skyggen av en koloss på

Det ville være opplagt å velge en historie som sjakalen, og plassere spilleren i rollen som politimannen som prøver å finne frem til leiemorderen så han kan utføre jobben sin. Filmatiseringen fra 1973, med Edward Fox i hovedrollen, følger historien fra leiemorderens synspunkt. Det virker imidlertid ikke som noen god idé å dra spilleren gjennom en historie som slutter med et mislykket attentat og leiemorderens (og dermed

spillerens) død. Allikevel hadde jeg foretrukket å gi meg i kast med historiene fra bestselgerforfatteren, nå avdøde Alistair MacLean. For han døde i 1987 rakk han å gi ut 28 romaner. Fortellerstilen i disse var ofte rik på action og spenning båret frem av en mandig helt. Denne var ofte kynisk og selvutslettende, så selvutslettende at romanser og sex var ytterst sjeldne forekomster i historiene. MacLean mente at disse elementene bare forsinket handlingen i boken, og flere av disse inneholder da også kun sporadiske ømme øyeblikk. Etter disse fikk jeg (og sikkert også flere andre lesere) lyst til å hoppe over siden, så man kan si at det virket! Når det fungerte for Alistair var han til gjengjeld vanskelig å legge fra seg. Likevel ser jeg for meg et gap mellom litteratur kontra interaksjon.

Det ovennevnte er naturligvis ikke begrenset til folk med flatskjerm, det lød bare bedre slik. Fordypning er selvfølgelig en henvisning til det litterære. Og med det mener jeg det skjønnlitterære og prosaiske. For det er nettopp prosaen som gir liv til en fortelling på trykk og kaster den potensielt hengivne leser inn i sitt univers av følelser, holdninger, spenning og eventyr. Dette kan la seg gjøre på mange nivåer fordi man legger boken fra seg og lar fortellingen stå stille i kortere eller lengre tid og så gjenopptar vandringsen, og deretter kan man få en helt ny oppfatning av historien. Jeg vil våge å påstå at

Hilary Thom
29-årige film
dom er st
hun er st

Sam i boksamlingen

Sam Fisher er uten tvil Ubisofts mest velkjente karakter. Han kunne saktens ha vært opphavet til en lang rekke paperbacks fra Clancys hender, hvis han gadd å sette seg ned ved skrivemaskinen. Men det gjør han ikke.





Tom Clancy sier du?
 Absolutt ingen av de mange Tom Clancy-spilleene har noe som helst med hans forfatter-skap å gjøre, og Clancy har ikke selv skrevet et synopsis til noen av dem. Ubisoft har bare kjøpt lisensene som gjør det mulig å bruke navnet.

dette ikke gjelder film og spill, noe man selvfølgelig kan være uenig i.

Jeg har likevel flere ganger opplevd å forstå en bok på en annen måte når jeg leste den for annen gang noen år senere. De sjeldne gangene jeg vender tilbake til et spill jeg ikke har sagt hei til på en stund, er det for å gjenskape det visuelle og audiovisuelle møtet med et univers jeg likte før i tiden. Og det er vel derfor man ofte hører folk snakke med skuffelse i stemmen om at toeren og treeren ikke er like god som eneren. For det kan ikke bli den samme inntryksmessige åpenbaringen man ble presentert for tidligere. Og slett ikke når de grafiske forutsetningene endrer seg så mye som de gjør i



RAINBOW SIX Med Vegas-utgivelsen, kastet Ubisoft seg ut i et spill oppdelt i to kapitler. Om det er fordi historien krever såpass med plass, eller om det er økonomiske vurderinger som ligger til grunn, aner vi ikke.

Her lurar andre farer i form av kjempeblekk-spruter, haistimer og andre hvaler.

spillverden.
 Leser man den samme boken på ny er det på samme måte ofte en annen opplevelse enn man hadde første gang. Her skjer til gjengjeld det at mange ord glemmes, og når man leser dem om igjen har man kanskje fått et annet syn på tilværelsen eller sjangeren. Jeg har flere ganger sittet med en følelse som sa: "leste jeg virkelig ferdig den boken sist?" Den mest åpenbare forklaringen på det må være dybden i en bok. Historien er lenger, plottet stikker dypere, personene er flere og dialogen, monologen og tankene er i klart overtall forhold til et spill eller en film. Litteraturen rommer så mye i visuell og følelsesmessig fortellerform, slik at med den rette utvikler ved roret ligger det en gullgrube og venter. Spill, og for den saks skyld også film, verken kan eller skal prøve å

etterligne bøker (bah, Da Vinci-koden!), men kan man sette kropp, ansikt, stemme og sjel på det universet en bok har skapt, både kan og bør spillindustrien være med på å bære byrden.
 Tilbake til Alistair. Gjennom sine mange romaner reiste Sir MacLean rundt om på kloden, men i begynnelsen brukte han spesielt mye tid på andre verdenskrig-scenarier. Kjente filmer (avhengig av hvor gammel eller kjent med gammel film man er) som Kanonene på Navarone og Ørneredet bygger på MacLeans historier, og Xbox 360-spillet Hour of Victory finner for øvrig sted blant annet på Schloss Addler, det ekte Ørneredet.
 Men det er i større grad de etterfølgende bøkene jeg tenker på i forbindelse med spillmatiseringer. Dødens Dukker fra 1969 og Døden i Grottene er blant de beste eksemplene på skottens fortellerevner. Sistnevnte har en scene som igjen og igjen dukker opp i min kreative hjernehalvdel. Hovedpersonen har blitt lurert inn i en situasjon der han tvinges til å stå ansikt til ansikt (eller horn) med en tyr i en tyrefekterarena. Ubevæpnet må han unnvike det ville dyrets angrep, mens han samtidig leter etter en vei ut av arenaen. Jeg forestiller meg denne bosskampen med "Quick Time Events" implementert i la God of War eller Tomb Raider: Anniversary. Jo mer tyren hamrer inn i tribunebenkene på stadion, desto større er sjansene for at helten kan slippe ut gjennom de ødelagte

omgivelsene.
 Kort innføring: Provence i Syd-Frankrike er endestasjon for mange sigøyneres årlige pilegrimsreise. Til forskjell fra tidligere år skjer det denne gangen flere mystiske dødsfall. De to detektivene Neil og Cecilie bestemmer seg for å undersøke saken. Det viser seg snart lettere sagt enn gjort, for deres hovedmistenkte er tilsynelatende både unnvikende og har mange strenger å spille på. Snart er de selv i fare for å settes på listen over døde personer.
 Prosjektleder: Ingen ringere enn IO Interactive. De har stor erfaring med og ekspertise når det gjelder halvåpne områder, der alle har en eller annen form for selvstendig AI. Og hva skal den brukes til? Til å bevege hovedpersonene våre blant sigøynere og lokalbefolkning. Detektivarbeidet skal så resultere i adgang til nye bygninger via sekundærmål, samt kjøretøyer til å frakte protagonisten til andre deler av det landlige Provence. Erfaringene med infiltrator-oppgavene fra Hitman-serien kan komme til stor nytte, når helten usett skal forfølge en mistenkt gjennom en levende menneskemengde av sigøynere og lokalbefolkning. Samtidig er heltinnen opptatt med å samle opplysninger fra de midlertidig forlatte sigøynervognene eller de lokales hus. I MacLeans historier var man aldri helt sikker på hvem som var på heltens side før mot slutten, noe som burde kunne

I Dødens Dukker tvinges hovedpersonen til å overvære mordet på en elskerinne.

utnyttet av omfattende, men lett tilgjengelige detektiv-/snikeoppdrag. Dessuten ville det vært en sjans for IO til å erobre nye territorier med tidligere nevnte Quick Time Events.

I førstnevnte Dødens Dukker tvinges hovedpersonen til å overvære mordet på en elskerinne. Den slags lukter det jo 18+ av, så salgstallene burde bli gode, men det er heller den mer påtvingne innlevelsen i scenen som virker tiltalende. Hvis du har spilt Bioshock vet du hva jeg snakker om. "Forspillet" til en ny oppgave eller introduksjonen av en ny figur ble her ofte utført ved bruk av in-game filmklipp. Man hadde ingen mulighet til å endre på utfallet av det som foregikk, og samtidig var det vanskelig å løsrive seg fra seansen. Jeg var personlig som trollbundet av redsel, avsky eller nysgjerrighet.

Alistair MacLeans mange historier svingte både i område og tid som i kvalitet. Flere av dem rommer likevel ideer og plott nok til å kunne overføres til denne generasjonen av spillplattformer, som av en eller annen grunn kalles "neste". Og den voksende trenden i spillbransjen til å kjøpe lisenser til en film eller et forfatternavn (Tom Clancy) uten å bruke selve innholdet, ser ut til å ha overlevd seg selv. Det er kanskje derfor at Ubisoft har strippet gode, gamle Sam Fisher fra snikeantrekket og gitt ham en vindjakke og ryggsekk på i det kommende Splinter Cell: Conviction. I hvert fall har



The Bourne Identity

Bourne-serien fra forfatteren Robert Ludlum har nylig blitt spillmatisert. Den hardtslående mannen gjør seg etter sigende godt i digitalisert og polygonisert form. Det skal likevel endel til før han overgår sin storebror på kinoleerretet.



Meg Conan! Du er?

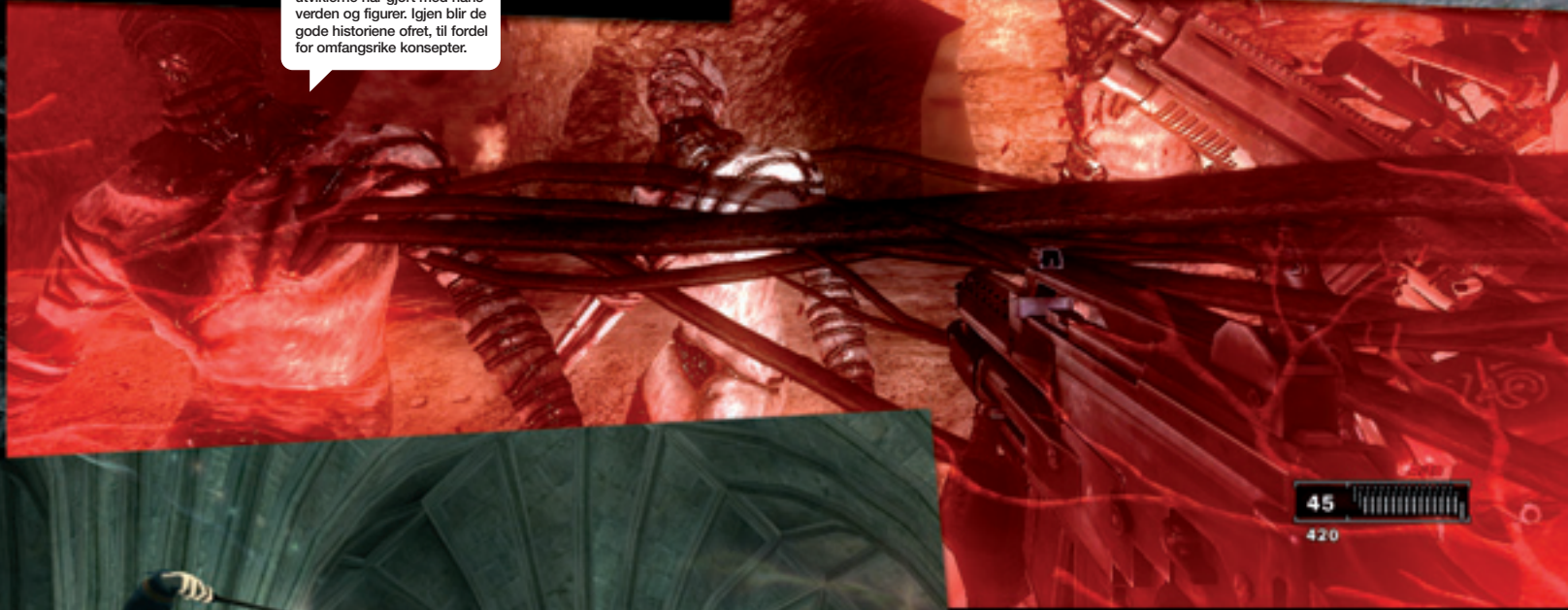
Det er ikke bare bøker, skrevet av Robert E. Howard, som Conan har opptrådt i. Også tegneserier og senest et par spill har blitt laget. Dessverre er det mer universet, enn historiene, som blir lisensiert bort.



Etterhånden som troer på fortid og baggrunn og Hillary sig i hinand besat at tanken om at dræ



Snur seg i graven
Den engeske forfatteren J.R.R. Tolkien ville sannsynligvis snudd seg i graven hvis han så hva alle spillutviklerne har gjort med hans verden og figurer. Igjen blir de gode historiene ofret, til fordel for omfangsrrike konsepter.



Tom Clancy aldri hatt en lillefinger med i historiespillet å gjøre. Hans advokat, som står for godkjenningen av manusene, er mer inne i sakene, ifølge forfatteren til samtlige Splinter Cell-historier JT Petty. Naturlig nok kan Alistair MacLean verken godkjenne eller avvise en spillmatisering av hans romaner, men noen burde gjøre forsøket med å føre hans beretninger over til den interaktive verden.

Til nå har jeg snakket lite om barne bøker, og man kan ikke snakke om barne bøker uten å nevne en av vår tids største barnebokforfattere, Astrid Lindgren. Grunnen til utelatelsen er at min egen, personlige holdning til Rasmus på Loffen og Eeeeeemiiiiiiii innebærer at disse

skal ses på TV eller leses opp/høres fra en bok. Som den gamle nostalgikeren jeg er, kan jeg ikke få meg selv til å tenke i interaktive baner når det gjelder disse – men det kan kanskje andre. Relatert til kriminalsjangeren som jeg diskuterte over, kunne kanskje Hardyguttene skrevet under pseudonymet Franklin W. Dixon være verdig for en spilladapsjon. Det er selvsagt en bråte med andre barne bøker man kunne plukke frem fra bokyllen, og forvandle til spill, men her må man likevel trå varsomt frem. Vi vil for all del ikke ruinere gamle barndomsminner, vil vi? Og vi vet jo at en del spillutviklere har begått den synden både en og to ganger tidligere.

Det finnes et bunnløst hav av bøker med potensial innen spillverden, men ett sted må jeg stoppe. Nei, én til forresten. For tittelen på denne artikkelen inneholder ett av tidenes mest underfundige og bemerkelsesverdige eventyr. Historien om jenta som på en kjedelig skogstur møter en snakkende kanin som tar henne med ned i sitt kaninhull – og ned til en besynderlig og fantastisk verden. Kokkejenta som kaster gryter og panner, katten som kan bli usynlig, Alice som kan skifte størrelse alt etter hva som skjer og hva hun spiser, og Hjerter knekt da, som også kan ett eller annet. Dette spektakulære scenemakeriet har alle muligheter til å bli årets 10er og bestselger. Jeg har bare ett krav til en slik produksjon: at Michel Ancel står for regien. Siden vi ikke har hørt noe til Beyond Good & Evil 2 ennå, kunne han gå i gang med å implementere kaninene fra Raymans Raving Rabbids i spillet. Da selges første kopi allerede før spillet har kommet ut, garantert!

