

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

GRATIS
MAGASIN
April 2008
Nummer 59

Game reactor

Skandinavias største

www.gamereactor.no

+
**STAR
CRAFT II**
Blizzard lager
strategimagi

WII FIT
PROTOTYPE
SUPER SMASH
BROS. BRAWL
SAINT'S ROW 2
CIVILIZATION:
REVOLUTION
RAINBOW SIX:
VEGAS 2



+
MAFIA 2
Utfordrer Grand Theft Auto IV

**MARIO
KART**

Mario Kart slippes løs på Nintendo Wii,
og vi har svidd gummi i soppriket!

**AGE OF
CONAN**
Vi har vært i Hyboria...

REDAKSJONEN

MER OM OSS I REDAKSJONEN
www.gamereactor.no/redaksjonen

Reisefeber

Ut på tur, aldri sur.



Det du nå holder i hendene er faktisk Norges beste spillmedie. Kåret av de norske spilldistributørene under årets Gullstikka-utdeling. Det digre troféet står nå trygt plantet i troféskapet her på kontoret.

Som fersk redaktør er det selvsagt betryggende å få en slik pris som viser at jeg har tatt over roret på et solid og anerkjent blad, med seks år på baken her i landet. Samtidig kan jeg selvsagt ikke ta æren for prisen, denne prisen

er ment til Jon Bjerk, Carl Thomas Aarum og Frode Haugen, som er de tre personene som har sittet i redaktørstolen her før meg. Spesielt Jon Bjerk, som startet opp det norske Gamereactor og jobbet som redaktør til han døde for tre år siden, bør nevnes. På denne tiden jobbet jeg som redaktør i det skandinaviske bransjebladet Manual, og snakket titt og ofte om spill med Jon. Høsten 2005 tok vi initiativ til Jon & Jons fredagspils, en uformell samling for norske spilljournalister og anmeldere på et utested, der vi kunne snakke om spill over et glass eller to. Det ble dessverre bare to treff, for Jon gikk bort.

Han ville vært stolt av å få denne prisen, og det er Carl Thomas og jeg også. Uten at vi hviler på laurbærene av den grunn. Som nevnt i forrige nummer skjer det masse med Gamereactor for tiden. Forrige gang innførte vi community-siden i bladet vårt, der vi viser hva de kreative medlemmene på forumet vårt produserer hver måned. I dette nummeret kan dere få et innblikk i livet vårt her på redaksjonen, i våre journal-sider. Vi begynner også med anmeldelser av nye spill på nedlastingstjenestene til Xbox 360, Nintendo Wii og PlayStation 3.

Men det som alltid er i fokus er nye og ferske spilltitler, og det ligger an til å bli en knallhøst allerede. Både Carl Thomas og meg selv har børstet støv av passene våre, for kalenderen vår begynner allerede å bli fullbooket av reiser til utviklere over hele verden. Bare denne måneden skal vi til USA, Nederland, England, Russland og Mallorca for å kikke på kommende spill og møte utviklere. Resultatet av disse reisene kan dere lese i de to neste numrene av Gamereactor.

Det å reise over halve kloden for å teste et spill som ingen andre har spilt før er noe av det mest spennende med å jobbe i Gamereactor. Jeg har vært i alt fra Dubai til Sardinia for å se på racingspill og fotballspill, gode spill og møkkspill. Det kan være både slitsomt og tidkrevende, men når alt kommer til alt, så er det mest gøy. Og vi er privilegerte som får lov til å kalle dette for en jobb.

Og vi håper at alle disse reisene og all denne jobbingen gir deg et blad du gleder deg til hver måned. Norges best spillblad, faktisk.

JON CATO LORENTZEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Picross DS Sudoku-liknende puzzle-spill til Nintendo DS. Like avhengighetsskapende som heroin.

GLEDER MEG TIL:

Grand Theft Auto IV Bully: Scholarship Edition var en perfekt oppladning til vårens vakreste eventyr.

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Rossell

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

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

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

KORREKTUR OG OVERSETTELSE Halvor Ø. Thengs, Gøran Thengs

SKRIBENTER I DETTE MAGASINET

Trym Haugerud

David Skovly

Ingar Sandvær

Joachim Gresslien

Daniel Guanio

Erik Fossum

Adrian Berg

Erlend Grefsrud

Richard Imenes

Berit Ellingsen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

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

TRYKK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g


OPPLAG 30.000 eksemplar

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Mikael Sundberg, Anna Eklund, David Fukamachi Regnfors

GAMEREACTOR DANMARK

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

 Kontrollert av dansk opplagskontrol

GAMEREACTOR UTGIV 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 duggfrikske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

3 SKRIBENTER Vi presenterer tre flinke fyrer som skriver for oss



01 INGAR SANDVÆR

Ingar Sandvær studerer for å bli lærer, av alle ting. Og er vår selvutnevnte ekspert på pek- og klikkeventyr. Etter at han spilte det nyeste kapittelet i Simon the Sorcerer denne måneden, ble han så nostalgisk at han

sprang rett hjem og spilte hele Monkey Island-serien på nytt med tårer i øynene. I tillegg er han en hai på korrekturlesing, og en knakandes hyggelig kar.

FAVORITTSPILL:

The Secret of Monkey Island - Guybrush Threepwood FTW!



02 DANIEL GUANIO

En helt fersk rekrutt i vår skribentstall. Daniel er bare 17 år gammel, men vi gjorde et unntak for ham ettersom han sendte oss en boks med konfekt sammen med søknaden sin. I tillegg til å være en allround-gamer med

Wii, 360 og DS i stallen, har han som alle gode Nintendo-gamere vært hemmelig forelsket i Peach. Med 18-årsdagen rett rundt hjørnet, lar vi Daniel se nærmere på Prototype i dette nummeret.

FAVORITTSPILL:

Trackmania - Etter tusen timer virker fortsatt tastaturet mitt.



03 ERIK FOSSUM

Unge herr Fossum debuterte i sin tid på en Nintendo Wii-talerstol i London, der han holdt et forrykende foredrag om Nintendo Wii. Slikt står det respekt av. Da han deretter i en drosje i London avslørte for redaktøren at han

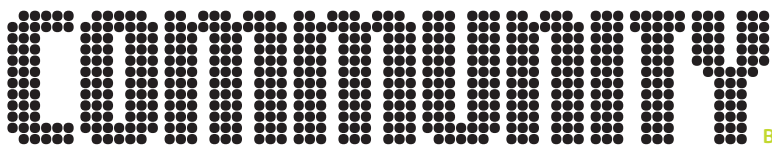
var elleve år da det første Resident Evil-spillet kom, fikk han vår godeste Jon Cato til å gråte og føle seg som en trist gammel bestefar. Til tross for dette ble det kronikk på han i Gamereactor.

FAVORITTSPILL:

Zelda: Majoras Mask - Fordi det er best, ganske enkelt.

BREV@GAMEREACTOR.NO

Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Spillkoder?

Jeg lurer veldig på hva dere i redaksjonen mener med at dere får koder til spill. Ikke sånne juksekode, men spillkoder. Er det sånn at dere får spill med cover og sånt levert i postkassa, eller får dere noe fancy kodegreier som dere må fikle med?

_MATSCOOLOID

Med en spillkode mener vi at vi får et anmelderseksemplar. Vi jukser aldri i spill. Juks er feigt.

Nytt Zelda?

Hvis det skulle ha kommet ett nytt Zelda spill til Wii, hvilken grafikk ville dere ha valgt da? Tegneseriegrafikk som i Wind Waker eller realistisk 3D-grafikk? Personlig hadde jeg ikke hatt noe imot et nytt realistisk Zelda-spill.

_DARK SAMUS NEMESIS

Vi velger fantasifull og kreativ grafikk med egenart fremfor knallhard realisme, hvis vi får velge fritt.

Ofrer PC for konsoll?

I de siste årene har de fleste spillutviklere prøvd å utvikle flere og flere onlinespill, og etterhvert har flere spill også gått over til konsoll. Battlefield 3 er jo et utrolig lovende spill som først ble planlagt til konsoll og PC,

men som nå bare er tenkt til konsoll. Jeg hadde egentlig tenkt å skaffe meg BF3 til PC, fordi der føler jeg meg hjemme når det gjelder slike spill.

Det er bare det at jeg har fått noen utrolig dårlige inntrykk av onlinekrig på konsoll. Dårlig FPS og tåkete grafikk (se bare på Battlefield: Modern Combat - BLARGH!) har for det meste ødelagt hele spillopplevelsen. Dårlig kommunikasjon mellom spillere har også vært et stort problem. Og nå som man BARE kan spille BF3 på PS3 eller Xbox360, begynner jeg å tvile! Spillet har et slikt fremragende potensiale, men når slike spill kommer på konsoller, har de en stor tendens til å få en utrolig vemmelig FPS, samt at grafikken i mange tilfeller blir ganske uskarp slik at det virker som om du er nærsynt hele tiden.

Så det jeg egentlig lurer på er om Gamereactor vet om BF3-gutta fokuserer litt ekstra hardt på å ikke gjøre den samme feilen med dårlig FPS og lignende? Ta Rainbow Six: Vegas for eksempel. Flott spill og gameplayet er maks nytelse. Men har dere aldri opplevd en smule dårlig FPS når man for eksempel skyter eller stormer fienden? Eller når dere spiller online? Det lagges som et h*****e der! Så, jeg gjentar spørsmålet - greit at BF3 har spesielt god grafikk, men hva med spillbarheten og FPSen? Skarpheten?

_HYPER

MANEDENS BREV

Tullete forslag fra Giske

Jeg er lei av alle avgiftene vi sliter med her i Norge, og mener det burde finnes en bedre og mer langsiktig løsning. Stor blir derfor min frustrasjon og forbannelse når jeg ser at Giske ønsker å beskatte spillprodukter litt ekstra, for så å sende skattepengene tilbake til norske spillutviklere.

Sånn rent umiddelbart kan det høres ut som om han ønsker å hjelpe norsk spillindustri, men vil det egentlig bli resultatet?

Prisen på spill ligger allerede på smerte-

grensen. 500-600 kroner for et nytt spill er mye uansett hvordan du snur og vender på det. Blir produktene dyrere vil det følgende skje: Butikkene har ikke råd til å ta inn nisjespill og konsentrerer seg om masseutgivelsene som selger bra, kommer med en oppfølger hvert år og blir produsert i USA. Spillere får dermed en snevner sortimentsbredde å velge i. Dette fører til at kundene må importere spill fra andre land for å få tak i det de vil ha. Som et resultat av dette går de mer sjeldent i butikken for å se etter spill, og venner seg til å handle på nettet. Dette fører til enda lavere omsetning for butikkene, som må ta høyere pris for å overleve, og som virkelig leder dem ut i en ond sirkel.

Det er heller ingen garanti for at subsidiering av norsk spillindustri vil føre til flere og bedre spill. Det kan like gjerne føre til en oppblomstring av små spillskaper som leverer halvferdige produkter til mobiltelefon. Jeg tror ikke det er det Giske ønsker, men resultatet kan bli sånn uansett.

Lager du et bra spill som selger mye tjener du penger. Disse inntektene går igjen til utvikling av nye storspill som igjen sørger for fullere statskasse gjennom moms. Staten spillmarkedet som nettopp en investering, og ikke enda en avgiftsform.

_DRAKENBOURGH



BEST!
VINNER AV
GTS-PROLOGUE
PS3

GISKE I HARDT VFER Kulturminister Trond Giske hostet applaus fra spillutviklere fordi han i en stortingsmelding erklærte spill for kultur, og ønsket å innføre avgifter som skal bidra til spillutvikling. Drakenbough er mer kritisk.

SKRIV & VINN

Zen Stone MP3-spiller

CREATIVE

Vi har fått tak i noen lekre små Zen Stone MP3-spillere med innebygd høyttaler, som du kan vinne ved å skrive månedens beste brev, anmeldelse, eller blogg.



FORUMSNAKK



HVILKEN BOK LESER DU NÅ?

Jeg er ferdig med "En lang natt på jorden" av Ingvar Ambjornsen. Boka var kjedelig i starten, men tok seg veldig opp mot slutten. Nå skal jeg lese "The Kite Runner".

_SUPPELSHER

"En for hverandre" av Peder Skogaas og Kåre Lilleholt. Den gir et godt innblikk i sigogynes situasjon.

_ALEKSANDER_M

Da var jeg ferdig med The Golden Compass. God Bok. Var veldig overrasket over hvordan forfatteren skriver, dog. Han skriver som de snakker, noe som overrasket meg veldig, men man blir vant til det.

_XENPHON

Jeg ble ferdig med "Tempelridderen" klokken 01:30 natt til mandag. Forsov meg så jeg mistet bussen til skolen og måtte ta toget. Nå har jeg begynt på "Riket ved veis ende".

_KRONOZ

Leser "Harry Potter og de vises sten". Skal lese alle Harry Potter-bøkene på nytt for N'ne gang.

_PERNELL

Er ferdig med "Eragon". Lånte "Den Eldste" i dag. Gleder meg til å begynne på den i kveld.

_THRAXES

"Fight Club". Den er ofantlig jättebra.

_T-MAN

"Drageløperen", kommet litt inn i den, den er utattelig trist. Men utrolig bra, anbefales.

_EVIL TEDDY BEAR

Driver og leser "Red Mars", "Blue Mars" og "Green Mars" også. 3000 sider fremtidsvisjon FTW!

_NORWAYBOM

"Hurins barn". Den nyeste boka til J.R.R. Tolkien, redigert av Christopher Tolkien.

_VPUPEIZTER

Jeg leser "Book of Games Volume 2", snart ferdig med den nå. Må ha noe å gjøre når jeg ikke kan lese Gamereactor.

_DENRACING

Terry Pratchets bok, "Guards Guards". Jævlig morsom bok dedikert til de stakkars vaktene som i alle bøker, filmer og spill blir drept når de bare prøver å gjøre jobben sin. Svart humor, underdrivelse og ironi. Anbefales på det sterkeste.

_THE MASQUERADE

Grunnen til at mange utviklere nå prioriterer konsoll er at spill som regel selger mer på konsoll, og det er dermed tryggere å gi ut spill der enn på PC. Når det er sagt, har vi aldri latt oss plage av lag eller vassen grafikk i FPS-spill på konsoll, men dette går nok mye på hva man er vant til. Vi har sikkert brukt noen hundre timer med fire spillere i split-screen på Goldeneye N64, og det så i verste fall ut som en smørje med grøt på skjermen med to bildeoppdateringer i minuttet. Men moro var det, lell!

Dumt å være tidlig ute?

Andre desember 2005 kjøpte jeg Xbox 360. Den frøs allerede første dag, og gikk i stykker for sommerferien. Ikke har den HDMI, og den har liten disk, dårlig laser og så videre. Jeg var der på lanseringen, betalte mye mer enn man må i dag, og synes det er veldig irriterende at jeg som var der og støttet Microsoft på lanseringen, mer eller mindre blir lurt.

Dette er beviselig når man ser hva Microsoft har gjort i ettertid med hensyn til stabilitet, kjøling, ekstrautstyr og liknende. Mitt råd til alle gamere: vent til ett år etter lansering med å anskaffe nye konsoller, så slipper vi å være forsøkskaniner.

_SUPERSKILL

Vi er i utgangspunktet helt enig med deg, men pendelen svinger dessverre begge veier. De som ikke kjøpte seg en PS3 i fjor, har nå kun muligheten til å kjøpe seg en maskin med mindre harddisker, færre porter og uten mulighet til å spille PS2-spill...

Lisensspill

Kan ikke noen andre spillprodusenter få lisensene til EA? Jeg fikk prøve The Golden Compass (basert på boka til Phillip Pullman, hvis noen har lest den), og det var jo total katastrofe! Tenk hva slags flott rollespill Square-Enix kunne laget med den lisensen. Og ikke bare det, men mange andre kule lisenser som kunne blitt så mye mer avansert enn 3+-løpe-rundt-i-en-bugga-by-spill. Det er så utrolig mange kule filmer/bøker EA har ødelagt med å lage dårlige spill.

_MARKUS-SH

Mange gode poeng, bortsett fra ett: Electronic Arts har ingenting med The Golden Compass å gjøre, det er Sega som har laget det møkkaspillet.

Det perfekte spill?

Hva skal egentlig være med i det perfekte spill? Grafikk, lyd, gameplay og holdbarhet er jo kategoriene spill blir vurdert i her i Gamereactor, men hva er viktigst?

_SHANANAFARCRY

Umulig å si. Pizzadeig, tomatpure og ost er ikke så godt hver for seg, men sammen smaker de utmerket. Slik er det med spillingrediensene også...

REAKSJONER



Gullstikka

GAMEREACTOR BLE ÅRETS SPILLMEDI

Gratulerer så mye! Hadde virkelig blitt sjokkert dersom GR ikke hadde vunnet, for Gamereactor er uten tvil det beste spillmediet i Norge. Toft med en slik pris.

_RDB

Det skulle nesten bare mangle at GR ikke vant, dere har gjort så mye og jobbet så hardt at hvis dere ikke hadde vunnet hadde jeg nesten gått og hengt meg. Dere har gjort en utrolig bra jobb!

_RAGEV

YEAH! Ingen slår GR!!

_SITHLORD

Gratulerer, det fortjente dere. Dere er ikke bare en nettside, men også et helt gratis spillmagasin!

_THE HERETIC

Gratulerer Gamereactor. Hadde dette skjedd om to måneder (da er jeg 18), så skulle dere fått en flaske vin/champagne i posten.

_NIGHT OF THE BLADES

Gratulerer GR! Fortsett med den kjempegode jobben dere gjør nå! Stå på, så skal jeg bruke dere mer!

_LEZIMEN

Jeg er en stor fan av GR, men gamer.no er da vitterlig mye bedre som spillmedie. Mer info, mer kvalitet, mer av alt egentlig.

_PIN-KODE

Synes GR er best. Men gamer.no har mye som er bedre enn GR, og vise versa. Ender opp med at GR er best. Utseendet er mye deiligere på siden her i hvert fall.

_NEVLER

Fett, elsker Gamereactor. Leser bladet deres hver gang det kommer ut. Good job!

_BRADONUZ

Gratulerer så mye Gamereactor, det var vel fortjent.

_NIGHTRIDER

MÅNEDENS BRUKERBLOGG

ACHIEVEMENTS

Hvordan ødelegge et spill!

Publisert 18. FEBRUAR 2008 Flere blogger fra CeroX GAMEREACTOR.NO/BLOG/CEROX

Dere kjenner alle til denne siden av et Xbox 360-spill: Achievements. Merkelig at jeg ikke har lagt merke til det før nå. Hvordan det som virker som en genial side fra Microsoft, virkelig tar fra meg et stort og flott fnugg av spillopplevelser.

I starten var det bare positivt og gøy å få disse, men nå, er det bare plagsomt at de er der. Man kan si at de gjør deg så avhengig av et spill på et så høyt nivå, at du faktisk går glipp av flere viktige glansmomenter i et spill. Den jakten som noen ganger kan være tidkrevende og noen ganger kan være fortere gjort enn sagt, ser jeg nå på som den kjedelig delen av et spill. En del som et spill ikke trenger for å bli bedre. En del som for mange bestemmer om et spill er bra eller ikke. En del som får oss til å spille gjennom et spill flere ganger, men ikke på grunn av kvaliteten, men fordi vi jakter poeng.

Selv har jeg brukt nok timer på å skaffe de 11000 poengene jeg har. Og mange av dem har vært kjedelige. Utrolig kjedelige. Jeg spilte gjennom hele Eternal Sonata med en walk-through foran meg. Både gjennom første og

andre playthrough. Skjønner ikke hva som fikk meg til å gjøre det. Selve spillet hadde nok vært bedre om jeg ikke hadde gjort det. Lengselen etter å få 1000 poeng i et spill er enkelt sagt unødvendig. Et spill kan ikke bli bedre, når du må knytte deg til utvendige elementer som achievements.

Det som fikk meg til å innse dette, var da jeg for et par dager siden installerte Resident Evil 4 på laptopen min. Mitt første spill uten achievements på en lang, lang tid. Jeg må si at jeg elsker friheten hvor du slipper å ha achievements i bakhodet konstant. I stedet for å være bekymret over å måtte gjøre ditt og datt, kan man heller nyte spillet på sitt beste. Og man kan spille et spill på nytt, ikke fordi man ønsker å få flere achievements, men rett og slett fordi spillet er konge.

For all del Microsoft, fjern denne møkka. Skikkelige gamere kommer ikke til å spille mindre fordi achievements blir fjernet. Tvert imot, sjansen er like stor for at man gir opp et veldig bra spill, fordi det er umulig å få tak i achievements. [Blogger er forkortet. red.]

_CEROX



BRUKEROMTALE



Gun 7/10

Gun er et utrolig kult cowboy-spill. Jeg har rundet det hundrevis av ganger, men det skyldes også at det har ganske kort story.

I Gun spiller du som den hevnlystne Colton White, som vil finne og drepe farens morder. Men idet han begynner jakten finner han ut at det må mer enn én kule til for å gjøre rent bord på den brutale gjengen som tok livet av farens hans.

Det å spille Gun er i seg selv et eventyr. Jeg får slik en god følelse inni meg, akkurat den samme som når jeg leser Lucky Luke! Til tross for alt skrytet, mener jeg at historien i spillet er alt for kort. Det kunne også ha vært flere sideoppdrag. For det er jo morsomt å jakte på forbrytere, gjøre litt drittarbeid på ranchen, ri rundt med varer til folk, og å tjene litt lettjente penger over en runde Texas Hold'em-poker! Problemet med spillet er at når du har rundet spillet, er det ingenting du kan gjøre, bortsett fra å ri rundt, skyte uskyldige som var på feil sted til feil tid, og enkelte ganger noen 'bandits' som du støter på.

Lyden er strålende, men visuelt sett er det noen småfeil i spillet. Jeg opplevde faktisk å gå at jeg ikke kunne gjøre annet enn å hoppe opp og ned som en annen bavian, mens jeg ble beskyttet av brennende piler, i et av oppdragene hvor jeg skulle slakte indianere.

Noe som er bra med spillet er at du får lyst til å spille det igjen, selv om du har rundet det.

Med forskjellige typer våpen, som rifler, hagler, snikskyttergevær, seksløpere, buer, sverd, kniv og øks blir ikke jakten på gjenglederen spesielt kjedelig, akkurat. [Anmeldelsen er forkortet. red.]

_JACK THE LACK OF CRACK



MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



TJALVE HAARR, 16

Bukeravn på Gamereactor.no: "RDB"

STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplevelse er uten tvil The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time. Jeg hadde nylig skaffet meg Nintendo 64, og skulle ha ett spill til maskinen. Valget stod mellom Ocarina Of Time og et eller annet møkkaspill. Heldigvis valgte jeg Ocarina Of Time, og det er det beste valget jeg noensinne har tatt.

HVA GLEDER DU DEG MEST TIL?

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots, uten tvil. Tror jeg tenker på det spillet minst tre ganger om dagen. Har ventet på oppfølgeren til Metal Gear Solid 2 siden 2001, og nå kommer den endelig! Metal Gear har vært min favoritt-

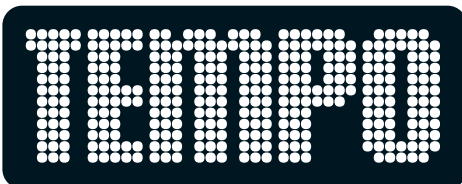
serie helt siden jeg plukket opp MGS1 for ti år siden, og jeg planlegger å nyte det siste kapittelet så mye som mulig.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Det varierer mye. Når jeg kjøper et historiedrevet spill så venter jeg alltid til helgen kommer med å spille det. Samler inn masse snacks og setter meg for å spille i timevis med en gang fredag kommer. Men multiplayer-spill av alle former spiller jeg vel kanskje i gjennomsnitt en liten time daglig.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Gode og fyldige anmeldelser skrevet av folk som har skikkelig peiling, god dekning av spillnyheter generelt og ett flott community med massevis av hyggelige mennesker.



NYHETER/RYKTER/LISTER
Daglige nyheter på: www.gamereactor.no



ANNONSERT

Prey 2 annonsert

Indianeren og bilmekanikeren Tommy returnerer i oppfølgeren til gravitasjonsmarrerittet Prey. I Prey 2 kan det se ut som om han må forlate Jorda, men hva som skjer videre vil ikke utvikleren ut med. Prey 2 kommer til PC og Xbox 360 i 2009.



Guitar Hero On Tour

Guitar Hero On Tour blir et bærbart Guitar Hero-spill til Nintendo DS. Det følger ikke med noen vanlig gitar - i stedet får du en plastdings med fire knapper som du setter fast i DSen. Med det medfølgende gummiplekeret slår du an strengene på den trykksomme skjermen.



HALLO MR. SCALETTA
Hovedpersonen i Mafia 2 heter Vito Scaletta, og når spillet begynner har han akkurat kommet hjem fra krigen. For han vet ordet av det, blir han dratt inn i en verden av organisert kriminalitet, takket være hans impulsive kompis Jerry Barbaro. I spillet må du jobbe deg oppover i gangsternetverket i Empire City, byen hvor hele spillet finner sted.



EKSKLUSIV!

SOLID HANDLING Det originale Mafia hadde en av de beste historiene vi har sett i et actionspill noen gang. Mannen bak historien heter Daniel Vavra, og han har også skrevet handlingen i oppfølgeren.

KRIMINELT LEKKERT!

Grand Theft Auto IV bør se opp - 2K Czech mener alvor...

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler 2K CZECH (TIDL. ILLUSION SOFTWARES) Utgiver TAKE 2 Utgis 2009

Daniel Vavra, lead designer på Mafia 2, blir ikke skremt av Grand Theft Auto IV: - Vi har ingen planer om å konkurrere med Grand Theft Auto-spillene. Vårt spill har ikke noen lett humor, ingen parodiinnslag, fargerike karakterer, fonge referanser til popkultur eller radiohits du kan tralle med på. Vi lager spill på alvor...

I det ekstremt etterlengtede Mafia 2 inntar du rollen som Vito Scaletta. Du har akkurat kommet tilbake fra krigen i Europa, der du ble hardt skadet. Lite attraktiv for arbeidsmarkedet blir du nødt til å begynne å tenke kreativt for å overleve. Sammen med den gamle kompisen Jerry Barbaro begynner dere å utføre mindre

innbrudd og rapper noen biler. Før du vet ordet av det har din impulsive venn viklet dere begge inn i et større nett spunnet av byens mafiamfamilier, og dermed er det i gang.

- Dette er en spillbar film. En interaktiv gangsterrull. Et linjært spill, ekstremt historiedrevet og med en mer alvorspreget og voksen tone enn noe annet spill i sjangeren. Inkludert det første Mafia. Vi vil male opp en realistisk by og gi spilleren et rått og brutalt bilde av den organiserte kriminaliteten i USA på slutten av fortallet.

Vi kan knapt sitte stille når Vavra begynner å male fargerike bilder med bred pensel for oss:

- Tenk deg. Kjøre rundt i byen i 1948 i en ny Cadillac med taket nede. Skyte med en MG-42 fra passasjeretset til tonene av Frank Sinatras "I get at Kick out of You", sier Vavra. Jeg lukker øya og gjør som han sier. Og da kjenner jeg det. Det er nettopp det jeg har lyst til.

Mafia 2 ser helt ekstremt lekkert ut. Bedre enn alt annet i denne sjangeren, inkludert Grand Theft Auto IV. Fem år i produksjon har satt sitt preg på det kommende gangstereposet fra 2K Czech. Den nye byen, Empire City, er en lekegrind for store gutter, og vi kan knapt vente til vi får gå ut og leke...

Carl Thomas Aarum

Bioshock 2 annonsert

Vi ventet vel egentlig bare på det. Bioshock har solgt over to millioner eksemplarer, så det var bare et spørsmål om tid. Og nå er det klart: Bioshock 2 er på vei. Nystartede 2K Marin står for utviklingen, og oppfølgeren skal være klar høsten 2009.

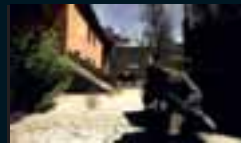


Dexter blir spill

I den super populære TV-serien følger vi åstedsgrenser Dexter Morgan som jobber som seriemorder på kveldstid, og vi går ut fra at nettopp denne moralske twisten blir utgangspunktet for spillet også. Spillet har ingen dato ennå, men vi tipper tidligst i 2010.

Haze får dato

Historien om Haze begynte å minne om The Neverending Story, men nå ser det ut til å sagaen endelig får en lykkelig slutt. Spillet er i sluttfasen hos utvikleren Free Radical, som nylig annonserte at Haze blir å finne i Playstation 3-hyllene 22. mai.



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Den ukrainske utvikleren GSC Game World er snart klar med S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, den historiske forløperen til S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. 29. august kan PC-eiere reise tilbake til zonen. Noen konsollversjoner er det ikke noe offisielt snakk om ennå.



MINDRE BY Ifølge 2K Czech har den åpne sandkassestrukturen lidd av at utviklere har trodd at jo større by, jo bedre spill. Det er selvsagt ikke tilfelle - et spillområde kan i aller høyeste grad blir for stort. I Mafia 2 har utvikleren derfor valgt å begrense byen til omtrent 70 prosent av størrelsen på byen i det originale spillet.



LEKKER ESTETIKK Stemningen og atmosfæren i Mafia 2 er helt fantastisk. 2K Czech har fanget tidsalderen perfekt, med både klær, frisyrer, møbler, og arkitektur. I denne bula kan man for eksempel drikke sprit, spille en runde poker, eller hva med å starte et slagsmål? Grafikkmotoren har tatt fem år å utvikle, og resultatet er imponerende. Både fysikk og grafiske detaljer er i absolutt verdensklasse.



VELKOMMEN TIL EMPIRE CITY I det originale Mafia fikk vi kuttet rundt i Lost Heaven, en fiktiv by løst basert på de amerikanske byene New York City og Chicago som de så ut på tredvetallet. I oppfølgeren inntar vi Empire City, og heller ikke denne gang er det snakk om noen reel by. Empire City er et sammensurium av San Francisco og New York som de så ut på forfallet, og det er dette som danner kulissene i Mafia 2.

