

Oppoverbakke

Noen måneder er ekstra tunge.



Noen måneder går alt på skinner, andre måneder er en eneste lang oppoverbakke. Slik begynte denne måneden, som har vært utfordrende på mange måter. Først og fremst fordi april og mai er utrolig kjipe måneder med tanke på spillanseringer. Da vi begynte planleggingen av dette magasinet var det omtrent kun Grand Theft Auto IV som stod på lanseringsplanene, og det lovtte ikke godt for omtalesidene våre. Heldigvis

begynte det å løsne etter hvert, da vi fikk til noen fine avtaler.

En av dem var med Funcom, som selvsagt ønsket å få en anmeldelse av Age of Conan: Hyborian Adventures i Norges eneste spillmagasin samme måned som spillet kom. Det resulterte i flere forhandlinger, for det er ikke helt færefritt å anmelde en betaversjon av et spill som stadig gjennomgår forandringer. Faktisk er det ikke uproblematisk å anmelde et onlinerollespill i det hele tatt, ettersom de er i konstant utvikling. I tillegg er spillopplevelsen veldig avhengig av den sosiale opplevelsen, som er unik for hver enkelt spiller.

Men Berit hadde allerede tilbrakt over en måned i Conans verden, og når vi da fikk muligheten til å sende henne til Funcom uka før deadline slik at hun fikk teste den endelige versjonen med full DX10-grafikk og alt implementert i spillet, lot vi henne få lov å anmelde. Et så omfattende spill ble selvsagt til en svært lang omtale, noe vi ikke har plass til i bladet her, men Berits anmeldelse kan leses i sin helhet på nettsiden vår.

Et annet spill jeg har brent for lenge nå som vi har valgt å anmelde er Rock Band. Det lanseres i Europa 23. mai. Det vil si, for enkelte i Europa. Nok en gang skylder Harmonix og Electronic Arts på at det er vanskelig å produsere instrumenter til alle, og nok en gang må vi i Norge vente. Men ettersom Norge er medlem av EØS står faktisk norske forhandlere fritt til å handle fra hvem de vil i Europa, så fra og med 23. mai er det ingenting i veien for at en norsk spillbutikk kan kjøpe spillet fra en grossist i utlandet og selge over disk.

Og det bør de absolutt vurdere. Rock Band er et fantastisk spill. Sønnen min på seks er på god vei mot å bli en fabelaktig trommeslager i vårt lille familieorkester, og som festspill er det uovertruffent.

Så, slank måned, men allikvel har vi funnet tre helt utrolig gode spill å presentere i dette nummeret. Som om det ikke var nok med Conan og Rock Band ble prikken over i'en Grand Theft Auto IV. Vi hadde det svare strev med å skaffe spillet, men det ordnet seg til slutt. Og da jeg entret Liberty City for første gang, var alle problemene fra starten av måneden gått i glemmeboka...

JON CATO LORENTZEN / SJEFREDAKTØR

FAVORITTSPILL:

Grand Theft Auto IV Limt fast til 360' en min resten av måneden.

GLADER MEG TIL:

The Bourne Conspiracy Frenetisk actionspill, heseblesende og spennende. Kan bli veldig underholdende.

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

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

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

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

KORREKTUR OG OVERSETTELSE Halvor Ø. Thengs, Goran Thengs, Osmund Olav Bøe, Kim Roar Spørkel, Kim Visnes

SKRIBENTER I DETTE MAGASINET

David Skovly

Magnus Tellefsen

Kristina Soltvedt Wiik

Kim Roar Spørkel

Kim Visnes

Berit Ellingsen

Marius Kvitberg Evjenth

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT www.gamereactor.no

FREKVENNS 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 35.000 eksemplarer

GAMERACTOR SVERIGE

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

GAMERACTOR DANMARK

Thomas Tanggaard, Thomas Blichfeldt, Steen Marquard, Thomas Nielsen, Carsten Skov Teisen, Alan Vittarp Rasmussen, Rasmus Sindberg

Kontrollert av dansk opplagskontroll

GAMERACTOR UTGIS AV GAMEZ PUBLISHING®

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

Gamereactor er å få tak i på fler enn 600 steder i Norge, deriblant landets største elektroniske butikkjeder som blant annet EB Games, Elkjøp, Expert, SpaceWorld, Platekompaniet og Game-butikkene. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internettkafeer. www.gamereactor.no er Norges største spillmagasin. Her finner du masse dugfriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste 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 utfra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillleskene som selges i Europa.