Jeg har en gang tidligere skrevet om sammensmeltingen mellom mediene, og jeg mener fortsatt at det er veien videre. Nå må vi heller ikke glemme andre spillsjangere – det trenger ikke være en historie i det. Innen sportssjangeren er det meg til stadighet en gåte hvorfor håndball og badminton ikke finnes på diverse plattformer. Og brettspillene er da alltid hyggelige, men hvorfor ikke utvide repertoaret? Jeg må innrømme at jeg i lengre tid har håpet på at ludo ville dukke opp som et førstepersons actionspill. Forestill deg at du er i ferd med å hente inn en grønn brikke, og i stedet for å slå den hjem utfører man et stealth-angrep! Eller når man lander på et globusfelt så rister det i håndkontrollen, eller når man...

_Peter Christensen

NEO GEO

MYSTISK, **LEGENDARISK** OG EN
GRISEDYR HOBBY. VI FORTELLER ALT!

I begynnelsen av nittiårene var Neo Geo AES omgitt av mystikk. I skolegårdene gikk det rykter om en nærmest urealistisk sterk maskin hvis spill var så makeløse at de umiddelbart ville gi alt på Super Nintendo og Sega Megadrive grisebank. Et par av skolens lystløgnere gikk også så langt som å påstå at de enten hadde konsollen hjemme eller i det minste kjente noen som hadde sett den. På gymnaset gikk det i det samme. Spill så store som to VHS-kassetter, joypads på størrelse med et kneippbrød og en pris på om lag 4000 kroner var påstander som ble kastet frem og tilbake, noen naturligvis mer troverdige enn andre.

Sannheten er at Neo Geo AES var, og fortsatt er, en dyr fornøyelse, og at maskinen til tross for noen overdrivelser faktisk nesten var et monster av et underholdningssenter da SNK lanserte den i 1990. Før utgivelsen av hjemmekonsollen Neo Geo AES, laget SNK (Shin Nihon Kikaku) utelukkende arkadespill, altså spill som man kjenner fra det lokale gatekjøkkenet eller spillehallen. Her hadde de stor suksess med forgjengeren til Neo Geo AES, nemlig Neo Geo MVS (Multi Version System), som gjorde det mulig å ha opptil seks spillere tilkoblet ett og samme kabinett uten å måtte skifte hverken printplater eller joystick. Dette var enormt plassbesparende for

eierne av spillehallene, samtidig som det gjorde det mulig å kjøpt gå fra NAM 1975 til f.eks. Magician Lord. Gjennom en periode på et par år vokste SNK eksponentielt i størrelse og firmaets MVS-løsning ble en kjempesuksess.

Likevel kunne firmaet ikke bare sitte på hendene og la klingende yen rulle inn på kontoen. Interessen for konsoller som kunne stå under TVen var enorm, og det var noe både Nintendo og Sega kunne merke da de lanserte deres Super Nintendo Entertainment System (SNES) og Sega Megadrive (Genesis i USA) på slutten av åttitallet og i begynnelsen av nittitallet. Hos SNK hadde man likevel problemer med å følge med i prisutviklingen. Neo Geo var i bunn og grunn et arkadebasert firma, og mens Sega og Nintendo kunne levere maskiner til en rimelig penge - utelukkende skapt for å selges i allverdens butikkjeder - var Neo Geo AES svindyr. Årsaken var enkel: Neo Geo AES var tiltenkt rollen som





Hvor er joysticken min?

Med en Neo Geo AES under TV'en var det absolut ingen mulighed for at verken maskinen, spillene eller joypaden forsvant. Selve maskinen var på størrelse med en VHS-maskin, mens spillene til forveksling lignet en vanlig videokassett. De medfølgende joypad'ene var heller ikke til å komme utenom, da de også var enorme.



Hva skal vi spille?
 Neo Geo AES er ikke kjent for dens brede sortiment når det kom til spillsjangere. Det finnes naturligvis annet enn 2D sløssespill, men unntakene er ikke alltid like gode. Blue's Journey, som det er bilde av her, er imidlertid et riktig gjennomført plattformspill hvor du løpende kan oppgradere ditt våpenarsenal. Spillet er ikke vanvittig dyrt.



Motorola 68000 CPUer som kjørte på 12Mhz og som leverte 380 sprites i en oppløsning på 320x224. Til sammenligning hadde Super Nintendo en CPU som kjørte på 3,58Mhz og kun 128 sprites kjørende i oppløsningen 256x224. I dag er det ikke vanskelig å se hvorfor Neo Geo AES var det store samtaleemnet i skolegården.

utleiesystem og som en fast bestanddel i visse japanske hotellers underholdning på rommene; det var ikke et system som var tiltenkt plass i de trange japanske stuer.

Neo Geo AES (Advanced Entertainment System) ble likevel annonsert som en hjemmekonsoll på linje med Super Nintendo og Sega Megadrive, men rent prismessig kunne den ikke konkurrere med de andre

maskinene. Den opprinnelige prisen lå på den tids 599 dollar (ca. 4000 kroner), men da maskinen var tilgjengelig ute i butikkene var utsalgsprisen enkelte steder på nærmere 649 dollar, altså en del over disse 4000. Og dette var i begynnelsen av nittiåra. For disse pengene fikk man to joypads, et minnekort og valget mellom enten Baseball Stars eller NAM 1975. Ved lanseringen av systemet i USA ble prisen heldigvis satt ned, men selv til rundt 399 dollar var det kun en liten håndfull spillentusiaster som hadde lyst og råd til å investere i konsollen.

Til gjengjeld fikk denne gruppen med entusiaster som la sine surt oppsparte kroner på bordet noe som minnet om en Porsche 911 Turbo koblet direkte til fjernsynet. Neo Geo AES, som ikke kompromisset med opplevelsen, var en arkadeparfe fra begynnelsen til utt og leverte lyd og grafikk i absolutt verdensklasse. Konsollen var nemlig utstyrt med intet mindre enn to

Alle AES-spill ble levert i et mammut-omslag, mens selve spillet inni var på størrelse med en VHS-kassett. Størrelsen på disse printplatene med spill på varierte mye i antallet bits, men da både Nintendo og Sega på dette tidspunkt brukte antallet megabits som en indikator for hvor avansert et spill var, kunne nesten ikke SNK gjøre annet enn å følge med strømmen. Og også her var firmaet imponerende. For mens Nintendo og Sega klarte å sende ut spill på 16 megabits, var de fleste av Neo Geo-spillene allerede over 100 megabits. Maskinens maksimum var angivelig 330 megabits, men da King of Fighters '96 ble lansert i 1996 var det overskredet og erstattet med intet mindre enn 362 av sistnevnte. For noen år siden, da det siste spillet ble lansert til maskinen, lå de på litt over 700 megabits. Neo Geo AES var for øvrig også den første hjemmekonsollen som brukte minnekort for å lagre spill. Dette har som



GAMLE SPILL

Vi har funnet tre spill til Neo Geo AES som ikke er fighting-spill og som har betydd mye for oss:



NAM-1975

Når man kjøpte en Neo Geo AES ved premieren i Japan, kunne man velge mellom enten Baseball Stars Pro eller NAM-1975 som en del av pakken. I USA ble sistnevnte skiftet ut med Magician Lord. I dag er det dog NAM-1975 som anses for å være en klassiker på formatet, ikke minst fordi spillet også var en stort hit i arkadehallene flere år for utgivelsen på Advanced Entertainment System. NAM-1975 er ikke et veldig dyrt spill, men det er uenkelig et bra spill.



PULSTAR

Hvis du noensinne har spilt R-Type, så vet du nøyaktig hvilken type spill Pulstar er. Spillet ble lansert i Japan i 1995, og er utviklet av det lille firmaet Aicom. Det er på 305 megabits, og gir deg styringen over et lite romskip og et heftig arsenal av våpen. Spesielt grafikken skal fremheves, da den var enormt detaljert (for sin tid), fargerik og oppfinnsom. Det er imidlertid selve opplevelsen med superoppladning, masser av fiender og en viss porsjon hard strategi som for alvor setter Pulstar på kartet som en seriøs og velfungerende shooter.



NEO TURF MASTERS

Lenge før Tiger Woods overhodet begynte å tenke på å få trynet sitt på coveret til en TV-spillserie, gav Nazca (utvikleren bak Metal Slug-spillene) ut Neo Turf Masters, eller Big Tournament Golf som det het i Japan. Spillet ble lansert i 1996 og tok 133 megabits. Neo Turf Masters inneholdt fire baner fra blant annet Tyskland og Amerika, med 18 hull på hver. Spillets forskjellige golf-spillere var bygget opp etter deres respektive evner, og grafikken var enkel. MVS-utgaven er billig. AES-utgaven er ikke. Det koster å være kar!



Samurai Showdown II

Et av de beste spillene til Neo Geo AES er uten tvil Samurai Showdown II, som kom i 1994 og som fyller 202 megabits. Spillet var, og er stadig, en makeløs flott og detaljert opplevelse som hviler på et bunnsolid gameplay, fremragende karakterer og noen fantastiske baner. Til tross for dette er spillet relativt billig og lett å få fatt i.

Det andre spillet i Samurai Showdown-serien var aldri vanskelig å komme i gang med, men skulle man bli en mester, krevde det en del timer.

kjent vært fast inventar på PSOne og PlayStation 2.

I årene etter lanseringen av systemet gikk SNKs amerikanske kontor virkelig i bresjen for å markedsføre maskinen. Firmaet visste at de aldri kunne konkurrere med bl.a. Nintendo på pris, så den grunnleggende markedsstrategien ble i stedet å spille på muskler. Ingen maskin kunne skryte på seg så arkadeprefekte spill som Neo Geo AES, og det skulle frem i lyset. SNK gikk så langt som å sammenligne seg selv med en pølse i brød, fylt til randen med ketsjup, løk, sennep og en enorm bratwurst mot Nintendo og Segas små cocktailpølser. Det var kort sagt den gamle nedstirringen ved pissoaret SNK tok i bruk.

Med en såpass sær fødsel er det heller ikke rart at Neo Geo AES har blitt litt av et samleobjekt, og et dyrt et. Systemet ble ikke produsert i stort antall, noen av spillene var kun tilgjengelige i Japan og andre ble laget i så lavt antall her i Europa at de var sjeldne fra begynnelsen av. På samme måte er noen spill gitt ut med en manual som senere har blitt erstattet med en revidert utgave, og det er nettopp disse småendingene som kan få ihuga samlere til å bla opp tusenlapper. Kizuna Encounter er ett av disse spillene. I samlerkretser er bare



remix utgaver, samt den R-type-aktige skyteren Pulsar. Var man glad i fotballspill, golf eller bilspill, fantes disse også på konsollen, men Neo Geo AES var aldri kjent for sin bredde i samme grad som Super Nintendo var det.

For samlerne er det først og fremst det å eie et sjeldent spill som betyr noe. Det tidligere nevnte Kizuna Encounter er ifølge fans av konsollen ikke ett av de bedre spillene, men det betyr ikke så mye hvis det bare er få av dem i omlop. Av samme grunn er heller ikke bootleg-utgaver og uoriginale kopier veldig interessante. Det er

« EN ARKADEPERLE FRA BEGYNNELSE TIL SLUTT SOM LEVERTE LYD OG GRAFIKK I ABSOLUTT VERDENSKLASSE »

fire eksemplarer av spillet kjent, og da det siste eksemplaret gikk under hammeren for et par år siden, var det for intet mindre enn 12 000 amerikanske dollar.

Spillene til maskinen er stort sett i 2D, og det er derfor en fordel om man savner den gamle opplevelsen hvis man vil ha en Neo Geo stående hjemme. Fighting-sjangeren er overrepresentert på maskinen, og med spill som Fatal Fury, Art of Fighting, King of Fighters og Last Blade har man mulighet til å stifte bekjentskap med noen av sjangerens største øyeblikk. Fatal Fury var for eksempel SNKs ubestridte svar til Capcoms varme hvetebrød Street Fighter II – og det var fantastisk. I tillegg kommer alle Metal Slug-spillene, som i det siste har kommet frem igjen i lyset via PlayStation 2 og Wii-

historien bak det enkelte eksemplar som er spennende, og har spillet for eksempel fortsatt plasten intakt, er det enda mer verd.

Men det er ikke bare spillentusiaster som leter etter de gamle konsollene. Flere engelske og ganske så kjente interiorarkitekter har konsulenter som hele tiden besøker de engelske loppemarkedene for å kjøpe gamle konsoller til bruk i innredningen av f.eks. en stue for en betydningsfull kunde. En Neo Geo AES-konsoll er nemlig ekstremt retro-chic på den helt rette måten. I forbindelse med denne artikkelen snakket jeg med en amerikansk samler som flere ganger er blitt brukt som konsulent for denne typen firmaer, og han sa at det ikke var utenkelig at stjerner som Robbie Williams og Paris Hilton hadde en



Fan av ekte fighting

Ekte fighting-fans har kjøpt en Neo Geo AES fordi den har noen av sjangerens aller beste 2D-fightere i sin portefolje. Last Blade, Samurai Shodown, Fatal Fury, World Heroes, Real Bout (Fatal Fury Special) Art of Fighting, King of Fighters, Fighter's History og Garou: Mark of the Wolves, er bare noen av spillene til SNK's konsoll.



den av en samler eller funnet den tilfeldig på et loppemarked. Prisen på konsollen var nemlig den gang en desidert bremsekloss som selv etter utallige avisruiter og oppvaskjobber fortsatt ikke ga den økonomiske ballasten som skulle til. Dessuten var det ingen Neo Geo-konsoller å oppdrive i norske butikker da maskinen hadde sin storhetstid, hvilket betød at man enten måtte dra til utlandet for å få fatt på et eksemplar, eller sette sin lit til imports scenen som i internettets tidlige år var preget av ugjennomsiktighet. Og ugjennomsiktighet kan koste mange penger, spesielt når enkelte spill kan koste veldig mye penger. Jeg stilte forsiktig spørsmålet til Kristian: Hvilket spill ville du hatt dersom penger ikke var noe problem. Han svarte:

"Det er et vanskelig valg! Det må stå mellom Metal Slug og Metal Slug 3. Sistnevnte kan kjøpes for penger, men koster fortsatt noen tusen. Metal Slug er derimot vilt dyrt, og i beste fall kommer det på feil side av 10 000

« NEO GEO AES VAR ALDRI KJENT FOR SIN BREDEDE I SAMME GRAD SOM SUPER NINTENDO VAR DET »

Neo Geo med et eksemplar av Fatal Fury stående ett eller annet sted.

I Norden finnes det også samlere av spillkonsoller, og en av disse er Kristian Møller, fast bruker av et av nordens største samlernettsteder, Playright.dk. Dette er et forum bestående av spillentusiaster og ivrige samlere. Han er en av de få som ikke bare har drømt om å få fingrene i en Neo Geo AES, men som også har gjort det. Han hørte første gang om maskinen gjennom det nå nedlagte spillmagasinet Power Player, men det var likevel litt av en tilfeldighet at valget falt nettopp på denne maskinen:

"Jeg hadde først prøvd å få til et MVS-system med

Supergun og alt det der, men jeg fikk det aldri helt til å virke så jeg solgte den", forteller Kristian. "Så fant jeg frem til en engelskmann som hadde en AES-konsoll i god stand, og jeg endte opp med å kjøpe den, vel vitende om at det er en noe tung plattform å komme i gang med. Jeg har alltid villet ha det arkade-perfekte som Neo Geo-maskinene tilbyr, men at det skulle bli AES var ikke planen fra begynnelsen av. Men da sjansen bød seg, var jeg selvfølgelig ikke i tvil: jeg skulle ha en AES med et par lekre joysticks og noen av de ville 2D-fighterne som finnes til maskinen."