NOTISER

MICROSOFT PÅ JUKSER-JAKT

Har du juksa til deg Achievement-poeng på Xbox Live? I så fall kan du vinke farvel til alle poenga, skriver Microsoft på Xbox.com. De har nemlig sett seg lei på jukse-paver, og skal nå kvitte seg med uærlige spillere en gang for alle. Dermed slår Microsoft der det gjør mest vondt: i Achievement-pungen. Og Microsoft nøyer seg ikke med å bare ta jukse-poengene - de tar alle poeng på kontoen. Og du får ingen mulighet til å ta de samme poengene på nytt. Jukseere må dermed belage seg på en ny start, med blanke Gamercards og fargestifter til...

TREYARCH JOBBER MED CALL OF DUTY 5

Da vi pratet med Ståle Braathen fra Activision Norge etter Gullstikka-utdelingen i starten av mars, kunne han avsløre at Call of Duty 5 er i støpeskjeen allerede, men denne gang er det ikke Infinity Ward som sitter ved roret. Det er Treyarch som står for fortsettelsen, teamet som har laget blant annet Call of Duty: United Offensive, Call of Duty 2: Big Red One og Call of Duty 3. Hva Infinity Ward skal bruke dagene på, vil ikke Braathen ut med.

GOD OF WAR PÅ PS3

Sony har hintet om det, men så langt har vi ingen bekreftelse på at God of War skal komme på Playstation 3. Men den amerikanske manualen til PSP-spillet God of War: Chains of Olympus inneholder noen ganske klare hint om at serien er på vei til PS3 i nær fremtid. Bakerst i den amerikanske manualen til PSP-spillet står det Coming Soon, sammen med en God of War-logo og en Playstation 3-logo. Man trenger ikke være noen Sherlock Holmes for å klare å sette sammen disse sporene...

MORTAL KOMBAT INSPIRERT AV GEARS OF WAR

Midway har nylig bekreftet at de er i gang med et nytt spill Mortal Kombat-serien. Nå begynner det å bli noen år siden et nytt Mortal Kombat-spill fikk oss til å bli riktig spent - de siste utgavene har vært litt slappe... Denne gangen lover imidlertid Midway å gå nye veier med serien. Det vil bli mer skittent, råere, og mer hardkøkt, og utvikleren oppgir Gears of War som inspirasjonskilde. Spillet skal komme i løpet av året, men vi venter stadig på de første skjermbildene.

NYTT STORSPILL TIL WII!

I et intervju med Gametrailers TV avslører Nintendos amerikanske sjef Reggie Fils-Aime at alle Wii-eiere bare kan begynne å glede seg til jul: - Det kommer et stort spill til julehandelen, et spill som gamere vil ha, sier han. Og dermed er spekulasjonsmølla i gang. Hvilket spill kommer vi til å spille i romjula? Blir det Animal Crossing Wii? Eller kanskje Kid Icarus? Pikmin 3? Et nytt Mario og Luigi-rollespill? Donkey Kong Wii? Eller Starfox Wii? - Alt jeg kan fortelle er at det vil bli annonsert på E3 vil bli fantastisk, sier Fils-Aime.

BANJO KAZOOIE 3 TIL JUL

Bare noen timer før vi gikk i trykken kunne George Kelion hos Rare avsløre at teamet vil lansere Banjo Kazooie 3 i slutten av året. - Med forbehold om at det ikke blir apokalypt, er spillet ute til julehandelen, sier Kelion i følge Eurogamer.net. Da får vi satse på at verden står helt til påske igjen, og at vi kan spille banjo i romjula.

DØD FOR KONSOLLERNE?

Tidligere sjef for Xbox Europe, Sandy Duncan, spår at konsollene er i ferd med å dø ut. - Jeg tror dedikerte spillmaskiner, som for eksempel konsoller og håndholdte konsoller, vil dø ut i løpet av fem til ti år, sier Duncan til ThatVideoGameBlog. Han tror at konvergensen i bransjen vil føre til at spillingen vil foregå på virtuelle maskiner via internett, eller multimaskiner. - Det er nesten ingen forskjell på en videooptaker med harddisk, og en Xbox 360, sier Duncan.



KLAR FOR COMEBACK

Sonic ser endelig ut til å være i gang med noe stort!

Sonic sine glansdager er for lengst over. Det gjør vondt å si det, men det er sant. Det er lenge siden det blå pinnsvinet har gjort noe interessant, utover en opptreden i Super Smash Bros. Brawl. Og akkurat idet vi hadde tenkt å erklære han klinisk død, dukker dette opp.

En lekkasje på internettledningen hos Sega førte nylig til at et knippe bilder og en trailer havnet ut på nettet. Nøyaktig hva dette var kunne ingen si sikkert, men alle var enige om at det så spennende ut. Noen dager etter kom en offisiell uttalelse fra Sega, som kunne bekrefte at de jobbet med et spill under arbeidstittlen Sonic Unleashed.

Det ryktes om en dystre verden regjert av en ond drage ved navn Immarius. Immarius gjør alle innbyggerne til monstre, inkludert Sonic selv. Ryktene vil ha det til at Sonic blir en varulv-versjon av seg selv, og at denne delen av Sonic Unleashed blir en mørkere og dystre versjon av det blå pinnsvinet enn vi har sett før.

Stort mer vil ikke Sega ut med, men vi får nok vite mer på Sega's Gamer Day i mai, og på E3 i sommer.

Carl Thomas Aarum



TEMP



GRTV
GAMEREACTOR
TELEVISION

6

Gode grunner til å følge med på **Gamereactor TV** hver eneste dag!

Det er mange gode grunner til å følge med på Gamereactor TV. Her gir vi deg seks av dem.

KRATOS SIER:

Alle som ikke ser GRTV hver dag er en pingle, og fortjener 100 piskeslag og juling fra en minotaur for de legger seg. Pyser!

01

**ANMELDELSER**

Hver måned anmelder vi en bunke spill på Gamereactor TV. Kom tett innpå de som tester spillene, og se og hør hva de synes om de hotteste spillene hver eneste måned. I tillegg kan du se hvordan spillene ser ut mens vi forklarer i detalj alt du trenger å vite for du skal handle spill i butikken.

02

**SNIKTITTER**

Joachim Gresslien har vært i London for å se hva THQ har å friste med i tiden som kommer. Han har tatt turen innom vårt studio på kontoret for å fortelle oss alt om både Red Faction 3 og Saint's Row 2. Hopp innom Gamereactor.no for å se hva han har å fortelle!

03

**INTERVJUER**

Vi besøker spillstudioer over hele verden med kameramann på slep. Resultatet er intervjuer med folk bak favorittspillene dine. Finn ut hva de er inspirert av, hvordan de jobber og hva de drømmer om å lage i våre mange intervju-reportasjer med utenlandske spillutviklere.

04

**JON CATO**

Har du hilst pent på vår nye redaktør Jon Cato? På Gamereactor TV tar vi en prat med Jon Cato i sofaen på kontoret, hvor vi får muligheten til å bli litt bedre kjent med sjefen her på bruket. Hva er hans favorittspill? Og hva er egentlig trusetsord? Jon Cato svarer så godt han kan...

05

**GDC**

Alle programmene fra årets Game Developers Conference er endelig ute, og hvis du ikke har fått med deg intervjuene med folk bak Gears of War 2, Too Human, Battlefield Bad Company, Lego Indiana Jones, Fable 2 og mange flere, så sørg for å hoppe innom Gamereactor TV!

06

**NYE TRAILERE HVER DAG**

Hver dag pumper vi ut de nyeste trailerne som dukker opp i vår postkasse. Hvilket spill gleder du deg mest til? Alone in the Dark? Eller kanskje Grand Theft Auto IV? Samme hva det er - vi har de nyeste trailerne liggende på våre nettsider, så legg surfatureten innom Gamereactor.no.

CODENAME: PWNAGE Finske Futuremark lager sitt første spill



FINSK ROMACTION

- Å lage bergtagende grafikk er lett, sier Futuremark om sitt debutspill

Finske Futuremark har utviklet en rekke ulike såkalte benchmark-program, program som lar deg teste ytelsen og prestasjonen til PCen din. Nå er de imidlertid i gang med å lage PC-spill, og deres debut-prosjekt heter noe så nerdete som Codename: Pwnage.

Året er 2020. En asteroide har truffet månen, og forårsaket et asteroidebelte som har blitt et attraktivt sted for gruvedrift, og en viktig kilde for rent vann og energi.

Det er snakk om en førstepersonsskyter til PC, og det hele minner om en blanding av

Counter-Strike og Tribes med en liten touch av Battlefield. Det blir ingen enspillerdel, men et rent multiplayerspill hvor opptil 64 spillere kan deise sammen online, og primært handler det om lagbasert action.

- Hovedfokuset har hele tiden vært gameplayet. Å lage bergtagende grafikk er lett, sier produsent Jukka Mäkinen.

Det høres nesten litt i overkant selvsikkert ut, men vi skal uansett gi gutta i Futuremark en real sjanse - selv om de har et av tidenes verste spillnavn.

_Carl Thomas Aarum



POKÉMONGENERAL Eskil Vestre, 21 år fra Nesodden, Studerer ved UiO og er arrangør av NM i Pokémon.

POKÉMESTEREN

Norgesmesterskapet i Pokémon er rett rundt hjørnet...

Tiende mai arrangeres Norgesmesterskapet i Pokémon-kort på det gamle SAS-hotellet i Oslo Sentrum. Vi tok en prat med Eskil Vestre som er arrangør og tidligere Norgesmester i Pokémon-kort.

Hva er dine Pokémon-meritter?

- Jeg vant NM i 2000, og reiste da til VM i New Jersey. Det gikk ikke så veldig bra, men jeg endte opp med å havne på den øverste fjerdedelen av tabellen. Etter det har jeg vært med på å arrangere NM, og vært på VM to ganger til som arrangør.

Er Pokémon populært i Norge?

- Det er faktisk veldig stort i Norge. Vi har ukentlige ligaer i elleve byer, der man spiller litt avslappet mot hverandre. Vi har også bymesterskap og store landsmesterskap hvert år. Norgesmesterskapet i fjor var det største landsmesterskapet i hele Europa.

Hvorfor har Pokémon-kort klart å være populære så lenge?

- Produsentene har klart å finne på mange nye

spennende kort og teknikker hele tiden, og har utviklet DS og Game Boy-versjonene sammen med kortspillet. Kortene har derfor blitt relansert med hver nye spillutgave. Helt fra starten av har Pokémon-kort vært et dypt og strategisk spill.

Hva skjer på NM i år?

- For første gang går NM over to dager, det starter 10. mai, og finalene spilles 11. mai. Det har vært en økning i antall deltakere siden 2003, og vi regner med at mellom 250 og 300 spillere vil konkurrere mot hverandre. Mesterskapet er delt inn i tre aldersklasser, og den mest populære gruppen er helt klart de mellom 11 og 14. Men det er allikevel med spillere i alle aldre, helt fra de som er fem år til de som er over 30.

Hva er premiene i NM?

- Førsteplassen i hver gruppe får en tur til VM i Florida, samt en tur på Disneyland. De som er under 18 får også ha med seg en foresatt på turen. I tillegg får de et utdanningsstipend på 1.500 dollar. De resterende plassene mottar mange småpremier.

PLUSS & MINUS

Månedens største oppturer og nedture i redaksjonen...

+ ÅRETS SPILLMEDIET!

Gamereactor ble kåret til årets spillmedie på Gullstikka-utdelingen i starten av mars. Det kom som en kjempeoverraskelse, men vi ble selvsagt svært glade og begeistret for å motta denne prisen. Tusen takk!

BIOSHOCK 2

Vi elsker Rapture, og vi elsker hva 2K Boston (gamle Irrational Games) fikk til. Derfor er det ikke noen overraskelse at vi ble ekstatisk da oppfølgeren ble annonsert i midten av mars. Blir det en prolog? Vi kan knapt vente!

BALANSEBRETT TIL WII

Vi var skeptiske til hele balansebrettet, men ble svært imponert over hvor presis og nøyaktig det faktisk er. Jon Cato har blitt treningsnarkoman, og tar yoga-ovels hver dag i lunschen, til latter fra resten av redaksjonen.

- ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark er blitt utsatt til et par format, blant annet Playstation 3, Xbox 360, PC, PS2 og Wii-versjonene er imidlertid i rute til 30. mai, så vi får glede oss med de glade, og gråte noen tårer for skrekksultne PS3-eiere.

MOMS

Moms er generelt ukult, men hvis det viser seg at The Gathering må ut med moms for billettsalget flere år bakover, kan det være slutten for det årlige arrangementet i Vikingskipet på Hamar. Vi håper myndighetene tar til fornuft.

SKIT OG LORT

Jon Cato har kjøpt seg sykkel, og har følgelig begynt å sykle til jobben hver dag. Resultatet er gjerne på gulvet og lukten av gammel svette på badet. Carl Thomas har allerede bestilt dusj til kontoret...

RYKTER

WORLD OF GRAND THEFT AUTO-CRAFT?

Sam Houser, en av grunnleggerne til Rockstar, hintet om et onlinespill satt i Grand Theft Autos verden i siste utgave av spillmagasinet EGM. På spørsmål om en onlineversjon av det populære spillet svarte Houser:

- Det er veldig, veldig mulig, og det er et veldig, veldig fengslende tilbud. Videre refererer Houser til et abonnements-basert MMO på konsoll som "Den Hellige Gral", men det fremgår av intervjuet at det ikke er noen konkrete planer helt ennå. Nå er det først Grand Theft Auto IV som skal sjøsettes 29. april.



CALL OF DUTY SOM MMO?

Det er flere som tenker på å dra med seg merkeverden sin inn i MMO-verden. Sjefen i Activision, Bobby Kotick, talte på en teknologikonferanse i California i forrige måned, og der skal han ha snakket om den forestående sammenslåingen mellom Activision og Blizzard, og hvilke muligheter de ser for seg. En naturlig utvikling for Call of Duty-serien ville være å dra nytte av Blizzards omfattende erfaring med onlinespill, og lage et MMO-univers av Call of Duty, uttalte han fra talerstolen. Snakker vi World of Call of Duty?

HOME I JULI?

Den nederlandske nettsiden PS Only hevder at de har fått tak i viktige lanseringsdatoer for Playstation 3. I tillegg til Resistance 2-trailer i april, og et dominospill i mai, sier listen visstnok at nettsiden Home skal lanseres i juli. Juli er samme måned som E3-messen arrangeres, og det er slett ikke utenkelig at Sonys virtuelle verden lanseres samtidig, med masse E3-innhold klart fra lanseringsdagen. I tillegg til dato for home, står det også oppført nye spill i Ratchet- og Siren-serien på den hemmeligstemplede listen.

CRYSIS PÅ XBOX 360?

Et av fjorårets beste spill havnet kun på PC, og det irriterer selvsagt mange konsolleiere. Alle vil jo se hvor bra Crysis egentlig ser ut hjemme i sin egen stue. I følge en semitroverdig kilde Joystiq.com har snakket med, ble en 360-versjon vist frem bak lukkede dører på årets GDC. Crytek skal være på jakt etter en utgiver til konsollversjonen. Vi vet i alle fall at Crytek viste frem en konsollversjon av CryEngine 2 til utgivere på GDC, og at Crysis kjører på denne grafikkmotoren. Det er mulig at nyhetskilden har blandet kortene sine, og misforstått det hele, men vi krysser likevel fingrene for Crysis på Xbox 360.

INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

BLOGGER

På Gamereactor.no kan du lese nye blogger fra andre spillentusiaster hver eneste dag. I tillegg kan du starte din helt egen blogg, og nå ut til tusenvis av mennesker - hver eneste dag.

1400 ANMELDELSER

Vi har de ferskeste anmeldelsene på nettsiden til enhver tid. Finner du ikke det du leter etter på forsiden, kan du ta et dyddykk ned i vårt arkiv, og lese over 1400 anmeldelser.

SPILLDISKUSJON

På vårt forum kan du diskutere spill og spillbransjen med andre spillinteresserte.

SITATET



"Videospill er bortkastet tid for menn som ikke har noe annet å gjøre!"

Den amerikanske forfatteren Ray Bradbury liker ikke TV-spill.

SISTE THE GATHERING?

Skatt Øst vil ha nærmere to millioner i moms fra Gathering.

Et av verdens største datatreff, The Gathering, som arrangeres hver påske i Vikingskipet på Hamar, har fått en lite hyggelig melding fra Skatt Øst i postkassen.

Skatt Øst mener at datatreffet ikke kan klassifiseres som et kulturarrangement, og krever nå arrangørene for moms fra billettsalget i 2006, 2007 og 2008. Kravet er totalt på nesten to millioner kroner.

- Det er håpløst når byråkratiet bare forholder seg til definisjoner, ikke til virkeligheten, sier leder i Senterungdommen Christina Ramsøy i en pressemelding. Videre kan vi lese at Senterungdommen forventer at "arrangement som mønstrer store mengder ungdom blir vurdert likt som arrangement som mønstrer mange voksne, for eksempel dansegallaer". Hvis ikke kaller Senterungdommen det for diskriminering av ungdom.

21. mars møtte nærmere 2500 demonstranter opp for å gå i tog for å vise sin støtte til The Gathering. Bevæpnet med plakater hvor det stod ROFL, MOMS og LOL @ MOMS, masjerte toget gjennom Hamar sentrum. Trond Giske mener det er en merkelig avgjørelse av Skatt Øst, og sier at "det virker som om noen ikke har fulgt med i timen", ifølge NTB.





FERSKT

Rykende ferske, glødende heite.
Gamereactor studerer helt nye skjermbilder.



Spectral Force 3

XBOX 360 / TBA

Har du spilt Spectral Force? Ikke det? Ikke vi heller. De to første spillene kom aldri utenfor Japan, men det skremmer ikke utvikleren Atlus fra å kaste oss rett ut i tredje del. Atlus står blant annet bak den mer kjente Persona-serien, og har nylig lansert Odin Sphere her til lands. Så Spectral Force 3 kan være noe å holde utkikk etter om du liker sjangeren.

Dead Island

PC / TBA

Den polske utvikleren Techland er best kjent for de to absolutt godkjente spillene Chrome og Call of Juarez. Nå er de i gang med et zombie-spill, hvor de tar med seg de vandøde til en tropisk øy. Du skal selvsagt finne ei jente på denne zombie-infiserte øya, men fokuset ligger ikke på isenkram og skytekamper. Her må du bruke gjenstander som våpen, og sloss deg vei gjennom havet av vaggende udøde.



50 Cent: Blood on the Sand

XBOX 360, PS3 / 4. KVARTAL 2008

Swordfish Studios, teamet bak Playstation 2-spillet Cold Winter (7/10), står for utviklingen av 50 Cent: Blood on the Sand. Her blir det kjøretøy og luftbårne kamper akkompagnert av en bunke nye låter fra 50 Cent og G-Unit som blir eksklusive for spillet.

The Sims 3

PC / TBA

Spillet er på vei til PC, og skal slippes til neste år. Sims-serien er tidens mest solgt PC-spill noensinne, og dermed lå det vel i kortene at nummer tre også var på trappene. Hvor Will Wright tar med seg simmene denne gang vil ikke EA ut med, men vi gleder oss til å se hva de har på lur.



The Incredible Hulk

MULTI / 27. JUNI 2008

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction fra 2005 var faktisk ikke så dårlig som man skulle tro. Det er generelt gøy å være stor, grønn og veldig, veldig sinna. 27. juni får vi muligheten til å ta kontroll over den enorme, grønne muskelfmassen ennå en gang, og vi gleder oss faktisk. Skjermbildene ser ikke så verst ut de heller, selv om vi må være forberedt på at det er en filmisens det er snakk om.

Recoil: Retrograd

PS3, XBOX 360, PC / TBA

Danske Zeitguuz Game Developers er i gang med et spill som heter Recoil: Retrograd, tidligere kjent som Urban Mysteries. Spillet spinner rundt konseptet om tidsreiser, og din jobb er å reise tilbake i tid for å rette opp en del ting som har gjort fremtiden grå og despotisk. Spillet er på vei til PC, PS3 og Xbox 360.



**GOOD COP. BAD COP.
NOTHING IS THAT SIMPLE.**

KEANU REEVES FOREST WHITAKER HUGH LAURIE CHRIS EVANS

STREET KINGS

Send **STREETKINGS** til 2030
og få masse kult innhold til mobilen - gratis!

PÅ KINO FRA 30. APRIL

FoxInternational.com/StreetKings
www.foxfilm.no wap.foxfilm.no



TEMPOFERSKE GADGETS FRA HELE VERDEN
av Mikael Hansen

GO GO GADGETS!

Snøen smelter, og nye gadgets dukker opp. Denne gangen handler det om GPS, Blu-ray og bærbare maskiner. Sonys PSP blir revitalisert med GPS-navigasjon og Samsung vil få på deg treningstøyet. Som alltid kan du lese siste nytt fra gadgetfronten på: www.gamereactor.no/gadgets

SAMSUNG MICOACH

CIRKAPRIS: 3.600,-

Samsung vil gjerne være din personlige trener, og med deres nye miCoach får du et komplett treningssystem i lommeformat. Du får likevel mer enn en telefon i pakken. Det følger med en pulsmåler, en sensor og et sett Adidas-klær. Du får instruksjoner via headsettet og musikken tilpasser seg ditt tempo. Skreddersy programmet ditt på hjemmesiden og få hjelp til å følge planen med din nye telefon.

**PANASONICS BD50**

CIRKAPRIS: 5.500,-

Blu-ray-spillerne er fortsatt store og dyre, men jammen er de lekre også. Vi har snart klar en test av BD10A fra Panasonic, og her er neste skudd på stammen. Med nettilgang på BD50-en kan du laste ned ekstra innhold og picture-in-picture, i tillegg til at den støtter de nye lydformatene Dolby TrueHD og DTS-HD. Denne støtter i tillegg 24P-formatet, slik at filmene avspilles helt korrekt.

**JVC LT-42DS9**

CIRKAPRIS: 16.000,-

JVC prøver som alle andre produsenter å gjøre skjermene så tynne som mulig, og LT-42DS9 er bare 39 mm tykk og veier fattige 20 kg. Bare så det er sagt: det er veldig lite for en TV i den størrelsen. Med et spesialstativ henger skjermen helt inntil veggen, og med et strømforbruk på kun 188 Watt, sparer du på strømmen. Lydkvaliteten har man også tenkt på, og her kommer MaxxBass inn i bildet.

**PSP GO! EXPLORE**

CIRKAPRIS: UKJENT

Har du en PSP hjemme, kan du snart bruke den som GPS når du skal ut på landeveien eller på ferie i storbyene. Den store skjermen gir deg tredimensjonale kart, slik at du kan gjenkjenne kjente bygninger på utseendet alene. Men husk å kjøpe et stort minnekort, hvis ikke går det ut over laste-tiden. Batterilevetiden lider også av at GPS-delen bruker mye strøm.

**TVIX HD 6500**

CIRKAPRIS: 3.200,-

Listen over video- og lydformater TVIX HD 6500 støtter, er imponerende lang. Det er display i fronten, og den klarer video i full HD via HDMI-utgangen og digital lyd via den optiske utgangen. Setter man i en harddisk, kan den dessuten brukes som digital tv-opptaker. I tillegg kan den selvfølgelig brukes på nettet ditt, og med USB-ingangen er det lett å flytte filer mellom de forskjellige diskene. Det høres jo kjekt ut?

**ACER ASPIRE 8920**

CIRKAPRIS: 10.000,-

Acer har tidligere slitt med designet, men de nyeste Aspire-maskinene i Gemstone serien ser ganske så interessante ut. De er glade i detaljene, og med en stor skjerm på 18,4", Dolby Surround-system og Blu-ray-drive er den perfekt å se film på. Alt styres fra det trykkløse medie-tastaturet CineDash Media Console, som befinner seg på venstre side.

**LG P300**

CIRKAPRIS: 14.000,-

Det trenger ikke stå Apple på din neste minibærbare. P300 fra LG har en 13.3" stor skjerm, 2,2 GHz Core 2 Duo-prosessor, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8600M-grafikkort, HDMI-utgang, 1.3 MP-webkamera og innebygget WWAN. DVD-ROMen er eksternt på grunn av størrelsen på maskinen, men følger gratis med i pakken. Maskinen veier kun 1.6 kg, og er 3.2 cm på sitt tykkeste.

**BOSS MICRO BR**

CIRKAPRIS: 1.700,-

Med Micro BR får du en 4-spors digital opptaker med et lekkert og kompakt design. Den har innebygd forsterker, tuner og rytmisk track, samt en rekke effekter du kan føye til opptakene dine. Det er lett å ta opp med den innebygde mikrofonen, og med MP3-spilleren kan du øve på yndlingslåtene dine. Minnet er likevel ikke noe å skrive hjem om: kun 32 MB. Utvid heller med SD-porten.

**SAMSUNG SGH-i780**

CIRKAPRIS: 4.200,-

Har du bruk for et kontor i lommeformat, burde du vurdere Samsungs nye i780. Den bruker Windows mobile 6 Pro, har trykksømskjerm, 2 MP-kamera og innebygget GPS. Den er hurtigere enn vanlige Windows-telefoner og har fullt tastatur – også med norske taster. Den er stor, sort og spekket med funksjoner. Min nye yndlingstelefon? Kanskje...

**DELL XPS 630**

CIRKAPRIS: 9.000,-

Dells XPS-serie leverer fortsatt maskiner til gamerne, men prisnivået har blitt rimeligere. Dell XPS 630 er full av lekker hardware og inneholder blant annet en Pentium Quad Core-prosessor samt GeForce 8800 GT-kort i SLI-mode. Igjen lekes det med diodelys, og det svarte aluminiumskabinettet skiller seg tydelig ut i et mørkt lokale. Et monster til en rimelig pris.

**SONY NWZ-A829**

CIRKAPRIS: 2.500,-

Sonys Walkman-familie er en seriøs konkurrent til Apple sine iPod-er, særlig hvis man vektlegger kvalitet. Lyden er fremragende, og de nyeste modellene har en skjerm på 2.4", 16 GB minne og ekstra lang batterilevetid. Denne gangen er også innebygd Bluetooth med, slik at du kan streame musikken trådløst til en kompatibel høyttaler. Jeg er ikke i tvil, min MP3-spiller blir en Sony.

**MADCATZ HDMI OUTPUT SET**

CIRKAPRIS: 450,-

Er du en av dem som kjøpte den første Xbox 360'en som kom på markedet? Savner du da muligheten til å sende bildesignalet til flatskjermen din via HDMI, for på den måten å oppnå full HD-oppløsning på 1080P? Fortvil ikke. Er du villig til å avse en halv hodving, har Madcatz løsningen. Dette adapteret gir deg HDMI-utgang til bildet og optisk til lyden. Se så!



FOSSUM

ERIK FOSSUM
erik.fossum@gamereactor.no



Møkkaspill

Det finnes en dross med dårlige spill på markedet. Erik Fossum ble mildt sagt skuffet da han skulle ta sjansen på å kjøpe en ukjent gammel "klassiker" via Nintendo Wiis Virtual Console.

BILLIGINDUSTRI Mens de fleste spillutviklere bruker flere år på å lage spill, finnes det kyniske utviklere og utgivere som masseproduserer billige møkkaspill som de spy ut i matbutikker og andre utsalgsteder der de forsøker å lokke foreldre til å bruke penger på dem. Fossum ønsker disse utviklerne dit peppern gror.

Drittspill

Erik Fossum forbanner de dårlige spillene. Og ikke minst: de som lager møkka.

Forleden dag kostet jeg støvet av Nintendos vidunderlige Wii for å kose meg med en retro-perle eller to. Konsollen er jo perfekt for meg som liker å la nostalgien ta over bankkortet og gå berserk i Wii Shop-kanalen, men denne gangen fikk jeg en forferdelig idiotisk idé. "Fuck", tenkte jeg. "Jeg har jo de fleste kjente og kjære spillklassikerne allerede. Hva om jeg prøver et jeg aldri har spilt eller hørt noe særlig om?".

Valget falt etterhvert på Urban Champion til NES. Spillet er jo laget av Nintendo, så hvor dårlig kan det være? Svaret er at jeg har møkket bedre spillidéer under tung innflytelse av minst fire forskjellige spritsorter. Konseptet i seg selv er jo greit, man bare banker motstanderen ned i et kumlokk (!), men selve spillingen er så monoton og kjedelig at jeg tok meg selv i å gråte en skvett for de stakkars idiotene som betalte opp mot seks-syv hundre kroner da spillet kom ut i 1980-ettellerannet. Også gråt jeg litt for min egen del, for jeg hadde jo brukt fem hundre Wii Points.

Og det verken starter eller slutter med

"Urban Champion". Spillindustrien er overlesset med drittspill ingen bryr seg stort om. Spill ingen har lyst til å spille. Spill som gjør at jeg får lyst til å slå magasinhyller overende i en vill protest. Hva er tankegangen til folk som lager elendige spill?

Hva tenker egentlig spillprodusentene når de lager spill som Shrek 3, Katz/Dogz/Horsez/Hamsterz eller Showelware 14? Sitter prosjektjefen med et håp om at en dag, *EN DAG* så skal han eller hun vise verden at Leonardo Da Vinci bare var en talentløs skurlete gammel fis i den kosmiske kurvstolen? At deres nyeste spill ikke bare vil bli en megahit, men at det også vil forandre klodens oppfatning av spillmediet? Nepppe.

Det er jo selvfølgelig pengene det går på her også. Spill laget av talentløse to-manns-foretak vil ikke akkurat ha et stort budsjett, og da er sjansene for større avkastning bedre. Elendige spill vil alltid lages fordi det alltid finnes idioter som kjøper dem. Om det er uvitende stakkarer, velmenende foreldre eller stupide tanter som kjøper "Star Wars: Pod Racer" i stedet for "Gran Turismo" til

jul fordi det er billigere og fordi "bilspill jo er bilspill uansett ikke sant?" (måtte du brenne evig, Ruth) driter jeg i, men slike mennesker skulle vært stoppet, eventuelt klubbet ned, ved disken i spillsjappa.