3 SKRIBENTER

Vi presenterer tre flinke fyrer som skriver for oss



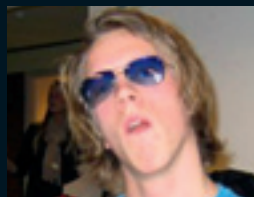
01 THOR BENJAMIN BREKKEN

Thor Benjamin bor i Bergen, men er på vei til Oslo der han har tenkt å studere journalistikk. Han var en av søkerne da vi i mars etterlyste nye skribenter i bladet vårt. Han har jobbet

for Jarlsberg Avis, der han blant annet har hatt i oppdrag å intervju Sturla Berg Johansen. Wuhu! Vi håper han fikk et godt tilbud fra banken!

DENNE MÅNEDENS OPPDRAG:

Kikket nærmere på Facebreaker, som vi skriver om i neste nummer.



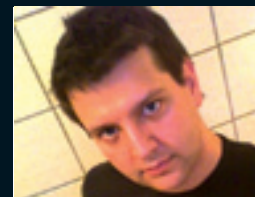
02 MARIUS KVITBERG EVJENTH

Nok en fersk rekrutt i stallet, Marius er bare 17, men siden han fyller 18 år om noen få måneder, lot vi ham slippe til. Marius har vært redaktør for Sj;D-siden i Aftenposten, og har en liten svakhet for

Nintendo. Til tross for at en av hans beste venner er blodfan av Playstation. Når han ikke spiller spill for oss, trener han TaeKwonDo ute i Røyken.

DENNE MÅNEDENS OPPDRAG:

Anmelde Assassin's Creed på Nintendo DS.



03 KIM VISNES

Kim er bedre kjent som Havok på forum som japani.no og naruto.no. Han har en nese for nyheter, og bidrar på nettsiden vår med å legge ut nyhetssaker nesten daglig. Ellers jobber han som butikksjef på Game i

Sandvika, der han gjør sitt beste for å pushe obskure japanske rollespill på kundene sine. Han er også vår World of Warcraft-ekspert, og skal til Paris for å hilse på Blizzard neste måned.

DENNE MÅNEDENS OPPDRAG:

Anmelde Final Fantasy VII i Crisis Core.

**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



AMMUN

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Dragonball Online?

Hei! Vet dere sånn cirka når Dragonball Online kommer til Norge? Er veldig spent på spillet.
_LAARZ

Det er ikke sikkert det kommer utenfor Korea i det hele tatt, spillet har foreløpig kun distribusjon der.

Månedens hva?

Hva mener dere når dere sier at for eksempel Mario Kart Wii er månedens spill, mens God of War på PSP er i samme blad og fikk bedre karakter?
_JONAS SELVIC

Månedens utvalgte spill er ikke nødvendigvis det som fikk høyest karakter, men det som kanskje er mest etterlengtet og som har hovedfokus på anmeldersidene.

Bakoverkompatibel?

Jeg må innrømme at jeg er helt grønn på dette. Jeg har PS3 og er en av de som ville vente på at prisen skulle ramle litt på PS3. Nå kom det derimot en ny versjon som ikke er bakoverkompatibel. Hva vil det si for meg som allerede har masse PS2-spill? Jeg foretrekker én konsoll i stuen, og ikke flere. Kommer det en ny versjon av PS3 som er bakoverkompatibel? Var jeg for sent ute? Hva betyr

det at noen spill kan være bakoverkompatibel med rett software?
_GOBOB9

De første maskinene som kom kan man spille PS2-spill på, det kan man ikke nå lenger. Såvidt vi vet har Sony ingen planer om å reintrodusere bakoverkompatibilitet, men man kan aldri si aldri. De som lager konsoller er generelt veldig lite glad i å snakke om fremtidige modeller, for da vil ingen kjøpe modellene som er på markedet nå.

Call of Duty 5

Tror dere Call of Duty 5 bli nåtid, fremtid eller andre verdenskrig?
_MANI

Vi håper på steinalderkrig med steiner og greiner som de beste våpnene. Og en fakkell som det absolutte supervåpen!