Den slags opplevelser er Kristian ikke alene om. De fleste som i dag eier en Neo Geo AES har enten kjøpt



kroner. Begge spillene er geniale, men skulle jeg valgt på basis av spillverdi ville jeg valgt treeren. En god blanding av samle- og spillverdi finnes i form av Metal Slug. Skulle jeg kun velge ut fra hva jeg kunne solgt spillene videre for finnes det andre spill som er mye dyrere, for eksempel Neo Turf Masters og Kizuma Encounter, som begge er laget i ekstremt få eksemplarer. Disse går for uhyrlige summer når de legges ut for salg på neo-geo.com eller eBay.”

I dag er det heldigvis lettere å finne frem i jungelen av enorme spill, gigantiske konsoller og overdimensjonerte joysticker, og har man penger som brenner i lommene er det absolutt ikke umulig å få fatt på en maskin. Men det er en hobby som, hvis den tas seriøst, kan koste mye penger, en god del timer på internett og en god porsjon tålmodighet. Spesielt det økonomiske aspektet kan Kristian bekrefte:

”Det sjeldneste spillet i samlingen min må være Garou: Mark of the Wolves, som i sin tid kostet meg en mindre bondegård selv om det er den japanske versjonen (Fatal Fury: Mark of the Wolves, som det heter i USA, er litt mer sjeldent og dermed dyrere). Det er spill som MOTW som alene kan rettferdiggjøre kjøpet av en Neo Geo AES”. Og han fortsetter: ”Ettersom jeg ikke har vanvittig mange spill til maskinen, er skaden nok relativt begrenset, spesielt sammenlignet med hva jeg ellers har brukt på spill og lignende. Jeg vil legge til at jeg har brukt noe over 7000 kroner, men heller ikke så mye over.”

Men selv om du har pengene er det viktig å sette seg skikkelig inn i ting. For eksempel er arkadeutgaven, altså Neo Geo MVS, alltid billigere enn AES. Dette selv om man kan få nøyaktig de samme spillene til maskinen. Rune Keller, leder for Playright.dk, er på dette området en av nordens ledende samlere. Han har omtrent 350 spill til sin arkadevariant, og vil gjerne slå et slag for MVS-alternativet:

”Det er jo akkurat de samme spillene – og i motsetning til AES har MVS faktisk hatt en reell innflytelse på spillbransjen. Ut over dette bruker de fleste bare MVS-spill som AES, på grunn av det absurde prisnivået på sistnevnte.”

Skulle det allikevel være Neo Geo AES, altså den svindre men også ganske pene konsollen, du vil ha



fingerne i, hjelper Kristian Meller deg gjerne på vei med et knippe gode råd. Disse bør du følge hvis du ikke vil ende opp med kronisk lommeboksmerte:

”Gjør deg til venns med sider som eBay, neo-geo.com, videogameimports.com og lignende. Og man må også selvfølgelig starte med å tenke på om man liker puzzles, shoot 'em up, plattformspill eller 2D-fightere, for ellers er det ikke mye å bruke maskinen til. Det finnes et utvalg spill i andre sjangre, men det er relativt begrenset. Vil man derimot ha arkadeperfekte konverteringer av noen av de beste 2D-fighterne noensinne, er det ingen vei utenom. Er man glad i Metal Slug og har lassevis med penger til rådighet, er dette veien å gå. Men det viktigste å huske på er at Neo Geo AES ikke er en billig hobby.”

_Thomas Tanggaard

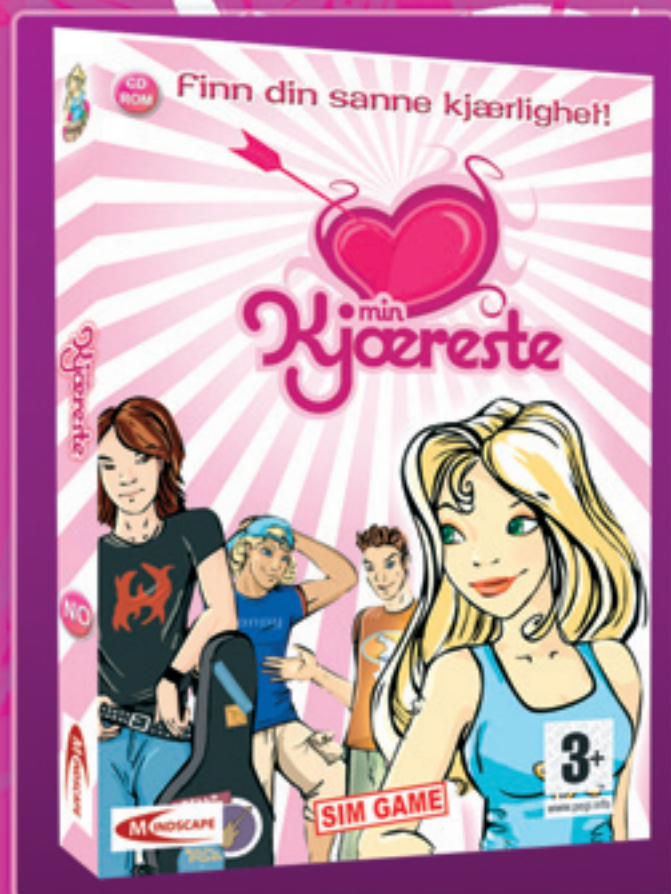


Gjør drømmene virkelige!



Alle spillene er på norsk

Lærerikt og underholdende



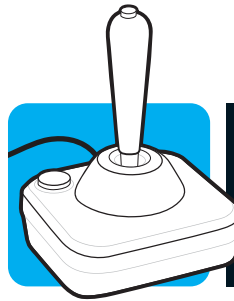
Alle snakker Norsk



KAN BLANDT
ANNET KJØPES PÅ:



ANMELDELSER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1000 anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE!

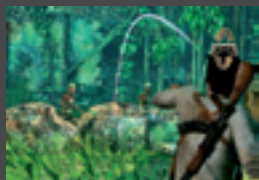
DEVIL MAY CRY 4

Nydelig grafikk og episke slag har fått et nytt navn...



GAMEREACTOR #56

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



Uncharted: Drake's Fortune
Playstation 3
Bomberman Story
Nintendo DS
The Golden Compass
Multi
Scene It? Lights, Camera, Action:
Xbox 360

9/10

4/10

2/10

7/10



Mass Effect
Xbox 360
Viva Piñata: Party Animals
Xbox 360
Rayman Raving Rabbits 2
Multi
Links Crossbow Training
Wii

10/10

4/10

6/10

4/10



Guitar Hero 3: Legends of Rock
PS3, Xbox 360, Wii, PC
Mario & Sonic at the Olympic Games
Wii, Nintendo DS
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Wii

7/10

5/10

8/10

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

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



ARMY OF TWO

Beinhard voldsfest med to ikoniske figurer. Gamereactor byr på verdens første anmeldelse!

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis **6. MARS** Antall spillere **1-4** Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION** Les mer på www.gamereactor.no/



OPPGRADER MER

Sterkere krutt til maskingeværet, bedre sikte til snikskytterrifla og større magasin til pistolen. Mellom oppdragene kan du bruke pengene dine på å oppgradere våpnene dine. Det er også mulig å pimpe opp skyterne maksimalt med gullbelegg.

ADVANCE



FAKTA

ELLIOT SALEM

Som forstadsgangster røk Elliot ut og fikk valget mellom fengsel eller militæret. Elliot valgte sistnevnte, noe som skulle vise seg å være smart. Hans dyre gangstervaner krever sin dollar for å opprettholdes, og Elliot elsker dingser, noe som får ham til å ta hvilket som helst oppdrag bare betalingen er den rette.

TIPS

SJEKK UT

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

Epic's fantastiske spill fremstår fremdeles som en stjerne på spillhimmelen.

Samarbeid er noe av det morsomste som finnes. Dette har EA (og andre) virkelig tatt på alvor. Army of Two er det beste beviset på hvor utrolig populært co-op er akkurat nå. EA Montreals beinhardede actionfest er en estetisk superkul og spillmessig spesiell opplevelse der ultraamerikansk Hollywood-atmosfære blandes med smart designede spilløyeblikk.

All ære til Halo 3, Gears of War og Splinter Cell: Chaos Theory. De er alle morsomme å spille sammen med en venn, men foruten å hjelpe hverandre gjennom å skyte dobbelt så mye som motstanderen eller styre kjøretøyene mens den andre skyter, finnes det ikke så mye. Ikke noe galt i det – det er som sagt vanvittig moro.

Men det er her Army of Two med sine råbarske leiesoldater Elliot Salem og Tyson Rios i spissen kommer inn i bildet, og lyser sterkere enn alt det andre. Dette er ekte co-op, og man går ikke ett skritt eller avfyrrer én kule uten å være oppmerksom på partneren sin. En del av hemmeligheten i Army of Two er Aggrometeret som viser hvor mye av fiendens raseri man har pådratt seg. Ved at én spiller fyrer av konstant ild, drar han på seg fiendtlig oppmerksomhet, og når måleren er tilstrekkelig



AGGRESJON Ved å la din partner skyte mot fienden, vil han pådra seg all oppmerksomhet, og dermed vil aggrometeret fylles opp (toppen av bildet). Det gir deg muligheten til å snike deg rundt fienden uten at noen merker hva du holder på med.

full kan medspilleren smygge seg bak fienden og nesten uhindret ta dem ut.

Dette er et fiffig system som gjør flankering og avledningsmanøvre mer nyttige enn noensinne. Kult det, men Army of Two har bare såvidt begynt å skinne. Her finnes nemlig et titalls ulike funksjoner som tar co-op til nivåer jeg tidligere aldri har sett. Hva sier du til muligheten for å la en av spillerne bære et skjold som den andre kan krype inn bak, og ta

ut fiender mens han selv er i trygg dekning? God kommunikasjon er et absolutt must, og gjør at man kan ta seg fremover selv om man blir tungt beskytt.

Man kan til og med dele ammunisjon dersom partneren skulle gå tom. Man kan bytte våpen med hverandre, hjelpe hverandre opp på høye avsatter, og blir man omringet kan man stille seg rygg mot rygg for å dekke hverandre og samtidig rotere fritt for å skyte

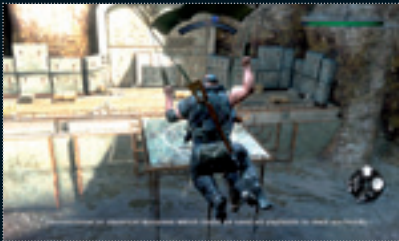
BRUTAL MAKT

Krigføring i tospann



FORSINKET MEGAHIRG

Army of Two skulle egentlig slippes i høst, men ble forsinket. Den ekstra utviklingstiden har EA brukt på å gi grafikken et real løft, og samtidig tatt bort et par ting som ikke helt fungerte i den forrige versjonen vi testet. Kjøretøyene er nå helt borte, for eksempel...



TANDEMHOPP

Foruten kompis-skyting får man også sjansen til å hoppe i fallskjerm sammen i Army of Two. En styrer fallskjermen bort fra skytingen og hindrene, mens den andre prøver å skyte så mange som mulig av fiendene på bakken for å sikre en trygg landing. I løpet av hele eventyret finnes det et par av disse sekvensene, og man slåss om å styre fallskjermen.



AGGROMETER

Om aggrometeret ditt er fullt og du fortsetter å slåss, havner du i en slags supermodus som gir deg muligheten til å skyte hvor mye du vil, samtidig som du tåler utrolig mye mer skade. En bra mulighet for å rense området, med andre ord.



KOMPISSLEPING

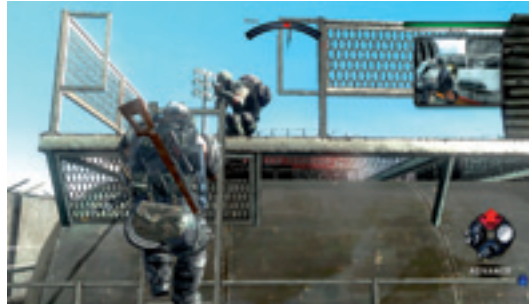
Skades partneren din, må du dra ham ut av kamp for å lege ham. Men tro ikke at han er takknemlig. Rios og Salem krangler så busta fyker, og i stedet for et "takk", får du høre at du var for treig med å komme, og direkte elendig som lege. Man-love er det beste i verden.



SELVMORDSBOMBER

I Army of Two er selvmordsbombere et nesten komisk innslag, der de turbankledde og vilt skrikende kaster seg mot deg med store mengder sprengstoff rundt magen. Hvor smakfullt og politisk korrekt det er kan selvfølgelig diskuteres...

KRIGSSONER Selv om den største delen av Army of Two spilles i tradisjonelle urosoner som Afghanistan, Irak og Somalia, er det en stor variasjon mellom miljøene som tilbys. Foruten de sedvanlige militærbasene venter skoger, grotter, hangarfatoy og mye annet.



KULESPRUT

Et velbeskyttet kanontår kan være svært vanskelig å ta ut. Når man derimot har klart det, fortøner resten av kampen seg som en lek.



TYNGRE DINGSER! Når du starter Army of Two har du ikke mye mer enn en hjelm og en uniform. Etter hvert får du derimot tyngre greier...

fremadstormende fiender. Den beste livsforsikringen i dette spillet er å holde sammen.

Ellers kan det ende tragisk, noe som naturlig nok også deles best med en venn i Army of Two. Bli en av dere slått ut, kan den andre løpe bort og dra komisen bort fra striden der den sårede heles mens du drar ham i kragen. Er han mer skadet, må man ta seg av sårene med litt hederlig førstehjelp.

Takket være opplegget i Army of Two faller det seg naturlig at det blir en god del munnhuggeri. Jeg mistet flere ganger tålmodigheten overfor Petter (som styrte Rios gjennom hele spillet) da han ofte ga blanke i å dekke meg eller legge sperreid og heller lot meg i stikken med jevne mellomrom. En del skrik og krangling er noe man i Army of Two garantert ikke slipper unna; det er også en del



FAKTA

TYSON RIOS

Tyson digger skikkelig tunge våpen, banning og skjeggstubber, og er Army og Two-duos naturlige leder med en iskald ro i seg. Et arr fra en eksplosjon pryder ansiktet hans som en stygg påminnelse om hva som kan hende dersom man i bare ett sekund slipper ned garden i krig.

HEY BRO! Army of Two føles konseptuelt fullstendig klokkerent, og EA Montreal har hentet inspirasjon fra helt rett sted. Ofte føles det som om Rios og Salem baseres på for eksempel Paul Walkers og Vin Diesels karakterer i The Fast and the Furious – det hagler med typiske actionfilmreplikker.

av det som er gøy, og kjeklingen i redaksjonens spillerom ble ofte akkompagnert av Rios og Salems knuffing i selve spillet. Bare pass på å ikke spill med noen som blir langsinte...

Mange lar seg forfjamse over hvor politisk ukorrekt Army of Two er, med to brautete amerikanske leiesoldater som herjer rundt i tradisjonelle urolige soner med de tradisjonelle terroriststereotypiene som neppe forbedrer Midtøstens rykte. Men man må være klar over at alt er laget med et grovkalibret glimt i øyet og ikke skal tas på alvor.

To spillere kan ikke ha det mye morsommere enn i Army of Two, men spiller man alene blir store deler av spillet platt. Det går langsommere, og man må selv kommandere rundt den andre personen. Det som gjør spillet mer upersonlig og introduserer mange flere irritasjonsmomenter. Men så lenge du har en konsoll stående under TVen, og en skyteglad kompis, har du virkelig noe å se frem til, for co-op som dette finner du ikke andre steder.