Men tilbake til utviklerne. Ta for eksempel Phoenix Games, en utvikler som har fått mye oppmerksomhet på nettet i det siste. De livnærer seg på idiotene i samfunnet ved å spy ut et absurd antall fantastiske og kjente titler som "Son of the Lion King", "Extreme Sprint 3010", "White Van Racer" og "12". Selskapet består av seks personer, og har gitt ut over 80 spill til PS2 de siste fem årene! Du vet de filmene du finner på Rema 1000 som heter Peter Pan og Snøhvit, men som ikke "er" Peter Pan og Snøhvit, og som ikke er i nærheten så gode? Dette er det samme, bare i spillform. Og det suger.

Men det er ikke bare relativt ukjente firmaer som tar dårlige avgjørelser om spill. En gang var det en gruppe mennesker hos Atari som avgjorde at "Driv3r" skulle lages, på samme måte som det for lenge siden var noen som tok avgjørelsen at "Urban Champion" bare

skulle ha noen få skjermbilder og hele to angrep. Ja, selv skikkelig gode spill har kvalmefrembringende elementer som man bare ikke skjønner at utviklerene tok med. Du husker vel latterscenen i "Final Fantasy X"? Hva med vanntempelet i "Ocarina of Time", eller mer nylig med 'bossene' i "Guitar Hero 3" eller The Ocean King's Temple i "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass"?

Kanskje er det de elendige spillene som ligger som et blodende gnagsår på spillkroppen, og som gjør de gode spillene rundt betente med små dryss av dårlig spilldesign? Vel, om ikke annet så liker jeg i hvert fall analogien. Det er jo selvsagt ikke dermed sagt at alle små, uavhengige spillmakerier bør stenges, men de som kun er i bisnissenen for å profitere ved å forsøple markedet med dårlige unnskyldninger av spill har jeg liten til ingen respekt for.

Så la oss samles, stille oss i ring og messe lavt og lenge: "Ikke kjøp dårlige spill". Spre ordet og kjøp firmaer som Phoenix Games, som bare er en sykdom spillindustrien ikke trenger, konkurs!

Erik Fossum

HITMAN

U N R A T E D



*Nå
endelig
på
DVD*



www.sfnorge.no





GREFSRUD

ERLEND GREFSRUD
erlend@gamereactor.no

Spillfortellinger

Erlend Grefsrud studerer til daglig spilldesign i London, og har en akademisk tilnærming til dataspill. I sin første kronikk ser han på forskjellene mellom spill- og filmmediet når det gjelder historiefortelling.



Spill for galleriet

Dataspill sammenliknes ofte med spillefilmer. Men har de to mediene noe til felles?

Det er overalt. Filmkritikeren Roger Ebert antar at både film og spill er fortellermedier og at film egner seg bedre til det og at spill dermed er ufruktbart som kunstnerisk medium. Silicon Knights' Dennis Dyack snakker om å skape verdifulle kulturuttrykk via spill-historier. Man skulle nesten tro spillfortellinger var helt uproblematisk.

I fortellinger og film identifiserer publikum seg med verdiene og beslutningene til hovedpersonene; man får testet sine egne verdier og moralske rammeverk mot konflikter og konsekvenser de fleste i publikum aldri vil trenge å oppleve selv. Fortellinger er i bunn og grunn en måte å teste sine egne holdninger gjennom en stedfortreder.

I spill skal man derimot helst ha kontroll over hovedpersonens beslutninger, som ofte er begrenset til enkle uttrykk, som å skyte eller hoppe. Konflikter i spill utforskes som regel via kamp eller navigasjon av spillrom, og er dermed heller øvelser i presisjon og koordinasjon.

Mens film hele tiden eskalere konflikten sine for å stille helten overfor stadig nye problemstillinger, bør spill helst ha et snevert sett med utfordringer tilpasset et begrenset interaktivt vokabular. Disse må nødvendigvis være

enkle, slik at spilleren kan tolke og løse problemer som et sett symboler og regler heller enn motivasjon og begjær.

Videre ligger fortellingens styrke i at hendelsesforløp og konflikter som regel er metaforer for hvert individs evige kamp for å gi sin eksistens mening. Konflikten i spill er gjerne ensformig og unyansert, blottet for subteksten som bygger filmpublikumets empati med helten. Ofte er heltens motivasjon ekstern til spillerens, og gjerne meningsløs i forhold til reglene og mekanikkene spilleren interagerer med.

I det hele tatt er konfliktbegrepet i spill fjernt fra film. I spill utgjøres konflikt av ressursforvaltningen som er nødvendig for å overvinne motstandere som kan frarøve deg ressurser. Spill dreier seg nesten alltid om å vinne fremgang eller evnen til å øve makt mer effektivt enn motstanden. Selve prosessen dreier seg gjerne om mekanisk presisjon og effektivitet, altså sikting og sparsom bruk av ammunisjon.

Romeo og Julie handler ikke om hvor mye gift Romeo drikker, og Macbeth har ingen vanskeligheter med å traktere dolken når han dreper Duncan. Fortellinger handler svært sjeldent om forvaltningsdelen av beslutningsprosesser; istedet fokuserer de på årsakene til at

mennesker handler som de gjør, og utforsker hvordan konsekvensene av deres egne handlinger påvirker dem.

Slike prosesser er vanskelig å modellere med regler og mekanikker, ettersom menneskers handlingsmønstre sjeldent er rasjonelle. I en fortelling vil vendepunktet gjerne være uventet, at helten overviner sine egne begrensninger og overskrider sine forutsetninger for å bli et bedre menneske. I spill er det gjerne umulig å overgå sine egne forutsetninger, siden forutsetningene danner rammen for spillerens deltakelse i konflikten. I løpet av spillet bygger man på avatarens utgangspunkt for å variere utfordringen, men forandrer ikke det grunnleggende.

Dermed blir spill stort sett begrenset til et fåtall mekaniske utfordringer spilleren kan løse med stadig færre tilgjengelige ressurser men mer varierte midler. Ideelt vil et spill bestå av ett enkelt regelsett spilleren må tolke i henhold til stadig mer komplekse situasjoner. Spilleren skal aldri gjette på reglene i situasjonen, men intuitivt forstå løsningen utifra hva spillet har lært dem så langt.

Så dramaturgi og ludologi viser seg å være nesten motsatte. Dramaturgien bygger forventninger og motivasjonsmønstre for en helts stadig vanskeligere valg, mens ludologi konkretiserer for-

ventninger ettersom spillets regelverk og avatarens uttrykksform blir definert i løpet av spillet. Fortellinger handler om store valg som definerer personer; spill er på sitt beste når de gir spilleren full over-sikt over de mange små valgene regel-settet er istand til å reagere på.

Spill kan absolutt egne seg til historiefortelling, men trenger å forme sine mekanikker og regler rundt den, istedet for å la fortellingen skape en ramme for en helt annen konflikt. Façade er et interaktivt kammerspill med sosial etikette som regelsett og din egen holdning til pinlige situasjoner som mekanikk, og ett av veldig få eksempler på et fleksibelt fortellersystem som reagerer direkte på dine handlinger.

Den virkelige kulturelle verdien i spill ligger ikke i å ape etter tradisjonelle fortellermedier, men i utveksling av ideer via meningsfylt interaksjon. Spill trenger et kritisk og akademisk språk adskilt fra film- og litteraturanalyse for å utforske rammene for uttrykk og deltakelse og løsrive seg fra tradisjonell tolkning av hva narrativer innebærer. Det er i hovedsak to akademiske tilnærmelser til spillanalyse, og i neste kronikk skal vi ta en nærmere titt på hvordan de gir rom for tolkning av spilleopplevelser

Erlend Grefsrud

amBX HAS ENTERED THE GAME

See, hear and feel the game like never before



Take your PC gaming experience to another level with Philips amBX gaming peripherals. Feel your senses sizzle and your room engulfed in the action when amBX takes you beyond the screen, into a whole new gaming experience of light, sound, wind, movement and colour.

Games

Immersive light effects and impressive sound effects work with almost any game (tested with over 100 games). Over 20 new games – like e.g. "Call of Duty 4" and "Guitar Hero III: Legends of Rock" have become playable with amBX full sensory surround effects and this number of games continues to grow fast.

See the game

Imagine your room lit with over 16 million colours that sync with your games through the multiple high intensity RGB LEDs. You're no longer in front of the action – you're in the middle of it!

Beyond the game

Philips amBX is also about more than games. The lights will join in when you watch your movie, making them even more enjoyable. And when it's time to party or unwind, the system responds to your choice of music and floods your room with a stunning co-ordinated light show. You can change the mood of any room with a single colour or series of lighting effects.

Hear the game

Great games need stunning sound and the 2.1 sound system combines crystal clear detail with full bodied bass. 160W of total music power delivered from two 40W satellites and a 80W subwoofer brings reality even closer.

Feel the game

Feel every explosion, shot or kick as you play, through the game-activated slim line wrist-rumble pad. Everything from a gentle sea breeze to a helicopter gun ship approaching can be simulated by the two 5000 RPM desk top fans. You have to feel it to believe it!



For more information visit
www.philips.com/amBX

PHILIPS
 sense and simplicity

Philips, Knarrarvägsgatan 7, Kista Entré, 164 85 Stockholm, Sweden +46 8598 520 00

SOME PEOPLE ARE JUST TOO LUCKY.

**FIRST THEY SPEND 2 YEARS ANALYZING AND DEVELOPING GAMES
IN A DEDICATED, CUTTING EDGE ACADEMIC ENVIRONMENT.**

**THEN THEY GET A JOB, WHERE THEY CONTINUE
DOING WHAT THEY ARE ENTHUSIASTIC ABOUT.**

**TAKE A LOOK AT www.itu.dk/msc
AND MAKE UP YOUR MIND BEFORE MAY 15TH**

APPLY BY MAY 15th 2008

STUDY GAMES_
DEVELOP. ANALYZE. PLAY. MSc in IT
itu.dk/msc



NEWS



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

Age of Conan: Hyborian Adventures

Ved Crom! Berit har flyttet til Stygeria, og gir deg sine første inntrykk fra barbarens rike.



Mest ettertraktet

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



1 Gears of War 2

Multi

Carl Thomas elsker Marcus Fenix så mye at da han hørte om oppfølgeren meldte han seg sporensstreks inn i SATS for å trene opp musklene slik at de skal være klar til å slakte ned aliens senere i høst.



2 Little Big Planet

PS3

De små toydukkene som bygger og raser og leker ser snåle ut, men blir mer og mer spennende. Idet du leser dette sitter Jon Cato i London og leker seg med dette unike PS3-spillet. Full rapport i neste nummer!



3 Metal Gear Solid 4

PS3

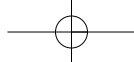
Carl Thomas er ingen fan, og Jon Cato digger heller ikke Solid Snake. Men Richard Imenes har lovet oss å flytte til Oslo hvis han får lov til å anmelde Metal Gear Solid 4, og det gjør at vi gleder oss til spillet kommer.

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 kommende spill? Surf innom våre mange betatester på www.gamereactor.no



BETA TEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL



Sint marshmallow
Kirby ser ut som en stor og deilig rosa marshmallow som du bare har lyst til å trykke inn i kjeften og gomme i deg. I Super Smash Bros. Brawl er han imidlertid en av de mest hissigste og dødelige karakterene.

ENSPILLERDEL Super Smash Bros. Brawl har mye å by på. Først og fremst handler det jo om å servere kompisene dine en god porjon juling, men det er masse mer her også. En lang enspillerdel hvor du får spille som alle de forskjellige figurene i en sammensatt historie. Denne er full av sjarm og humor, akkurat så bra som bare Nintendo kan lage det.



Sluggetid! Vi banker Mario!

Nintendos maskoter knuser sammen til en ny runde kaotisk turboslåssing!



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Plattform Wii Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Sjanger FIGHTING

Fighting-sjangeren har vært mer eller mindre den samme i snart 20 år. Jeg vet om i alle fall fire kompiser som river seg i håret når jeg sier det, men jeg mener det. Fra starten av 90-tallet, med Street Fighter II og Mortal Kombat til dagens slossespill som Tekken 5, Virtua Fighter 5 eller siste Soul Calibur - det eneste som egentlig har skjedd er at det har gått fra to til tre dimensjoner. Men det er én serie som har turt å utfordre denne utrolig standardiserte sjangeren.

Super Smash Bros. så dagens lys til Nintendo 64 for snart ti år siden, og gjorde det super-smash-bra. Det fant opp sjangeren på nytt. Nintendo kastet tradisjonell flinkiss-arkade-fighting på dynga, og sverget til kaotisk og hysterisk underholdene knappemosing. Resultatet ble det femte mest solgte spillet til Nintendo 64, og siden har det hersket en Smash Bros-mani i spillverdenen.

For hver gang vi sier så mye som Super Sma... på nettsiden, faller den nærmest fra hverandre. Folk går av skaffet for å se nye bilder, få med seg ny info, og ikke minst få høre når det kommer til vår del av verden. En uke i mars var det i det minste en stor del av min verden, og jeg må si jeg er svært tilfreds.

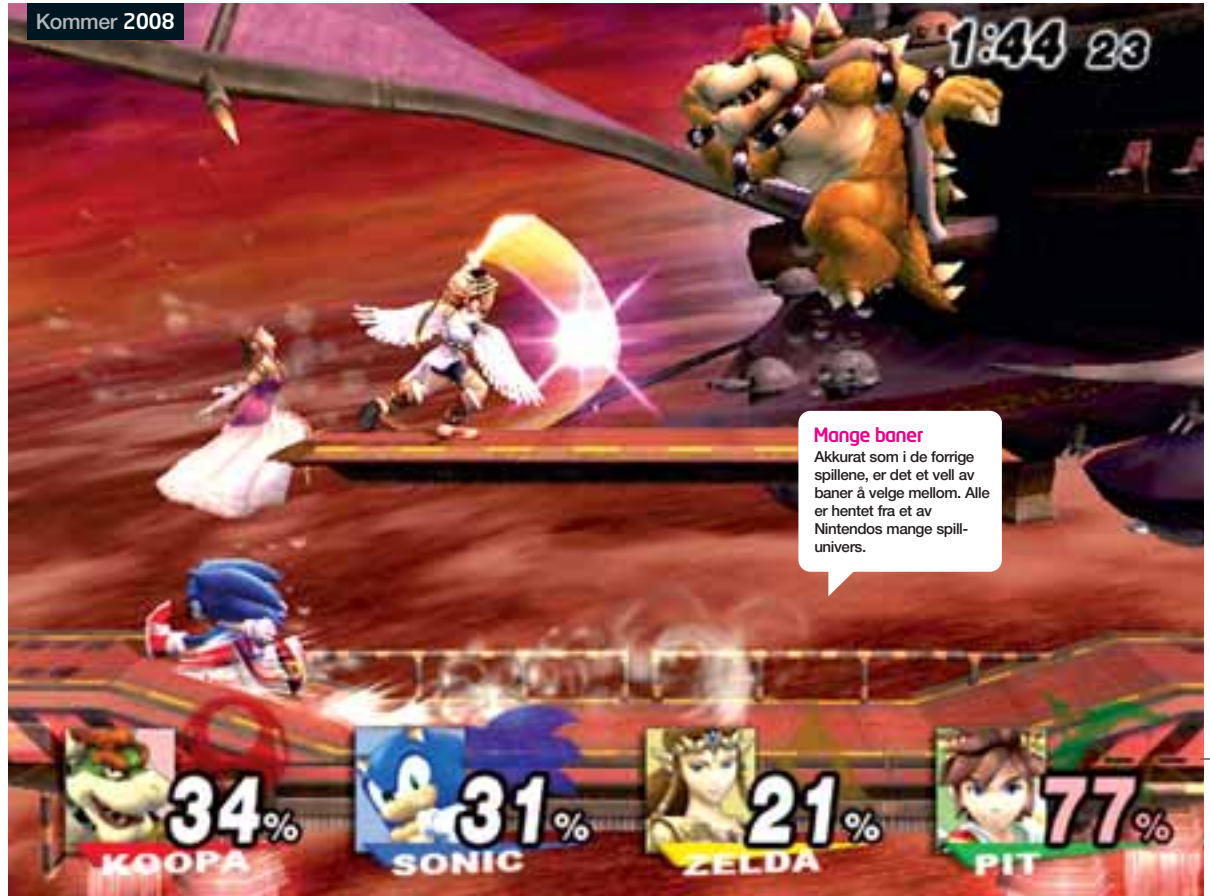
Før jeg begynte å spille, hadde jeg rydda meg god plass i stua. Sofaene var skjøvet helt ut til hver sin side, og stuebordet sto i en krok. Derfor var det en stor overraskelse når det viste seg at Super Smash Bros. Brawl ikke benyttet seg av den bevegelsesfølsomme kontrollen i det hele tatt. Legg kontrollene stille og rolig i henda, len deg tilbake i sofaen, og unngå senebetenelse i armene. Dette er ikke noe tullele partyspill med

Nintendo kastet tradisjonell flinkiss-arkade-fighting på dynga, og sverget til kaotisk og hysterisk underholdende knappemosing.

gimmick-kontrollere som hele familien kan hygge seg med. Det er velbalansert og beinhard slossing. Til fingerspissene.

Men forvil ikke, Ddt er fortsatt kaotisk og hysterisk knappemosing. Men det er jo selvsagt

Kommer 2008



Mange baner

Akkurat som i de forrige spillene, er det et vell av baner å velge mellom. Alle er hentet fra et av Nintendos mange spill-univers.

finesse oppi det hele. Det handler om å finne sin egen spillestil, velge den karakteren som passer deg best, og perfektionere den edle kunsten rumpesparking.

FAKTA

NYE KARAFTERER

Super Smash Bros. Brawl er det tredje spillet i serien. Hver eneste gang har det dukket opp nye og kjære spillkarakterer vi kan leke med, men denne gang er det første gang det har det blitt plass til tredjeparts-figurer. Dermed kan du kaste deg inn i slosskampen som Solid Snake fra Metal Gear Solid-spillene, eller som det blå pinnsvinet Sonic. Andre nykommere er Diddy Kong, Pit fra Fire Emblem og hissig-proppen Wario.

Personlig er jeg glad i Samus Aran. Hun passer min passiv/aggressive spillestil godt, der jeg hopper rundt, fyrer av noen skudd, og lokker motstanderen etter meg. Så kan jeg lage et reir av miner, og sakte men sikkert bygge opp en

gigantisk skadepresent på fienden. Siden er det bare et knips på nesa som skal til for offeret er en stjerne i horisonten. Veldig tilfredsstillende.

Ved siden av alt dette er det jo også en online-del. Denne har vi ikke fått testet i vår snikttitt, men om matchmaking-mulighetene er på plass, kan dette fort være det som skal til for at Nintendo virkelig får fart i sin onlinetjeneste. For jeg kan knapt tenkte meg noe diggere enn å dele ut dunder og brak via internett.

Det eneste jeg kan se som et potensielt problem, er at Brawl er praktisk talt det samme spillet som Melee til Gamecube. Hvis ikke du er ekstremt fintfølede for balanse og detaljert spillmekanikk, så merker du ikke de helt enorme gameplaymessige nyhetene. Så etter ekstasen av å faktisk sitte med Super Smash Bros. Brawl i hendene har lagt seg, er jeg redd de litt ikke-fanatiske spillerne kan gå en smule lei.

Jeg syns i utgangspunktet disse spillene er like morsomme som den du spiller sammen med. Jeg blåser egentlig i om jeg banker Jon Cato som Ruy, Scorpion, Mitsurugi, Law eller Kasumi, poenget er at det er gøy å banke Jon Cato. Men jeg er villig til å gjøre ett unntak. Det er kalasmoro å denge Jon Cato som Samus Aran. Og jeg har tenkt til å gjøre det hver dag en god stund fremover (i drømmene dine! - red).

_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Super Smash Bros. Brawl er akkurat det fans ønsker seg - mer av det samme. Mye mer.



HAMMERTIME! Hele tiden dukker det opp ulike gjenstander på banene som man kan slå hverandre i hodet med. Hva med en enorm hammer?



BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

**Pimp my Crib**

Volition har plukket opp et og annet triks fra MTV-programmet Crips. Nå kan du spesialinnrede din pimpe leilighet på ni forskjellige måter. Den leiligheten her kan trenge litt oppussing, dog. Det er bare å bestille polakker med en gang...

Kommer 2008

Pimp my Gang

Customization, pimping og respekt. Sentrale nøkkelord i Volitions blodige nye gangsterepos.

**SAINTS ROW 2**

Plattform X360/PS3 Utvikler VOLITION
Utgiver THQ Sjanger ACTION

Jeg sitter i et rom, i kjelleren på et hotell i London, og svetter. Dette er siste presentasjon i en lang rekke med visninger, og foran meg står to utviklere og legger ut om de nye fete egenskapene i Saints Row 2. Customization, pimping og respekt. De gjentar seg selv – uten at de merker det.

Det første Saints Row-spillet var en ganske stor suksess, rent økonomisk. Kunstnerisk var det derimot ikke mer enn nok en GTA-kopi. De bombastiske gangsterne som hoppet rundt på skjermen, traff likevel enkelte spillere midt i hjerteroeten, nok til at utviklerne kunne forsvare en oppfølger.

– Problemet med det første spillet var i all hovedsak knyttet til en uinteressant historie, og blasse karakterer, sier produsent Greg Donovan. Han forsikrer oss at de har lært av alle feilene de gjorde i forgjengeren.

– Denne gangen skal spesielt historien være mer spennende og involverende, legger han til.

Handlingen foregår 10-15 år etter det forrige spillet, men Donovan kaller dette tegneserietid.

– Det er på ingen måte realistisk at en by kan ha gjennomgått så store forandringer på 15 år, men denne logiske bristen bryr vi oss lite om. Så lenge spillet blir bedre, har det ingenting å si for oss, poengterer Donovan.

Vår mann i Saints Row 2 våkner opp på fengselets sykestue, etter en heftig eksplosjon. Bakmennene er gangstere i hans egen gjeng, The Saints. Alt har gått i oppløsning, og når hovedpersonen slipper ut av fengselet, oppdager han at tre nye gjenger regjerer i byen Stillwater. Som du sikkert har gjettet, er spillets hovedtemaer svik, hevn og respekt, og din første oppgave blir å bygge opp en helt ny gjeng. Ifølge Greg Donovan har vi å gjøre med en svært hevnlysten person, som vil gjenerobre Stillwater, koste hva det koste vil.

– Dette bidrar til at Saints Row 2 blir en langt mørkere affære enn historien i det første spillet, forsikrer han.

Et viktig aspekt ved Saints Row 2 er muligheten til å spille gjennom hele historien i samarbeidsmodus.

– Dette er noe av det som skiller oss fra GTA, sier Donovan litt småstolt.

Det er i og for seg riktig, og tanken er god. Det er alltid mer underholdende å spille gjennom



GUNS GUNS GUNS! Jeg fikk teste noen ordentlig svære våpen under min prøvekjøring. Forvent deg langt mer enn dette pinglete røret.

**VOLDSETIKK**

Vold er som kjent en dårlig konfliktløser. Det har åpenbart ikke utviklerne Volition tatt hensyn til. På spørsmål rundt de etiske problemstillingene rundt all volden i spillet, blir svarene unvikende fra produsent Greg Donovan. Spill som GTA kan i stor grad kalles samfunns satire, men det er vanskelig å putte Saints Row-spillene i samme bås.

en kampanje sammen med en kompis, enn å spille gjennom historien alene. Problemet oppstår derimot hvis dere ikke er helt samkjørte i denne enorme byen. Jeg oppdaget raskt at det var lett å komme bort fra hverandre, og da blir det hele mer en enspilleropplevelse enn noe annet.

Et annet område som har blitt utvidet er muligheten til å designe din egen spillfigur. Dersom du virkelig har en drøm om å spille gjennom spillet som en androgyn, overdimensionert boleklump, så har du faktisk muligheten til det. Her har du så mange parametre å stille på at du sannsynligvis vil kunne skape den spillhelten du alltid har sett for deg. Spillutviklerne lover også at du kan velge mellom over 500 klesplagg, og med ulike fargekombinasjoner blir det nærmest ingen grenser for hva du kan ha på deg.

Du kan ikke bare endre utseendet til figuren

**RESPEKT!**

Det er ironisk nok aldri fred å få i byen Stillwater. Gjeng-krigen ruller og går, og den personen med størst skytevåpen består. Gjeldende myntenhet er RESPEKT!

JOGGETUR Byen er 45 prosent større enn i det første spillet, med flere bydeler, smug og hovedveier. Muligheten for å rote seg bort vokser proporsjonalt, skulle vi tro. Men uansett står du fritt til å skape kaos hvor enn du befinner deg i storbyen. Aldri et kjedelig øyeblikk i Stillwater...



din, spillet gir deg også muligheten til å justere gangen hans, og stille inn hvordan han oppfører seg i sosiale sammenhenger. Etter det jeg kunne se er hip-hop-klisjeene gjenskapt ned til minste detalj, med all gestikulering og fiks-fakseri dette måtte innebære. Alt handler om å pimpe dine omgivelser, for å få respekt i byen. Respekten du tjener opp, vil gi deg muligheten til å åpne nye oppdrag i spillet.

Jeg lener meg tilbake i stolen og forsøker å absorbere all informasjonen. Customization, pimping og respekt. En tanke slår meg – er dette vi egentlig vil ha?

Noe av grunnen til at det første Saints Row-spillet ikke appellerte til meg, hadde å gjøre

**FAKTA****LANG PROSESS**

Utviklingen av Saints Row 2 startet allerede for Saints Row 1 kom ut. Teamet, som i dag er på rundt hundre personer, har dermed hatt relativt god tid på seg til å komme opp med et nytt og vinnende konsept. Til høsten får vi se om de har lyktes.



med den overfladiske historien, og de likegyldige karakterene. Problemets kjerne ligger for min del nettopp i de enorme tilpasningsmulighetene. Egendesignede karakterer gir kanskje enkelte spillere utløp for innestengt kreativitet, men muligheten skaper også en form for likegyldighet til spillet, og spesielt historien. Jeg har alltid ment at det er gode grunner til at det eksisterer karakterdesignere, og de vil sannsynligvis alltid gjøre en bedre jobb enn meg. Jeg tror rett og slett ikke nok på figurer jeg selv har skapt, og historien blir et mislykket karakterdesigns første offer. Dersom utviklerne hadde skapt en interessant og dyp figur, med sin egen livshistorie, ville jeg sannsynligvis levd meg mye mer inn i handlingen. Dette kan jeg derimot se langt etter, så lenge utviklerne maser i det uendelige om customization.

Det er selvsagt for tidlig å felle noen endelig dom over Saints Row 2. Likevel er det enkelte elementer som allerede har fått mine innebygde alarmklokker til å ringe. Et spill blir ikke nødvendigvis bra av å gi spillerne uendelige tilpasningsmuligheter, og en totalt åpen spillverden kan ende opp med å føles totalt meningsløs. Gi meg heller en engasjerende historie, en dyp verden og spennende spillkarakterer, og jeg vil kaste meg over det med en gang.

_ Joachim Gresslien

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



GTA-klonen Saints Row 2 er fortsatt litt for mye blå-kopi men har absolutt potensial til å bli noe mer.

Hjernetrim

Mord og mysterier i en by besatt av gåter.

**PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE**

Plattform DS Utvikler LEVEL 5
Utgiver NINTENDO Sjanger PUZZLE

Professor Layton er en artig skruer. Han elsker gåter, det være seg fyrstikker som skal flyttes på, penger som skal fordeles eller rare figurer som skal tegnes og analyseres. Sammen med sin assistent, Luke, reiser han til en by for å prøve å finne en mystisk arv.

Hadde det ikke vært for en ting kunne dette veldig fort blitt avspist som et barnespill på grunn av den håndtegnede grafikken, som mest av alt minner om Studio Ghiblis fantastiske tegnefilmer. Men spillet er faktisk utviklet av Level 5, som står bak klassikere som Dark Cloud 1 og 2, Rogue Galaxy og Dragon Quest 8 på Playstation 2.

Med Professor Layton and the Curious Village viser de virkelig hva de kan, med et helt unikt spill på DS. I spillet styrer du Layton og hans assistent i en mystisk by, der innbyggerne er besatt av logiske gåter. I løpet av spillets gang får du bryne deg på 130 utfordrende oppgaver. Du vet, slike nøtter som man ofte finner i oppgavebøker, eller bakerst i blader som Illustrert Vitenskap. Det er alt fra matematiske nøtter til logiske rekker og geometriske figurer.

Noen oppgaver er ganske enkle, mens andre er svinaktige vanskelige, og noen prøver også å lure deg til å tenke feil. Står man helt fast i en gåte kan man kjøpe hint som hjelper deg, men man har bare et begrenset antall mynter å bruke på dette, så det lønner seg å forsøke å tenke ut svaret selv.

Å løse logiske gåter høres kanskje ikke spesielt spennende ut, men pakket inn i den utrolige sjarmerende grafikken og med en artig historie som hele tiden pågår i bakgrunnen, blir dette et overraskende engasjerende spill. Å løse gåter fører til belønninger som avslører mysterier, og det går ikke mange minuttene før man blir hektet i jakten på nye gåter og løsninger.

Etter noen timer med Professor Layton er jeg fullstendig hekta. Spillet er veldig språklynt, så derfor tar det tid å få det til Europa, men dette ser absolutt ut til å bli verdt ventetiden.

_ Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et delikat spill for alle som elsker å utfordre hjernen. Vi gleder oss til å bli bedre kjent med professoren.



LOGIKK I denne oppgaven skal man frakte ulver og kyllinger over en elv. Kun to dyr kan være på flåten samtidig, og er ulvene i overvalt på elvebredden, blir kyllingene spist.

BETA TEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Mutantsommer!

Besøk New York, få mutantkrefter, og knus hele byen. Vi ser nærmere på Prototype.