Metal Gear-størrelse

Hei. Har hørt at Metal Gear Solid 4 skal være 50 gigabyte stort. Det virker som det er veldig mye, snakker vi virkelig om et spill som kan være fem ganger større enn for eksempel Halo 3?
_MARKUS-SH

SKRIV & VINN Zen Stone MP3-spiller

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.



Hvor mye plass et spill tar på en plate har ingenting med hvor stort spillet er målt i områder eller spilletid, alt kan komprimeres.

Aldersgrenser

Heisann! Jeg lurer på en ting. Hva synes dere i Gamereactor om at barn helt ned i syv år spiller spill med 18-års-grense? Og hvor gammel synes dere at man burde være for å spille 18-års-spill? Personlig er jeg 14 år og spiller GTA og Driver 4.
_ALEXSANDERN

Det er ikke så veldig kult at barn spiller voksenspill. Jeg har selv en sønn, og han får ikke spille hva som helst. Samtidig er det forskjell på hvor modne barn og unge er i forhold til innhold både i spill, filmer og bøker. Til syvende og sist er det foreldre som har ansvaret for å følge med på sine barns mediebruk, uansett hvilke medier det dreier seg om.

Playstation 3 vs Xbox 360

Er dere enige i GR om hvilken konsoll som er best? Jeg vil ha deres egne meninger om hvem som er best. Hvilken ville dere valgt av PS3 eller Xbox 360 og hvorfor?
_HANSI

Jeg velger lasagne en dag, pizza en annen. Kjedelig å spise det samme hver dag, variasjon er tingen. Noen dager er Xbox 360 best, andre dager er PS3 best. Den eneste som er bedre enn alle hver eneste dag er Nintendo DS, for med den kan vi spille Picross på bussen.

Konge i Age of Conan?

Hei, jeg lurte på om dere i Gamereactor vet om man kan bli konge i Age of Conan? Eller kan du bli høvding i en by? Kan du i det hele tatt eie noen eiendommer?
_MONSLAYER

Den originale planen til Funcom var å ha et slags demokrati med laug og fraksjoner og at en konge over hele verden ble stemt frem med masse politikk og intriger, men Funcom droppet denne planen under utviklingen. Det skal være mulig å bygge eiendommer.

PC-spesifikasjoner

Hei Gamereactor. Jeg er bare nysgjerrig på en ting. Hva er spesifikasjonen til PC-ene dere bruker til å teste spill på? Takker atter en gang for at dere holder meg informert om alt som er verdt å vite innen spillverdenen.
_SANDERS2

Vi har ikke en spesifikk PC vi tester spill på, noen av frilanserne våre har gode datamaskiner, og det er da disse som tester PC-spill primært. Carl Thomas har en solid maskin, mens Jon Cato aldri spiller på PC, med mindre det er Kabal eller Minesveiper.

FORUMSNAKK



IDOL - HVA SYNGER DU PÅ AUDITION?

Om du hadde meldt deg på Idol, hvilken sang ville du sunget på første audition?
_JORGENSE

Tool - Vicarious
_EVIL TEDDY BEAR

Bæ Bæ Lille Lam. Synes Idol er teit, så det hadde vært som en slags protest. Men det hadde vært goy å stille opp.
_JONAS AD

James Blunt - Beautiful.... NOT! Idol er for chicks with dicks.
_TAXTA

Tror jeg hadde sunget Let it be med The Beatles. Vakker og rolig sang.
_THRAXES

Guns'n Roses - Don't Cry. Synes selv at jeg får til den sangen ganske bra. Med bra mener jeg hakket bedre enn grisesknik.
_TRADETOWN

Noe av Dimmu Borgir, helt klart.
_ZECHEZ

Idol suger! Men jeg hadde kanskje valgt Red Hot Chili Peppers - Dani California. En typisk Idol-låt med enkel tekst.
_SHANANAFARCRY

Jeg liker egentlig ikke Idol, men svarer for moro skyld. Den sangen jeg ville valgt er enten No One But You eller Don't Stop Me Now. Begge sangene er med Queen.
_MUSIC OG GAMEIAC