Jonas Mäki

KARAKTER 8/10

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

COOPERATIV BRILJERING

Turbofott i co-op, masse våpen.

Omtrent verdilost hvis man spiller alene.



Sjanger ACTION

TRIST BETONG

Er du glad i grå og brune omgivelser, er The Club noe for deg. Til tross for at spillet foregår på åtte forskjellige nivåer, er nesten alle triste og grå betongjungler i ulike utforminger.



THE CLUB

Puss skytevåpnene og start stoppeklokka. Det er på tide å slåss mot tiden og poengtavla i Bizarres Creations siste kreasjon...

Plattform PS3/X360/PC Utvikler BIZARRE CREATIONS Utgiver SEGA Utgis 8. FEBRUAR Antall spillere 1-16 Testet versjon PAL Anb. alder 18+

Bizarre Creations er mest kjent for Project Gotham Racing-spillene på Xbox, men avbrøt i høst samarbeidet med Microsoft om å gi ut spill eksklusivt til Xbox 360. Siden da har de i full fart snekret sammen The Club til flere formater, et spill som forsøker å ta skytesjangeren i en helt ny retning.

Borte er historien om elitesoldaten i kamp mot fiendens styrker, eksplisive filmsekvenser og handling. Tilbake er et rent skytespill der din



FLERE FIGURER Det er åtte forskjellige figurer i spillet, hver med egne egenskaper. Men etter å ha spilt gjennom med en figur, er det ikke spesielt fristende å gjenta opplevelsen med en av de andre i klubben...



FAKTA

BIZARRE CREATIONS

Bizarre Creations holder til i Liverpool i England, og ble startet i 1994. De har jobbet med rundt 15 spill siden da, og er mest kjent for Project Gotham Racing-serien på Xbox og Xbox 360. Opprinnelsen til denne serien var Metropolis Street Racer på Dreamcast. I fjor ble de kjøpt opp av Activision, og de gir nå ut spill til alle formater.

TIPS

SJEKK UT

Unreal Tournament 3 - **PS3**
PC

Et solid turneringsspill av et ganske annet kaliber enn The Club. Sjekk ut!

største fiende er klokka og poengtavla, og en samling hjernedøde motstandere.

Medlemmene i The Club er en gjeng skyteglade og blodtørstige galninger som deltar i en knallhard turnering. På hver lokasjon handler det om å overleve en rekke tester, de fleste går ut på å kjempe seg gjennom en løype mens man plaffer ned fiender underveis. Det hele er arrangert som en turnering, og etter at spillets åtte brett er beleiret står den med høyest poengsum igjen som vinner.

Med skytevåpen i hånda skal du altså ta deg av en konstant strøm av andre bevæpnede fysakker som dukker opp i løypa di. Det er meningsløst og repeterende i lengden, men har en unik gimmick som løfter spillopplevelsen noen hakk.

Når du har skutt en fiende blir nemlig poengene dine fordoblet i noen sekunder. Skyter du en fiende til før disse sekundene har gått ut, blir poengene tredoblet. Og så videre. Når man lærer seg brettene og hvor fiendene dukker opp, blir spillet ganske så underholdende. Poengene dobler seg igjen og igjen, og du står snart igjen på toppen av poengtavla.

EKSPLISIVT Enkelte bygg og objekter i spillet kan ødelegges, men dette er områder spillet har valgt ut for deg, og ikke et fullverdig destruktivt miljø.

Denne delen fungerer utmerket når man får det til. Etter å ha blitt godt kjent med et brett, er det faktisk temmelig spennende å prøve å slå sin egen toppscore. Det blir et adrenalinrush når du har fått en kombo opp på 20-tallet, og russer gjennom korridorene for å finne neste fiende som skal få en kule i skallen før komboen begynner å tikke nedover. Når alt fungerer, flyter det temmelig bra, og snart kommer du inn i den berømte sonen - stedet der spilleren og spillet blir ett, og hjernen fungerer på primalinstinkter.

Men spillet har dessverre en del slurvete tekniske løsninger som river deg ut av sonen titt og ofte. Ett eksempel er å slå til fiendene med kolben av geværet. Det ender ofte opp som en klønete dans der du og motstanderen står og vifter fluer rundt hverandre i stedet for å faktisk slå hverandre.

Det er forøvrig et problem, ettersom man skal spurte så fort som mulig gjennom de fleste



RULLING

The Club har "lånt" rullingen til Marcus Fenix fra Gears of War, men uten muligheten for å legge seg i deksel etter rullingen.

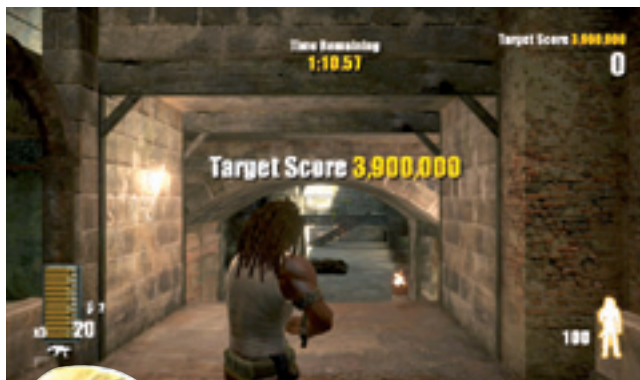
STORE PISTOLER, STOR MORD? På nivåene der man skal stå i ro på et område, får man ofte tilgang til digre stasjonære våpen. Men man blir fort eksponert når man bruker disse, og de vender ikke 360 grader, så man må hele tiden vurdere om det er verdt det.



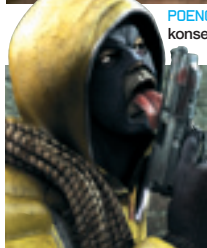
brettene, blir det ofte at man løper forbi fiender som ligger i skjul, og når man så blir beskutt tar det litt for lang tid å lokalisere slemmingen. Med det resultat at den dyrebare komboen tikker ut med klokka.

Spillet har lagt inn action-bevegelser, som å sparke ned dører og hoppe gjennom vinduer. Dessverre er det vanskelig å vite hva man kan sparke ned og ikke, og man må etterhvert lære seg dette via prøving og feiling. Det føles dessuten litt meningsløst å gjøre disse bevegelsene. Flyten i spillet blir oppbrutt, til tross for at man ofte får litt bonuspoeng om man klarer å drepe fiender rett etter en actionbevegelse.

Rundt om på brettene finner man nye våpen, ammunisjon og helse. Ofte er disse lagt litt på siden av løypa man skal løpe, slik at man må vurdere selv om det er verdt det. Dessverre er det ikke så stor variasjon i våpnene som man kunne ønske seg. Med den høye stressfaktoren i spillet for å holde på komboen og kjempe mot klokka, blir det til at man ikke får tid til å bytte våpen underveis, og



POENGSJAKT Å jakte på en poengsum er spillets hovedelement, og som konsept fungerer det veldig bra. Synd resten av spillet ikke følger opp.



FAKTA

THE WILD BUNCH

Den våpenglade gutteklubben i The Club er en hissig gjeng. Persongalleriet består av en salig blanding av mer eller mindre stereotypiske karakterer, alt fra den russiske kraftkaren Dragov, den japanske leiemorderen Kuro, ekstremidrettsutøveren Seager og den nyfrelste Adjo fra Nigeria. Felles for dem alle er at de er blodtørstige draps-eksperter. Merkelig nok er det ikke tillatt for damer å bli med i The Club... med det er jo en gutteklubb!

TIPS

SJEKK UT

Time Splitters: Future Perfect 7/10 GC, PS2, XBOX

Et aldrende spill med flere av de samme kvalitetene.

bare fortsetter å skyte med det første og beste man får i hendene.

Det største problemet med The Club er at det føles som et minispill. Dersom det hadde vært et tillegg til et hovedspill med en fet historie og kule actionsekvenser, hadde dette vært artig tidsfordriv som ville forlenget levetiden til spillet. Slik det er nå føles det litt blodfattig. Det er som om man skulle kjøpt seg et racingspill som bare inneholdt time trial. Det hadde blitt litt stusslig i lengden.

The Club har selvsagt en omfattende flerspillerdel også, men også denne blir fattig sammenliknet med spill som Call of Duty 4. Da er onlinestatistikken morsommere å spille mot. Å prøve å slå sine venners poengsummer er faktisk merkelig engasjerende...

Dermed ender The Club opp som en litt fattig opplevelse. Et minispill som har fått altfor stor plass. Som billigs spill hadde dette vært godkjent helgeunderholdning, men til fullpris blir dette litt for lite for pengene.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

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

IKKE ET FULLVERDIG SPILL

- Berusende følelse når man får til høye komboer
- Upreis kontroll, føles som et minispill

BATTALION WARS II

Den sjarmerende krigen fortsetter på Wii!

Plattform Wii Utvikler KUUJ ENT. Utgiver NINTENDO
Utgis 15. FEB Antall spillere 1-2 Testet versjon USA
Anb. alder 12+



Sjanger STRATEGI

HYGGELEG Designet er sjarmerende og innbydende, og parodierer og karkterer krig med glimt i øyet.

Jeg skal innrømme det med en gang. Jeg syns ikke Battalion Wars på GameCube var det helt store.

Det var klønete, rett og slett. Kontrollen og kommandosystemet var langt ifra så intuitivt som man hadde trengt for å holde styr på en hel hær. Jeg ønsket meg noe mer... effektivt. Noe jeg liksom kunne... PEKE på skjermen med. Og en nunchuck. Den som enda hadde hatt det. Det hadde vært noe, det... Eureka!

I Battalion Wars 2 utkjemper du store slag, og kommanderer enheter rundt, samtidig som du selv har kontrollen over en fotsoldat, en tanks, en båt, eller hva det måtte være, midt i kampens hete. Selv om krigingen foregår i sanntid, kan du fint pause det hele, og få en totaloversikt over slagmarken i ro og mak. Se hvor de ulike enhetene befinner seg, hvilke som bør forflyttes, og kanskje det er noen som trenger litt ekstra backup. Dermed er det duket for møysommelig planlegging og omsorgsfull kjæling med strategiorganet ditt.

Den største forskjellen fra originalen, er Wii-kontrollen. Den fungerer helt umerket. Intuitiv, enkel og effektiv. Den "gjør" hele spillet, med sitt lett forståelige skjema.

Jeg ligger og vipper mellom en syver og en åtter i min vurdering, men ender på en litt svak åtter. Det er et bedre spill enn originalen, helt klart. Enspillerdelen er kanskje litt for kort, seks-sju timer, og onlinestøtten litt begrenset. Men totalt sett er det et gjennomarbeidet produkt som føles bunnsolid hele veien. Absolutt ikke et spill for alle, men kan du like litt lett strategi blandet med hyggelig action, er dette en av de bedre titlene til Wii, totalt sett.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

HYGGELEG KRIGSACTION

- Flott kontroll, god grafikk, underholdende enspillerdel.
- Begrenset onlinedel, forteller hele tiden hva man må gjøre.



DEVIL MAY CRY 4

Ungguten Nero overtar Dantes rolle som vilt skytende og sverdsvingende demonjeger...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Utgis 29. FEBRUAR Antall spillere 1 Testet versjon X360 (PAL) Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



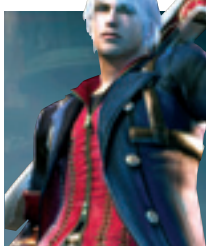
DANTE SOM OND?

Devil May Cry 4 begynner med et brutalt prestemord på Sanctus, begått av ingen ringere enn Dante. Det blir startskuddet for en reise hvor målet er å spore opp Dante og straffe ham for sin urett.

Ikke fikse noe som ikke er ødelagt. En selvfølge egentlig, men mange utviklere er så oppsatte på å fornye seg at de skader sine allerede vellykkede konsepter. Capcom går derimot helt motsatt vei når de nå tilbyr den fjerde installasjonen i Devil May Cry-serien. Spillet er nesten helt uten andre forbedringer enn høyoppløst grafikk. Det der høres negativt ut, eller hva? Men det var det altså ikke. De som har spilt Devil May Cry tidligere, vet nøyaktig hvor fett det er å smelle til et monster med bredsverd så kraftig at det kastes opp i lufta, hvorpå man hopper opp og maltrakterer det hjelpeløse offeret med en vill combo.

Devil May Cry 4 er spillet der det for all del er viktig å drepe sine motstandere – bare ikke halvparten så viktig som å drepe dem med stil. Lange, varierte comboer er tingen. Akkurat som i de forrige spillene altså. Capcom har på ingen måte prøvd å fikse noe som allerede fungerte godt, men heller overgått seg selv ved å lage den absolutt beste Devil May Cry-opplevelsen hittil.

Her får vi nemlig nøyaktig det vi har elsket med serien, som brutale strider, blytung rock, utfordrende gåter, lange og varierte baner med en viss grad av utforskning, masser av hemmeligheter å avdekke og kanskje de heftigste bossfightene som finnes. Alt bare



FAKTA

DEL TRE

Devil May Cry 4 er egentlig nummer tre i rekken rent storymessig, ettersom Devil May Cry 3 var fra tiden for det første spillet. Devil May Cry 4 er utviklet av Capcom Production Studio 4, som er deres aller fremste team. De er ansvarlige for blant annet Resident Evil 4. Opprinnelig var Dante påtenkt hovedrollen i det nye spillet, men storyen ble skrevet om for å la nye fans bli kjent med en ny hovedrolleinnehaver – nemlig Nero.

TIPS

SJERK UT

Ninja Gaiden Sigma 7/18
PLAYSTATION 3

Brutalt vanskelig og svært underholdende ninjaction. Sjekk ut.



LEVEL UP Akkurat som i tidligere Devil May Cry-spill lærer man seg flere nye angrep med jevne mellomrom.

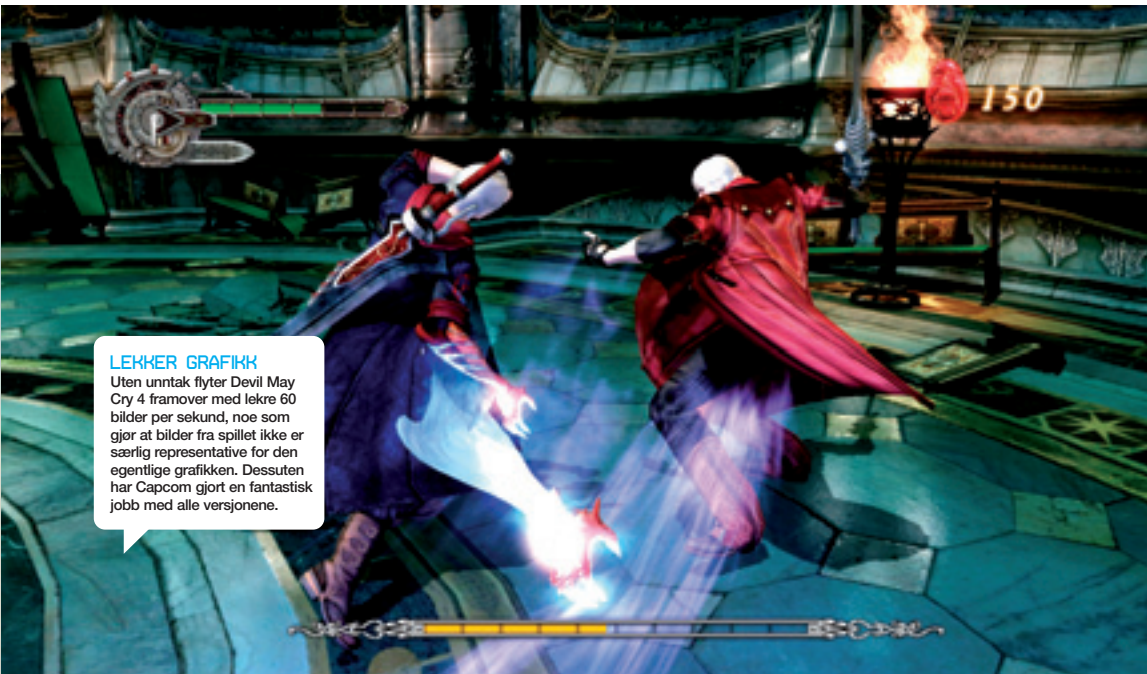
stemmer så bra hele tida, og suget etter å spille videre er så kraftig at jeg sliter med å legge ned håndkontrollen, og heller sitter timevis og nyter meg gjennom spillet.