PROTOTYPE

Plattform PS3, 360, PC Utvikler RADICAL
Utgiver VIVENDI Sjanger ACTION

Radical Entertainment er mest kjent som utvikleren bak *The Simpsons: Hit and Run*, *Scarface: The World is Yours* og *Crash of the Titans*. Det canadiske utviklerteamet står ikke for de helt store kritikkersuksessene, men har laget greie spill som har solgt godt. Nå kommer det som ser ut til å bli deres store gjennombrudd.

Sandkassespillet *Prototype* har lang utviklingstid. Vi er lovet en masse frihet som vi kan utnytte ved hjelp av en aggressiv mutantmann som har lite til overs for styresmaktene. Vi kan løpe opp skyskrapere og kaste biler. Mange hjerter gleder seg, selv i skyggen av *GTA IV*, noe som er en prestasjon i seg selv. Det er lett å se at *Prototype* blir utviklet av det samme teamet som står bak det litt ukjente *Hulk: Ultimate Destruction*, et spill der prinsippet selvfølgelig var å ødelegge mest mulig. *Hulk: Ultimate Destruction* var et godt spill, og et godt grunnlag for hva *Prototype* har potensial til å bli.

Alex Mercer, spillets hovedperson, har hukommelsestap. Som forsøksdyr i et ukjent eksperiment våkner han på operasjonsbordet i

**FAKTA**

ALEX MERCER

Hovedpersonen i *Prototype* er Alex Mercer, som leter etter sin identitet. Underveis får han evnen til å forandre seg til andre mennesker han har drept, som fører til nye ferdigheter.

et undergrunnskompleks. Med mange spørsmål surrende rundt i den modererte hjernen sin, bryter han seg løs og ender opp i New York. Året er 2008 og noe er galt. Alex Mercer utvikler seg raskt til å bli en veldig sint mann, en veldig voldelig og sint mann. På jakt etter minnet sitt kommer han til å drepe mangt og meget - på brutalt vis.

Mercer oppdager en mutantkraft, et resultat av de ulovlige operasjonene, som gir ham mulighet til å gjenvinne sin tapte fortid. Ved å overta, eller fortære, kroppen til diverse nøkkelpersoner, kan Alex ransake minnene deres. Slik forandres jakten på hukommelsen til en deilig actionfest, der man fortærer og koser seg mot neste bit av kunnskap. Heldigvis er ikke

hele spillet en evig kamp om neste minne-ernærende måltid, det er også en kamp mot korrupsjon og konspirasjon. Her skal det kjempes mot militæret, men også *The Infected*, en gruppe opposisjonelle mutanter. Heldigvis har Alex Mercer flere ess i sitt mutanterte.

Gjennom spillets gang lover utviklerne ytterligere evner. Idet Alex gradvis tørker støv av fortiden sin, får han også større innsikt i personlige egenskaper. En spillmessig god løsning som sikrer at alle superevnene må skaffes underveis i spillet, og at man ikke blir kastet inn med alt på en gang. Man kan gro farlige, sverdliknende redskaper, sende en sverm med pigger langs bakken, og piske ned folk og fe med dødbringende tentakler. Man kan gå inn i kroppen til andre og bruke våpnene deres. Og en av de feteste egenskapene vi har sett hittil: Alex Mercer kan aktivere en mutantfunksjon som lar han løpe langs bygninger og hoppe hundrevis av meter. Spektakulært.

Prototype ser ut til å bli et actionkalas av gjennomførte proporsjoner, søkkvått av adrenalin og wow-faktor.

Danial Guanio

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Spektakulære mutantkrefter, fabelaktig grafikk og heseblesende action. Kan bli bedre enn *GTA4*.

Kommer 2008

Effektfullt

Prototype bruker mange grafiske effekter som gjør actionsekvensene enda mer spektakulære. Lys og fartsstriper, kombinert med voldsomme lydeffekter, gjør sterkt inntrykk.



X-MEN MØTER CRACKDOWN *Crackdown* satte på mange måter en standard for hvordan en superhelt kunne leke seg i en storby, men *Prototype* tar det hele et steg videre. Der helten i *Crackdown* kunne kaste biler og lyktestolper på skurkene og hoppe mellom skyskraperne, har Alex Mercer mutantevner som er hakket mer voldsomme og spektakulære.



Ekke bakgrunner

Mens Lego Star Wars hadde bakgrunner laget av Lego-brikker, bruker Indiana Jones vanlig bakgrunnsgrafikk. Klossene egnet seg bedre til sci-fi enn jungel.

Kommer 6. juni

Legonazister

Skattejegeren Indiana følger i Luke Skywalkers fotspor.



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

Plattform MULTI Utvikler TRAVELLERS TALES
Utgiver ACTIVISION Sjanger PLATTFORM

Det skal godt gjøres å hevde at man ikke har noe forhold til verken Lego eller Indiana Jones. Entusiasmen er derfor stor når Travelers Tales, utvikleren av LEGO Star Wars-spillene, har kunngjort at de holder på med et nytt spill i legouniverset. Denne gangen får vi svinge pisken som Indiana Jones.

Lego Indiana Jones er temmelig likt sine partnere i Star Wars-universet og veldig lett å sammenlikne. Dette spillet skal basere seg på samtlige av de kritikerroste Indiana Jones-filmene Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom og The Last Crusade. Du spiller gjennom historien til alle tre filmene i et spill med to figurer som jobber sammen i kombinasjon. Flere av puslespillene krever samarbeid for å løses. Som før kontrolleres den kunstige intelligensen av datamaskinen om du ikke har en venn på besøk, og totalt 60 filmfigurer kan kontrolleres på de 18 brettene i spillet. De tidligere legospillene har fått uendelig mye ros for sitt ukompliserte familievennlige gameplay og søte spilldesign. Dette spillet ser ikke ut til å være noe unntak.

Hovedforskjellen fra Star Wars er våpnene

og hjelpemidlene, og det viktigste verktøyet i Indiana Jones er selvsagt pisken din. Denne brukes som våpen og til å svinge seg over avgrunner. Her er det også lagt til rette for skikkelige barslagsmål, du kan plukke opp stoler, flasker og annet løsøre, og kaste på motstanderen for å få et overtak i kampens hete. Flere spillbare figurer har også diverse verktøyer, som spader og padleårer, som kan brukes til å, ja du gjetted riktig, å padle og grave. Fartøyer spiller også en større rolle, gruvevogner, tanks og fly har blitt vist og vil bli en større del av gameplayet enn før. Et eksempel er slåsskamper hvor man beveger seg på kjøretøyer i bevegelse, mens man sloss mot nazistene. Akkurat som stridsvognscenen i Last Crusade.

Mens Lego Star Wars var gjennomført av legoklosser, vil for eksempel bakgrunner i Indiana Jones se litt mer naturlige ut. "Uproblematisk og nødvendig", sier representanter for Lucas Arts. I Lego Star Wars var det mye mer gameplay innendørs som letter kunne være bygget opp av legoklosser, nå har vi større uteområder som er verre å få til å se naturlige ut om de skulle vært bygget av legoklosser. Det er altså ikke nødvendigvis en negativ forandring. Vi vil som vanlig få servert musikk og spenningslementer slik man ville



GJENSKAPT Scenene i Lego Indiana Jones er hentet rett fra storfilmene, og gjenskapt ned til hver minste detalj. Her fra åpringscenen i Raiders of the Lost Ark.



FAKTA

LEKETØY

Sammen med Lego Star Wars-spillene, dukket det også opp en rekke lekeprodukter med Star Wars-temaet i Lego-hyllene, der barn kunne bygge opp fartøyer fra filmene. Lego Indiana Jones er ikke noe dårligere, det kommer selvsagt en egen Legogren med Indiana Jones-tema, hentet fra alle tre filmene.

forventet det i tråd med filmene. Se for dere Indiana Jones som har fått tak i skatten og beinflyr mot flyet mens kulene hviner og temamelodien ruller i bakgrunnen!

Rent visuelt er det ikke snakk om teknisk avansert grafikk, men den sjarmerer i bølger og spenn. Hovedtyngden i spillet ligger selvsagt heller ikke i grafikken, men i gameplayet, historien og den særegne legofølelsen. Lyden og musikken er selvsagt den originale musikken fra filmene, lisensiert fra LucasArts, og dette bidrar bare positivt til den store helheten. Har du lego-interesserte barn, eller føler deg ung nok til å fortsatt leke med klosser, bør dette friste.

Trym Haugerud

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Det ligger an til herlig nostalgi for voksne. Vi håper på friske sprell fra legofigurene til sommeren.

BETATEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL



Tegnet revolusjon

Konsollversjonen av Civilization satser på tegneseriegrafikk.



**CIVILIZATION
REVOLUTION**

Plattform PS3, 360, DS, PSP Utvikler FIRAXIS
Utgiver 2K GAMES Sjanger STRATEGI

Rom ble ikke bygget på en dag, snarere på et par timer. I hvert fall om vi snakker om det nyeste tilskuddet i Civilization-serien. Bortsett fra at Civilization endelig tar turen til konsoll, forventet vi ingen revolusjon. Det vi fikk var en solid dose historie!

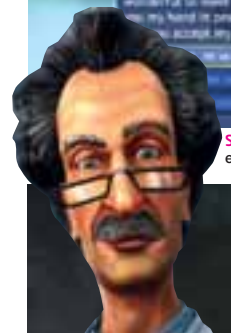
Civilization Revolution gir deg valget mellom 16 forskjellige nasjoner med ekte historiske ledere. Eksempelvis Mao Zedong i Kina og Abraham Lincoln i Amerika. Spillet er klassisk Civilization med turbasert gameplay, og målet er å overta motstanderen med hjelp av forskjellige midler. Det kan være militære styrker, økonomiske pressmidler eller kulturell innflytelse. Handel, krig og kombinasjoner av disse er nøkkelerod.

Hver fraksjon har unike individuelle egenskaper. Vil du spille aggressivt kan Russland være et godt valg. De er sterke helt fra begynnelsen, og legger til rette for en militærpreget spillstrategi. Ønsker du å satse mer på kulturell dominans, kan India være nasjonen for deg. De byr på jevn vekst og har en matbonus. Det er viktig å velge en nasjon som passer din spillestil, og selvsagt spille på en måte som passer nasjonens egenskaper, ellers kan det gå riktig ille.

Nå som spillserien blir gjenfødt på konsoll er



SKAL VI VÆRE VENNER? Alle kjente folkeslag fra verdenshistorien er representert, hver med sine fordeler og ulemper.



FAKTA

RÅDGIVERE

En sjarmende del av Civilization Revolution er de mange rådgiverne som forsøker å hjelpe deg på veien til verdensdominans. Der man tidligere tok avgjørelser basert på statistikk, får man nå hyppige råd fra sine mange eksperter. Enklere og mer tilgjengelig

det innført visse forandringer. En runde Civilization kunne fort bli et helt dagsverk, om ikke ennå mer, på PC. Nå har det fått en mer strømlinjeformet turmodus som lar deg fullføre et spill på potensielt mye kortere tid, avhengig av hvor mange valg du vil ta. Det er heller ingen forurensing, anarki eller korrupsjon du må ta deg av, og produksjonen av vidundre skjer automatisk. Det er ikke lenger optimalt å ha veldig mange byer heller. To eller tre er mer enn nok å holde styr på. I det store og hele er det gjort mange endringer som skal få spillet til å flyte bedre, samt fungere optimalt med en håndkontroll.

Den største forandringen er nok i spillets utseende. Figurene er store og har en tegne-

serieliknende fremtoning. Den økonomiske rådgiveren kommer opp til skjermen for å fortelle deg om viktige ting som foregår, men kan plutselig bli dyttet ut av bildet når den militære rådgiveren desperat må fortelle deg at du trenger en større mur eller en ny katapult. Alt gjort på en lettere humoristisk måte, ikke helt ulikt Black & White 2. Dette er riktignok ikke bare for skøy. Det PC-spillere er vant til å få i nummerform, får du nå i visuell form. Om lederen din høvent leer på et øyebryn ved et angrep, føler han seg nok mer selvsikker enn om han biter negler og skjelver. Alt i alt gjør disse humoristiske tegningene mye for spill-opplevelsen, som føles både lettere og mer engasjerende enn de mange tunge regnearkene som preger mange strategispill. Å kommunisere statistikk ved hjelp av ansiktsuttrykk er et godt påfunn, som flere spillutviklere gjerne kunne benyttet seg av.

Til syvende og sist ser Civilization Revolution ut til å bli et flott strategispill. På tross av mindre forandringer kan du forvente deg klassisk Civilization som vi kjenner det fra PC. Gamle fans vil kunne føle seg tilfreds, mens nye spillere kan ta sin spillet nye konsoll i bruk til strategibruk. Vi gleder oss!

_Trym Haugerud

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Jobben med å konvertere et tungt strategispill til konsoll ser ut til å gå veldig bra.

Dødelige krypdyr

Redd for edderkopper og krypdyr? Nå kan du kurere skrekken din på Nintendo Wii.



DEADLY CREATURES

Plattform Wii Utvikler RAINBOW STUDIOS
Utgiver THQ Sjanger ACTION

Deadly Creatures sniker seg inn som en som en mulig hit på Wii. Men dette er ikke et spill for deg med angst for hårete edderkopper eller giftige skorpioner.

Jeg har aldri likt edderkopper. Slanger og skorpioner kommer heller ikke høyt på ønskelisten over fremtidige kjæledyr. Ikke det at jeg lider av angst, eller noen form for fobi – disse skapningene fremstår bare som ekstremt usympatiske og ekle. Likevel er det med en viss fascinasjon jeg setter meg ned med Wii-moten, og ser skorpionhalen hogger til mot byttet i spillet Deadly Creatures. De hårete, åttebente tarantellaene har ikke mye å stille opp med mot min giftige brodd.

Deadly Creatures handler altså om å være ekkel og usympatisk. Du kan nemlig velge mellom å spille gjennom den historiebaserede kampanjen som skorpion eller tarantella, to krypdyr med helt ulike spillestiler.

Skorpionen har en brutal kraft som gir en God of War-aktig følelse. Tarantellaen er på den andre siden mer snikende, og gir rom for helt andre måter å løse oppgavene på. Oppgavene går i stor grad ut på å ta knekken på andre



LITE BLIR STORT Det er fasinende å oppdage en helt ny verden når man ser den via små øyne.



FRA BIL TIL BUGS

Utvikleren Rainbow Studios har tidligere bare laget racingspill som Cars, MX vs ATV Unleashed, Splashdown og Star Wars: Racer Revenge. Nå prøver de seg på nye sjangre...

kryp og dyr, og utviklerne lover at vi til slutt vil få muligheten til å angripe mennesker.

Kontrollen virker allerede nå godt tilpasset Wii-moten og nunchucken. Ved å svinge på kontrollen, vil skorpionen bruke halen som en slegge, med voldsom slagkraft. Slår du med Wii-moten, hugger du til, på klassisk skorpionvis. Kampene varierer i lengde, og ofte tar det både ett og to minutter med febrilsk fektning i luften, før fienden ligger på ryggen og spreller.

Deadly Creatures baner i mine øyne vei for en helt ny type spill på Wii. Det er i alle fall første gang jeg har sett et spill som så åpenbart henvender seg til et mer modent publikum. Ikke

fordi spillet er spesielt voldelig, men mer fordi stemningen er direkte uhyggelig. Her kryper du rundt i mørke ganger, og alt som kommer mot deg er noe du definitivt ikke ville hatt hjemme i din egen stue. For å underbygge dette er for eksempel de vanlige medipackene byttet ut med levende biller. Helt naturlig selvfølgelig, siden du jo er en sulten skorpion eller edderkopp, men ekstremt ekkelt. Fargene skiller seg også fra de fleste andre lyse og trivelige spill på Wii. Her går det i ulike sjatteringer av grått, brunt og til dels sort. Utvikleren Devin Knudsen sier at inspirasjonen i stor grad er hentet fra Jurassic Park, og de mørkere delene av Ringenes Herre.

– Vi er store fans av blant annet Metal Gear Solid, Prince of Persia og Zelda, og samtlige av disse spillene har gitt oss inspirasjon til ulike deler av Deadly Creatures, sier Devin Knudsen i utviklerstudioet.

Det vi fikk teste av spillet lover svært godt med tanke på at dette allerede nå er blant de peneste spillene jeg har sett på Wii. Vi ser frem til å bli bedre kjent med skorpionen og tarantellaen senere i år.

Joachim Gresslien



Annerledes, stemningsfullt og spennende. Deadly Creatures ligger an til å bli skummel moro.

Kommer **HØSTEN**

GRØSS OG GRU

Til tross for at alle vesenene i spillet er basert på ekte dyr, er de skumlere enn de fleste fantasmionstre. Kanskje er det kampen på liv og død, og naturens nådeløse nøytralitet som gjør så sterkt inntrykk.



TO HELTER Spillet tar utgangspunkt i at du skal være ett av to krypdyr. Skorpionen er aggressiv og glad i slåss, og er best egnet for de som liker mye action i spillene sine. Tarantella-edderkoppene tåler ikke like mye, men er derimot litt mer kløktig, og flink til å snike seg. Hittil har vi kun prøvd skorpion-delen, men utviklerne lover at begge krypdyrene vil by på helt unike spillopplevelser.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Brutal barbar

Funcoms mest ambisiøse prosjekt nærmer seg lansering. Vi har testet Age of Conan.



AGE OF CONAN

Plattform PC Utvikler FUNCOM
Utgiver EIDOS Sjanger ONLINEROLLESPILL

Norske Funcom fikk mer enn 500.000 påmeldinger til betatestingen av Age of Conan: Hyborian Adventures. Gamereactor tar en sniktitt på vårens vakreste og mest brutale eventyr.

Du er på galeien, bokstavelig talt, som slave ombord på en stygisk galei. Men det store skipet innhentes raskt av Aquilonske krigsskip som skyter det i senk. Du overlever såvidt og skylles i land på piratøyene Baracha. Her hilses du velkommen av en eldre herremann ved navn Kalenthes av Ibis.

Får du et perfekt treff spruter det blod helt bort på skjermen din, og motstanderen dør øyeblikkelig...

Slik begynner din historie i ett av årets mest etterlengtede spill: onlinerolespillet Age of Conan: Hyborian Adventures, laget av norske Funcom.

Age of Conan er satt til Hyboria, som er den amerikanske forfatteren Robert E. Howards' (1906-1936) litterære verden. Hyboria er en herlig blanding av ulike historiske kulturer som antikkens Hellas og Roma, faraoenes Egypt og det norrøne Skandinavia.

Midt oppi alt dette finner vi barbaren Conan, den dyktigste og råeste krigeren i verden. Conan nedkjemper onde trollmenn, enda slemmere trollkvinner, og monstre og demoner av alle slag. Han blir konge over nasjoner og verdens mektigste mann, bare for å tape alt i piker, vin og sang på nærmeste kro, for så å starte på bar bakke dagen etter.

I spillversjonen av Hyboria kan du komme

fra de tre viktigste nasjonene i Conans verden. Det er Conans eget hjemland, det norrøn-keltiske Cimmeria, det romerskaktige Aquilonia, eller "egyptiske" Stygia.



Kommer 20. mai

Aktivt kampsystem

I vanlige onlinerolespill velger du handlinger og ser figuren din gjennomføre dem. I Age of Conan må du aktivt velge hvor du skal angripe, og utnytte fiendens svakheter.



VOKSEN VERDEN Age of Conan er et spill med mange voksne elementer. I tillegg til brutale kamper, har det toppløse damer og voksent språk. Dette er i tråd med forfatter Robert E. Howards noveller om barbaren. Spillet får derfor 18-årsgrænse i Europa.



NO SER EG ATTER SLIKE FJELL OG DALAR Grafikken i Age of Conan setter en ny standard for onlinerollespill.

Du kan spille som kriger, prest eller magiker, og det finnes flere ulike klasser innenfor hver kategori. Men de forskjellige nasjonalitetene har ikke tilgang til de samme klassene. Vil du for eksempel spille magiker, må du komme fra Stygia. Vil du slåss som en barbar, er du nødt til å ha Cimmeria som hjemland.

De tyve første nivåene til spillefiguren din spiller du mer eller mindre alene, et system som blant annet har vært brukt i spillet Guild Wars tidligere. I starten av Age of Conan er handlingen satt til piratbyen Tortage på Baracha-øyene. På denne tiden er Conan konge av Aquilonia, Hyborias mektigste nasjon. Men verden er selvsagt ikke fredelig, og mange misliker at Aquilonia har vokst seg så sterk.

Det varer ikke lenge før du støter på folk som jobber for kong Conan. For å komme deg bort fra Tortage og tilbake til hjemlandet ditt må du hjelpe Conans agenter. Skumle ting er i gjære. De stammer fra Stygia og en mektig magiker ved navn Thoth-Amon.

Når figuren din har nådd nivå 20, slipper du ut i den store verden og kan dra omtrent hvor du vil. Nå kan du utføre oppdrag alene eller sammen med andre. Funcom har uttalt at det skal være mulig å spille opp til nivå 80, som er det høyeste nivået, helt alene.

Solodelen en veldig grei introduksjon til spillet. Du får godt tid til å sette deg inn i kampsystemet og får en fin forsmak på verdenen og atmosfæren i spillet.

Hyboria er mer realistisk, dystre og mørkere enn de fleste andre online rollespill som er ute i dag. Dialogen er brutal, men har likevel mengder av nattsvart humor. Denne verdenen byr på opplevelser og scener som vi aldri har sett tidligere i onlinerollespill.

Funcom har også brukt dyktige skuespillere til å gi spillefigurene stemmer. Dette bidrar til å løfte handlingen flere hakk. Skuespillerne bruker også ulike eksotiske aksenter og dialekter, noe som gjør mye for atmosfæren i spillet.

Det som spillmessig skiller Age of Conan mest fra andre onlinerollespill er kampsystemet. Her holder det ikke bare å trykke på angrepsknappen eller la spillefiguren slåss automatisk. Du må selv slå til høyre, venstre eller rett frem. Motstanderen vil forsvare seg mest på en eller flere sider. For å gjøre mest mulig skade, må du derfor få motstanderen til å forsvare seg på en side og så slå på den siden som er minst dekket.

Gjør du det virkelig på rett måte, og får et perfekt treff, spruter det blod helt bort på skjermen din og motstanderen dør øyeblikkelig. Systemet krever litt trening, men føles mye mer interaktivt og dynamisk enn kampsystemet i andre online rollespill.

Så langt ser Age of Conan ut som et ekstremt veldesignet og velpolert spill. Alt ved produksjonen virker solid og av aller høyeste kvalitet; spillsystem, handling, dialog, musikk og grafikk. I tillegg har verdenen sitt helt unike utseende og atmosfære som gjør at spillet ikke vil likne på noe annet onlinerollespill som allerede er ute på markedet.

Berit Ellingsen



Vi satser på en regnfull sommer, og legger sommerferieplanene til Hyboria.

FAKTA

ROBERT E. HOWARD

Forfatteren Robert E. Howard ble bare 30 år gammel, og publiserte de fleste novellene og historiene sine i magasinet *Weird Tales* på 20-tallet. Det var her barbaren Conan ble kjent for omverdenen. Howard var en plaget mann som slet med depresjoner. Gjennom sine noveller ble han venn med den kjente skrekkeforfatteren H.P. Lovecraft, som han utvekslet historier og idéer med. Howard tok sitt eget liv i 1936, etter at hans mor havnet i koma.



Blobblobblobb...

Fargerikt og originalt. Australske Blue Tongue forsøker å blande kreativitet med spillbarhet.



DE BLOB

Plattform Wii Utvikler BLUE TONGUE
Utgiver THQ Sjanger PLATTFORM

Noen ord er bare morsomme, og De Blob er blant dem. Det føles nesten som om det spretter bobler ut av kjeften når man sier det, og det er jo veldig morsomt, og litt ekkelt.

De Blob startet opprinnelig som et lite spilleksperiment blant ni studenter ved Utrecht School of Arts og Utrecht University i Nederland. Spillet kunne lastes ned gratis på nettet, og viste seg raskt å ha stort potensial. En hyggelig liten fargeklatt ble raskt alles yndling, og De Blob ble faktisk utnevnt til maskot for byen Utrecht. Studentene vant flere priser for sitt arbeid, og dette vekket nysgjerrigheten til det store selskapet THQ. Med penger i banken, kjøpte THQ opp alle rettighetene til spillet, og satte like godt et spillstudio på jobben for å arbeide videre med konseptet.

I dag utvikles spillet av Blue Tongue til Nintendo Wii, og mye av det originale konseptet fra studentene er bevart. De Blob kan sies å være et slags puzzlespill, der din oppgave er å fargelegge verden etter at fargefascistene har sugd ut alle farger fra landskapet. Alt starter

med andre ord rimelig grått og trist, og du blir den viktigste frihetskjemperen som gjør opprør ved å male byens bygninger i alle regnbuens farger. Et morsomt, hyggelig og kreativt påfunn, som på ingen måte involverer noen form for vold.

Gameplayet går ut på å trille rundt som en liten ball og subbe borti malingsspann som står plassert rundt om kring. Deretter er det bare å sprette fra bygning til bygning for å male husene i de fargene du vil. Dette høres kanskje kjedelig ut, men Blue Tongue har krydret opplevelsen med muligheten for å foreta ulike sprettkombinasjoner, og en raskt økende poengsum dersom du klarer å male hele kvartaler. Dersom du lykkes, vil du også sette fri innbyggerne i byen, noe som straks skaper et mer naturlig bybilde enn den nitriste østblokkstilen du starter med. Musikken er også dynamisk, noe som blant annet betyr at ulike instrumenter blir lagt til etter hvert som du setter farge på verden. Det ender opp i en funky trall, som står i stil til den svært surrealistiske og fargesprakende byen du nettopp har frigjort.

Min største bekymring er at gameplayet fort kan bli ensformig over tid. Det er morsomt å søle maling, men det er grenser for hvor gøy



GRÅTT OG TRIST I starten er De Blob et ganske grått og trist spill, og det er rett og slett opploftende å se fargene fylle den triste grafikken.

FAKTA

BLUE TONGUE

Den australske utvikleren Blue Tongue står for utviklingen av De Blob. Blue Tongue har holdt på siden 1995, og har blant annet laget Starship Troopers, Jurassic Park: Operation Genesis, Polar Express og Barnyard på diverse formater. De Blob er utviklerens første spill som ikke er basert på en eksisterende filmisens. Firmaet ble kjøpt opp av THQ i 2004.

det blir flere timer i strekk. Forhåpentligvis vil utviklerne legge til flere interessante gameplay-elementer, som bidrar til å gjøre spillet mer holdbart over tid. Akkurat nå føles det mer som et minispill – med andre ord ikke så langt unna det De Blob startet som ved universitetene i Utrecht. Med en lansering satt til midten av mai har de i hvert fall ikke all verdens tid på seg til å utvide blobbens repertoar.

Joachim Gresslien

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPEN



Vi sier ja til et fargerikt fellesskap, men er litt skeptisk til at spillet kan bli litt for lite variert.

Utgis 16. mai

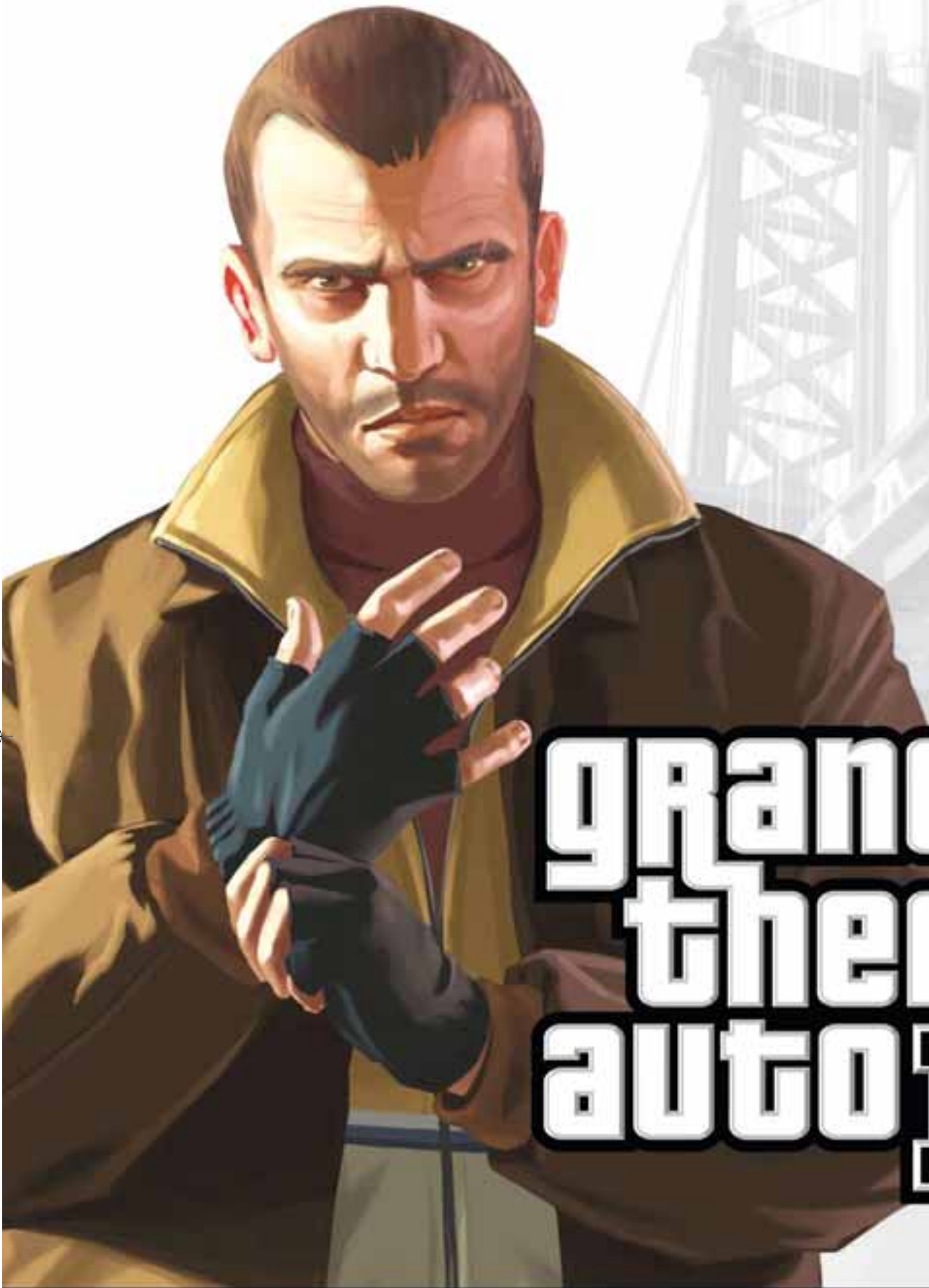
6:10

Wizball 2?