Pokémon-sangen! For sure!
_CAVEMAN

Pig Destroyer - Piss Angel.
_SERSJANT DRITTSKIKK

Motorhead - Ace of Spades. Dere kan lese hvorfor i bloggen jeg skal skrive i morgen.
_MATSCOOLOO

Drowning Pool - Bodies. Jeg hadde gått for Heavy Metal. Men who cares about Idol?
_MOBIL123

Men Without Hats - Safety Dance.
_SLEEPY

Mortal Kombatt! Selvfølgelig! Hadde jeg noen gang funnet på å melde meg på Idol, hadde det ikke vært for serositeten sin skyld.
_MAGGOT

MÅNEDENS BREV

Skuffet over nestegenerasjon

God dag til alle dere i Gamereactor.

Er det bare jeg som sitter med en bitende følelse av skuffelse av denne generasjonen spill? Jeg mener: vi ble lovet helt nye typer spill, og det har vi også fått, men de fleste spillene er tradisjonelle i form. "Dæven se, våpnet mitt glinse i lysan no!"

Kanskje litt drøyt, men dere skjønner forhåpentligvis poenget mitt. Jeg hadde håpet på helt nye måter å tilnærme seg spillene på, for eksempel i førstepersons skytespill.

Hvordan? Det vet jeg ikke. Det er spillutviklernes jobb å finne ut av. Jeg hadde håpet på mer enn det vi har nå, med standardiserte skytespill.

Skal vi tro på utviklerne, så er dette i ferd med å forandre seg. La oss nå inderlig håpe det er sant.

Jeg håper skuffelsen over manglende innovasjon forsvinner allerede i slutten av denne måneden.

Ha en fin dag!
_KING OF FOOLS



BEST!
Vinner av
ZEN CREATIVE
MP3-SPILLER

HVOR ER REVOLUSJONEN? King of Fools etterlyser en ekte nestegenerasjonsopplevelse, og mener utviklere bare lager våpen som glinse bedre og skytespill med altfor lite nytt.



GAMERACTORS APRILSNARR: GTA4 UTSATT PÅ PS3

Phew! Bare glad for at ikke Xbox 360-versjonen også ble utsatt - da hadde jeg rett og slett blitt forbanna.
 _DRAKENBOURGH

OSER APRILSNARR! Men hadde ikke blitt overrasket om det var tilfelle, siden PS3 stinker.
 _ROBBIE

For Guds skyld, vær en aprilspøk!
 _AIDEN

Jeg tror ikke dette er aprilsnarr. Jeg tror GTA4 blir utsatt til 2017.
 _HAKADALMANN

Det hadde nok stått på hele nettet dersom dette stemte. Det står ikke et ord på verken de offisielle GTA4-sidene eller på fansidene. Temmelig sikker på at det bare er tull.
 _ROB

Aprilsnarr? Håper ikke det, fordi da kan jeg mobbe kompisene min som har PS3.
 _MICHAEL32

Trodde jeg skulle dø da jeg så denne artikkelen. Bare sykt at det er 1. april og en god del håp om at dette er en spøk.
 _GJETAREN

Dårligste spøken ever.
 _XENPHON

Hvorfor må alltid PS3 lide?
 _LEZIMEN

F**N TA DERE! JEG FIKK SVETTEBYGE NÅ! Det er en aprilspøk, sant?
 _JANERIKH

WTF? Denne her var slem, asså!
 _MR-47

I to sekunder der så trodde jeg på det!
 _LOVE-PLAYSTATION

Der flippa jeg ut en liten stund. Jeg banna til og med! Takk og lov at det var en aprilspøk
 _SUIPERN

LEI AV SPILL

En døende gamers bekjennelser.

Publisert 15. APRIL 2008 Flere blogger fra K1M GAMERACTOR.NO/BLOG/K1M

Som et ungt menneske brukte jeg min tid på spilling. Det var ikke noe galt i det siden mange av mine venner også drev med spilling og vi hadde mange minneverdige øyeblikk sammen.

Mine foreldre deltok også noen ganger og vi kunne sitte i mange timer og grisebanke hverandre i Mario Kart 64. Jeg satt også ofte alene på rommet mitt og spilte spill som ikke egnet seg for to eller flere personer og jeg hadde det fantastisk.