Etttersom Devil May Cry 4 ikke blir sluppet til Playstation 2 som de tidligere spillene, men til PC, Playstation 3 og Xbox 360, har det blitt lagt ned mye arbeid i å fornye historien. En måte å gjøre det på er helt enkelt å bytte hovedperson. For Dante må nå nøye seg med å spille andrefolin, og dukker for det meste opp som trollet i esken i diverse mellomsekvenser. I stedet er det den unge villstyringen Nero Devil May Cry handler om.

Men det å gjøre en vilter ungdom sympatisk

er lettere sagt enn gjort, og har ofte resultert i ganske så fæle figurer, som Tidus i Final Fantasy X. Capcom lykkes dog med dette, og jeg begynner fort å bry meg om Nero, som spiller rollen som tilfeldig helt. Å gjøre opp med seriens opprinnelse på denne måten virker utvilsomt positivt, da serien har gått litt på tomgang. Nå føles alt nytt og ferskt ut igjen.

Nytt og ferskt er også ord jeg vil bruke for å beskrive det visuelle i Devil May Cry 4. For i motsetning til flertallet av andre japanske utviklere har Capcom lyktes i å ta i bruk den nye teknologien. De er allerede rutinerne, mye takket være Dead Rising og Lost Planet. Devil May Cry 4 er til tider utrolig kult, og ferden til



LEKKER GRAFIKK
 Uten unntak flyter Devil May Cry 4 framover med lekke 60 bilder per sekund, noe som gjør at bilder fra spillet ikke er særlig representative for den egentlige grafikken. Dessuten har Capcom gjort en fantastisk jobb med alle versjonene.

SIXAXIS Den bevegelsesstyrte håndkontrollen til Playstation 3 kan brukes både i noen minispill samt for å kontrollere kameraet. Devil May Cry 4 er dog vanskeligere å spille med sixaxis - det går betydelig smidigere uten.

Nero bærer gjennom gotiske slott, flere byer, vinterherja fjellandskaper, pittoreske havner og selvfølgelig de obligatoriske kloakkene.

Smarte metoder er tatt i bruk for hele tiden å heve vanskelighetsgraden. Takket være en komplisert, men veldig gjennomtenkt spillkontroll har man dog ingen andre enn seg selv å takke hvis håndkleet må kastes inn. Nøyaktig som i gamle 2D-spill kan visse deler av Devil May Cry 4 være grusomt vanskelige og frustrerende, men løsningen er hele tida synlig – det gjelder bare å beherske det kompliserte knappesystemet.

På samme måte er spillets ville bossfigheter skjønn fornøyelser hvor hjerne møter fingerferdigheter i sann harmoni. Som i alle bra bossfigheter går det an å virkelig knuse tilsynelatende overlegne motstandere. En av spillets aller største fiender rager mer enn 25



FAKTA
DEVIL MAY CRY
 Det første Devil May Cry solgte over fire millioner, og er beskrevet som spillet som tok 2D-action-opplevelser som Contra til tre dimensjoner. Suksessen førte til to Devil May Cry-noveller av Shinya Gokkeda samt en anime basert på spillet. Dessuten planlegger Capcom en spillefilm.

meter over bakken, og bør bare i kraft av sin størrelse alene, få enhver grafikkprossessor til å skjelve av frykt. Bildeoppdateringen holder seg imidlertid jevnt opp hele veien, og leverer et av spillets mest episke øyeblikk. Og la oss si det sånn: størrelsen betyr ikke alt. I alle fall ikke når det kommer til bosskamper i Devil May Cry 4. For å klare han må man bare holde tunga beint i munnen, og i tillegg fininnstille de nødvendige fingerferdighetene.

Kampen mot Bael på den fjerde banen byr også på så mange fantastiske vendinger og overraskelser at det umiddelbart ble et av mine aller mest minneverdige spilløyeblikk noensinne. Den voldelige frosken er fullt klar over at Nero er en ung mann, og har derfor det perfekte våpenet. Akkurat hvordan han vil få has på deg får du se selv, der han ligger og lurer i slutten av bane nummer fire. Men det er bare å begynne å glede seg!

Er du allergisk mot gammeldags spillbarhet, bør du nok hoppe over Devil May Cry. For alle andre er det et herlig, gammeldags og utrolig underholdende actionspill – og det beste spillet i Devil May Cry-serien hittil.

Jonas Mäki
KARAKTER 9/10

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

DIGG ACTIONKARAMELL.

⊕ Grom action, fete bossfigheter, slakeglatt animasjon, lekke grafikk

⊖ Visse kameraproblemer, få lagringspunkter



LIKE? Nero kan med sitt hvite hår og røde hette minne om Dante vi kjenner fra de tidligere spillene.

AND THEN THERE WERE NONE

Agatha Christie disker opp med et spennende TV-spill.

Plattform Wii Utvikler AWE GAMES Utgiver DREAMCATCHER Utgis 8. FEBRUAR Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12+



GENI At Agatha Christie var et kriminalgeni er det vel liten tvil om. Selve historien og persongalleriet er upåklagelig.

Det er nå over året siden jeg sist tok fram detektivutstyret og ga meg hen til Agatha Christies verden av mord og mysterier. Den gangen var erfaringen positiv, ja til og med svært underholdende, og både lupa, tweed-hatten og tobakkspipa ble benyttet lenge, godt, og vel. Nå er det igjen på tide å børste støvet av kassa i boden merket "utstyr for løsning av mord og mysterier" og sette seg i båten med kurs mot den uhyggeligste av øyer. Samme spill, samme mord, og samme mysterium. Men denne gangen med en liten hvit fjernkontroll godt festet til hånda.

Det første først. Den eksentriske U. N. Owen (et lite ordspill for de med innbygd detektivsans) har innkalt ti personer til å være gjester på sitt gamle herskaps hus som ligger svært bekvemt til på en mørk og skummel øy kalt Shipwreck Island. Som båtføreren, Mr. Narracott, er din oppgave å frakte gjestene trygt til øya i ly av stormen som sakte bygger seg opp. Men som forventet, ført i Christies penn, går ikke alt som planlagt og etter gjestene er brakt trygt i hus finner du båten havarert og må overnatte i huset på den uhyggelige øya. Og dermed er det duket for mysterier...

Det store ankepunktet, nå som sist, er fortsatt tempoet. Følelsen av å være observatør melder seg mer enn en gang i løpet av den ca. 25-timers lange affæren som beklageligvis preges mer av grenseløs utforskning enn logisk framdrift.

Alt i alt er faktisk Wii-versjonen hakket dårligere enn PC-versjonen som ikke forsøkte å være mer enn den faktisk var. Men har du en liten detektiv i magen og liker mord og mysterier er ikke And then there were none en dårlig investering. For gode historier dør aldri. Først til PC, nå til Wii. And then there were two.

Martin Rosmo Hansen
KARAKTER 7/10

Grafikk 6/10 Lyd 9/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

BRA, MEN BEST TIL PC

⊕ Flott historie, gode karakterer, spennende plott.

⊖ Middels grafikk, litt lite spillbar til tider.



BURNOUT: PARADISE

Take me down to the Paradise City, where the grass is green, and the girls are pretty!

Plattform XBOX 360, PS3 Utvikler CRITERION Utgiver EA Utgis LANSERT Antall spillere 1-8 Testet versjon XBOX 360 (PAL) / PS3 (PAL) Anb. alder 12+



Etter å ha sluppet i bunn og grunn samme spill to år på rad, bortsett fra en liten liste nyheter, er Criterion nå tilbake - og det med beskjed om at de igjen skal opp på tronen. Burnout Paradise er uten tvil det beste og mest ambisiøse racingspillet EAs spillstudio har lansert hittil.

Burnout Paradise begynner så kult at jeg får gåsehud til langt oppover ørene. Et helikopterkamera filmer en fet rundtur gjennom den helt nye byen Paradise City, mens Guns 'n' Roses kultklassiske sleaze-låt (med samme navn) pumper ut av høyttalerne.

Racingen er hysterisk fartsfull, variert, utfordrende og fri. Her finnes stor variasjon i de ulike konkurransemomentene også. Visse konkurranser handler bare om at man skal komme seg fra ett sted til et annet så kjapt som mulig, andre handler om å overleve en serie kollisjoner eller å komme seg til spesielle plasser.

Men hvor artig Burnout Paradise enn er på egen hånd mot de datastyrte motstander-bilene, så er det online Criteriones nye spill glinser. Akkurat som i Test Drive Unlimited er onlineopplevelsen så godt som feilfri og gir egentlig ingen flere ønsker foruten flere timer i døgnet. Å kjøre rundt og utfordre hissige

TIPS

SJJEKKE UT
Test Drive Unlimited 7/19
XBOX 360, PC
Et ekstremt ambisiøst bilspill fra Eden Studios, som grafisk og teknisk sett er strålende utført.



FAKTA

PERFEKT BY
Paradise City er perfekt, rent størrelsesmessig. Byen er ikke for stor, og ikke for liten. Mange spillutviklere har gått i fellen hvor de tror at størst også er best, men slik er det ikke nødvendigvis. Utviklerne skryter ofte av en spillverden på 250 kvadratkilometer, men dette kan bare virke forvirrende. Ofte føler man mer meningsløshet enn nysgjerrighet, og man mister helt lysten til å utforske det som tilbys i spillverdenen.



BURN Bilfysikken er fet. Bilene har blitt delt inn i klasser og avhengig av hvilken spillestil man har, finnes det her en hel haug biler som definitivt kommer til å passe deg. Personlig vil jeg kjøre så kjapt som mulig, og velger ofte en sportsmodell.

tyskere på Xbox Live, og sekunder senere utføre spektakulære "takedowns" på dem, er en opplevelse jeg herved vil utpeke til blant de artigste jeg har spilt i min lange karriere innen bilspill.

Grafisk er Burnout Paradise et av de flotteste racingspillene som overhodet er laget, og med det faktum at spillet helt mangler innlastningstider som en ren bonus, fremstår Burnout Paradise som et teknisk vidunder.

Burnout Paradise utnevner jeg hermed til

det absolutt beste spillet i serien. Digger du høy fart, voldsomme kollisjoner og tøffe runder over nettet, er det avgjort allerede - du må løpe og kjøpe deg dette spillet!

Petter Hegevall

KARAKTER 9/10

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

OVERRASKENDE BRA RACING

- Nydelig grafikk, underholdende fysikk og super onlinestøtte.
- Vanskelig i starten, og et par triste biler.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Drømmedemonen går seg bort i dårlig gameplay.

Plattform **Wii** Utvikler **SEGA** Utgiver **SEGA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **Wii (PAL)** Anb. alder **7+**

Uisste jeg det ikke. Drømmene våre eksisterer virkelig i en annen dimensjon, og dersom makten over denne dimensjonen havner i feil hender er vi ille ute. Dette er utgangspunktet for **NIGHTS: Journey of Dreams**, oppfølgeren til suksessen **NIGHTS into Dreams** fra 1996. En såpass klisjéfytt historie må da i hvert fall veies opp med noe durabelig god action og pene omgivelser. Ikke det, nei?

Nights: Journey of Dreams handler om Nighttopia, den nevnte drømmedimensjonen, og kreftene som holder denne verdenen oppe. Disse kreftene kalles Ideya, og baseres på menneskelige idealer som mot, styrke, renhet og så videre. For å redde Nighttopia må alle disse Ideya'ene samles sammen, og det er du som får den oppgaven. Samtidig prøver onde krefter, Nightmaren, å få fatt på samme nevnte Ideya. Disse treffer du på jevnt og trutt gjennom eventyret på vanlig godt mot ondt-vis. Det er ikke noe nytt under solen her altså.

I begynnelsen av eventyret velger du å spille med en av de to hovedpersonene, William eller Helen. Begge starter med én Ideya som får dem i gang med eventyret, og på besynderlig vis har Sega valgt å gi begge hovedpersonene samme utgangspunkt, noe



GUTT ELLER JENTE I **NIGHTS: Journey of Dreams** kan du velge mellom å spille med gutten William eller jenta Helen. Ikke det at dette valget gir gameplayet nevneverdig mer dybde. Nevnte jeg elendig gameplay?



1 FAKTA

RETRO

NIGHTS into Dreams ble sluppet i 1996 til Sega Saturn, og handlet i stor grad om det samme som **Journey of Dreams**. Fokuset var på flyging, og konfliktlinjene mellom de onde og de gode kreftene handlet, som i Wii-versjonen, om å redde drømmeverdenen før de onde maktene tok over.

som i praksis dreper all lyst til å spille med begge to. Når den håpløst åpenbare tutorialen er altfor lang samtidig som lastetidene såvidt holder seg innenfor akseptabel-grensa, går det galt.

NIGHTS lider av å være utrolig halvveis. Tredjedelsk, om det er et ord. For å ta det verste, er gameplaydelen det som ødelegger mest. Når man flyr rundt med drømmedemonen **NIGHTS**, som de to hovedpersonene kan "smelte sammen med" gjennom Dualize-funksjonen, tror du først at du har uendelig med frihet til å fly hvor du vil. Et par sekunder inn i flygingen merker man derimot at hele flygesekvensen følger en allerede bestemt skinnegang, og at du som spiller egentlig bare

har som oppgave å holde **NIGHTS** over bakken.

Når heller ikke omgivelsene er spesielt vakre, dialogene føles utrolig kunstige og det lydmessige ikke holder mål i det hele tatt, er veien ikke lang mot nedre del av karakterskalaen. **NIGHTS: Journey of Dreams** er fullstendig sjarmløst, sjelløst og ikke noe å ta med seg hjem fra butikken. For guds skyld, vik fra meg!

Halvor Ø. Thengs

KARAKTER 3/10

Grafikk 3/10 Lyd 2/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

FOR SELVPINERE OG ANDRE FAKIRER

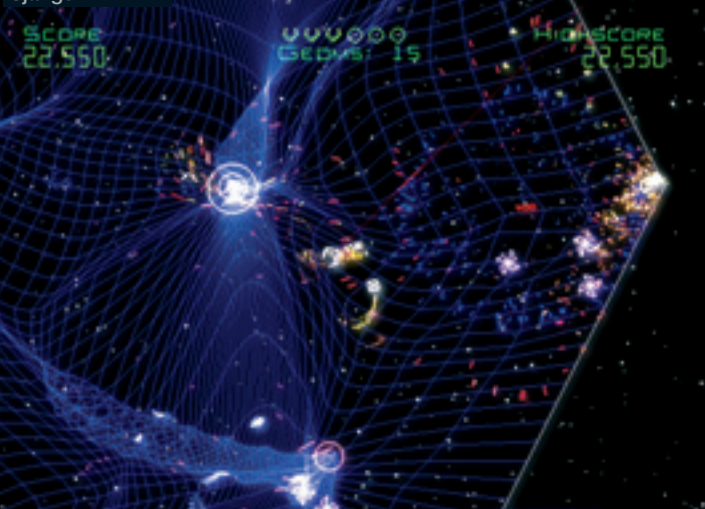
■ Tidvis halvinteressant plott.