Selv om De Blob virker som et originalt og friskt konsept, har det mange fellestrekk med suksessspillet Wizball på Commodore 64. I Wizball styrte man også en ball som skulle sprette rundt i forskjellige verdener og fargelegge de. Et genielt spill som fortjener en oppfølger.



Niko Bellic



grand theft auto IV™

Coming April 29th

www.rockstargames.com/iv



© 2008-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. and "GTA" and "Grand Theft Auto" are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. The content of this infographic is purely fictional and is not intended to represent or depict any actual events, persons, or entities. Any similarity between what appears in this game and real world events, persons, or entities is purely coincidental. The makers and publishers of this infographic do not in any way endorse, cooperate or encourage engaging in the content depicted in this infographic.





STARCRRAFT 2

Plattform **PC** Utvikler **BLIZZARD** Utgiver **BLIZZARD** Sjanger **STRATEGI** Utgis **NOVEMBER**

For ti år siden revolusjonerte Blizzard strategisjangeren. Nå vender de tilbake til verdensrommet for å vise konkurrentene hvor skapet skal stå. Gamereactor besøkte Blizzard og spilte Starcraft 2.

Fire år med stillhet. Fire år med gjenoppbygging. Fire år med forandring. Sist gang vi besøkte Starcraft-universet i Brood War hadde Kerrigan og Zerg-hordene hennes kontroll over Koprulu-sektoren. Men hun trakk seg tilbake til Char, og siden det vært stille. Terranene har slikket sårene mens helten Jim Raynor har blitt utstøtt og fått sine heltedåder tonet ned av media. Han er mer herjet, sintere og skitnere enn tidligere, noe som faller sammen med Blizzards ønske om å skille Starcraft fra det mer overdrevne og fargerike Warcraft-universet.

Starcraft II er mørkt, møkkete og hardt, uten at Blizzard har skrinlagt designfilosofien deres av den grunn. De fordrevne Protossene prøver å forene sine splittede grupper. Og hva har hendt med planene Samir Duran hadde om en

hybridrase av Zerger og Protosser? Står vi overfor tilbakekomsten til den mystiske Xel'Naga-rasen?

Når du leser dette har det gått nesten nøyaktig ti år siden Blizzard revolusjonerte sannnidsstrategisjangeren med Starcraft. Ti lange år der sjangeren, med unntak av noen små skritt framover, stort sett har stått stille. Men til tross for at det har vært stille rundt Starcraft siden utvidelsespakken Brood Wars, har spillet fortsatt vært veldig populært. Hvorfor har det egentlig tatt så lang tid med oppfølgeren?

- Etter at vi i Starcraft-teamet fullførte arbeidet med originalen, gikk vi over på å jobbe med Warcraft III og utvidelsen Frozen Throne. Etter det kom det på banen en liten sak kalt World of Warcraft, og da måtte vi

GRAFIKKGODIS Starcraft II baserer seg på en helt ny og skreddersydd grafikkteknologi som Blizzard har utviklet selv. Dermed er det duket for atmosfæriske miljøer, lekre effekter og en dose DirectX10-eksklusivt snacks.



hjelpen til der, sier Samwise Didier, art director for Starcraft II.

Teamet har jobbet for fullt med Starcraft II de to siste årene. Spillet tar i bruk en helt ny spillmotor for å realisere et av tidenes mest etterlengtede strategispill. Og Blizzard overlater ingenting til tilfeldighetene. I tida fram til spillet slippes, kommer teamet til å teste alle ideer de har, finbalansere, forandre, slå i hop og kombinere og skape nye enheter helt til de er fornøyde.

”Starcraft er et spill der du alltid vil gjøre fem forskjellige ting, men bare har tid til to.”

- Starcraft er et spill der du alltid vil gjøre fem forskjellige ting, men bare har tid til to. Design-filosofien vår kan forklares med den nye Zerg-enheten roach, som egentlig bare har en spesiell funksjon: nemlig at de får tilbake liv veldig kjapt. Hvem som helst kan bruke dem, men en dyktig spiller kan få to, kanskje tre ganger så mye nytte av dem gjennom å grave dem ned før de dør, slik at de får tilbake livet,

sier Dustin Browder, lead designer for spillet.

I markedsføringen av Starcraft II i Sør-Korea har Blizzard vist fram Terraner og Protosser, men det er først nå at de viser fram Zergene, den tredje fraksjonen. De har kanskje blitt mest forandret siden det første spillet. Faktum er at åtte av femten Zerg-enheter er nye i spillet vi tester i Blizzards nyreiste lokaler i Irvine, litt sør for Los Angeles.

Med Starcraft viste Blizzard at det går an å skape tre lag som er grunnleggende ulike i

måten man spiller dem, og likevel lage en fantastisk spillbalanse. Til tross for at det burde betydd døden for ”speilarmeer”, har konkurrentene hatt det svært vanskelig med å skape så varierte og interessante raser i senere strategispill. Og i Starcraft II satser Blizzard på å ta variasjonen ett steg videre.

Allerede etter noen kamper er det tydelig at Blizzard har tatt vare på det grunnleggende fra

STARCRAFT

Blizzard satte standard for en hel sjanger



Starcraft ble sluppet til PC i april 1998 og introduserte fraksjonene Terran (mennesker), samt Protoss og Zerg som ble oppdaget og fremavlet av den urgamle Xel’Nagarrasen. De tre fraksjonene bød ikke bare på helt forskjellige visuelle spillopplevelser, men ga

oss også variasjon på spillmekanisk nivå. I november samme år ble ekspansjonen Brood War sluppet, hvis handling fortsatte historiefølget i Starcraft.

Starcraft anses av mange, inkludert Gamereactor, som det beste sanntidsstrategispillet som er laget, og spillet er fremdeles svært populært over Blizzards Battle.net. Spillet har gitt opphav til flere publiserte bøker, et brettspill, actionfigurer og et rollespill (med penn og papir). I Sør-Korea finnes det lærebøker i økonomi (Starconomics) og politikk med Starcraft-tema, og årlig arrangeres det store mesterskap i spillet.



BEL'SHIR En av de nye planetene i Starcraft II er jungelplaneten Bel'Shir. Denne banen heter Kulas Ravine, og støtter opptil fire spillere. Nøkkelen til å kontrollere kartet er å ha kontroll på observasjonstårnene midt på kartet, og på den måten ha oppsyn med fienden. Informasjon er makt.



MER AVANSERT

Blizzard har på den ene siden anstrengt seg for å gjøre spillet lettere tilgjengelig, blant annet ved at du kan markere så mange enheter du vil på en gang. Men det er også lagt til mer avanserte spillsystem for å tilfredsstille den harde kjernen med Starcraft-spillere.

det første spillet. Kampene avvikles i rasende fart, og særlig lagkampene avgjøres så fort som i det første rushet. Klarer det ene laget å koordinere et kjapt angrep og slå ut en av motstanderne, er kampen så godt som over. Er man rutinert og bruker for mye tid og ressurser på overflødig basebygging stirrer man snart på statistikk skjermens kalde sannhet.

Det kan virke litt bakstrevsk at Blizzard valgte å ikke utvide Starcraft-universet med ytterligere en rase, når vi har ventet ti år på oppfølgeren. De har dog en forklaring på hvorfor planene om en fjerde rase ikke ble fulgt opp.

- Vi hadde så mange nye ideer for de gamle rasene og fokuserte på å realisere disse, i stedet for å la dem være akkurat som før og skape en ny rase, sier Samwise Didier.

Protossene er akkurat som før den kanskje mest krevende rasen å beherske fullt ut. Det tar

”Klarer det ene laget å koordinere et kjapt angrep og slå ut en av motstanderne, er kampen over.”

litt tid å bygge opp basen, og strømmastene gjør basen sårbar. En viktig nyhet er da at man kan flytte rundt på fasekanonene i basen. Gjennom å beherske dette kan en dyktig spiller styre et veldig sterkt forsvar.

En enhet som Blizzard har vist fram tidligere, er moderskipet. Det kan beskrives som en superenhet med flere vanvittig kraftige angrep. Cracker-angrepet sender ut en sterk energistråle som varer i 15 sekunder og dreper alt den treffer. Dessuten kan moderskipet skape et svart hull som suger til seg og sluker alle enheter i nærheten. Eller hva med en såkalt tidsbombe som svekker og drar ned hastigheten til fiendene?

En stor nyhet for Terranene er muligheten for å flytte rundt på bygningene i basen. Det høres kanskje ikke så spennende ut, men den økte fleksibiliteten er virkelig velkommen. Et annet lite valg som tilsynelatende virker ubetydelig er hvorvidt man vil koble en reaktor eller en techlab til brakkene sine. Førstnevnte mulighet

ANNONSERING Blizzard annonserte Starcraft II i Sør-Korea, av mange regnet som spillets hjemland. Det er enormt mange mennesker som spiller Starcraft II i Sør-Korea, og spillet har til og med sin egen TV-kanal. Starcraft-turneringer monstret ekstremt mange tilskuere.



STARCRAFT GHOST

Et lovende actionspill vi aldri fikk spille.

For snart seks år siden offentliggjorde Blizzard action-eventyret Starcraft: Ghost til Gamecube, Playstation 2 og Xbox. Spillet handlet om Ghost-enheten Novas eventyr fire år etter hendelsene i Starcraft: Brood War. Utviklingsstudioet Swingin' Ape ble satt til å jobbe med prosjektet. I mars 2006 bekreftet Blizzard at prosjektet skulle legges på is. Teamet som jobbet med spillet ble spredt utover og begynte å jobbe med Blizzards øvrige prosjekter. I en samtale med Samwise Didier, art director for Starcraft II, kommer det frem at mange av tingene i handlingen, og deler av konseptet som Blizzard utforsket i Starcraft: Ghost, kommer til å dukke opp i Starcraft II. Så kanskje vi treffer på Nova tross alt?



THE GAME IS DONE WHEN IT IS DONE!

Takket være Blizzards suksess, er de i en posisjon der de ikke føler noe press for å bli ferdig med et spill kjapt. Er de ikke fornøyd med spillet de lager, kan de utmerket godt skrape hele prosjektet, slik de gjorde med Warcraft Adventures og Starcraft: Ghost.

VALGFRIHET I motsetning til gamle strategispill fra Blizzard, kommer kampanjedelen i Starcraft II til å være ikke-lineær. Den fordrukne krigskongen Jim Raynor vil i Starcraft II få velge mellom en dross av oppdrag for å tjene kjappe penger.



innebærer dobbel produksjonskapasitet (du kan bygge to space marines samtidig), mens den andre tillater utdanning av mer avanserte enheter. En av de kraftigste enhetene Terranene har er det store mech-beistet Thor, som faktisk kan repareres om det settes ut av funksjon.

Rasen som følte mest spennende, og som har utviklet seg mest, er Zerg. Etter at Kerrigan trakk styrkene sine tilbake til Char har den Alien-liknende rasen blitt utviklet og forandret. Akkurat som i Starcraft muteres alle Zerg-enheter og etter hvert også bygninger. Den største forandringen er likevel at du ikke lenger muterer frem baseforsvaret; i stedet er det den helt nye dronningen som bygger og står for forsvaret av Zerg-basen. Du kan bare ha én dronning om gangen, og hun kan oppgraderes i tre steg der hun ikke bare får mer liv, men også nye egenskaper. I starten kan hun øke creep-området, bygge shriekers som lar deg se gjemte fiender og øke angrepsradiusen for små forsvarskanoner som irriterer fienden grønn. I sin neste form kan hun regenerere helsen til

”Starcraft II er allerede på dette stadiet meget pent og utrolig variert...”

bygninger, og gjennom swarm infestation forvandle bygninger til midlertidige forsvarstårn. En god spiller kan virkelig få masse nytte ut av dronningen. I løpet av en runde mot en datamotstander valgte jeg ved å flytte basen og

STARCRAFT2 VS RED ALERT 3

De største strategiseriene braker sammen i vinter

Dersom Blizzard blir ferdig med Starcraft II i løpet av 2008, blir det en massiv kamp om strategispillene, med både Starcraft II og Command & Conquer: Red Alert 3 på markedet samtidig. Det nyeste kapittelet i Red Alert-serien er veldig etterlengtet, akkurat som Starcraft-oppfølgeren. Selv om det har kommet en rekke nye strategiserier de siste ti årene, står hovedkampen fortsatt mellom Blizzard og restene av gamle Westwood Studios. Det gjenstår å se hvem som vinner det store høstslaget...



baseforsvaret fremover hjelp av dronningen. Så kunn jeg sakte men sikkert stenge inne motstanderen, samtidig som smart plasserte klaser med syresprutende eggklumper sammen med hydralisker og zerglings hindret fiendens forsøk på å bryte gjennom forsvaret mitt. Dette var en fremgangsrik taktikk som førte til at basen min dekket halve kartet da jeg til slutt sendte ut en tropp ultralisker for å utslette fiendebasen.

angripe sine tidligere venner når de er vendt over på din side, noe som gjør våpenet svært interessant og effektivt. En annen nyhet er infestors, som på den ene siden har en del spennende støttefunksjoner, som å legge røyktepper eller infisere fiender (som sprer smitten til kamerater i nærheten), men som først og fremst kan forflytte seg under bakken og infisere fiendens bygninger slik at disse produserer fiendtlige marinesoldater.

I løpet av to dager hos Blizzard spilte jeg gjennom fire baner; Burning Rift på Char, Scrap Yard på Braxis Alpha, Kulas Ravine på Bel'Shir og Quick Sand på Mar Sara. Spillet er allerede på dette stadiet meget pent og utrolig variert, selv om Blizzard sier det gjenstår mye arbeid. Forhåpentligvis greier de å bli ferdige med Starcraft II for året er omme.

_Bengt Lemne





GRAND THEFT AUTO

Fra todimensjonalt kultspill til verdens mest beryktede spillserie. Richard tar et dyppdykk ned i GTA-serien.

1997 var et spennende år. Det var det året en verdensmester i sjakk måtte se seg slått av en datamaskin. Den første om trollmannen Harry Potter så dagens lys. Richard ble tenåringsmedfører og sorgere det medfører. Og for oss som lever virtuelt kom det et spill vi aldri har klart å gi slipp på, et spill som har blitt forsøkt kopiert utallige ganger, et spill som etter ti utgaver fortsatt er kongen på haugen: **Grand Theft Auto.**

Som barn var jeg blant de som hadde en forkjærlighet for Hot Wheels-lekebiler. Jeg kunne navnet på nesten alle bilene jeg hadde, og jeg kjente fortsatt igjen biltyperne etter 15-20 massive krasj som gjerne endte med eksplosjoner (les: kinaputter) og flammende plast-rester. Jeg ser jo i etterkant at dette kan ha vært en medvirkende årsak til hvorfor jeg elsker GTA-spillene. Å forvandle en flott sportbil til en kaosskapende ildkule var noe jeg klarte i løpet av få sekunder. Var man mer strukturert kunne man ta jobber fra telefonkiosken og arbeide seg oppover i det kriminelle syndikater. Gjorde man det bra utvidet man virksomheten til Vice City og San Andreas. Spillet utfordret oss til å eksperimentere og gjøre det som underholdte oss mest – det være å bli 'badassgangstah' eller en plain 'brågemagå' (Arendals-dialekt... - red). Selv om spillet ble presentert i to dimensjoner med kameravinklingen direkte over spilleren, var det mange som reagerte på spilllets grusomme voldsskildring og umoralske holdning. Det er egentlig ingen tvil: Når jeg kjørte over fotgjengere og resultatet var noe som minnet om knuste insekter ble jeg permanent skadet – antagelig dypt inn i sjela. DMA Design – som hadde forårsaket relativt lite støy med Lemmings og Body Harvest – fikk med ett svært mye publisitet.

**CARL JOHNSON**

De første GTA-spillene hadde en hvit og ganske anonym hovedperson, men San Andreas lot deg spille Carl Johnson, en svart mann fra en Los Angeles-inspirert by. For første gang fikk også hovedpersonen en grundig bakgrunnshistorie.

**HARE KRISHNA**

En av de mest beryktede sekvensene i det første GTA-spillet var de mange Hare Krishna-tilhengere som marsjerte rundt i byen. Akkompagnert av symbaler og rop, ble fristelsen stor til å brenne dem ned med hele gjengen i en blodig pøl.

LEKEBILER

Grand Theft Auto-serien har alltid hatt bilkjøring som et sentralt tema, og en variert bilpark. Men spillet har aldri brukt ekte kjøretøy eller bilmerker. Det er forsåvidt greit nok, ettersom bilene ofte har humoristiske navn.

KJENDISINVAS JON

Fra og med Vice City begynte kjente skuespillere å dukke opp i Grand Theft Auto-spillene, uten at Rockstar gjort et stort poeng utav dette. Skuespillere som Samuel L. Jackson, Dennis Hopper, James Woods, Chris Penn og Michael Madsen har alle hatt sentrale roller i spillserien.

RADIO GAGA

I de første GTA-spillene var musikken i spillene laget av Rockstar selv, som parodierte amerikanske radiostasjoner. Da serien økte i popularitet, fikk Rockstar etterhvert med originallåter fra kjente artister, noe verken plateselskap eller artister har angret på i ettertid. Kjente artister som Axl Rose og Phil Collins har også dukket opp med stemmer på

Utviklerne på DMA tenkte lengre enn mange andre. Ikke bare var kjøretøyets fysikk med på å forme opplevelsen av kjøreturen, men hvert kjøretøy hadde sin egen stereotype radiokanal. Ingenting var bedre enn å frese bortover gata i en pickup med vrælende country på radioen og snuten i hælene.

Et år senere kom en tilleggs pakke som gikk under navnet GTA London 1969. Egentlig bød ikke spillet på noe annet enn mer av GTA-gameplayet i nye omgivelser. Jeg innrømmer gjerne at jeg ikke satte pris på spillets evne til å få meg til å fremstå som en fyllekjører. Venstrekjøring er unormalt!

Først da GTA2 ble utgitt kunne man se at det var gjort noen reelle forsøk på å skyve serien fremover og lære av tidligere feil. Oppdragene ble nå gitt av rivaliserende gjenger, og popularitet hos en

“Grand Theft Auto 3 er et grovt brudd på samfunnets normer”

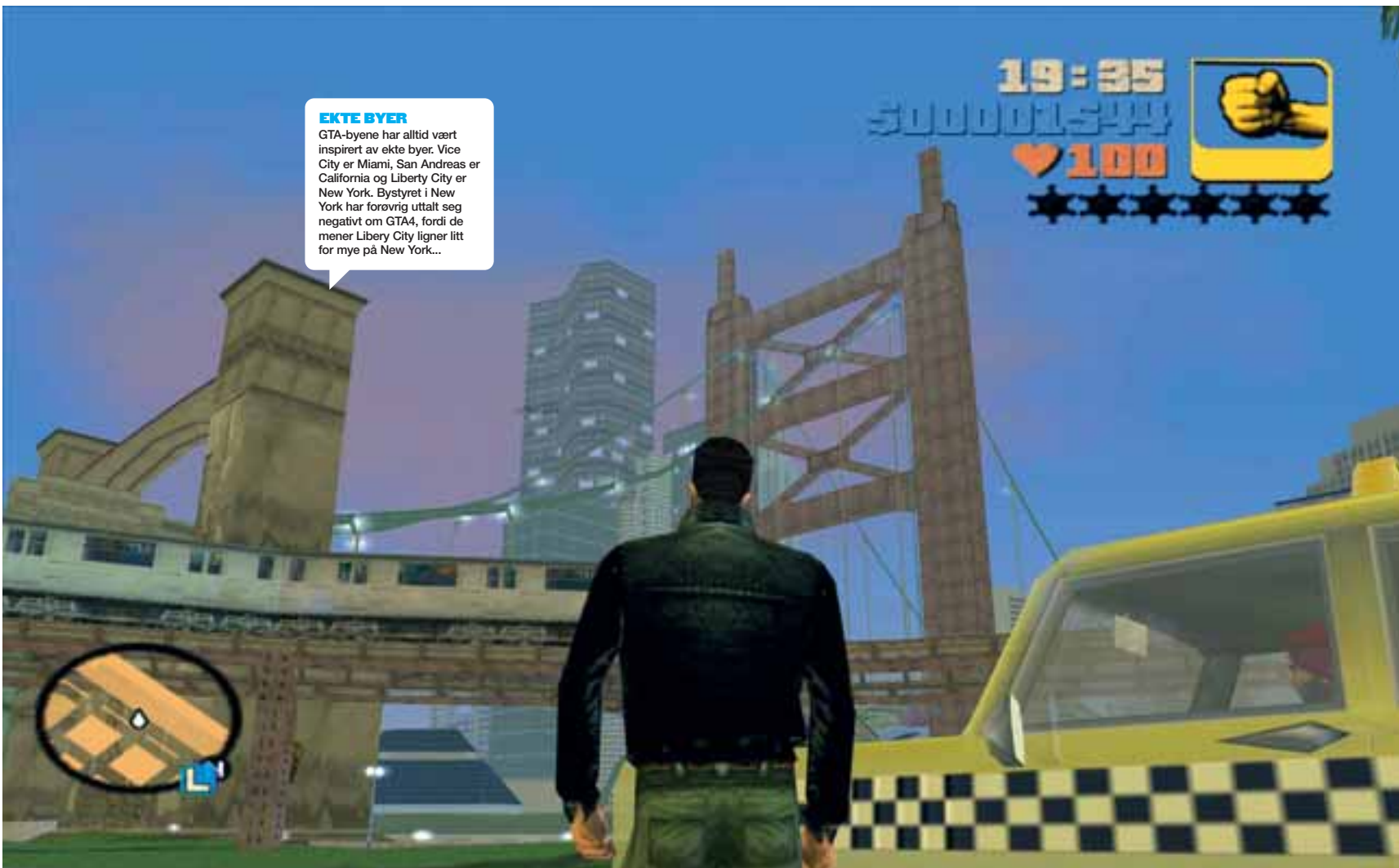
gjeng ble ikke nødvendigvis møtt med korsang hos en annen gjeng. Skuddvekslinger mellom deg og en irritert gjeng var ofte uunngåelig om du befant deg på feil sted til feil tid. Man fikk også muligheten til å oppgradere bilene, men det var liten vits i å bruke mye penger på de skjøre bilene. 2D-uskylden var fortsatt i behold, selv om andre hadde begynt å gå over til å ta i bruk en ekstra dimensjon. Selv om GTA2 var et steg i riktig retning, var det et veldig beskjedent steg.

2001 var helt klart også et spennende år. Wikipedia.org blir allment tilgjengelig. Apple presenterer verden for megasuksessen iPod, mens Microsoft er opptatt med å lansere Windows XP og Xbox. Det er heller ikke til å stikke under en stol at GTA3 blir ett av historiens mest omdiskuterte spill. DMA Design jobber hånd i hånd med Rockstar Games, og koker sammen et spill som ikke bare blir et spill som får 9/10 i GR sin anmeldelse – det blir også anmeldt til politiet. Barneombudet og Norges regjering – som åpenbart vil at deres anmeldelse skal telle mest – mente at spillet var ekstremt voldelig og destruktivt og dessuten “et grovt brudd på samfunnets verdinormer”. Selv om anmeldelsen ble henlagt, markerte KE Media fremtidige GTA3-spill med et stort klistremerke som advarte potensielle spillere om dets “ekstremt voldelige” natur. Antagelig som et stort takk til Forbrukerrådet og Barneombudet som sørget for promotering de bare kunne drømt om. Nyheten om at myndighetene

Mens grov vold mot politi utmerket godt kan skildres i amerikanske spill, ble det ikke så godt mottatt da en patch låste opp sexscener i Grand Theft Auto: San Andreas

**PURITANSK VREDE**

Den såkalte “Hot Coffee”-scenen utløste sterke reaksjoner i USA. Noen hackere klarte å låse opp sexscener i kildekode til spillet, dette var scener som Rockstar hadde laget for spillet, men utelatt i den endelige versjonen. Scenene er et minispill der Carl Johnson har sex med kjærestene sine. Slikt innhold går ikke upåaktet hen i USA, der politikere og moralens voktere reagerte med raseri. Resultatet var at San Andreas ble fjernet fra mange butikkhyller, og en ny versjon av spillet, der kildekode til scenene var fjernet, ble lansert.

**EKTE BYER**

GTA-byene har alltid vært inspirert av ekte byer. Vice City er Miami, San Andreas er California og Liberty City er New York. Bystyret i New York har forøvrig uttalt seg negativt om GTA4, fordi de mener Liberty City ligner litt for mye på New York...

Selv om bilen er det mest sentrale fremkomstmiddelet i GTA-spillene, står du fritt til å være miljøvennlig. T-bane er et av alternativene.

ville forby et spill der man kan drive hor og skyte tilfeldig forbi-passerende i filler var bedre spillreklame enn hundre vårkåte markedssjefer kunne drømt om.

Det er lite som tyder på at det var volden i GTA3 som gjorde spillet så attraktivt. Det er mange andre spill som har prøvd seg på vinnerkombinasjonen, men veldig få som har lyktes. Liberty City byr på frihet til å gjøre som man vil. Man kan velge den radiokanalen man liker best, man kan stjele kjøretøyer etter hjertets lyst og man kan banke hvem man vil (eller la være). Det er haugevis av oppdrag å stelle med, både obligatoriske (for å komme videre i historien) og kjøretøyooppdrag. Flotte cutscenes med godt skuespill og godt planlagte karakterer gir et mafia-eldorado vi sjeldent har sett.

GTA3 bød kun på én av de tre byene fra GTA-serien – nemlig New York-inspirerte Liberty City. Men begrensningene var knapt merkbare. Byen var fordelt utover flere øyer, og man kunne bruke mange uker på utforskning av byens utallige gater. Det skjer alltid noe i Liberty City.

Seriens neste steg ble naturligvis Vice City - en by inspirert av Miami og forgiftet av 80-tallet. Tommy Vercetti er i problemer. Dophandelen endte ikke bare med at han ble fratatt dopen, men han fikk ingen penger. Mafiaen, som har stolt på at Tommy klarer å gjøre det han blir bedt om, blir hissig, og ber Tommy fikse problemene lynkjapt for noen kommer å for å fikse han. Opprydningen er i gang.

Spilleren har blitt velsignet med enda flere bevegelser enn sin navnløse forgjenger (som het Claude, se faktaboks), og man kan nå skyte i stykker dekk og knerte sjåfører for å stoppe potensielle kjøretøyer. Man innførte også muligheten til å hoppe ut fra bilen i fart – en egenskap som fikk meg til å se ut som en sirkusklovner der Tommy i tide og utide spratt ut av bilen for å deretter sprinte etter det løpske udyret.

Vice City hadde mange forbedringer i ermet. Nye våpen, bedre grafikk, flere kjente skuespillere og et nytt eiendomssystem som gav spilleren mulighet til å kjøpe flere "safe houses". I tillegg ble politiet mer intelligente. Betjentene kunne fortsatt finne det hensiktsmessig å skyte i din retning selv om det var et lite fem etasjers parkeringshus i veien for kulene, men når SWAT rappelerte ned fra helikopterene var ikke det neste sykehusbesøket langt unna.

Igjen er seriens varemerke – radiokanalene – helt herlig infisert av

RENDERWARE

Grafikkmotoren i Grand Theft Auto 3 het Renderware og var utviklet av Criterion. Criterion står bak Burnout-serien, og ble kjøpt opp av Electronic Arts for noen år siden. Til GTA Liberty City utviklet Rockstar sin egen grafikkmotor. I GTA4 bruker Rockstar en helt ny grafikkmotor kalt RAGE: Rockstar Advanced Graphics Engine.

BILDETALJER

Bilene i GTA-spillene har vært basert på forskjellige tidsepoker. I San Andreas, som tidsmessig foregår mellom Vice City (1986) og Liberty City (1992), er bilmodellene designet som en mellomting mellom bilene i de andre to spillene. Modellen Landstalker har for eksempel karosseriet til 86-modellen, og lyktene til 92-modellen.

RACE-N-CHASE

Nei, det er ikke navnet på et nytt godteri eller en selskapslek i Ku Klux Klan. Det er faktisk det originale navnet til Grand Theft Auto-spillene. Greit nok at de skiftet, egentlig...

**SIDOPPDAG**

Drosjene i Grand Theft Auto-spillene har alltid vært en av mange måter å gjøre sideoppdrag på i spillet. Å kjøre kunder rundt i byen er en perfekt måte å bli kjent med de mange gatene og landemerkene i spillene. Og tjene litt småpenger...

65 MILLIONER SOLGTE SPILL...

TEGNERIESTIL

Helt fra starten av har Rockstar vært bevisst på å ha en tegneserieaktig stil på ledeskjermene sine. De sterke fargene og de klare karikaturene passer perfekt inn i Rockstars voldelige spillunivers.



Grand Theft Auto-seriens ti utgaver har solgt over 65 millioner eksemplarer så langt, ifølge en finansrapport fra Take-Two som ble publisert i oktober i fjor. Det betyr at serien er en av verdens mest suksessrike serier noensinne målt i antall solgte spill. Lanseringen av Grand Theft Auto IV om noen uker vil antagelig øke dette tallet til over 70 millioner for sommeren.