Spilling har stort sett vært en av mine største hobbyer siden jeg var tre år gammel og satt og så på min mor spille Legend of Zelda på NES (hun vet mer om dette spillet enn jeg noen gang kan håpe å vite.)

Jeg har pløyd meg igjennom NES, PS1, N64, PS2, X360 og PC-spill av alle sjangre.

Jeg ble medlem av dette forumet for mer eller mindre tre år siden for å dyrke min store lidenskap, nemlig gaming. Jeg har hatt mange morsomme og heftige diskusjoner. (Jeg synes fortsatt at Halo er middelmådig).

Mange gode minner hører hjemme her på dette forumet og jeg har alltid følt at dette har

vært et slags andre hjem hvor jeg kan koble av fra den fysiske verdenens sjas og mas. Jeg var stolt av å kalle meg en hardcore gamer.

Men i det siste har det slått meg hvor lite jeg faktisk spiller for tiden.

Det kan variere fra en time om dagen til en time i uken. Det har faktisk vært noen ganger der ingen av mine spillkonsoller har vært i bruk på over en måned.

Har jeg mistet min interesse for spill? Jeg føler meg også mer og mer distansert fra spillsidene på dette forumet og er sjelden inne på anmeldelser og nyheter om spill.

Hva har skjedd? Hvor ble det av gløden? Hvor ble det av gleden? Hvorfor er jeg mindre interessert i spill enn det jeg var før? Er dette en del av å vokse opp? Er dette det jeg har å se fram til i fremtiden? For om det er det, da vil jeg ikke bli voksen.

Jeg håper inderlig dette bare er en fase og at om noen måneder vil jeg sitte 5 timer i strekk med iherdig knappemosing og fryde meg over hvor fantastisk gaming egentlig er. [Bloggen er forkortet. red.]

_KIM



MEDISIN PÅ RESEPT K1M har gått lei av å spille dataspill, noe de fleste spillere opplever en gang i løpet av livet. Gamereactor anbefaler en ferie fra spilling på et par måneder, det hjelper nesten alltid. Og sommeren er en perfekt tid for spillepause.



King Kong 5/10

Jeg har lest mange anmeldelser som sier at dette er et av de beste spillene som er basert på film gjennom tidene. Til det sier jeg: Hva? Da må de andre "filmspillene" være et sørgelig syn. King Kong var det første spillet jeg fikk til Xbox 360, og jeg husker at jeg tenkte: Er dette grafikken vi ble lovet? La oss innse det: Spillet ser ut som det kommer rett ut av forrige generasjon. Jack Black, Naomi Watts og de andre skuespillerne ligner overhodet ikke på sine figurer i spillet.

Spillet kan være underholdende den første timen, men jeg mistet fort interessen. Det kan godt være at det er innovativt å la spilleren gå gjennom nitti prosent av spillet uten ammunisjon, men jeg synes bare det virker irriterende. Spesielt siden dette fører til nærkamp med dinosaurer av ymse slag, og et eneste bitt fra dinosaurerne man slåss mot, gjør at skjermen fylles med en ugunnometrengelig tåke av rødt og svart, noe som gjør det ekstremt vanskelig å vinne tilbake kontrollen. Et treff til mens dette foregår betyr game over.

Dette spillet har et eneste lyspunkt: Når man får styre Kong selv. Jeg tenker spesielt på de banene når man meier ned øybeboere i hopetall. Det får meg til å fnise litt.

Dette spillet er ikke verd å bruke tid og penger på, bortsett fra hvis du har VELDIG lyst på achievements og gamerscore: Bruk 5-6 timer på dette spillet og du er 1000 G rikere.

Grafikk: 4

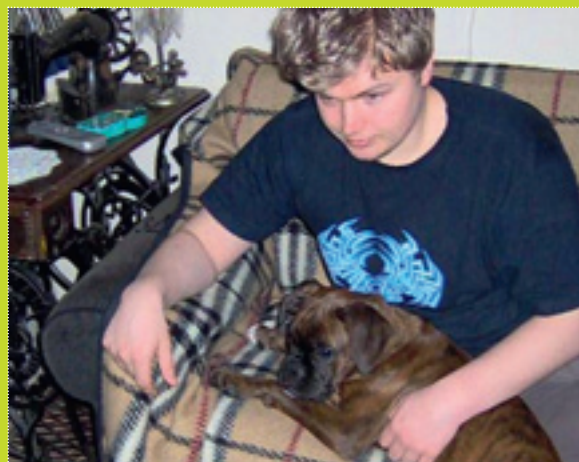
Lyd: 7

Gameplay: 5

Holdbarhet: 5

_HHH

MÅNEDENS LESER Vi intervjuer en ny leser hver måned.