■ Elendig gameplay, sjelløse dialoger, lange lastetider.



LITE KREATIVT Store deler av **NIGHTS: Journey of Dreams** handler om å sveve langs en allerede bestemt linje og fly gjennom gule ringer. Hva gir du meg? Et spill uten noen form for bevegelsesfrihet? Her lukter det rett og slett gammel sagmugg.

Sjanger **ARCADE**



FARGEINFERNO Fargesprakeriet gjør **Galaxies** til en nytelse å se på, og sånn sett er det desto mer irriterende at musikken skal være såpass slitsom som den faktisk er.

GEOMETRY WARS: GALAXIES

Trekantene og firkantene gjør livet surt i Geometrigalaksen.

Plattform **Wii, NDS** Utvikler **KUJU** Utgiver **VIVENDI** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **Wii PAL** Anb. alder **3+**

Geometry Wars har hatt et sterkt merkenavn siden **Retro Evolved (PC, Xbox 360)**, og spillet går nå en naturlig vei mot **Nintendo Wii** for å gjøre figurskyting i rommet enda morsommere.

Galaxies har innført en del nye elementer siden det gamle **Retro Evolved**. Nye ting til **Wii**-versjonen er blant annet en drone som hjelper deg med forskjellige ting i kampen mot de geometriske figurene.

Selve skipet styres med kontrollspaken på nunchuken. Med **Z**- eller **C**-knappen kan man også utløse et kjempeangrep som ødelegger alle fiendene på skjermen.

Geometry Wars: Galaxies er kjempelett å plukke opp, engasjerende fra første stund og

lett å trekke frem når de tyngre spillene ikke appellerer så mye. Det er samtidig utfordrende, spesielt med tanke på at du kan spille i flerspillermodus og sammen med en **DS**-eier via **Nintendo Wi-fi**-tilkobling. Fiendene er varierte og uberegnelige, samtidig som du lett kan føle at du mestrer de fleste utfordringene på grunn av det som vanlig meget intuitive kontrollsystemet.

Halvor Ø. Thengs

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 5/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

VANEDANNENDE GEOMETRIKRIG

■ Variasjonen, utfordringene og kontrollsystemet

■ Musikken og noe begrenset holdbarhet



TUROK

Den gamle dinosaurjegeren gjør comeback i høy oppløsning!

Plattform **XBOX 360, PS3, PC** Utvikler **PROPAGANDA GAMES** Utgiver **DISNEY INTERACTIVE STUDIOS** Utgis **8. FEBRUAR** Antall spillere **1-16** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**

PREHISTORISK VERDEN

Turok skal forsere en fremmed planet full av skapninger fra en prehistorisk tid. Grafisk sett er ikke dette mer enn godkjent. Av og til ser det riktig bra ut, men som regel er det grå og blass jungel du må skyte deg gjennom. Teksturene er gjennomgående fantasiløse og banedesignet er sjeldent spennende.

OBJECTIVE

Clear out the area.

Den gamle dinosaurjegeren Joseph Turok ble introdusert for gamere verden over i 1997. Turok: Dinosaur Hunter står som et av de beste actionspillene til Nintendo 64, bare overgått av GoldenEye og Perfect Dark. Men nyere James Bond-spill falmer mot GoldenEye's storhet, og Rares forsøk på å blåse liv i Joanna Dark ble en skandale av dimensjoner. Er det egentlig lurt å gjenopplive Turok igjen?

Det er en høyoppløselig dinosaurjeger vi møter denne gangen. Borte er den fjasete settingen fra originalen, med tekno-dinosaurer som skyter laser fra en hi tech jura-tid, romvesen, og flammesprutende T-Rex'er. Heldigvis.

Turok anno 2008 begynner i et romskip. Vår helt er ferskt medlem i en spesialtropp på vei til en fremmed planet for å arrestere en viss Kane, leder for en ekstrem militær organisasjon med skumle hensikter. En organisasjon Turok selv var en del av, med en leder som var Turoks mentor. Ahh, and so the plot thickens... Uansett – romskipet blir skutt ned og krasjlander i jungelen under dem, og den lange jakten på Kane kan begynne.

De første to-tre timene av Turok er dørgende kjedelige. Vandre gjennom en grå og trist jungel er ikke det grann inspirerende. Innledningen



FAKTA

GAMMEL MANN

Turok er en gammel herremann, som i utgangspunktet var en tegneseriehelt på forlaget Dell Comics. Dinosaurjegeren dukket først opp i 1954, i blekket Four Color Comics, men gikk siden hen og skaffet seg sitt eget blad; Turok: Son of Stone. Det første spillet kom i 1997, da til Nintendo 64. Det ble fulgt opp av Seeds of Evil i 1998, og Shadow of Oblivion i 2000. Turok Evolution fra 2002 er det siste vi hørte fra mannen. Spillet ble dårlig mottatt, og er ansett som det dårligste i serien.

TIPS

SJEKK UT

Crysis **13/18**

PC

En helt annen jungel, og en helt annen liga.

DOBBEL MORO? Turok kan bære to våpen samtidig, i ulike sammensetninger. Dette gir rom for litt utforskning for å finne hvilke kombinasjoner som er mest effektive. Min favoritt ble raskt en maskinpistol i den ene hånda og en hagle i den andre. En svært dødelig duo som effektivt rydder unna både hissigte øgler og sinte fiendtlige soldater.

viser ikke frem noen av spillets styrker, historien er stereotypisk og grunn og jeg begynner å miste interessen for min gamle jaktkamerat. Jeg savner litt ambisjon fra Propaganda Games. Her er det ingenting som sier "Hei, se her, dette er kult!". Det er ingenting som lokker meg med videre, og holder interessen oppe. Det er ingenting som egentlig gir meg noe motivasjon til å spille videre. Jeg kan like gjerne legge fra meg håndkontrollen, slå av TVen, og gå ut og bygge en snømann.

Heldigvis for Turok er det dårlig med snø i Oslo om dagen...

Etter hvert som jeg leter, begynner nemlig spillet så smått å vise seg frem. Det er givende å finne frem bua og snike seg innpå en bevoktet bygning. Krype ubemerket i det høye sivet, og betrakte de to fiendtlige soldatene som bevokter en massiv betongdør midt i jungelen. Så fort de er utenfor synsvidde av hverandre, spenner jeg bua mi, og sender avgårde en dødelig stille pil. Mitt offer går lydøst i bakken, og forsvinner i det høye gresset. Like stille kan jeg krype helt opp i ryggen på nestemann, og ende hans miserable fotsoldatlivværelse med en brutal cinematiske

sekvens bestående av skarpslipt stål, en gapende strupe og en hel masse blod. Kniven er min favoritt i jungelen.

Fire-fem timer inn i spillet begynner det å skje enda større ting. Historien utarter seg, og er i ferd med å bli spennende, kampene holder på å bli interessante, og banedesignet har en aldri så liten oppsving. Akkurat her kan man skimte litt av hva Turok kunne vært. Jeg rakk å kose meg skikkelig i 20 minutter, før jeg ble introdusert for en ny fiende. En fiende med



SIKLE SIKLE Jungelens konge er ikke lenger Tarzan, men en T-Rex med en million sylskarpe tenner. Kampen som skulle vært et av spillets høydepunkt blir dog aldri mer enn enormt antiklimatisk...

SNILL DINOSAUR Jungelen er full av både kjøtteterere og planteetere, hvorav sistnevnte sjendent går til angrep uprovosert.



CHECKPOINTS

Det er altfor langt mellom hvert checkpoint, og det betyr i praksis at du kan forberede deg på å spille samme områder igjen og igjen etter hvert som det blir vanskeligere, og fiendene blir flere. Et megairritasjonsmoment.



BAAAK BAK BAK Den kunstige intelligensen på fiendene i Turok er ganske langt fra imponerende. De søker dekning om de blir skutt på, men løper ellers rundt som hodeløse kyllinger.

karakterdesign fra helvete. Enorme, knallblå skorpioner som graver seg opp fra bakken. Og det spruter lavoppløst, grønn guffe når jeg griller dem med flammekasteren til de eksploderer. Disse insektene blir etterfulgt av en time langt trasé gjennom tanketomme og blasse huler med elendig banedesign og fantasiløse teksturer, bebodd av nevnte skorpioner i tusentalls. I det ene øyeblikket sto jeg og hoppet i sofaen mens jeg sendte avgårde raketter inn i en enorm tanks med seks bein. I det neste falt jeg livløs om. Som en marionettdukke som plutselig fikk alle trådene skåret over.

Et av spillets mest lovende elementer er noe utvikleren har kalt næringskjeden. For i denne jungelen er ikke lenger mennesket på toppen i naturens hierarki. Det er de kjøttetende dinosaurerne. Og med litt snikeri, litt list og litt



FAKTA

DINOSAURER

Dinosaurer finnes ikke bare på fjernliggende planeter, men har faktisk vandret på her jorden også. Hvis du kunne reist 65 til 230 millioner år tilbake i tid, kunne du mest sannsynlig fått et glimt av hvordan jorden så ut i jura- eller kritt-tiden. Også ville du mest sannsynlig fått Nobel-prisen i fysikk. Vinn-vinn! Gjør det da vell!

KNIV-O-RAMA Kniven er Turoks mest effektive våpen. Nesten litt for effektivt, og gjør kål på alt med ett knappetrykk.

kløkt kan du sette dinosaurer og fiendtlige soldater opp mot hverandre, og la dem sloss for livet. I utgangspunktet et spennende gameplay-element, men det mangler et par justeringen for å fungere optimalt. Som det fremstår nå er det et påklisset og halvhjertet innsalg som bare er nesten bra.

Og det later til å være gjennomgangsmelodien i Turok. Halvhjertet og nesten bra. Onlinedelene er faktisk ikke så langt unna en riktig fornøylig affære, men her også blir det bare nesten, og kan ikke måle seg med våre favoritter; Call of Duty 4 og Team Fortress 2.

Vel, er det lurt å gjenopplive Turok igjen? Nja. Det burde uansett blitt gjort mye bedre enn dette. Det mest irriterende er imidlertid ikke at det er en middelmådig spillopplevelse, men heller det at det skal så utrolig lite til for dette hadde vært en bunnsolid februar-lansering. Som det fremstår i dag, er det bare aktuelt for beinhardte Turok-fans, eller hvis du har spilt deg gjennom alle hostens glanstitler, og det stadig klør i fingern. Eller hvis du liker triste, tanketomme baner befolket av dumme fiender og stygge blå skorpioner. I så fall er dette spillet midt i blinken! Løp og kjøp!

_Carl Thomas Aarum

KARAKTER 6/10

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

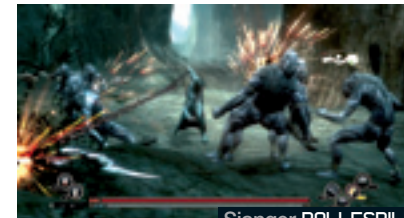
NESTEN, NESTEN OG NESTEN...

- + Glimtvis bra action, kniv og bue er goy.
- Uinspirerende, halvhjertet, og lite ambisiøs.

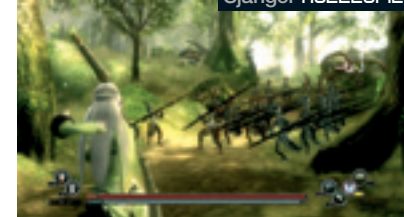
KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Et sant lite kamerahelvete ødelegger denne gangen...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **BLUESIDE** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**



Sjanger **ROLLESPILL**



KAMERATULL Kingdom Under Fire ser helt ok ut, men kameraet ødelegger et ellers godkjent spill.

Kingdom under Fire er en spillserie jeg egentlig alltid har likt. Fin RTS-action, blandet med en engasjerende historie, satt i et univers som er akkurat passe tulle til at man kan drømme seg bort litt. Når serien nå gjør sin debut på Xbox 360 går den bort fra alt det som har vært riktig tidligere, og igjen står et actionrollespill som aldri klarer å engasjere.

For alle som liker actionrollespill er dette en helt ok opplevelse. Jeg spilte gjennom hele, og koste meg tidvis, men jeg er kanskje en av verdens største fans av sjangeren. Historien henger ikke helt sammen, kontrollene er ikke spesielt gjennomtenkte, og spillet lider tungt under det evinnelige kameraet som gjør sitt aller beste for å fremkalle grenseløse mengder frustrasjon. Aldri et godt utgangspunkt.

Oppdragsløsingen er omtrent som den pleier å være i denne typen spill. Ikke noe spennende, men heller ikke verre enn andre.

Det Blueside imidlertid har gjort riktig er at de første timene man spiller, er kampene veldig underholdende. Fiendene er vellaget, det kommer enorme mengder av dem, og hvis man har muligheten til å benytte seg av firespiller co-op, er det egentlig ganske festlig. Problemet er bare at det hele repeterer seg selv i det uendelige, og da blir det hele kjedelig etterhvert.

Kingdom Under Fire: Circle of Doom er et merkelig steg i denne spillserien, og definitivt ikke helt vellykket. Det er heller ikke helt bortkastet tid, så hvis du skulle være stor fan av denne sjangeren, vil du nok finne mange timer med mer enn godkjent underholdning.

_Frode Haugen

KARAKTER 6/10

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

GREIT NOK SPILL I SIN SJANGER

- + Interessante fiender
- Håpløst kamera, historien henger ikke sammen



Sjanger **ROLLESPILL**



LOST ODYSSEY

Velkommen til en tusen år lang livshistorie...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **MISTWALKER** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **29. FEBRUAR** Antall spillere **1**
 Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **16+**

Så er det klart for **Lost Odyssey**, Mistwalker sitt andre lovede rollespill til Xbox 360. På forhånd har det blitt beskrevet som et voksent og melankolsk spill som skal presse fram tårer hos spillerne på grunn av dets kompliserte handling. Ja visst gråter man, bare ikke i de rette stundene...

Lost Odyssey forteller historien om Kaim, en mann som har levd i tusen år. Gjennom disse tusen åra har han sagt farvel til minst like mange personer, fordi alle han blir kjent med dør fra han på et eller annet vis. Minnne etter disse personene har dog forsvunnet, og Kaim husker ikke lenger noen av dem.

Feilene med Lost Odyssey er små, men mange, og den største bristen er faktisk handlingen, til tross for det interessante konseptet. I spillet som kunne blitt dypere enn noe annet, har Mistwalker skapt en flat og til tider tåpelig historie.

For å ta i bruk litt skadekontroll har utviklerne slengt inn noen korte lydfortellinger. Disse fortellingene er egentlig minner som

man kan hjelpe Kaim å huske gjennom å se, gjøre eller ta del i spesielle hendelser under spillets gang. Disse fortellingene, kalt Thousand Years of Dreams, er velskrevne og interessante, og fører oss dypere inn i Kaims karakter, men de har ingenting med den øvrige handlingen i Lost Odyssey å gjøre. Det er litt trist, for disse lydsekvensene er mer interessante enn selve spillets handling.