80-talls stereotyper. Lisensiert musikk fra Michael Jackson, Herbie Hancock og Frankie Goes to Hollywood gir spillet en helt unik tolkning av hvordan livet var for omtrent 25 år siden. Og ja, selvfølgelig var dette spillet like moralsk destruktivt som det forrige, og burde helt klart vært brent på et stort bål ifølge moralens voktere.

San Andreas – Rockstars siste by – bretter seg utover et areal som er fem ganger så stort som Vice City. Carl 'CJ' Johnson må reise tilbake til hjembyen sin for å begrave sin mor. Men det er mer enn begravelsen som får CJs oppmerksomhet. Gjengen hans er blitt redusert til en liten prikk på kartet og samarbeid skjer med alle de gale folk. Spillet legger opp til et velregissert gangsterdrama med gode skuespillere og en fet story. I tillegg kan man påvirke utseendet til CJ. Har man ikke gamblet bort pengene kan man style håret, få tatoveringer, klær og bling. Ved å følge den amerikanske livsstilen kan CJ bli feit og treig – noe bare trening og sunnere kost kan kurere.

Ved å følge den amerikanske livs-stilen kan CJ bli feit

Voldelig og moralsk destruktiv? Jada. Helt klart. Men det var ikke volden som skapte mest uroligheter denne gangen. Det var scenen som senere ble kjent som "Hot Coffee". Etter en rask patching kunne man spille en scene der CJ hadde sex med en av sine damevenner. I USA – der spillet ikke hadde en 18 års grense – ble Rockstar raskt anklaget for å forgifte amerikansk ungdom med skjult porno. Etter noen uker med fornektelse innrømmet Rockstar at patchen fikk frem konsept-kode som ikke var en del av spillet, men som ikke var blitt fjernet. Dette førte umiddelbart til at flere store butikkjeder fjernet spillet fra sine hyller, og hele fadeseen endte med rettsak, masse tapte inntekter, ekstra kostnader og et relativt kraftig fall på børsen.

Etter å ha rockett konsollmarkedet og ligget på toppen av de fleste salgsstatistikkenes en stund, beveget Rockstar seg over på det bærbare markedet. GTA Advance var først ut, og var i og for seg et godt spill, men på grunn av GameBoy Advance sin svake hardware ble det ikke et visuelt fyrverkeri.

Rockstar utforsker deretter hvorvidt PSP kan være et egnet medium for GTA-spill og utgir GTA Liberty City Stories som i Liberty City-tid kan plasseres tre år før GTA3. Toni Cipriani er hovedpersonen som løper ærend for store og små skurker i dette bærbare eventyret som gjengir Liberty City like bra som vi har sett byen på storebror-konsollene. Men det er ingen store nyvinninger, og byen er kanskje noe sparsomt befolket.

Et lite år senere utgis GTA Vice City Stories som foregår noen få år før handlingen i GTA Vice City. Victor Vance er hovedpersonen som mer eller mindre frivillig blandes inn i et miljø han i utgangspunktet misliker. For å tjene penger i spillet må man, i tillegg til å utføre oppdrag, bygge opp et imperie av forskjellige (snuskete) bedrifter på eiendommer man 'overtar' fra fienden. I tillegg har kampsystemet fått en liten overhaling, slik at man ikke nødvendigvis gjør hver eneste sivile person til skyteskive for man sikter på vedkommende som faktisk utgjør en trussel. Et kjærkomment tillegg.

Vi sitter i spenning og venter på det ellefte spillet i serien. Forventningene er naturlig nok skyhøye, og inntrykkene som Rockstar har gitt oss i det siste har vært formidable. GTAIV vil uten tvil være det mest omfattende spillet i serien med mer av det vi alle elsker: Fantastisk grafikk, livaktige byomgivelser, intelligente politibetjenter, hensynsløse skurker og viktigst av alt: Friheten til å gjøre hva pokker vi vil!

Richard Imenes

TAUS HELT

Hovedpersonen i Grand Theft Auto 3 sa aldri et ord i hele spillet. Han hadde heller ikke noe navn, andre figurer i spillet kalte han for Gecko, Jumbo, Rooster og Comrade. I Grand Theft Auto: San Andreas får vi vite at han egentlig het Claude Speed.

LONDON 1961

Det mest obskure GTA-spillet er kanskje GTA London 1961, som er en tilleggs pakke på 7 MB med 22 nye biler, en filmsekvens og en ny deathmatch-modus. Spillet krevde at man hadde installert både Grand Theft Auto 1 og Grand Theft Auto: London 1969 for å kunne spilles.

GRANDTHEFTE NDO

For noen år siden startet en fan av serien med høye ambisjoner på en konvertering av Grand Theft Auto 3 til Nintendo 8-bit. Brian Provinciano het mannen med mye fritid, som tegnet hele byen på nytt med 8-bits grafikk, og var i full gang med å overføre spillet til Nintendos gamle konsoll, inntil hele prosjektet ble nedlagt for et års tid siden.



EMBRACE THE DARK

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



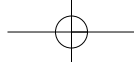
XBOX 360 LIVE



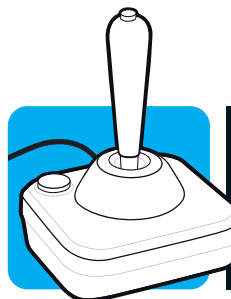
PLAYSTATION 3

darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 198522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by CO Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. PS3, PLAYSTATION and PS2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



MÅNEDENS UTVALGTE



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 1400 anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE!

MARIO KART

Den fartsgale italieneren debuterer på Nintendo Wii. Les vår dom!

VIKING: BATTLE FOR ASGARD **WII FIT** **EVERYBODY'S GOLF**
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS **SIMON THE SORCEROR 4**
RAINBOW SIX VEGAS 2 **COMMAND & CONQUER: KANE'S WRATH**



GAMEREACTOR #58

Ble du kald på påskefjellet, og fyrte opp et bål med forrige Gamereactor? Fy skam! Her har du i hvert fall karakterene fra forrige blad.



Condemned 2 7/10
 PS3, Xbox 360
Dark Sector 8/10
 PS3, Xbox 360, PC
Patapon 9/10
 PSP
Sega Superstars Tennis 5/10
 PS2, Wii, PS3, 360, DS



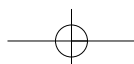
Gran Turismo 5: Prologue 7/10
 PS3
Beautiful Katamari 4/10
 Xbox 360
No More Heroes 9/10
 Nintendo Wii
The House of the Dead 2 & 3 Return 7/10
 Nintendo Wii



Bully: Scholarship Edition 8/10
 Xbox 360, Nintendo Wii
Fire Emblem: Radiant Dawn 7/10
 Nintendo Wii

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

WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer enn 1400 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

MARIO KART

Kan Nintendo Wii puste nytt liv inn i Mario Kart-spillene? Absolutt!

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Lanseres **11. APRIL** Antall spillere **1-12** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**

Sjanger **RACING****BOOST-O-RAMA**

Mario Kart handler mye om å samle opp boosts, som gir deg ekstra fart. En måte å gjøre dette på er å slipstreame, det vil si å kjøre bak en motstander i noen sekunder. Det vil gi deg en gedigen fartsboost som lar deg kjøre forbi...



D Siden glansdagene på Super Nintendo har go-kart kjøring med Mario-figurene vært et fast innslag på alle Nintendos konsoller. Mens de håndholdte versjonene har beholdt spillteknikken og sjarmen fra det første spillet, har versjonene på Nintendo 64 og Gamecube vært litt annerledes.

Og med annerledes mener jeg dårligere, tregere, mer kaotisk og rett og slett litt kjedeligere. Det begynte å gå nedover allerede med den halvdvaske Nintendo 64-versjonen, og Gamecube-versjonen var i mine øyne rett og slett kjedelig. Da er det gledelig at Wii-versjonen er tilbake i toppform.

Det første som slår en når en spiller Mario Kart Wii er hvor brukervennlig det hele er lagt opp. Dette er ditt spill, og du kan spille det sånn som du vil. Om du vil putte Wiimoten i det medfølgende plasttrattet og styre som en ekte bil, kan du det. Eller du kan koble til en nunchuck og styre med den analoge spaken. Eller en Classic Controller. Eller til og med en vanlig Gamecube-kontroller. Du trenger ikke gå inn i menyer og endre dine valg, bare plugg inn det du har lyst til og maskinen skjønner hva du vil.

For mens det er gøy å styre med det medfølgende rattet, føler en gammel Kart-veteran som meg selv at det blir hakket mer presist med en mer tradisjonell styremetode.

**FAKTA****KAMPI!**

I tillegg til å kjøre om kapp med venner via nett eller i stua, kan man også kjempe mot hverandre i forskjellige kampspill. Enten via den klassiske Ballon Battle, der hver spiller har tre liv som man må fjerne ved å skyte skall og liknende på hverandre, eller Coin Runners, hvor man skal samle mest mulig mynter. Begge spillformene er lagt opp som lagspill. Selv om disse er underholdende er det fortsatt racingdelen som er mest givende.

TIPS**SPILL OGSÅ**

Mario Kart DS 9/19

NINTENDO DS

Fantastisk håndholdt racing, beste siden Super Nintendo-spillet.



HVILMINN Man bør brekksladder i hver sving for å holde tempoet oppe. Boosting er alfa og omega i Mario Kart Wii.

Først og fremst fordi kontrollen i spillet er bedre balansert enn på lenge.

Som vanlig handler det om å brekksladder gjennom svingene for å bygge opp en ekstra liten boost som skjærer noen tiendedeler av klokka. Spillet gir nå hver spiller valget mellom å spille med eller uten disse, dersom du ikke har mestret ferdigheten med å hoppe inn og kjøre sidelengs gjennom svingene. Dette er en fin måte å balansere spillet bedre mellom nybegynnere og erfarne sjåfører.

Men spillet gir deg også flere valgmuligheter, når du må velge mellom motorsykler og biler. Bilene samler opp sine boosts ved lange brekksladder. Motorsyklene kan ikke få den

samme boosten, men kan steile på strekninger, noe som gir de litt ekstra fart. Det er dette som er den største forskjellen på disse to kjøretøyene, og gjør at du må angripe banene på litt forskjellige måter.

I tillegg kan man nå gjøre stunts. Dette er så enkelt som å riste litt på Wiimoten idet du kjører over et hopp, noe som fører til at figuren din utfører noen akrobatiske bevegelser. Når du så lander får du en ekstra boost i farten din. For å utnytte stunts bedre kommer også flere av banene med de reneste half-pipes som du kan kjøre opp og trikse i, for å få ekstra boosts.

Mario Kart handler som alltid også om våpen, og disse er like morsomme og

**HOPP OG SPRETT**

Noen brett, som Soppdalen under her, gir deg mange muligheter for å hoppe. Da gjelder det å riste litt på Wiimoten, slik at figuren din gjør et stunt, og du blir belønnet med en powerboost idet du lander.

BANDIDOS De nye motorsyklene i Mario Kart føles egentlig ikke så forskjellig fra bilene når du først prøver dem, men det er mange små forskjeller i styringen. De raskeste syklene er utrolig pirkete når du skal bremse, og i jakten på boosts må du anvende ulike teknikker avhengig av hvilket kjøretøy du velger.

irriterende som før. De fleste våpnene fra tidligere spill er bevart, i tillegg til et par nye som POW-blokken som stopper de første sjåførene i et løp, samt en sky som man kan leke sisten med. Våpnene har alltid vært elsket og hatet i Mario Kart, det er få ting som er like irriterende som å bli bombardert av blå lederskall, lynet og et par røde skall når du ligger på første plass. Men samtidig er det få ting som er like moro som å bombardere din kompis med våpen når du ligger like bak ham. Som vanlig er det god balanse i våpnene, og de som ligger sist får alltid de beste.

De nye banene i spillet er kanskje ikke så spektakulære som jeg hadde håpet, men noen av de forandrer seg underveis i løpet. En snarvei blir fylt med sand, kuer vandrer over veien, og så videre, og dette gjør banene mer variert. I tillegg til de 16 nye banene er det med

**FAKTA****HVEM DER?**

En lang rekke Nintendo-figurer dukker selvsagt opp i spillet, og den mest overraskende er faktisk deg selv. Du kan nemlig låse opp muligheten for å spille med din egen Mii som figur i løpet av spillet. Og resten av Mii-ene du har laget står ofte og heier på tribunene i mange av banene.

16 baner fra tidligere spill.

En av hovedfunksjonene i Mario Kart er onlinekjøring. Dette er dessverre både en fulltreffer og en skivebom. Ved å begrense kommunikasjonsmulighetene mellom spillerne, er det ikke like gøy å kjøre mot kompis over nettet, som via et Xbox Live-spill, der man kan snakke med hverandre og disse hverandre når man taper. Det er fortsatt mer moro å kjøre mot venner som er på besøk, enn over nettet.

En annen genial nettfunksjon, derimot, er muligheten til å laste ned vennenes beste tider på time trial, og kjøre mot spøkelsene deres. Dette skjerper virkelig konkurranseinstinktet.

Alt i alt imponerer Mario Kart Wii, mye på grunn av at spillet tar hensyn til så mange detaljer. Små detaljer, som at Wiimoten piper i høyttaleren sin når et rødt skall nærmer seg bakfra, slik at du panisk rekker å slippe et bananskall bak deg for å stoppe angrepet, løfter spilloplevelsen. Med motorsyklar, stunts og omfattende onlinemuligheter, virker det som Nintendo har lagt mer arbeid ned i Mario Kart Wii enn noe annet spill i serien.

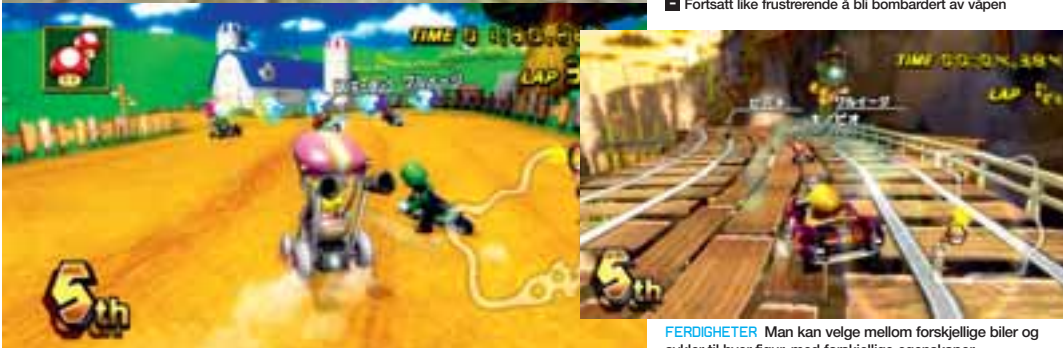
—Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafik 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 9/10

FINSTEMT, FRENETISK RACINGSPILL

- Mange teknikker å beherske, omfattende onlinemuligheter
- Fortsatt like frustrerende å bli bombardert av våpen



FERDIGHETER Man kan velge mellom forskjellige biler og syklar til hver figur, med forskjellige egenskaper.

UEFA EURO 2008

Det nærmeste Norge kommer EM-deltakelse.

Plattform **MULTI** Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Lanseres 17. APRIL Antal spillere 1-4 Testet Version PS3 PAL Anb. Alder 3+



STEMNING Stemningen under EM-kampene er veldig bra. Alt i alt gjør spillet en god jobb som en oppladning til årets Europamesterskap.

Hver gang det er et nytt mesterskap i fotball, er Electronic Arts klar med et nytt offisielt spill fra mesterskapet. Til sommeren er det EM, og spillet er her allerede nå.

Og først og fremst: om du fortsatt feller en tåre over at Norge ikke er med, så får du sjansen til å gjøre en bedre jobb enn Hareide i dette spillet, for du kan spille gjennom kvalifiseringen på nytt.

Euro 2008 er en slags videreutvikling av FIFA 08, men da kun med europeiske landslag og spillere. Alle stadioner og lag i Europa er gjenskapt. Nesten. Nederland er faktisk ikke med, ettersom de vistnok hater FIFA-serien, eller noe.

Uansett, de fleste andre land er med, sammen med alle kjente spillere fra landslagene. Nytt i denne versjonen er at du og tre andre spillere kan konkurrere om å bli landslagskaptein gjennom en rekke kamper.

I tillegg samler man inn poeng til sitt eget lag ved å vinne masse kamper, dersom maskinen din er koblet til nettet og EAs servere. Det landet som samler inn mest poeng, vinner et slags interaktivt EM i regi av EA.

Men alt dette blir bare krydder på et spill som i bunn og grunn smaker nesten akkurat som FIFA 08, med noen få nye elementer her og der. Væreffektene er pene, og enkelte spillelementer er oppgradert, men det føles allikevel feil å skulle betale fullpris for noe som føles mer som en tilleggspakke enn et spill. For la oss innse det: når EM i fotball er over og pokalen er delt ut, er det absolutt ingen grunn til å spille dette foran FIFA 08.

—Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

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

EN TILLEGGSPAKKE I FORKLEDDNING

- Moro med kompis for å lade opp til EM
- Føles begrenset

ANMELDELSER

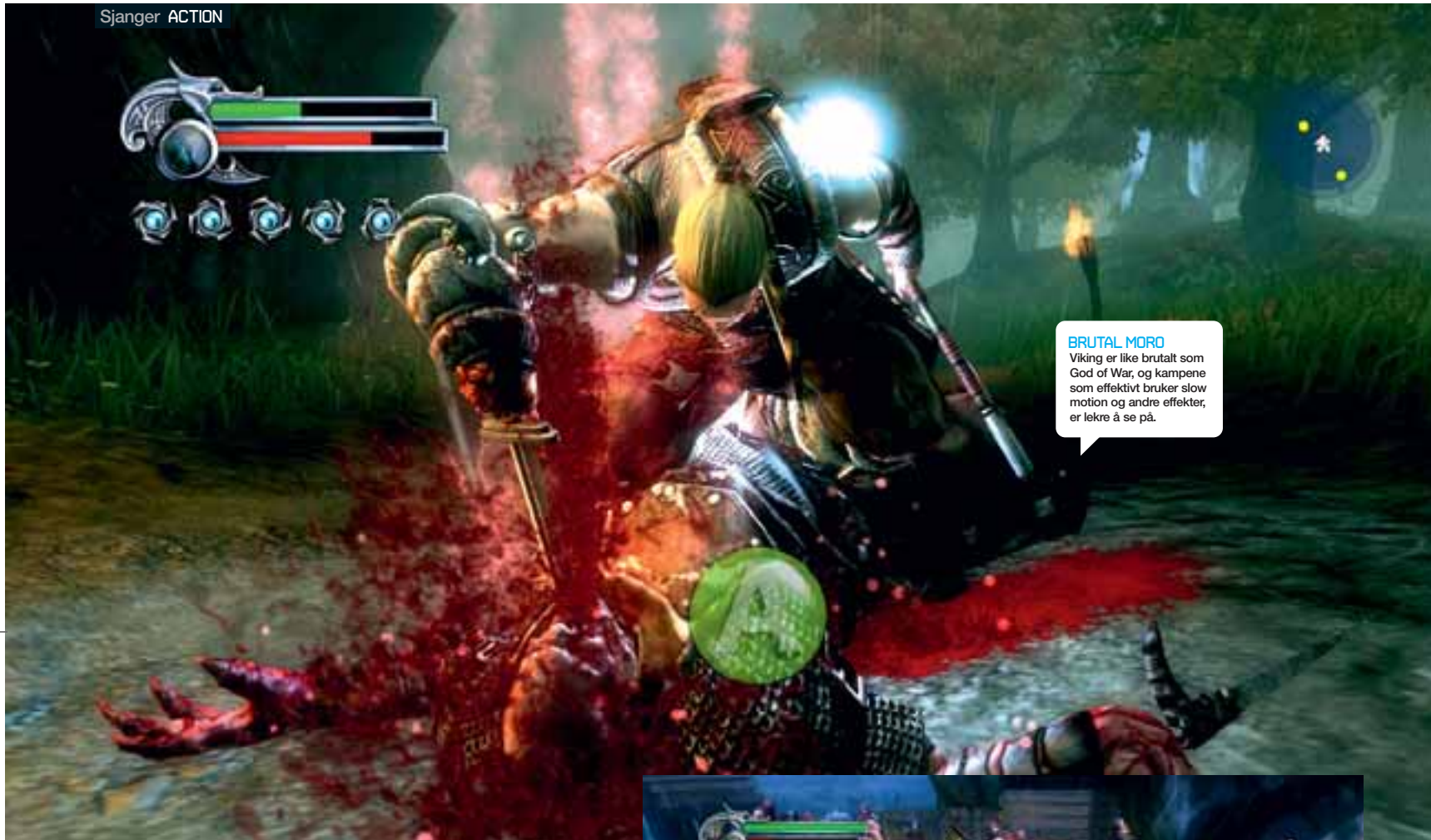
GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Vi gomler fluesopp, sliper sverdet, og massakrerer fienden i God of War-kopien Viking.

Plattform XBOX 360, PS3 Utvikler CREATIVE ASSEMBLY Utgiver SEGA Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon XBOX 360 (PAL) Anb. alder 18+

Sjanger ACTION

**BRUTAL MORD**

Viking er like brutalt som God of War, og kampene som effektivt bruker slow motion og andre effekter, er lekne å se på.

TIPS**SJEKK UT**
God of War 2 8/10 PS2

Verdens tøffeste kriger i et av verdens tøffeste spill. En spillserie vi gleder oss til å se på PS3.

**FAKTA****VIKINGFAKTA**

Vikings: Battle for Asgard er laget av angelske Creative Assembly, og de har nok vært mer opptatt av legenden om vikingene enn historiske fakta, vikinghjelmer med horn eksisterte aldri i virkeligheten. Det er forøvrig ikke første gang vikingmytologien har vært brukt i dataspill. Et av de første var spillet Vallhall til Commodore 64, et eventyrspill der omtrent alle guder fra Norrøn mytologi var representert.

Jeg synes alltid det er kult når Norge eller nordisk mytologi blir trukket frem i media. Enten det er film, musikk eller spill. Derfor har jeg følt en draging mot dette spillet helt siden det ble annonsert.

Dødsrikets gudinne Hel har blitt bannlyst fra gudenes rike Midgard. I sin bitterhet sender hun sine horder av blåhuede daudinger fra dødsriket for å sette i gang Ragnarok, verdens undergang. Du spiller Skarin, en ung vikingkriger, som skal stoppe en rasende Hel.

Det er veldig lett å se hvor inspirasjonen er hentet fra: God of War. Arbeidsverktøyene til Skarin er i all hovedsak øks, et sverd og en dose magi - en klassisk kombinasjon. Her er det duket for blodige komboer i de utallige kampsekvensene. Kontrollene er intuitive og lette å få dreisen på, og mens jeg sitter og hamrer på kontrollen for å få til tøffe komboer, blir tankene igjen tilbake til krigeren Kratos i God of War.

Rundt omkring på kartet er det mange vikinger som er tatt til fange av Hel fordi de sympatiserte med de gode. Ved å befri disse får man allierte som sloss ved din side. Dette har det en tendens til å bli litt for mye av. Etter å ha reddet den hundrede vikingkrigeren føler



KOMPANJONER Underveis i spillet skal du redde mange vikinger, som vil hjelpe deg i kamp. Det er godt å ha allierte på sin side i store slag, men til syvende og sist er det alltid du selv som avgjør utfallet av krigen.

jeg meg ikke særlig belønnet lenger.

Det Viking: Battle for Asgard virkelig handler om er de massive slagene. Så fort man oppfyller kravene kan man markere slagmarken på kartet og hoppe rett i strid. Hundrevis av vikinger marsjerer mot Hels horder, og det braker løs.

Det høres kanskje ut som en litt grunn opplevelse, men historie- og gameplagemessig er Viking: Battle for Asgard et helt kurant spill. Det blir riktignok noe repetitivt i lengden.

Grafikk og lyd er heller ikke helt topp, og dårlig stemmeskuespill ødelegger mye av stemningen.

Liker du harde actionspill som Heavenly Sword og God of War er dette vel verdt penga.

Trym Haugerud

KARAKTER 7/10

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

GOD OF WAR MED VIKINGER

Godt gameplay, intuitive kontroller

Mindre god voiceover og grafikk ødelegger stemningen

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Digger du tøffe, halvnakne menn med masse muskler? Nå kan du putte en av dem i lomma!

Plattform PSP Utvikler READY AT DAWN Utgiver SCEE Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Kratos er en veldig sint mann med noen veldig skarpe kniver bundet fast i uendelig lange lenker. Klarer PSPen å temme ham? Eller blir det hele en stor fadese?

Utviklerteamet Ready at Dawn har vært travle i det siste. Først hiver de seg inn på PSP-scenen med Daxter, der alt går usedvanlig glatt. Derfor har jeg vært ganske spent på hvordan krigeren fra Sparta ville gjøre det, etter sine massive herjinger på PlayStation 2.

Historien i God of War: Chains of Olympus passer inn før de andre titlene i serien. Kratos har blitt reddet av Ares og gjør tjenester for gudene for å bli kvitt sine grusomme mareritt og gjøre opp for sine ugudelige handlinger. Det er ikke like mye story i denne utgaven av GoW som vi er vant med, men det passer greit til den bærbare plattformen.

Spillet følger den vellykkede GoW-formelen, så det er gitt at du kommer til å bruke en del tid på å slåss deg gjennom horder av fiender. Fiendene er stort sett hentet fra tidligere titler og det er ikke så alt for mange forskjellige av dem. Uansett er det et lite offer for å få lov til å rive av hodet til Medusaer mens man venter på bussen. Til gjengjeld får man i løpet av spillet nye våpen og magiske triks som man vil ha



FAKTA

KRATOS

Dette er det tredje spillet med den illesinte Kratos i hovedrollen. Ifølge gresk mytologi er Kratos sønn av Zeus, og symbolet på styrke og kraft. Kratos har udodelig lojalitet til Zeus, og følger hans ordre blindt.

anledning til å oppgradere, akkurat slik man kjenner det fra PS2-utgaven.

Selv om man kanskje skulle tro at kontrollen var helt deformert for å passe til PSPen, er den heller hva jeg vil kalle perfektionert. Man trenger ikke lang tid for å sette seg inn i hvordan ting skal styres.

Puzzlene er ikke akkurat noe man vil kalle hjernesprengende, men likevel blir du stolt når du klarer å skjønne hva det er som er nøkkelen i gåten. Og det er vel egentlig først når man jobber med gåtene at man virkelig ser på detaljnivået og de fantastiske og enorme omgivelsene spillet byr på. Her snakker vi grafiske prestasjoner i ypperste klasse - det finnes ikke et PSP-spill som ser så bra og stort

ut som dette. Og som om ikke det var prestasjon nok har jeg fortsatt til gode å sitte å vente på en eneste loadeskjerm.

Opplevelsen er likevel noe kortere enn man skulle ønske, og når man er ferdig sitter man gjerne og ønsker mer. Spillet presterer utmerket på grafikk, soundtrack, lydeffekter, stemmeskuespill og gameplay. Dette er så og si et perfekt PSP-spill.

Richard Imenes

KARAKTER 9/10

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

MACHOMANN I MINIFORMAT

- Fantastisk grafikk, storlagne slåsskamper, godt plott
- En smule kort

Sjanger ACTION



BOSSKAMPER Kampene mot svære boss er et av høydepunktene i God of War-spillene. I Chains of Olympus er det nok av boss å slåss mot, men kun en som virkelig er gigantisk av størrelse.



UISER MUSKLER PSP-maskinen får virkelig kjørt seg i God of War: Chains of Olympus, og resultatet imponerer. Grafikken er silkemyk, og sliter aldri, selv med mange fiender på skjermen samtidig.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PLUS

En unødvendig Metal Gear-utgivelse på PSP.

Plattform PSP Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Utgis LANSERT Antall spillere 1-6 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Metal Gear-serien er kjent for sine ville historier, men i Portable Ops Plus er all historiefortelling fjernet. Spillet plasserer deg i stedet i noe som kalles "Infinity Mission", der man blir kastet inn i tilfeldige områder med tilfeldige oppdrag, som å komme i mål, eliminere fienden eller overleve i 60 sekunder.

Portable Ops Plus bruker samme musikk, grafikk og de fleste elementer fra forgjengeren, men er en fattigere spillopplevelse.

Multiplayer-delen er sentral, og relativt solid. Her kan man spille både via lokalt nett eller over internett, med mange kart å velge blant. I tillegg til de gamle modusene deathmatch og capture, kan man nå også skyte på blink via

nettspillingen.

Alt i alt kunne dette spillet like gjerne vært lansert som nedlastbart materiale. Tittelen henspiller på at dette er en utvidet utgave av fjorårets spill, noe jeg føler er så misvisende som det kan bli. Spillet ender opp med å sabotere velfungerende konsepter, og alt vi får igjen for strevet er en ekstra flerspillerfunksjon som attpåill ikke fungerer tilfredsstillende.

Richard Imenes

KARAKTER 6/10

Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 6/10

MERKELIG METAL GEAR-MUTASJON

- Fortsatt god grafikk og musikk
- Elendig enspillerdel, ingen historie

Sjanger ACTION



ERFARINGSPOENG Nytt i Portable Ops Plus er at man får erfaringspoeng som man kan bruke for å gjøre soldatene sine bedre. Dette fører dog til at enspillerdelen blir for enkel.



COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Carl Thomas er skeptisk til Kanes krigerske profetier..

Plattform PC (XBOX 360 12 JUNI) Utvikler EA Utgiver EA Utgis LANSERT Antall spillere 1-8 Testet versjon PC Anb. alder 16+

Sjanger STRATEGI

LEKKER SLAGMARK

Kane's Wrath har fått en grafisk puss, og ser veldig lekkert ut. Det ser aldri likt ut når en bygning eksploderer og betongklosser spruter til alle kanter, eller når et slør av tåke legger seg over slagmarken.



Kane er en spillkarakter av episke proporsjoner: Leder for Brorskabet Nod, en fanatisk kult med religiøse undertoner og nok krutt til at verden må kikke seg over skulderen til enhver tid. Og der sitter han, på toppen av det rigide hierarkiet i Nod, mystiske Kane, og tvinger verden til å høre hans profetier. En perfekt erkeskurk.