Lost Odyssey er langt fra totalt mislykket, men jeg er skuffet. Hadde de fått smeltet sammen spillhandlingen med lydsekvensene i Thousand Years of Dreams på en smart måte, hadde spillet kanskje levert varene. Nå blir det et ganske middelmådig rollespill. Det er imidlertid mange spilltimer her, som vi kan drepe tid med i påvente av noe bedre.

_Sophie Warnie de Humelghem

KARAKTER 6/10

Grafikk 6/10 Lyd 9/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 7/10

MIDDELS SUPERSATSING

- Fantastisk lyd, spennende lydfortellinger, bra karakterdesign
- Lange lastetider, forutsigbar handling, trasig grafikk

GHOST SQUAD

Arkadeskyting uten at du trenger å veksle en mynt.

Plattform **WII** Utvikler **SEGA AM2** Utgiver **SEGA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Anb. alder **12+**



Sjanger **ARKADE/ACTION**

Alle sydenferier med respekt for seg selv har en aktivitet som er absolutt. Én ting som bare må gjøres, gjøres lenge, og helst med innlevelse og blodig engasjement. Og dette absoluttet er verken å grille seg i sola, drikke overmåtelige mengder med paraplydriker, eller å kle seg i oversiza hawaii skjorter. Absoluttet er arkadehall med plastgunner i rosa og blå, og Time Crisis.

Ghost Squad startet i arkadehaller, og bringer til Wii nettopp det som tidligere har vært reservert smålugubre spillehaller der tierne har flydd en etter en. Minuset er at det Ghost Squad på Wii prøver å være, er det så langt derifra.

Gameplayet er enkelt. Med remoten i hånda

er oppgaven du står ovenfor å sikte så nøyaktig som mulig på skjermen for å prøve å skyte fiendene før de skyter deg. Enkelt og greit, men egentlig også litt for enkelt og litt for greit, da det eneste du egentlig trenger å tenke på er å holde tunga rett i munnen og sikte riktig. Det spiller liten rolle om den du skyter treffes i tåa, lillefingeren eller i hodet, de faller uansett. All annen bevegelse enn selve skytingen er også automatisk. Du hopper automatisk, du springer automatisk, og du dukker automatisk. Helt til du sovner automatisk med remoten hvilende på magen.

Ghost Squad byr også på gjenspilling ved at flere av oppdragene består av flere alternative sekvenser. Hvilke sekvenser du spiller i det

gitte oppdraget avgjøres ved at du underveis kan ta handlingsvalg som spenner fra "redd alle de søte gislene" eller "go triggerhappy", men mest sannsynlig er ikke dette så fristende etter du har spilt gjennom oppdraget første gang uansett.

Flerspillerdelen er dessverre heller ikke noe å holde seg våken for, og består rett og slett av de samme oppdragene, de samme fiendene og de samme sekvensene. Det eneste som er forskjellig er at du nå får hjelp til å klare det samme oppdraget som egentlig ikke var så vanskelig til å begynne med.

At Ghost Squad faller såpass gjennom er egentlig ganske synd, for Wii'en er den ultimate plattformen å gjenskape følelsen av luguber tiergragnafsende spillehall hjemme i egen stue på. For å oppsummere det hele enkelt og greit; for prisen av Ghost Squad kan du få to nye hawaii skjorter, sju paraplydriker, og på toppen av det hele ha nok til overs til en dugelig runde Time Crisis. Vel og merke er sydenturen ikke inkludert, men likevel en mye, mye bedre deal.

_Martin Rosmo Hansen

KARAKTER 5/10

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

UINTERESSANT ARKADESKYTING

- Arkadeskyting hjemme i stua.
- Dårlig gjennomført

FAKTA

OPPDRAGENE

Hvert oppdrag er delt opp i flere sekvenser der hver sekvens har et mål som må oppnås. Det være seg å skyte noe eller noen, avverge eksplosjoner ved å desamere bomber, eller delta i en liten knivkamp eller to, alt for tida går ut. Nok å gjøre, altså.

FIFA STREET 3

Lekre finter med kort levetid...

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Utgis 22. FEBRUAR Antall spillere 1-4
Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Fotball er en lek, men det er det vanskelig å på huske i kaoset av sponsoravtaler, millionlønninger og kritiske tabellplasseringer. Med FIFA Street 3 vender vi nok en gang tilbake til røttene, der hvor frihet og mestring står i fokus.

Forskjellen mellom FIFA Street 1 & 2 var minimal, men nå er det duket for leken gatefotball på nye konsoller. I et forsøk på å skape mer flyt i gameplayet har EA Sports tatt i bruk motoren fra NBA Street Homecourt og Alen fra FIFA 08.

Matchene i FIFA Street 3 utspiller seg i herlige miljøer, uavhengig om det er urbane boligstrøk i Sør-Amerika eller bortgjemte drabantbyer i Øst-Europa. En nyvinning er at omgivelsene reagerer på dine aksjoner, smeller du til mot noen løse planker vil de nærmest klappe sammen. Det hele brakt til live av et litt slapt soundtrack, men med høydepunkter i form av Datarock, M.I.A. og The Go! Team.

Et nytt element som blir tilført kampene er det faktum at spillerne på forhånd er delt inn i

fire forskjellige kategorier; Tricksters, Enforcers, Playmakers og Finishers. Dermed må du tenke litt når du setter sammen dine utvalgte som skal nedsable motstanderen. Ser vi nærmere på gameplayet vil du fort la deg fascinere av mengden triks og finter.

Problemet, og det med stor P, er at nærmest alt fokuset ligger på den offensive delen av spillet. Idet du mister ballen er de tilsynelatende endeløse valgmulighetene reduserte til to-tre enkle trekk. Selvsagt er angrep det beste forsvar i et slikt spill, men inndelingen av spillertyper mister litt av poenget når spissene kan gjøre den samme jobben som forsvarerne. Dette bidrar til å gi holdbarhetsdatoen til FIFA Street 3 et skikkelig slag i siden.

David Skovly

KARAKTER 6/10

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

UNDERHOLDENE, MEN ENSIDIG

- Nye online-muligheter og friskt utseende.
- Repeterende oppskrift.



Sjanger SPORT

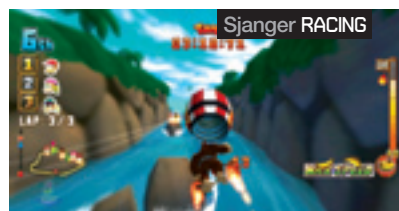


VALGFRIHET Du kan velge mellom 250 av verdens beste fotballspillere. Carl Thomas og Bernd er med andre ord ikke med i det celebre selskapet...

DONKEY KONG JET RACE

Et uvanlig tregt racingspill...

Plattform Wii Utvikler PAON Utgiver NINTENDO
Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon USA
Anb. alder 3+



TEKNISK OK Det er fargerikt og helt godkjent rent teknisk.

For å underholde oss mens vi venter på Mario Kart Wii og Super Smash Bros. Brawl, har Nintendo slengt ut et annet racingspill, denne gang med Donkey Kong i førersetet.

Donkey Kong: Jet Race har imidlertid ikke mye å by på. Banene er uinspirerte, styringen er upresis og jungelen mangler den varmen som alle Nintendospill skal ha. Det er komplett verdiløst alene, og bare litt artig sammen med noen. Dette føles knapt nok halvhjertet fra et av verdens fremste spillhus. Det er ikke engang verdt et kjøp mens vi venter på Mario Kart Wii. Ta en usving, og styr unna!

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 4/10

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

HALVHJERTET RACING

- Teknisk godkjent.
- Dårlig kontroll, trist banedesign, dårlig fartsfølelse.

ADVANCED WARS: DARK CONFLICT

Krigen ruller videre på Nintendos dobbeldekker.

Plattform NINTENDO DS Utvikler INTELLIGENT SYSTEMS Utgiver NINTENDO Utgis LANSERT Antal spillere 1-4 Testet versjon EUROPA Anb. alder 12+



Den avanserte krigen har vært en sann fornøyelse å være en del av. Borte er røngende krav om HD-grafikk, headshots i saktefilm og 100-manns online multiplayer. Advance Wars er rolig, omstendelig og taktisk krig, også i seriens siste utgave.

Denne gangen er det en helt ny slagmark vi møter. Jordan har blitt truffet av et massivt meteorregn, og den fargerike verden vi en gang kjente, er nå bare støvete ruiner. 90 prosent av klodens befolkningen er død, og de resterende 10 prosentene lever i et slags lovløst Mad Max-samfunn hvor den sterkeste overlever. En mye mer dystert tone enn vi er vant til altså.

FAKTA

ADVANCE WARS

Advance Wars: Dark Conflict (Days of Ruin i USA) er seriens fjerde kapittel, og det andre i serien til Nintendo DS. Det originale Advance Wars kom til Game Boy Advance i 2001, og høstet strålende kritikker. Det ble fulgt opp Black Hole Rising i 2003, før serien tok steget inn i Nintendos dobbeldekker med Dual Strike i 2005. I dag, syv år etter at det hele startet, leverer serien fortsatt varene til strategifans.

Men som det alltid er i disse spillene, er det selvsagt noen av de overlevende som har moralen i behold, og tar på seg rollen som verdens politi. Din jobb blir å beskytte de svake sivile mot tilsynelatende uorganiserte banditter. Etter hvert som historien eskalerer, får du større utfordringer å bryne deg på, og det viser seg at tingenes tilstand er mer komplisert enn først antatt... <Sett inn skummel fanfare her>

Advance Wars er imidlertid seg selv likt, på tross av et litt mørkere utseende. Selv om slagmarken har fått flere parametere å forholde seg til, utspilles det stadig som en avansert runde sjakk. Det turbaserte strategiske aspektet er knapt rørt ved i seriens fjerde avsnitt, men det grunnleggende gameplayet er fortsatt nok til å gjøre Dark Conflict til svært underholdende lommemoro. Intelligent Systems kjører safe, og spaserer trygt på ferdig asfalterte promenadegater, og sniker seg sjeldent ut på smale stier.

Allt i alt er det mye hygge og moro å finne her. Om du imidlertid ikke har spilt de tidligere spillene før, kan du like gjerne finne deg Dual Strike i en tilbudskurv på din lokale spillsjappe. Det er mer av det samme.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

FORTSATT GOD STRATEGI

- God strategi, gode multiplayer-muligheter, map editor.
- Litt mye snikk snakk noen ganger...



SKUMMELT Spillskapere klarte å skremme oss i gamledager også, med bare en håndfull polygoner og grønne, kantete monstre.

ALONE IN THE DARK

Slik så skrekkserien Alone in the Dark ut i 1992...

Plattform **DOS, MAC OS, 300** Utvikler **INFOGRAMES** Utgiver **INFOGRAMES** Utgitt **1992**

Musikken biter seg fast i nakken og kryper nedover ryggen. Denne musikken kjenner jeg. Det er alltid et tegn på at det er et monster i nærheten. Alltid. Hvor er det? Hvorfor er musikken her? Er monstret på utsiden av vinduet bak meg? Kommer det til å hoppe inn og løpe etter meg? Jeg fortsetter å gå. Musikken stopper. Det var falsk alarm. Pulsen roer seg et ørlite hakk. Det var jo bra. Nå er alt fint. Deretter raser jeg gjennom det råtnete regulvet og faller til min død.

I 1992 ble det utgitt et spill fra Infogrames som baserte seg på H.P. Lovecraft sine mystiske og spektakulære grossernoveller. Ikke bare var puzzlene i spillet blant de mest nytenkende du kunne finne på spillfronten, men grafikken og musikken var revolusjonerende. Nå skal det sies at det først ble utgitt et spill med midi-soundtrack for det litt senere ble utgitt en CD-ROM utgave som ikke bare inneholdt fantastisk

soundtrack, men også tafatte opplesninger av litteraturen man finner rundt omkring i verdenen. Alone in the Dark regnes som et av de første spillene som plasserte 3D-karakterer inn i en 2D-verden. De fastlåste synsvinklene som i senere tid ble (mis?)brukt av Resident Evil-serien og Silent Hill-spillene, skapte en stemning og en filmatisk følelse man aldri hadde sett maken til i andre spill.

Historien i Alone in the Dark er lagt til 1925 i et hus som kalles Derceto. Man kan spekulere i hvor ondt et hus må være for å få et eget navn, men i dette tilfellet er det veldig ondt. Det er derfor ingen i nærmiljøet som blir spesielt overrasket når husets eier tar sitt eget liv. Edward Carnby, som åpenbart ikke er redd for noe, tar turen til Derceto for å undersøke et piano for en antikkhander. Han trenger ikke studere pianoet i mange minuttene før han oppdager at det stilfulle tangentinstrumentet er det desidert minste av hans bekymringer. Dersom man ikke

har barrikert vinduet og en luke i gulvet vil man raskt møte på et par av de nye beboerne av Derceto, og de har ikke tenkt å be deg på te og kaker, for å si det sånn...

En av spillets mer unike karaktertrekk er at man ikke nødvendigvis må nedkjempe alle monstrene i husets over 30 rom. Som allerede nevnt kan man barrikere vinduer og lignene for å unngå konfrontasjoner. I tillegg finnes det mange monstre som er udødlige eller fremstår som udødlige. Noen monstre må man rett og slett bare unngå – som rustningen ved inngangsdøra i første etasje, eller spøkelseset i peisstua. Om man ikke er borti disse vesnene vil de heller ikke utgjøre noen trussel. Andre monstre kan kun drepes på en bestemt måte, noe som det gjerne tipses om i litteratur man finner rundt i huset.

Selv om storyen er bra, musikken er stemningsskapende og grafikken var bra, så er det egentlig overraskende lite som

skjer i spillet. Det er ikke så veldig mange monstre i huset. Skaperne av serien viste oss at det er ikke antallet monstre som gjelder på, men plasseringen deres. Det er faktisk viktigere med de tingene som ikke skjer, eller som skjer når du minst venter det. Hjertet mitt fikk skikkelig kjørt seg til tider når jeg hele tiden forventet skumle og fæle ting bak hver dør. Det var jo aldri noe der - før jeg følte meg tryggt på at det ikke var noe der...

Forhåpentligvis er mange av disse stemingskapende elementene tatt med videre i det kommende Alone in the Dark-spillet. I tillegg til dette kan man bruke nesten alt i omgivelsene som våpen, noe som helt klart vil bidra godt til at det nye spillet blir et av de bedre spillene vi får utlevert i 2008. Ellers tror jeg at det er flere enn meg som lurte på hvorfor Carnby – som var en velvoksen kar i 1925 – klarer å løpe rundt i Central Park i 2008 uten verken rullator eller krykker.

Richard Imenes

GEOMETRY WARS™ GALAXIES

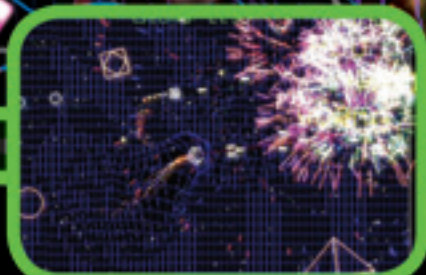
Planetens mest intense arkade shooter ankommer
eksklusivt Wii og DS i warp fart.