I Kane's Wrath får vi en kampanjedel hvor vi følger Kane i tre akter. Først etter nederlaget i Tiberian Sun: Firestorm, så gjennom Tiberium Wars, og i tillegg får vi et etterspill. Historien strekker seg med andre ord over svært lang tid. Så lang tid at det mister helheten. Tilleggs-pakken fyller bare noen historiske hull her og der, og dermed blir det ikke særlig interessant for andre enn den harde C&C-kjernen.

Den store nyheten i denne utvidelsen er subfraksjoner; justerte og tweakede varianter av de eksisterende fraksjonene. Problemet med disse er at de ikke skiller seg nok fra sitt opphav til at det blir veldig spennende. Et par ganger hadde jeg til og med spilt med noen av



FAKTA

KANE'S WRATH

Kane's Wrath strekker seg over 20 år i spilluniverset. Det hele starter etter den andre Tiberium-krigen, hvor verden trodde at Kane var død, og Nod lette etter en ny leder. Som Kanes lakei må du legge alt til rette for at Kane kan vende tilbake fra de døde, og ta tilbake tronen i Brorskabet. I andre akt får vi se Tiberium Wars fra en annen vinkel, mens tredje og siste akt spilles i tiden etter Command & Conquer 3. Historien hopper så mye at du ikke er samme person fra start til slutt.



SCIENCE FICTION Tiberium-serien har gått fra å være fantastisk strategi, til å bli fantastisk strategi pakket inn i uinteressant science fiction-mumbo jumbo. Carl Thomas ønsker seg mindre romvesen og mer nervepirrende action.

disse njusterte grupperingene uten å merke det for etterpå. Noen av endringene er rett og slett så minimale at de ikke utgjør noen effekt for andre enn ekstremt fintfølende spillere.

Kane's Wrath er mest verdt for deg som spiller Tiberium Wars mot andre spillere. Da kan du se på dette som en solid bunke nye kart dere kan herje på. De gameplagemessige nyvinningene er imidlertid ikke særlig interessante, og gjør lite for å holde dette friskt og spennende gjennom kampanjedelen på totalt 13 helt nye brett.

Selv om superskurken Kane truer verden til å lytte, har han ikke særlig mye på hjertet i denne tilleggspakken. Hvis du ikke har det allerede, kjøp deg Tiberium Wars. Det er kanonbra. Dette er bare en middelmådig utvidelse.

— Carl Thomas Aarum

KARAKTER 5/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 5/10

UINTERESSANT FYLLSTOFF

- Det grunnleggende spillsystemet.
- Usammenhengende historie, unødvendige oppdateringer.

SPILL COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTOR

Hjertlig velkommen til Skandinavias største spillcommunity!



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

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

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

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

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

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

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

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

WWW.GAMEREACTOR.NO

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL



SIMON THE SORCERER 4

Den unge trollmannen er tilbake. Og nei, vi snakker ikke om Harry Potter.

Plattform PC Utvikler SILVER STYLE ENTERTAINMENT Utgiver PLAYLOGIC Utgis APRIL 2008 Antall spillere 1 Testet versjon GULL Anb. alder 7+



Sjanger ACTION

EN EVENTYRVERDEN

Verden du løper rundt i er full av apparater og ting du ikke vet hva er. Da er det bare å klikke på alt som klikkes kan. Som her i butikken til den noe fraværende magikeren Calypso, som har en viss forkjærlighet for skrot.

De to første Simon the Sorcerer-spillene klarte virkelig å vekke følelser for mange med en draging mot eventyrspill. Og jeg må nok si at jeg var, og fortsatt til en viss grad er, en del av den gruppen. For meg er Simon-serien enkle pek-og-klikk-eventyr med god humor, sjarmerende grafikk og absurde løsninger på kryptiske gåter.

Etter å ha fått en fjernkontroll i hodet kommer Simon tilbake til det magiske riket. Farer truer selvsagt riket, og Simon er den eneste som kan redde landet. Det viser seg raskt at Simon har en dobbeltgjenger som går rundt og lager trøbbel for den virkelige Simon. Irriterende nok er dobbeltgjengeren den rake motsetning av Simon: der Simon gjør alt for å unngå arbeid, hjelper den falske Simon med en gang, for eksempel.

Den falske Simon er ikke treg med å gjøre livet surt for deg. Han får satt deg i fengsel med det samme, og en av dine første oppgaver blir å komme seg ut. Rømme fra fengsel hører med til et hvert eventyrspill med respekt for seg selv. Som alltid er det småabsurde løsninger til gåtene. Det gjelder å plukke med seg alt du kommer over, for du vet virkelig aldri hva du får bruk for. For å komme noen vei må du også



LETTVINT REISE. Du kan fort bli lei av å løpe fra den ene enden av verden til den andre, men det slipper du heldigvis med dette fiffige kartet. Flaks.

FAKTA

SIMON-SERIEN

Det første spillet i serien kom så tidlig som i 1993 og fikk seg raskt en trofast fanskare. Den første oppfølgeren innfridde forventningene i 1995, men mange falt av i 2002 da de prøvde seg med 3D. I 1998 kom det også ut et Pinballspill med Simon som tema, uten at det fenget spesielt mange. Unge trollmenn har blitt svært populære de siste årene med god hjelp av en viss elev ved Galtvort.

snakke med dine gamle venner. Det er svært så hyggelige gjensyn med kjente karakterer som magikeren Calypso, supertyven Goldilocks, den søte, grønne skapningen Swampy og selvfølgelig den vakre Alix. Hvis man står fast i noen av oppdragene og ikke vet hva man skal gjøre for å komme videre har utviklerne lagt en fiffig journal i hovedmenyen. Denne oppdateres etter hvert som du sanker informasjon og gir deg hint om hva du kan gjøre for å komme videre. Absolutt et greit hjelpemiddel, men jeg fikk litt følelsen av å jukse til tider.

Noe av det jeg var mest spent på var fremførelsen og utseendet. Jeg var ikke

motivert for mer av det 3D-kaoset som vi så i Simon the Sorcerer 3D, og det slipper vi heldigvis. Alt er gjort enkelt og oversiktlig, med gode kameravinkler, og uten for mye bevegelser og dilldall. Enkelte animasjoner kan se ut som hastverksarbeid, men jevnt over er det stilrent og hyggelig.

Dialogene er også morsomme. I god tradisjon er alle samtaler og Simons egne tanker spekket med sjangerironi og metahumor. Her ligger noe av styrken til spillet, men også den mest iøynefallende svakheten. Det går rett og slett for treigt, og det skal stemmeskuespillerne ha mye av skylden for. Det kan virke som om noen av de har tatt seg et par valium for mye før de har gått på jobb.

Det er ingen tvil om at du får mest ut av en oppfølger som dette hvis du kjenner Simon the Sorcerer-serien fra før. Det følger opp tradisjonen fra de to første spillene i serien, men litt av den virkelige magien mangler.

Ingar Sandvær

KARAKTER 7/10

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

FINT GJENSYN MED GAMMEL HELT

➤ Oversiktlige kameravinkler, god humor

➤ Dårlege stemmeskuespillere dreper mange av poengene

CODED ARMS: CONTAGION

Cyberspace. Virtuelle soldater. Halvor Thengs plugges seg inn i PSP-skytespillet.

Plattform PSP Utvikler CREAT STUDIOS Utgiver KONAMI Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12+

Coded Arms fikk ikke så verst omtale da det kom ut i 2005. Spillet satte deg i støvlene på en soldat/hacker som ble sendt inn i dataprogrammet A.I.D.A. Dette programmet ble i utgangspunktet designet for militær trening, men en alvorlig feil gjorde at flere forskjellige "bugs" og sikkerhetsprogrammer ble hindre på vei mot filene i A.I.D.A.s kjerne. Nå er A.I.D.A. tilbake, og i Coded Arms: Contagion må du nok en gang inn for å slåss mot sikkerhetsboter og cyberterrorister som major Jacob Grant.

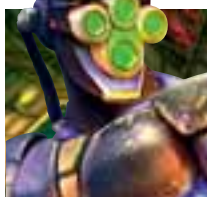
Grant skal teste ut det militære data-systemet, men det kommer fort frem at systemet ikke fungerer slik det skal. Digitale fiender materialiseres hvor som helst i de store rommene, og når til og med sikkerhetsbotene snur seg mot deg vet du at ting ikke er som de skal. Du må bekjempe den digitale trusselen samtidig som du "hacker" deg gjennom dører og andre systemer. Vel, hacking er det strengt tatt ikke da. Dørene åpnes dersom du klarer å matche to tall fra lister på skjermen din innen en viss tid.

Jeg digger kontrollsystemet i Contagion. I utgangspunktet var jeg skeptisk til hvor bra PSPen ville fungere til et spill i FPS-sjangeren. Jeg vil ha friheten til å bevege meg på en smidig måte samtidig som skytingen skal fungere, både med tanke på sikting og oversikt. Contagion løser alt meget bra, og det tar ikke lang tid før kontrollene sitter. Løp med den analoge spaken, skyt med høyre skulderknapp og lås sikting med piltast ned. Sleng inn hopping med venstre skulderknapp og venstre/høyre-bevegelse med figurknappene og du er klar for å denge digitale dumminger.

Også utseendemessig scorer Contagion ganske så anstendig. Omgivelsene fungerer godt som bakteppe for en digital krig, selv om jeg ikke så ofte får følelsen av å være i noe



LITT LITE VARIASJON Grafikken i Coded Arms er bra, men kunne veldig gjerne vært litt mer variert. Mange områder ligner for mye på hverandre.



FAKTA

CREAT STUDIOS

Spillutvikleren Creat Studios har fått i oppdrag fra Konami å lage oppfølgeren til Coded Arms. Creat Studios har tidligere laget spill som Biker Mice from Mars til PS2, Brain Training-klonen Hot Brain til PSP og Aqua Teen Hunger Force på PS2.

annet enn et helt vanlig skytespill. Fiendene oppløses i nuller og ettall når jeg har fylt dem med nok cyber-bly, men jeg er likevel ikke helt overbevist. Utvikleren Creat har klart å få veldig mye ut av potensialet som ligger i den lille PSP-skjermen. Jeg legger aldri merke til grafikken som en hindring eller et irriterende moment.

Skal jeg sette fingeren på det som gjør at hackerspillet ikke ender opp blant de aller beste PSP-titlene til nå, må jeg bruke litt spalteplass på historien og holdbarheten. Det er ikke en spesielt dårlig idé å gjøre et digitalt program til utgangspunkt for et førstepersons skytespill. Allikevel blir det altfor repetitivt når jeg går gjennom nesten identiske oppdrag i nye, men allikevel ganske like, omgivelser. Det blir fort kjedelig å "hacke" slik at sikkerhetsbotene

skyter på fiendene dine og deretter renske rommet for kjipinger.

Coded Arms: Contagion er absolutt et spill fans av fps-sjangeren bør vurdere å kikke nærmere på. PSP-maskinen er ikke proppfull av denne typen spill, og når utvikleren klarer å få det spillmekaniske til å fungere såpass bra, er det bare den noe svake historien og begrensede holdbarheten som taler mot å bruke penger på dette spillet.

Halvor Thengs

KARAKTER 7/10

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

MORSOM QNDSKAP

- Spillmekanikken fungerer svært bra
- Noe repetitivt, svak historie



Sjanger STRATEGI

TWISTED SISTERS

Sisters of Battle er den kuleste nye klassen i Soulstorm, en superfanatisk sekt mennesker som vil rense de vantro med hjelp av ild og kuler. Blodtørstige nonner, med andre ord.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - SOULSTORM

Krigshammeren er blodtørstig igjen.

Plattform PC Utvikler IRON LORE Utgiver THQ Utgis UTGITT Antall spillere 1 Testet versjon PC Anb. alder 16+

Soulstorm er den tredje tilleggspakken til det populære sanntidsstrategispillet Warhammer 40.000, og bruker alle de gamle triksene for å skape en knallbra spillopplevelse.

Spillmekanikken er nemlig den samme som i stort sett alle tidligere sanntidsstrategispill, og er langt fra noen revolusjon i sjangeren. Det store nye her er de nye hærstyrkene "Sisters of Battle" og "Dark Eldar", som utgjør de nye motpolene i krigsuniverset.

Selv om disse byr på mye ny moro, er det nye solsystemet man får boltre seg i skuffende lite. Fire små planeter og tre måner blir for lite

å leke seg med, spesielt sammenliknet med tidligere spill i serien.

Soulstorm er kjempegøy å spille, og vil glede alle som synes den småsære blandingen av sci-fi og fantasy høres spennende ut. Selv om spillet resirkulerer innholdet fra tidligere spill, er dette underholdende og moro å spille.

Adrian Berg

KARAKTER 7/10

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

LITE NYTT I SOLID UTVIDELSESPARKE

- Underholdende og solid gameplay
- Lite nytt innhold, små planeter

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Carl Thomas har reist tilbake til Vegas og danset terrorist-tango i syndenes by...

Plattform PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC Utvikler UBISOFT MONTREAL Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon XBOX 360 RETAIL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION

**HOLLYWOOD?**

Rainbow Six: Vegas 2 ser ut som en polert Hollywood-film. Det er dynamisk, levende, hektisk og actionspektret hele veien gjennom. Men rent teknisk er det ikke det beste vi har sett...

Vi befinner oss på et observatorium høyt oppe i de franske alpine. Jeg kikker meg rundt. De snøhvite fjelltoppene glitrer i de siste strålene fra en lav sol. Himmelen er blå, rosa, gul, lilla, turkis, alt på en gang. Jeg kunne studert den resten av livet. En idyllisk utsikt. Det eneste skåret i gleden er at innenfor murveggene bak meg sitter det en fyr med litt dårligere utsikter. En pistolmunning mot tinningen. Terrorister har tatt kontrollen, og spesialenheten Rainbow Six forhandler ikke med terrorister. De dreper dem.

Det tar meg noen minutter å legge fra meg flere tusen timer Halo 3, Call of Duty 4: Modern Warfare og Gears of War. Rainbow Six må spilles på en litt annen måte. Litt mer forsiktig. Stikke et kamera under en dørsprekk, notere antall fiender og eventuelt sivile, og kartlegge alle innganger. Gi nødvendige ordre til mine lagkamerater. Gjøre klart for innrykk. En møysommelig og tidkrevende prosess. Men fra go-ordren blir gitt til siste kule er avfyrt, går det bare noen sekunder. Kanskje fem-seks, hvis alt går som planlagt. Rommet er klarert. Så bærer det til nye dører, nye rom, nye terrorister og en ny runde planlegging. Og sånn går dagene for antiterror-enheten Rainbow Six når de drar på tur til Vegas.

Denne gangen inntar vi kevlaren til Bishop,

**FAKTA****KELLER UT, BISHOP INN**

I eneren spilte du som Logan Keller og fulgte hans eskapader i Mexico og Vegas. Når vi reiser tilbake til Vegas for andre gang, er det i rollen som Bishop, laglederen for Bravo-team. Historielinjen går parallellt med den i originalen, og denne gangen får vi den endelige avslutningen også. Utvikleren sier at de nå er helt ferdige med Las Vegas, det kommer ingen treer.

TIPS**SPILL OGSÅ**
Rainbow Six: Vegas 1/2
MULTI

Deres første tur til Vegas var en spektakulær og imponerende actionfest!



BRILJANT COVER-SYSTEM Akkurat som i eneren finner du her det briljante cover-systemet, og den sømløse vekslingen mellom førsteperson og tredjeperson. Det er ingen spill i verden som gjør dette like bra som Rainbow Six: Vegas.

lederen av Bravo-team. Historien går parallellt med den i forrige spill, men i motsetning til eneren, er det ikke byens neonblinkende casinoer som danner bakkeppet. Las Vegas Convention Center, byens bibliotek, togstasjonen og så videre, er med på å skille dette fra originalen, og gi det et litt annet preg. Så selv om det grunnleggende spillsystemet egentlig er det samme som sist, føles det ikke som å sitte å spille eneren på nytt.

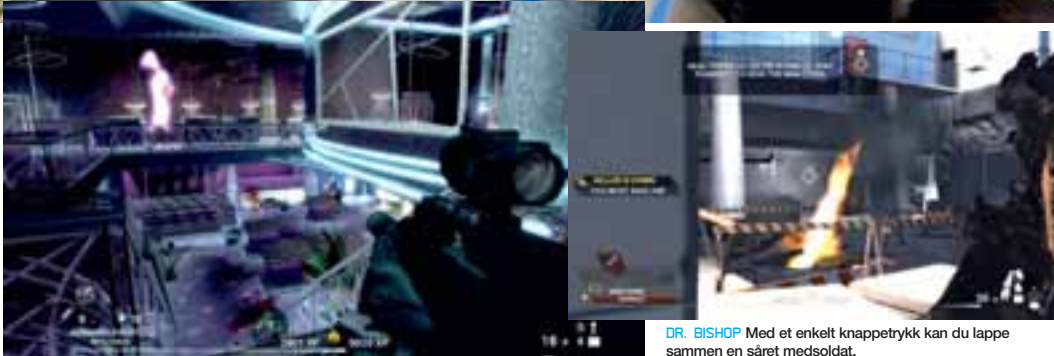
Historien virker dårligere, men er kanskje ikke det ved nærmere ettertanke. Problemet er

at dette er del to i serien fra Vegas, og henger dermed tett sammen med del en. Den spilte jeg for halvannet år siden. Jeg blir sittende litt og gjetter: "Hvem var han igjen? Var han slem? Hva var det han gjorde igjen?" Så her er en oppfordring til alle oppfølgere i all tid fremover: Sett av et par minutter til å friske opp hovedtrekkene i historien helt i starten av spillet. Dermed får de litt glemske (som meg) umiddelbart mer ut av det, samtidig som det blir mer tilgjengelig for nykommere til serien. På forhånd takk!

MEN DETTE ER DA IKKE.? Det aller meste av Rainbow Six: Vegas 2 foregår ikke uventet i Las Vegas. Men som du sikkert kan se er ikke dette bildet fra Vegas i det hele tatt. En liten del av spillet utspiller seg i de snødekte franske alpine. Utsikten er spektakulær, men du er ikke der for å dra på sightseeing...

OPPGRADERINGER

Det er mange mindre oppgraderinger i denne oppfølgeren. Den kunstige intelligensen er bedre, og fiendene har fått mer utstyr å leke med, men den største nyvinningen er erfaringssystemet som du kan se nederst i midten av skjermen.



DR. BISHOP Med et enkelt knappetrykk kan du lappe sammen en såret medsoldat.

Den største nyheten er det såkalte A.C.E.S.-systemet. Dette er et avansert belønningssystem som gir deg erfaringspoeng, akkurat som i tradisjonelle rollespill. En død terrorist gir fem poeng. Videre kan du få ekstra kreditt for hodeskudd, distanseskudd, nøytralisere en fiende med granat, og så videre. Litt som i Call of Duty 4 egentlig. Og det funker kanonbra. Jeg blir utfordret til å variere spillestilen min, og prøve ut ulike ting for å vinne nye våpen, nytt utstyr og store bunter erfaringspoeng. Det gir riktignok spillet et enda større arkadepreg enn det Vegas allerede hadde, men personlig velger jeg underholdning foran realisme syv dager i uken.

Grafikken har fått en liten overhaling, men det er ikke særlig merkbart når kulene flyr til alle kanter. Da har jeg nok med å holde meg i live, og har ikke tid til å studere oppløsning på teksturer, mapping-teknikker eller lyssetting.



FAKTA

KONSOLLSEIER

Rainbow Six-serien ferier 10-års jubileum i 2008. Det første spillet kom i 1998, og fikk en ekspansjonspakke året etter. Rainbow Six 2 fikk undertittelen Rouge Spear, og fikk hele tre ekspansjonspakker i årene som fulgte. I 2003 kom Rainbow Six 3: Raven Shield ut i butikk, og i 2005 kom Lockdown. Selv om det har vært en rekke konsollutgivelser, opp gjennom årene, er det først med Vegas at serien har oppnådd såpass stor suksess på konsollene.

TIPS

SPILL OGSÅ
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 8/10
MULTI

Taktisk militæraksjon for alle penga!

Ikke at jeg er særlig interessert i det heller. Så lenge det ikke er ødeleggende for spillopplevelsen, klager jeg ikke over grafikk. Og jeg skal ikke klage her heller.

Rainbow Six: Vegas 2 ser ut som en fet blockbuster rett fra Hollywood. Og jeg elsker Hollywood. Jeg elsker raffinert action signert Jerry Bruckheimer. Bad Boys, Con Air, Black Hawk Down og ikke minst The Rock. Og begge Rainbow Six Vegas-spilla føles som en sånn film. Polert, forenklet og underholdende. Hele veien.

Flerspillerdelen er i og for seg den samme som før, men med ti nye baner og et par nye moduser. Videre er det både offline og online coop og terrorist hunt, og selvsagt en solid kampanjedel, så det er riktig mange timer underholdning å finne her.

Rainbow Six: Vegas 2 er alt en oppfølger bør være. Mer av det samme, med et par fine oppdateringer. Belønningssystemet er den største nyheten, og som alle andre belønningssystemer, er det veldig avhengighetskapende. Ellers er dette polert Hollywood-aksjon av topp kvalitet.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

EN BLOCKBUSTER I SPILLFORM

God kontroll, bra AI, belønningssystemet, coop, onlinedelen.
Historien virker dårligere.

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

Japansk søtsuppegolf slår ikke Tiger Woods.

Plattform **PS3** Utvikler **CLAP HANZ** Utgiver **SCEE**
Lanseres **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet Version **PAL**
Anb. Alder **3+**



KAMPI! Strategisk posisjonering, kombinasjonsangreb i realtime og tradisjonell turbasering – Silmerias har det hele.

Tiger Woods står for meg som en klippe når det gjelder golfspill. Det er en av EAs beste sportsserier, der de har våget å tenke i nye baner, med stor suksess. Utdfordrerne har falt som fluer, men en japansk spillserie har klart å opparbeide seg suksess i hjemlandet, og til en viss grad i vesten.

Og ettersom jeg har en viss forkjærlighet for japanske tegneseriefigurer med overdimensjonerte hoder kastet jeg meg over Everybody's Golf, en serie som allerede eksisterer på PS2 og PSP.

I bunn og grunn er dette et veldig tradisjonelt golfspill. Man kan spille det på to måter: enten med den gamle søylemetoden der man må trykke på rett tidspunkt mens en søyle beveger seg over skjermen for å beregne kraft og skru, eller med en ny avansert metode, der man må stoppe kølleslaget ved å se på spilleren sin og selv beregne presisjonen med en ring på skjermen.

Systemene fungerer bra nok, det er bare det at det føles så mye tammere enn Tiger Woods, der man kan svinge kølla med hjelp av den analoge spaken. Det er et steg tilbake for hele sjangeren å gå tilbake til disse enklere kontrollmetodene.

Figurene i spillet er akkurat søte og søre nok, men banene kunne gjerne vært litt mer spektakulære, og det kunne godt vært krydret med litt mer tegneserieaktige effekter når man først skal lage en slags anime-versjon av golfspill. Det blir liksom både og; både realistisk og fantastisk samtidig, og jeg kunne gjerne tenkt meg at spillet var enda mer fantasifullt.

Mulighetene til å spille over nett og flere på samme maskin gjør spillet til en flerspillersuksess. Golfspill nyttes alltid best i festlig lag og i bedagelig tempo.

Everybody's Golf fungerer helt greit som et golfspill for yngre eller nybegynnere. Men tigeren er fortsatt toffest.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 6/10

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

PENT MEN GAMMELDAGS

Sjamerende figurer, pen grafikk
Gammeldags spillsystem, føles litt tamt

WII FIT

For dyrt med medlemskap på SATS? Tren heller hjemme i stua.

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgis 25. APRIL Antall spillere 1-2 Testet versjon **JAPANSK** Anb. alder 3+

Sjanger **TRIM**



AVANSERT Slalåm, og senere snowboard, er to av de vanskeligste balanseøvelsene.

Du sitter foran den skjermen hele dagen, hva med å komme deg ut og bevege deg litt? Se på kroppen din da, du forfaller jo helt! Har du hørt denne regla før? Det er det vanlige maset fra mødre og kjærester, men nå har jeg endelig fått spillet som får dem til å holde kjeft.

I Wii Fit skal du nemlig opp av sofaen og ned på balansebrettet. Spillet er antagelig den tyngste spilleska på mange år, for du får nemlig med et Brett som takler en vekt på opptil 136 kilo. Det meste av spillet foregår oppå dette balansebrettet, som har sensorer under overflaten som måler hvor tyngdepunktet ditt er. Og det er dette som er nøkkelen til spillet.

Ved å flytte på tyngdepunktet skal du nemlig gjennomføre en rekke øvelser, der de fleste er basert på yoga og balansering. I



FAKTA

FEITE MI-ER

Du bruker selvsagt din egen Mii i Wii Fit, og har du litt for mange kilo på kroppen kan du grue deg til å se Mii-en du har laget bli blåst opp til en feit blubbe når vekt og kroppsmasse beregnes. Trener du ofte kan du selvsagt få han ned i normal størrelse...

BALLE KLORIN Til tross for at Wii Fit i utgangspunktet er et treningsverktøy med seriøse styrke- og yogaøvelser, er det noen ganske underholdende småspill med. Men ingenting som topper Wii Sports ennå som selskapspill.

starten av spillet registrerer du din egen Mii, og får beregnet vekt og kroppsmasse. Du kan dermed sette deg noen mål, som å gå ned fem kilo på to måneder, og spillet vil måle din fremgang etter hver treningsøkt.

For hvis du trodde dette var nok et koselig Nintendospill med søte figurer må du tro om igjen. Wii Fit er trening, og ganske nådeløs sådan. Jeg trodde i utgangspunktet ikke at jeg skulle bli sliten av noen latterlige yogaøvelser der jeg skulle løfte litt på armer og bein mens jeg pustet, men jeg ble faktisk gjennomvåt av svette.

Variasjonen mellom de forskjellige spillene er bra, og de er delt inn i kategorier som smidighet, styrke, utholdenhet og underholdning. Nintendo har vært kreative med bruken av balansebrettet, og de fleste muskelgrupper får anledning til å kjøre seg i løpet av spillet gang.

Nintendo imponerer rett og slett med hvordan de har klart å ta i bruk balansebrettet. Det som i utgangspunktet er en gimmick av en oppfinnelse, har blitt et presist måleinstrument som faktisk tvinger deg til å puste riktig, balansere bedre, og trene på en måte som føles riktig og behagelig.

Det største problemet med Wii Fit er nok at det ikke er et spill. Det inneholder en rekke

underholdende småspill med rockeringer, skihopp og balansering på line, men disse har ikke nok dybde til å underholde lenger enn en kveld eller to. Wii fit er mer et treningsredskap som er helt avhengig av din egen motivasjon for å trene om du skal ha noe glede av det. En ergometersykel som bare fungerer som et avansert klesstativ i hjørnet av stua gir deg ikke mye glede, og det gjør heller ikke Wii Fit om du ikke tvinger deg selv til å trene flere ganger i uka.

Men som redskap er det lite å utsette på spillet. Du får trent, kanskje ikke like effektivt som på et treningsstudio, men kroppen kommer til å merke det. Selv trener jeg fast på SATS, og merker faktisk at musklene mine føles mer smidige når jeg er på trenings-senteret etter at jeg begynte å spille. Wii Fit er et utmerket treningsverktøy, et underholdende produkt, og ikke minst, det perfekte middelet mot mødre og kjærester som maser om at du bruker altfor mye tid foran skjermen.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

TREN FREM SOMMERKROPPEN

- Imponerende presist balansebrett, god variasjon i øvelser
- Lite variert grafikk, litt for få underholdningsspill

RETROSPILL

TILBAKEBLIKK PÅ GAMLE FAVORITTER
Les mer på: www.gamereactor.no

SUPER MARIO KART

16-bits racingrevolusjon.

Plattform **SUPER NINTENDO** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgitt **1992**

Før Mario ble leid ut til alle mulige spilltyper, var han primært en plattformhelt. Men Nintendo forsøkte, svært forsiktig, å overføre universet hans til nye spilltyper. Et av de første, og mest suksessrike forsøkene, var Super Mario Kart.

Spillet var på mange måter en revolusjon da det kom. Det var ett av de første spillene på Super Nintendo som brukte den såkalte Mode 7 metoden, som ga en 3D-effekt i spillet. Det var også et av de første spillene der Mario beveget seg vekk fra plattformspillene, med stor suksess. Og det opp-fant hele Kart-racing-sjangeren, en spillsjanger

som har blitt kopiert av andre plattformhelter og tegnefilmfigurer.

Men først og fremst var Super Mario Kart en suksess, fordi det tok racing-spillene i en helt ny retning. Med bananer og skilpaddeskall ble det en helt ny måte å kjøre om kapp på. Den magiske Mario-verdenen utgjorde et helt unikt bakteppe for spillet, som føltes som en naturlig bit av Mario-universet, etter suksessen med Super Mario World.

Men det var ikke bare dette som førte til at spillet har solgt over åtte millioner eksemplarer. Det har en enorm dybde, noe som kjennetegner alle de beste Nintendospillene. Mens lillebror fint



kunne kjøre rundt og konkurrere mot Donkey Kong, kunne storebror mestre powerslides, en vanskelig men essensiell teknikk for å barbere hundre-deler av rundetidene sine. Mario Kart står fortsatt som et solid racingspill i dag.

Jon Cato Lorentzen

KVASI-3D Bruken av Mode 7, mest kjent fra Pilotwings og Super Mario kart, gjorde bakgrunnen tredimensjonal. Men det var kun en illusjon, man kjører hele tiden oppå et flatt teppe som roterer motsatt vei av den du svinger. Men både illusjonen og fartsfølelsen var fabelaktig.

MIN

SLIK LAGDE VI BLADET!

For daglige blogger: www.gamereactor.no

EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

Vi får mange henvendelser fra lesere som vil vite hvordan vi lager bladet hver måned. Her kan du lese alt som har skjedd den siste måneden på Gamereactor-kontoret.

FERIEKAOS

Sjefredaktør **Jon Cato Lorentzen** skriver om livet på Gamereactors kontor, og hvordan bladet du nå leser ble til.

Påske. En herlig tid der man går på ski, spiser marsipan og slapper av i over en uke. Men når man har et månedlig magasin som skal lages, betyr påsken bare en uke mindre til å skaffe spill, artikler og redaksjonelt stoff, og desto mer jobb mot slutten av måneden for å få bladet ferdig. Her er alt som har skjedd fra vi startet på dette bladet i slutten av februar.

29/2

Etter levering av forrige nummer, ble det et par rolige dager på kontoret. Rolig i den forstand at vi visket ut teksten på tavlene, nullet ut produksjonsskjemaene, og begynte å myse på hva vi kan fylle neste magasin med. Mario Kart stakk seg fram som en høyaktuell kandidat til både cover og hovedanmeldelse. Men mye må gjøres for å komme så langt.

3/3

Mandag, og produksjonen av det nye bladet settes for alvor i gang. Carl Thomas kommer for sent på jobb, men med en lekker ny hårsveis. Kort hår, veldig bra. Den nye sveisen har tydeligvis fått fart i arbeidsviljen, for han legger ut hele fem svære artikler på nettsiden med tilhørende grafikk på en dag. Det blir potetmos i bonus.



Tomannssameen Tellefsen og Lorentzen.

4/3

Det nærmer seg Gullstikka, den årlige prisutdelingen i spillbransjen, og som juryformann stresser jeg med å bli ferdig med en del juryarbeid. Det blir ikke bedre av at jeg satt oppe til langt på natt og spilte Army of Two med Magnus Tellefsen som skriver kronikk hos oss. Ble mye machoprat og døde selvmordsbombere i de sene nattetimer.

6/3

I dag er det Gullstikka, og det har vært lett småkaotisk frem til utdelingen. Og programmet for dagen er stappfullt. I går var jeg og lånte noen klær fra Moods of Norway. Skal man først på TV gjelder det å utnytte anledningen for alt det er verdt. Først etterpå oppdaget jeg at T-skjorta jeg lånte har et motiv som er mistenkelig likt logoen til The Pirate Bay. Jaja, det får gå.



Gamereactor ble kåret til beste spillmedie i 2007.

7/3

Vi vant pris for årets spillmedie 2007, en kjempehyggelig overraskelse. Absolutt ikke min fortjeneste, ettersom jeg kun har jobbet her siden 1. februar, men allikevel, en bedre start på jobben her i Gamereactor kunne jeg neppe fått. Dagen i dag har gått med til å drikke

brus og spise burger etter festen i går, og hørt på Trond Giske snakke om hvordan regjeringen ønsker å satse på spillutvikling. Sistnevnte er absolutt ikke en ideell måte å pleie sinte tommere på...



"Blah blah blah, dataspill, blah blah, Norge, blah blah"

10/3

Jeg sluttet egentlig i min forrige jobb i Faro Journalen 29. februar, men fikk noen dager fri fra dem for å få klart Gamereactor til deadline, og de må jeg ta igjen nå. Redaktøren hos min tidligere arbeidsgiver Faro Journalen, Asbjørn Slettemark, har nemlig reist over Atlanterhavet for å gifte seg. Og da må jeg vikariere for ham i tre dager og lage påskenummeret av Faro Journalen.

12/3

Faro Journalen er levert til trykkeriet, og jeg kan endelig konsentrere meg om Gamereactor igjen. Magasinet har kommet på gata, og vi har begynt å få inn søknader fra folk som vil skrive for oss. Vi velger ut et par som skal få prøve seg, og legger resten av søknadene til vurdering. Det begynner også å dukke opp en del spill i postkassa, heldigvis, og vi får sendt noen av dem ut til skribentene våre.

14/3

Jeg er i full gang med å trene på Wii Fit,

med Yoga og rockeringer og andre småpsykotiske øvelser. Det solide balansebrettet imponerer både kjæresten og sonnen min, som begge forsøker seg på spillet. Alt blir dokumentert i min treningsdagbok i bloggen min. Moro for hele familien.



Slank og smidig med Wii Fit.

17/3

En helg med femretters middag på Restaurant Eik var en fin forsmak på påsken. Men ingen ferie ennå her i gården, med så mange fridager foran oss må vi jobbe dobbelt så effektivt for å få klart så mye som bladet som mulig før påskeferien starter for alvor. Kronikker, anmeldelser og betatester begynner å renne inn i mailboksen, og jeg gjør klar magasinsider for harde livet mens Carl Thomas pøser saker ut på nettsiden vår.

19/3

Påskeferien starter, og de siste forberedelsene før hele Norge tar fem dagers fri er på plass. Carl Thomas har planlagt en tur hjem til foreldrene sine, mens jeg skal på hyttetur til vestlandet med båt og fiske og soving. Med en DS og en PSP i bagasjen, samt en laptop slik at jeg kan gjøre ferdig noen tekster i ferien, er alt klart for å hvile ut i noen dager.



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



ARMY OF TWO

ELECTRONIC ARTS

Siden noen andre anmeldte spillet i Gamereactor, var det på tide å plukke det med seg da det dukket opp i butikkene, og ta en omgang med vår eminente kronikkforfatter Magnus Tellefsen. Selv om stemmen til Magnus i øret mitt blir litt for intimt for meg, ble vi begge positivt overrasket over voldsgorgien. Etter at jeg hadde brukt en time på å få kontakt med EA-

serverne via hjemmenettverket mitt.

Det viser seg nemlig at Get, som leverer internett hjemme hos meg, har litt problemer med Xbox Live til tider, og den geniale fiksen på problemer med å spille online er å dra ut kontakten til røteren i et minutt.

Dritt. Men når spillet først fungerte, var alt topp.



REZ HD

Q ENTERTAINMENT

Pretensiøst kunstprosjekt eller genialt skytespill? Det er mange sterke meninger om Tetsuya Mizuguchis musikkbaserte skytespill. Sannheten er i alle fall at spillet er en lekker opplevelse i HD-grafikk med stereoanlegget på fullt.

Hovedgrunnen til at jeg har spilt dette så mye denne måneden, er først og fremst at min sønn på seks år digger spillet. Det er både musikken og grafikken som appellerer, og ikke minst de gigantiske bossene på slutten av hvert nivå. Hans drøm er at jeg skal fullføre hele spillet i en omgang, som er en av bonusoppdragene, men dette har jeg ikke klart ennå.

Men jeg prøver igjen et par ganger i uka. Med nabovarsel og stereoanlegget på fullt. **8/10**



30 ROCK

UNIVERSAL

Du har kanskje sett serien på NRK3, om Tina Fey som lager en komiserie på TV, og som daglig sliter med sin gjerne sjef, spilt av Alec Baldwin.

På en helg raste samboeren min og jeg gjennom første sesong av serien på DVD, og nå venter vi bare på sesong 2. Serien kan sammenliknes med Arrested Development og The Office, som vel er to av de morsomste seriene som er laget de siste ti årene. Alec Baldwin er fantastisk som Tinas helspro og stormannsgale sjef, og resten av figurene i TV-programmet blir man bare gladere og gladere i. Spesielt den utrolig effektive men akk så naive Kevin, og den mildt sagt sinnssyke Tracy Jordan som blir ansatt for å gjøre showet enda bedre. Smart og kjapp humor. **9/10**

25/3

Den siste uken før deadline begynner med en hyggelig overraskelse, idet vi får levert en Nintendo Wii debugmaskin på kontoret sammen med Mario Kart. Jeg stresser hjem fra jobben, klar til å frese gjennom alle deler av spillet før fredag, slik at vi rekker å få med en omtale i aprilnummeret.

27/3

De fleste omtaler har kommet inn, og dagene blir stadig lengre idet vi gjør klar side etter side for trykk. Community-siden blir klar i dag, en side som krever mye jobb og dypdykk i alle leserbrev, blogger og anmeldelser som er skrevet på siden vår. Men vi finner til slutt noen verdige vinnere.

28/3

Jeg stod i kø en time for å kjøpe meg en sykkel på en nyåpnet sportsbutikk i Oslo. En helt grei sykkel til halv pris, og starten på et nytt og bedre liv, med sykling til og fra jobb hver dag. Høydeforskjellen fra Oslo Sentrum opp til Lambertseter er omtrent 10.000 meter, det føles i hvert fall slik, idet jeg ankommer Lambertseter med astmaliknende pust og gjennomvåte klær. Det blir en hard vår...



Skjerm til sykkel står nå øverst på innkjøpslista til redaktøren...

30/3

Noen timer igjen til bladet skal leveres, og vi korrekturleser for harde livet mens vi ferdiggjør de siste delene av bladet, nemlig Temposidene og journalsiden. Med deadline på en mandag er det obligatorisk å være på jobb på søndag for å få de siste detaljene på plass. Forhåpentligvis kommer vi oss hjem før midnatt...

**PÅSKEKRIM**
NRK, TV2, OSU

På tihyttetur med bordantenne til fjernsynet og ingen Xbox, Playstation eller Wii innen rekkevidde, var det eneste underholdningstilbudet om kveldene påskekrim. Og for noe nitrisse greier.

Hvem var det egentlig som fant opp at påsken var tid for krim, og hva er det som er så fett med krim uansett? Noen blir drept, detektiven finner morderen, hurra! Jeg hater krimbøker, og jeg hater krimserier på TV ennå mer.

Den eneste påskekrimmen jeg har gode minner fra er den klassiske Malstrøm, som jeg så på nytt på DVD tidligere i vinter. Der var det grøss og gru. Nå for tiden er krim bare pretensjøs dramaserier satt til 40- og 50-tallet. **2/18**

DOOM

VIRTUAL CONSOLE PSN LIVE ARCADE
Mer på: www.gamereactor.no



HADDUKEN Figurene fra Street Fighter og Darkstalkers er rosinen i posla i Super Puzzle Fighter 2. De slåss og bruker spesialangrep mot hverandre når du lykkes i gode komboer med diamantsamlingen din.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2

Turbo HD Remix, for å være helt eksakt, takk.

Plattform 360 Utvikler BACHBONE Utgiver CAPCOM Antall spillere 1-2 Pris 79,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Tetris revolusjonerte spillbransjen, og i kjølvannet dukket det opp en hel hær av spill der brikker skulle ramle ned skjermen og pusles på plass, former og farger kombineres, og hjernen skulle få anledning til å bryne seg.

Blant utallige kjipte Tetris-kloner er det ett spill som skiller seg nevneverdig ut, nemlig Super Puzzle Fighter 2 Turbo, nå som HD Remix. I dette spillet daler det ned todeltede blokker i forskjellige farger. Oppgaven din er å putte fargene sammen, for så å sprengre dem vekk ved hjelp av spesielle bombesteiner i

samme farge.

Det høres sikkert like gøy ut som å se på maling tørke, og alene er det ikke spesielt moro, men sammen med en kompis er dette et suverent action-puzzlespill. Følelsen du får når du sprenger bort 50-60 edelstener, for så å se motstanderens skjerm fylles opp av søppel er fantastisk.

Tittelen Puzzle Fighter kommer av at søte figurer fra Street Fighter og Darkstalkers slåss i bakgrunnen mens du kombinerer farger. Figurvalget ditt påvirker kombinasjonene dine. Et klassisk puzzlespill i fresh utgave. **9/18**

DISCO Settingen i Snakeball minner om et russisk diskotek

**SLAKEBALL**

Slappe, norske slanger på PS3

Plattform PS3 Utvikler GAMOOOLA Utgiver SCEA
Antall spillere 1-4 Pris 69,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Det først norske spillet til PS3 heter Snakeball, og er utviklet av Ravn Studio i Drammen i samarbeid med Gamoola Soft. Dessverre er det ikke spesielt underholdende.

Spillet er i bunn og grunn en oppdatering av klassiske Snake, kjent fra Nokia-telefonene, der du styrer en slange som spiser seg stadig større. Ravn & co. har valgt å legge til en haug av våpen og en overkomplisert styringsmekanisme som gjør at spillet blir både frustrerende og uninspirerende. Kjædelig utnyttelse av klassisk gameplay. **3/18**

HJAPT Uridium ble berømt for sin lynraske grafikk

**URIDIUM**

Definisjonen på hardcore

Plattform Wii Utvikler HEWSON Utgiver NINTENDO
Antall spillere 1 Pris 49,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Commodore 64-spill på Nintendo Wii er et supert tiltak i min bok, men 40 spenn for spillene er i meste laget. Uansett er Uridium et godt eksempel på hva den gamle brødboksen var i stand til.

Uridium er et skytespill der du med et lite romskip kan fly fritt til høyre og venstre langs et stort slagskip som du skal ødelegge. Etter litt susing og skyting, må du flykte fra skipet.

Spillet er utviklet av legendariske Andrew Braybrook og er et skoleeksempel på hardcore skytespill med brutal vanskelighetsgrad. Forvent Game Over innen ett minutt er gått. **6/18**

DVD-MAN

DAVID SETTER KARAKTER PÅ MÅNEDENS FILMER
Les flere DVD-anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS FOKUS

GANGSTEREPOS

Spennende og engasjerende mafiadrama.

American Gangster

Sjanger **THRILLER**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLV

Akkurat idet Tony Soprano takker for seg blir vi introdusert for et nytt familie-overhode med kriminelle sidesprang på samvittigheten. I American Gangster følger vi Frank Lucas sin vei fra fattigdom og fortvilelse til høystatus som narkobaron med penger rennende ut av madrassen. Med Harlem i New York som hovedsetting og en sann bakgrunnshistorie er det bare å sette seg tilbake med det som er en drivende god karakter-skildring og fortelling.

American Gangster skiller seg ut fra andre liknende filmer med tanke på hvor lite action og vold den inneholder. Den oppfinnsomme Frank Lucas tar blant annet en tur til det krigsherjede Vietnam uten å løfte et øyebryn. Der filmer

som The Departed hoppet fra en heseblesende scene til en annen følger American Gangster en helt annen oppskrift. Regissør Ridley Scott (Gladiator, Blade Runner og Black Hawk Down) og hans lag av produsenter har nok hentet inspirasjon fra tv-serien The Wire der karakterer, plott og handling får tid og rom til å utvikle seg. Dermed er det ikke fullt så overraskende at filmen fanger deg i et spenningsnett av forviklinger til tross for fraværet av hennertelser og biljakter. En annen deilig detalj er fotograferingens samspill med soundtracket; sobert og elegant. For all del, litt dramatik er det selvfølgelig. De rivaliserende gjengene lar ikke Frank Lucas få fritt spillerom på det lukrative markedet.

Denzel Washington spiller den nådeløse Frank Lucas, mens Russell Crowe bringer

liv til politimannen Richie Roberts. Som tilsynelatende den eneste hederlige tjenestemannen i milis omkrets, med et turbulent familieliv og en kveldende samvittighet er Roberts en av få som tør å utfordre Lucas på hjemmebane.

Han tar opp jakten på de som står bak det nye heroinmerket Blue Magic, som Harlem bokstavelig talt renner over av. En utfordring som raskt viser seg å være større enn han noen gang kunne forestille seg. Til tross for at Frank Lucas er en hensynløs og brutal herremann har han også en forretningsans som er vanskelig å toppe.

De to superstjernene tolker sine karakterer svært godt og er en fornøyelse å følge. Russell Crowe var svært ivrig etter å spille i prosjektet, og leverer en kjempeprestasjon. To tommer opp! **8/10**



Beowulf

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLV

Det er vanskelig å plassere Beowulf i en sjanger ettersom den flørter med både action og sci-fi. Og fotorealistisk animasjon. Sistnevnte kan i enkelte trekk forklare slik; animasjon er lagt over skuespillernes bevegelser. Dermed er Angelina Jolie og Ray Winston gjenkjennelige til tross for animasjonsteknikken. På kino var det mulig å se dette i 3D, mens på DVD blir det normalt.

Beowulf er basert på et av Europas eldste dikt og kaster oss seg med helter, drager og vikinger. Norden er med andre ord sterkt representert i filmen. Eventyret utspiller seg i Danmark, som for anledningen er et land med digre fjell og barsk natur. Den heroiske og sagnomsuste Beowulf reiser land og strand rundt på jakt etter gull og ære. Da han forsøker seg på et tilsynelatende umulig oppdrag spiller hans stolthet ham et puss.

Beowulf er imponerende håndverk med mange svakheter. Historien i seg selv har en god del hull, men Beowulf selv er så standhaftig og toff at det er vanskelig å ikke trekke på smilebåndet underveis. **4/10**



We Own the Night

Sjanger **THRILLER**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLV

We Own The Night har mange gode strenger å spille på; en opplagt Joaquin Phoenix, en interessant familiekonflikt og gode actionsekvenser. Selv vakre Eva Mendez gjør en allright jobb. Men filmen får ikke frigjort sitt potensial og føyer seg inn rekken av actionfilmer med et moralsk dilemma og løse tråder. Phoenix spiller partyloven Bobby som mildt sagt er malplassert og det udiskutable sorte fåret i en familie av politimenn. Hans flørtning med kriminelle kontakter leder raskt til en konfrontasjon med broren og faren som er en del av New York-politiets utstrakte og lovhevede hånd. Dermed må han velge mellom gemyttlige familiemiddager eller champagne- og narkofester. Noe i den duren i hvert fall.

We Own The Night drives frem av actionscenene og holdes tilbake av manuset, det blir en drakamp uten vinnere og tapere. Filmene bringer ikke noe særlig mer til en overfylt sjanger, men har sine gode sider og den interne interessekonflikten bidrar til at du følger med til the bitter end. **5/10**



Uti vår hage 2

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLV

I likhet med mange av mine kjente gledet jeg meg stort til sesong 2 av Uti vår hage. Spørsmålene var mange. Hva har trioene funnet på denne gangen? Får vi noen nye catchphrases eller gjen-syn med tidligere karakterer? Forventningene ble innfridd – på både godt og vondt.

Atle Antonsen, Bård Tuft Johansen og Harald Eia har nok en gang skriblet ned noen underholdende historier som har blitt snekret sammen til 7 individuelle novellefilmer. I likhet med deres tidligere prosjekter er det karakterer fremfor hele episoder som vil bli husket best. Blant favorittene denne gangen finner vi nynorskkestremistene, allværsjakkemannen og selvfølgelig Osloosen. Innad i redaksjonen er det Joachim som tatt mest skade av denne vanvittige karakteren. Vi ber han snakke om dagsaktuelle temaer, men får bare svar som inneholder stag, svenske druer, fjerde etasje, fjerde avdeling og mongotraller.

Uti vår hage 2 er en deilig blanding urovekkende humor, samt en stor mengde ekstramateriale. **8/10**



The Assassination Of Jesse James By The Coward Robert Ford

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLV

'Mordet på Jesse James – av den feige Robert Ford'. Foruten at tittelen er en skikkelig munnsfull er den også en svært nøyaktig beskrivelse av hva som er filmens plott og historie. Ikke hverdagskost med andre ord, men forandring fryder og filmens tittel frarøver nødvendigvis ikke seeren for så mye spenning. Filmene ut-spiller seg på 1800-tallet og kretser rundt revolvermannen Jesse James (Brad Pitt) og hans nemesis Robert Ford.

Et neddempet western-drama med en behaglig og nøktern fortellerstil, til tider blir det litt svevende og utstudert. Litt strengere regi, færre anekdoter og gressende hester ville styrket fremfor svekket filmen. Men helhetsinntrykket er likevel svært bra. Brad Pitt smelter som alltid pikehertene, men i min bok er det lillebror Affleck som stjeler showet. Casey er rett og slett i vinden for tiden (Gone Baby Gone) og hans rolletolkning av stalkeren Robert Ford er strålende. Skuespillerne er over hele linja glitrende. **8/10**

KONKURRANSE

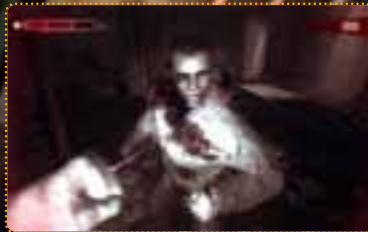
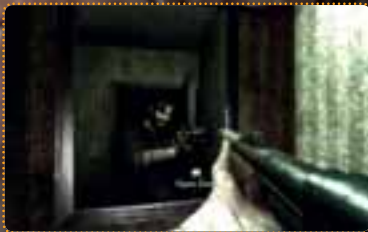
EN BUNKE GLOVARME KONKURRANSER
www.gamereactor.no

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Lyst til å denge los på narkomane voldsmenn? Nå har du sjansen, vi har fått fem eksemplarer av Condemned 2: Bloodshot på PS3, sammen med femten gensere som vi gir bort til noen heldige vinnere. Du må være 18 år for å delta, og for å vinne må du svare riktig på følgende spørsmål:

- 1 Hva heter hovedpersonen i Condemned 2?**
1: Ethan Thomas X: Thomas Bannister 2: Carl Thomas
- 2 Hvem har utviklet Condemned 2?**
1: Funcom X: Monolith Studios 2: Square-Enix
- 3 Hva var undertittelen til det første Condemned-spillet?**
1: Criminal Origins X: Desperate Housewives 2: Scholarship Edition

Skriv ned rett svaralternativ, merk brevet eller mailen med "Condemned 2" og send det til bernt.sandnes@gamereactor.no eller til: Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo



STOR KONKURRANSE VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Har du lyst til å gå amok med sverd og øks og vikinghjelm? Nå har du muligheten til å leke viking, vi gir nemlig bort fem eksemplarer av Viking: Battle for Asgard til PS3. Alt du trenger å gjøre er å sjekke at du er 18 år, og svare på spørsmålene under:

- 1 Hvem skrev om kongesagaene?**
1: Snorre Bryne X: Snorre Sturlason 2: Snorre Sprett
- 2 Hvem er faren til dødsgudinnen Hel?**
1: Rune Rudberg X: Odin 2: Loke
- 3 Hvem har utviklet Viking: Battle for Asgard?**
1: Creative Assembly X: Nintendo 2: Artplant

Skriv ned rett svaralternativ, merk brevet eller mailen med "VIKING" og send svarene til bernt.sandnes@gamereactor.no eller til: Gamereactor Norge, Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

Husk å legge ved navn, adresse og alder!



MUSIKKMAN

DAVID SETTER KARAKTER PÅ MÅNEDENS SKIVER

Vi anmelder de ferskeste skivene hver måned!

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



MÅNEDENS FOKUS

OVERBEVISER

Solid og trygt produkt signert veteranrockerne

R.E.M. ACCELERATE

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOVLY

"Utrolig bra at vi fikk billetter til denne konserten, ass. Ryktet sier at de skal oppløses etter denne turneen, liksom". Det er stekende solskinn, sommerøl og kilometerlang kø utenfor Ullevål Stadion. Året er 2005 og blondinen foran meg i køen kunne ikke tatt mer feil. R.E.M. hadde ingen planer om å gi seg - heldigvis.

R.E.M.-fansen har gledet seg i lang tid og nå er bandets album nummer 14(!) klart for butikkhyllene. Med Accelerate vender bandet tilbake til sine røtter, og til musikken som gjorde dem verdenskjent. Lydbildet er gitardrevet og den politiske ånden neddysses, to oppfriskende nyheter som har vært mangelvare på de foregående albumene. Det har blitt litt for mutt og meningsorientert ved andre

anledninger, mens på Accelerate smeller bandet til fra første akkord. Åpningssporet "Living Well Is The Best Revenge" staker ut kursen for en skive der R.E.M. gjør det de kan best. Rocke med sjel.

I motsetning til deres foregående album Around The Sun virker bandmedlemmene skikkelig giret og kanskje en smule aggressive, men da aggressive med positivt fortegn. For R.E.M. er alt annet enn fornøyd med rikets tilstand, på låta Until The Day Is Done kvesser Michael Stipe tungen og spytter ut: "The country is in ruins". Enkelt og greit. Likevel fremstår gruppa noe retttere i sømmene enn det som har vært tilfellet på 2000-tallet. Accelerate er ikke akkurat konservativt, men det er svært lite provoserende. Utover misnøyen med den sittende presidenten og miljøets ve og vel, er det lite spisse albuer og spark til sidene. De kreative kreftene

har ikke forsvunnet, men blitt lagt ned i musikken og det er et valg kan vi sette pris på.

Med Michael Stipe i spissen har R.E.M. holdt sto kurs siden oppstarten i Georgia i 1980, og med jevnt gode salgstall og flere store hitlåter på samvittigheten har de virkelig etablert seg som et av de aller fremste rockebandene i vår tid. Med Accelerate kaster de et blikk bakover og trekker frem flere referanser i både tekster og komposisjon. Dette er et album for fansen – gamle og unge som setter pris på god rock'n'roll.

R.E.M. skal spille to konserter i Norge i år. Ullevål Stadion 3. september og på Bergenhuis festning 4. september. Bestill billett i dag, det kan jo faktisk hende de faktisk trekker inn årene denne gangen. Men fortsetter de å spytte ut skiver som dette, skal i alle fall jeg fortsette å kjøpe dem. **8/10**



Snoop Dogg EGO TRIPPIN'

Sjanger **HIP HOP**
Tekst DAVID SHOVLY

Hva skjedde med rapperen Snoop Doggy Dogg? Ikke godt å si, for på sitt nye album går sjefshunden nye veier på produksjonssiden, ikke minst vokalfrenten. Et trekk som i lang tid før utgivelsen har blitt skrytt opp i skyene. På førstesingel "Sexual Eruption" synger den aldrende gangsteren i stedet for å rappe. Overraskende nok fungerer faktisk hans retoprojekt godt, særlig i form av remixene hvor han har fått med seg Robyn og Lil'Kim. Egotrippen kommer også til syne på de sporene der Snoop selv fungerer som produsent, og det ligger i kortene at dette er noe han har planer om å fortsette med. På den andre siden er flere av tekstene skrevet av andre artister, noe som på Ego Trippin' fremstår som både godt og vondt. Skal man ikke rappe om egne opplevelser? Det største ankepunktet mot Snoops nyeste albumet er de 21 sporene. Snakk om å marinere flesket med smør og toppe det hele med krem og fløte. Forhåndshypen til tross, Snoop Dogg må levere sterkere album enn Ego Trippin' for å opprettholde sin status som The Boss. **5/10**



We Are Scientists BRAIN THRUST MASTERY

Sjanger **INDIEROCK**
Tekst DAVID SHOVLY

De selvutnevnte forskerne i We Are Scientists er klare med sitt andre studioalbum, og de følger den røde forskertråden med Brain Thrust Mastery. Med en herlig blanding av poprefreng og indierock-vibber, klarer We Are Scientist å holde seg fast i et terreng som i øyeblikket nærmest er overbefolket av liknende band. We Are Scientists ser ikke ut til å savne sin tidligere trommis Michael Tapper, og klarer seg dermed godt som en elegant liten duo. På sitt beste skinner bandet om kamp med sola, men på Brain Thrust Mastery dekker noen skyer her og der for toppkarakterene.

Med underfundige tekster og ikke minst deilig humor er det bare å merke seg navnet først som sist. Singlen "After Hours" er selve kronseksepelet på deres sterkeste sider. Med en fengende låt og en av de smarteste videoene jeg har sett på en stund, kan We Are The Scientist fort bli en favoritt i vårsolen. Kanskje ikke helt på linje med avansert hjerneforskning, men definitivt intelligent pop-rock å kose seg med. **6/10**



Panic At The Disco PRETTY. ODD.

Sjanger **ROCK**
Tekst DAVID SHOVLY

Sirkusrockerne i Panic At The Disco enterer manesjen med sitt nye album, og i den anledning har de droppet utropstegnet i bandnavnet (tidligere Panic! At The Disco). De står mildt sagt ovenfor en tøff oppgave når de skal følge opp debutalbumet A Fever You Can't Sweat Out som har solgt over en million eksemplarer. Det er lett å sammenlikne bandet med Fall Out Boy og det er ironisk nok bassisten Pete Wentz fra nettopp Fall Out Boy som bidro til at Panic At The Disco fikk platekontrakt.

Bandet ser ut til å være rammet av en deilig form for stormannsgalskap på Pretty. Odd. Her serveres det raske gitarrefreng supplert med strykere og gåtefulle tekster. Panic At The Disco har tatt noen steg videre og ser ut til å kunne ta opp konkurransen med The Killers om å være det beste bandet med base i Las Vegas. De har fortsatt et stykke igjen, men det begynner å ligne en konkurranse. Pen og merkelig skive uten at det blir panikk på dansegulvet her i gården i alle fall. **6/10**



Ane Brun CHANGING OF THE SEASONS

Sjanger **POP**
Tekst DAVID SHOVLY

Ane Brun melder om en forandring allerede i album-tittelen, og det er ingen tvil om at forandring fryder. Changing Of The Seasons er en av de beste norske utgivelsene til nå i 2008. Den 32 år gamle moldenseren imponerte stort med A Temporary Drive, og har i etterkant supplert sin diskografi med en duett-samling og et stemningsfylt livealbum. Første smakebit og single fra Changing Of The Seasons er den gåtefulle The Puzzle, en låt som er mer unntaket enn regelen på albumet. For med leken marimba, suggerende koring og forførende vokal, frister Brun med arrangement som pirrer interessen. Ane Brun har med andre ord gjort flere gode valg, men det hindrer ikke ønske om å få litt mer variasjon i låtmaterialet.

Tittelsporet Changing The Season er en behagelig ballade med stort radiopotensial. Alt i alt leverer Ane Brun akkurat det hennes fanbase ønsker. Med en kommende europaturne og gode salgstall ser fremtiden, i likhet med årstiden, svært lys ut for Ane Brun. **7/10**

TAKK!

Gamereactor vil gjerne takke nettopp deg som holder dette magasinet i hånden akkurat nå. Uten våre lesere ville vi aldri vunnet prisen for årets medie 2007 på Gullstikka. Hilsen oss i Gamereactor





MARIOKART™ Wii

© 2007 - 2008 NINTENDO, TM. * AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.



www.nintendo.no

MARIO KART RACES ONTO WII!

KOMPLETT.no BILBO. A SPACEWORLD

Lanseres
11. april!



MARIOKART™ Wii