ASTEROIDS ON STEROIDS

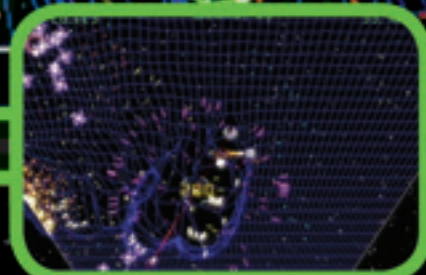
I din galaxe 18. Januar 2008



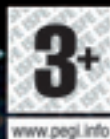
HELT NYE MULTIPLAYER MODUSER
GIR DEG DOBBELT ACTION



SETT FART MOT MER ENN 60
PLANETER MED NYE OG KLASSISKE
GAMEPLAY MODUSER Å MESTRE



TJEN DEG OPP SKRYTERETTIGHETER
MED OMFATTENDE ONLINE STATISTIKK



geometrywarsgalaxies.com
sierra.com



© 2007 Bizarre Creations Ltd. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Bizarre Creations Ltd. Geometry Wars Galaxies and Geometry Wars: Retro Evolved are trademarks of Bizarre Creations Ltd. Nintendo, DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.



MÅNEDENS FOKUS

ROTTERACET

Rotta Remy serverer en kulinarisk filmopplevelse.

Ratatouille

Sjanger **TEGNEFILM**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOWLY

Rotter og matlaging er vel ikke akkurat drømmescenariot for den gjennomsnittlige restaurantgjesten, men på film viser det seg å være en riktig fornøylig opplevelse. Den unge og ambisiøse rotta Remy er lei av å livnære seg på matrester fra søppelkassene, og dermed setter han kurs mot mesterkokken Gusteau sin fasjonable restaurant. Remy har forelsket seg i hans kokkekunst gjennom TV-skjermen, og er overbevist om dette er stedet for selvrealisering. Det er kun et par ting han overser i ligningen. Han er et skadedyr og et gourmetkjøkken er designet for mennesker.

Pixar har de siste årene nærmest vært synonymt med animasjonskvalitet, og

Ratatouille er på ingen måte unntaket. Forventningene blir ikke mindre av at det er regissør Brad Bird som har hovedansvaret, mannen bak den fantastiske filmen *The Incredibles*.

Personlig var jeg i grunn fornøyd bare ved det faktum at vi endelig beveger oss bort fra isødet og pingvinene. Jeg har ikke tall på hvor mange ganger de ble brukt som hovedpersoner i løpet av 2006/2007. De var kule i Madagaskar, men utdaterte i *Surfs'Up*. Forandring fryder og en rotte ser virkelig ut til å være den riktige motvekten. *Ratatouille* sitt sterkeste kort er uansett animasjonsteknikken og produksjonen. I enkelte scener settes det en ny standard innen sjangeren. Maten ser tidvis ekte og ikke minst fristende ut, og jeg blir dirkede sulten av å observere kokkekunsten på nært hold.

Videre forsterkes karaktertrekk ved hjelp av herlige detaljer. Storyn og plottet drives først og fremst fremover ved hjelp av de solide karakterene. Naturlig nok står Remy i sentrum, men det er vanskelig å ikke la seg fascinere av Anton Ego, gourmetkritikeren med nese for mat og øye for de minimale, men høyst "betydelige" bagatellene. Ellers står den klønete ryddegutten Linguini sentralt i historien, og gjennom hans møte med Remy toucher vi innom et stort følelsesspekter som heldigvis styrer unna de største klisjeene.

Ratatouille skal visstnok ha fort til en markant vekst i salget av rotter som kjæledyr. Jeg vet ikke helt om jeg vil trekke min begeistring så langt, men det er ingen tvil om at Remy er det beste som har skjedd disse skadedyrene på lang, lang tid. **8/18**



Rush Hour 3

Sjanger **KOMEDI**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOWLY

Regissør Brett Ratner har fått med seg Chris Tucker og Jackie Chan på et nytt eventyr. Det er seks år siden LAPD-etterforskeren James Carter og Chief Inspector Lee lekte politi og rover i Vegas. Det lå i kortene at de ville dukke opp igjen, og denne gangen befinner den actionglade duoen seg i Paris. Det viser seg nemlig at den kinesiske triaden holder fort i byen og en av deres betrodde medlemmer vil avsløre en stor hemmelighet. Dermed må Carter & Lee finne personen for triaden. *Rush Hour 3* er langt fra noe kunstverk. Jackie Chan er en håpløs skuespiller, men tar det igjen ved noen visuelle kampsportsscener av høy klasse. Tucker er pinlig morsom, mens den franske taxisjåføren "George" stjeler showet fra den høylytte amerikaneren.

Meningsløs og fjollete actionkomedi som likevel kan fungere som stor underholdning, hvis du ser bort i fra alle dens mangler – det er bare å innse at handlingen er underordnet. Skal nok ikke se bort i fra at det blir nummer fire om et par år. Gefilte fish, please! **6/18**



Hairspray

Sjanger **KOMEDI/MUSKAL**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOWLY

John Travolta i fatsuite og kvinnekostyme? *Hairspray* er et velkjent navn innen musikalverdenen og det er kun 20 år siden den sist ble filmatisert. Foruten nevnte Travolta, kan *Hairspray* også friste med navn som Christopher Walken, Zac Efron, Brittany Snow og Michelle Pfeiffer. I hovedrollen finner vi det forholdsvis ubeskrevne bladet Nikki Blonsky som den unge jenta Tracy Turnblad, hvis største ønske er å opptre på det hotteste TV-programmet 'The Corny Collins Show'. Moren Edna (Travolta) er ikke like begeistret for podens dagdrømmer men ønsker ikke at Tracy skal få sitt ønske knust. Men *Hairspray* er jo en musikal og dermed blir det nok av dans og sang uavhengig av om hun får muligheten til å svinge seg på TV-skjermen. Det er akkurat i disse sekvensene *Hairspray* er på sitt beste, med høyt tempo og det ene ekstravagante innslaget etter det andre. Mot slutten forsvinner litt av magien i lengre partier preget av alvor og konflikter, men alt i alt er *Hairspray* både en fengende og fornøylig underholdning. **6/18**



Switch

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOWLY

Flere har kalt *Switch* for den norske versjonen av *Karate Kid*, og det er faktisk en ganske god parallell og referanse. Innledningsvis blir vi introdusert for den unge og kjekke Mikkel som er klassens midtpunkt og en strålende skater. Det viser seg at moren (Hilde Lyrån) har fått seg ny jobb, og dermed bærer det av gårde til Voss. Her er det snowboard som er alfa og omega, og når Mikkel i tillegg forelsker seg i kjæresten til den lokale "gjenglederen" sitter han i saks. Svaret blir naturlig nok å lære seg de innfodtes språk, altså snowboard. Da er det flott at den eksentriske brettkjøreren Tommen (Peter Stormare) tar han under sine vinger. I korte trekk finner vi altså Daniel-san, Mr. Miyagi, de kipe gutta i *Cobra-Kai Dojo*, den pene jenta og ikke minst en konkurranse i horisonten. Alt utspiller seg i herlige norske vinterkleddede omgivelser. Peter Stormare gjør en morsom figur, men kvalitetsmessig står nok ikke karaktertolkningen Tommen høyt på hans CV. Ingen perfekt landing for *Switch*. **5/18**



I Now Pronounce You Chuck & Larry

Sjanger **KOMEDI**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOWLY

Jeg hadde litt forventinger til *I Now Pronounce You Chuck & Larry*. Ikke på grunn av den selvforklarende tittelen, men på grunn av teamet bak og foran kameraet. Med manusforfatterne Jim Taylor og Alexander Payne (Sideways) og komikerduoen Adam Sandler og Kevin James kunne det ligge til rette for en komedie med både sting og slapstick elementer. Det ble med tanken. 'I Gode og Onde Dager – *Chuck & Larry*' (den norske tittelen) går gjennom isen flere ganger ved å kun være fordomsfull, og ikke morsom. Plottet svinges rundt de to bestevennernes plan om å unngå økonomiske utgifter ved å inngå partnerskap. Dermed blir det mye homofilvitser på lavt nivå og en avsluttende barnehagemoral. De to hovedpersonene glimter innimellom til med gode punchlines og minner oss om *Happy Gilmour* og *Kongen av Queens*. Jessica Biel fungerer godt som eyecandy, mens Steve Buscemi dukker opp i en morsom bilrolle. Lunken og smakløs filmsuppe. **4/18**

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



MÅNEDENS FOKUS

EMOSJONELT

Madrugada avslutter en begivenhetsrik karriere.

Madrugada MADRUGADA

Sjanger **ROCK**
 Tekst DAVID SHOVLY

Det har alltid hvilt noe melankolsk og dystert over tekstene og lydbildet til Madrugada, men med Robert Burås' bortgang har det hele fått en ekstra dimensjon. Bandet som nærmer seg 10-års jubileum fikk verden snudd på hodet i fjor, men Sivert Høyem og bassist Frode Jacobsen valgt å fortsette innspillingen av deres femte studioalbum med den selvtitulerte skiva 'Madrugada'.

Forventningene er høye. Sist de var albumaktuelle solgte bandet over 100 000 eksemplarer. I samme slengen dro de med seg 3 spillemannspriser. De har uten tvil fremstått som et av Norges fremste rockeband de siste årene og deres kommersielle suksess er uten sidestykke.

Et viktig aspekt på det nye

albumet er forholdet mellom Burås sin progressive og eksperimenterende gitar-sound og Høyems nedstemte pianokjærlighet og karakteristiske vokal. De to motpolene preger albumet fra start til slutt. Det er tydelig at begge har fått gjennom sine ønsker for hvordan Madrugada skal fremstå anno 2008. Kompromisser har blitt inngodt uten at helhetsinntrykket svekkes.

Tekstmaterialet er om mulig enda bedre enn på debutskiva The 'Industrial Silence' fra 2000. Det mest skremmende er den nærmest profetiske undertonen som på 'Our Time Won't Live That Long' skrevet av Robert Burås. Verselinjen: "Don't know when they'll put me in the ground/ I don't know if I'll be left alone" er forut sin tid.

Innspillingen har hovedsakelig skjedd i New York og noe av etterarbeidet i Göteborg. På produksjons-

siden har bandet fått hjelp av John Agnello som blant annet har jobbet med My Midnight Creeps (Robert Bruås' andre band). Resultatet er overraskende godt, men de som ikke har hatt sansen for Madrugada tidligere, vil nok ikke bli frelst denne gangen heller. Fansen derimot vil gråte seg i søvn over tapet av et fremadstormende band med store ambisjoner.

Den første singelen fra plata er 'Look Away Lucifer', med budskapet om at djevelen skal styre unna bandets medlemmer. De har hatt det vondt nok, så ta våre penger og stikk. Slik gikk det altså ikke og det er noe av det som bidrar til å gi albumet en ekstra dimensjon. Resten av låtene har alle sitt særpreg, fra den strålende og trommedrevende 'The Hour Of The Wolf' til avslutningssporet der pianoet spiller alene til minne om bandets kjære medlem. En verdig avslutning. **8/10**



Nicole Scherzinger

HER NAME IS NICOLE

Sjanger **POP**
 Tekst DAVID SHOVLY

Nicole Scherzinger er for de fleste kjent som frontfiguren i konseptbandet The Pussycat Dolls. I og med at hun er lei av å bli referert til som "hun-derre-fra-Pussycat Dolls", valgte hun å gå for den platte albumtittelen "Her Name Is Nicole". Kanskje like greit hun droppet etternavnet? Nicole har i kjent stil fått med seg flere anerkjente navn på både gjestelisten og produksjonssiden; Akon, Kanye West, Timbaland og Pharrell Williams. Dette hjelper dessverre ikke bringe albumet opp på noe mer enn et godkjent nivå. Platen frontes av første-singelen Baby Love, som allerede har fått god rotasjon på radiostasjonene. Sammen med 'Whatever You Like' (feat T.I.) er det låten som har mest å fare med. Jeg hadde lave forventninger til albumet, og de ble innfridd. 'Her Name Is Nicole' er balsam for dem som elsker pop/r'n'b med enkle refreng og gjesterim signert etablerte rappere. For alle andre er dette kun såpe i øynene. Du vil kanskje huske at hun heter Nicole neste gang hun figurerer i en video på MTV, men det er det. **4/10**



We

TENSION & RELEASE

Sjanger **ROCK**
 Tekst DAVID SHOVLY

WE slipper albumet Tension & Release, og i samme slengen bryter de med sitt rockestempel. WE spiller fortsatt rock, men de leker også med pop-toner og allsang-vennlige refreng. I tillegg eksperimenterer de med pompøse låter som Freaks In The Streets, og for å gjøre det helt umulig å sette de i en musikalsk bås, setter de rockefoten på en skikkelig prøve med litt progrock-materiale. Uforutsigbart og spennende. Albumet er på mange måter det rolige vorspielt som utvikler seg til å bli en rockefest uten hemninger som til slutt krasjlander i sitt eget nachspiel. Med andre ord den perfekte festplata for de som elsker rock uten regler. Du kan også skaffe deg spesialutgivelsen av Tension & Release hvor det følger med en DVD som inneholder blant annet en bakomdokumentar, innblikk i livet til fansen og bandets møte med Mötörhead. Et must for de overgjennomsnittlig interesserte og morsom trivia for alle andre. WE befester sin stilling som et av Norges mest spennende rockeband. **8/10**



Erik & Kriss

VERDEN VIL BEDRAS

Sjanger **POP**
 Tekst DAVID SHOVLY

Bærumduoen Erik & Kriss har gått fra å produsere vestkantorientert rap for russebusser og BI, til å lage musikk til mannen i gata. De beskriver gjerne seg selv som et danseband eller den norske rappers svar på D.D.E. Dette sier de kanskje litt ironisk, men det er absolutt sannhet i utsagnet. Erik & Kriss' andre album er en samling lette pophits med rap og hip hop-undertoner. Det er ikke provoserende eller banebrytende, men enkelt å like med tidvis god produksjon og miksing. Duoen har også tatt flere steg bort fra vestkantmaget, og lager denne gangen rim om mer enn penger, diamanter og hærgele. Og gutta er mildt sagt produktive. Verden Vil Bedras er deres andre album på et år, uten at det ser ut til å gå utover kvalitetskontrollen. Sett under ett er det noe løse konseptet om at alt i verden på en eller annen måte er tilknyttet bedrag litt tynt. Uansett, singelen 'Dra tilbake' fenger mest, men se også opp for hip hop-kloven Coolio på åpningssporet 'Hva Er Det Du Venter På' og deres tolkning av 'Ut Mot Havet'. **6/10**



Lupe Fiasco

LUPE FIASCO'S THE COOL

Sjanger **HIP HOP**
 Tekst DAVID SHOVLY

Food & Liquor tronet høyt på listen over mine favorittalbum i 2006. Nå er Chicago-rapperen Lupe Fiasco tilbake med oppfølgeren Lupe Fiasco's The Cool. Kulhelsesfaktoren gjør seg gjeldene allerede fra introen på skiva hvor det nevnes en rekke eksempler på hva som ikke er kult. Ordsmeden Lupe Fiasco tar hip hop-samfunnet på kornet i låta "Dumb it Down" og beviser hvordan god produksjon og intelligente tekster kan overleve i en ellers overfladisk sjanger. Han setter fokus på fattigdom og håpshet, men også på veien ut av uføre og da spesielt gjennom musikken.

En av albumets få svakheter er overfloden av låter med mediokker kvalitet. 19 spor blir i overkant mye, og her kunne fort et par stykker blitt kuttet i en mer kritisk utslingsprosess.

Med nevnte 'Dumb it Down' og ikke minst 'Superstar' i tetsiktet på The Cool, leverer Lupe Fiasco nok et solid stykke hip hop-kunst, men dessverre litt i overkant ambisiøs. Men like fullt en skive som lever opp til navnet sitt. **7/10**