STEFFEN ISENE, 24

Bukernavn på Gamereactor.no: "Steve Vice"

HVA JOBBER DU MED?

Rør, rør og atter rør.

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Da må jeg nok tilbake til det forrige århundret og et lite spill som heter UFO: Enemy Unknown. Å gi mine soldater navn fra fotballaget mitt og skolen min, for så å sende dem ut i striden. Å se Stian bli brutalt zappet ned av fienden, for så å sende Henning inn for å ta hevn sakte men sikkert. Det var like hjerteskjærende hver eneste gang en av mine venner ble drept i løpet av krigen.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Det varierer, det har mye med hvilke spill som er ute. Men Grand Theft Auto IV vil nok være en bidragsfaktor på min stadig forfallende sosiale kvalitet.

HVILKET SPILL GLEDER DU DEG MEST TIL?

Grand Theft Auto IV, som jeg sitter flittig og spiller mens du leser dette.

HVOR MANGE SPILL KJØPER DU I ÅRET?

En plass mellom 30 og 40 vil jeg tro.

HVORFOR LESER DU GAMERACTOR?

Fordi jeg er for gnien til å betale. Neida, det er fordi jeg synes det er underholdende lesning.

WMM

NYHETER/RYKTER/LISTER

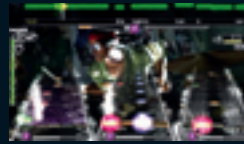
For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no



ANNONSERT

Harker på dynga

The Collective har jobbet med vampyr-spillet Harker en stund nå, og vi skrev litt om det her i magasinet i fjor høst. Nå har de imidlertid bestemt seg for at spillet ikke lever opp til forventningene, og kastet hele prosjektet på dynga.



Rock Band-dato er satt

Rock Band til PlayStation 2, Nintendo Wii og PlayStation 3 vil ankomme Europa 29. august. Endelig kan vi slutte å spekulere i når oss laverestående europeere skal få æren av å spille et spill som har vært i salg siden i fjor. Vi har kjøpt det i USA, og har anmeldelsen i dette magasinet!

1 Det nye Prince of Persia benytter seg av en modifisert versjon av spillmotoren fra Assassin's Creed som har blitt tilpasset for å passe bedre til den visuelle stilen. Det vises tydelig på bildene under at det nye Prince of Persia er basert på en variant av cel shading-teknikken. Dette føles både uventet og litt merkelig. Var ikke cel shading død?



4 Mørkets gud, Ahriman, sprer en substans som går under navnet "Corruption" over landet. Denne kommer til å spres dynamisk over verden slik at områdene forørkes og sakte råtner i stor utstrekning. For prinsen innebærer dette nye utfordringer hver gang Corruption vokser seg sterkere.

PRINCE OF PERSIA

Superteamet bak Assassin's Creed gjenoppfinner Prince of Persia

Plattform DS/PC/PS3/XBOX 360 Utvikler **UBISOFT MONTREAL** Utgiver **UBISOFT** Sjanger **ACTION/EVENTYR** Utgis **NOVEMBER**

For snart fem år siden pustet Ubisoft liv i den klassiske spillserien Prince of Persia med det kritikerroste Sands of Time. I løpet av to år kom oppfølgerne Warrior Within og The Two Thrones. Etter disse har det vært stille rundt akrobatene, og store deler av teamet ble satt i arbeid med Assassin's Creed. Nå vender de derimot tilbake til prinsen, men allikevel ikke helt. Den gamle prinsen som var med i Sands of Time-trilogien er borte, og inn kommer en ny kar i en helt ny verden.

Inspirasjonen til handlingen i det nye Prince of Persia har Ubisoft Montréal hentet fra Tusen og en natt, samt persisk mytologi.

Lysguden Ormazd har stengt sin ondskapsfulle bror Ahriman inne i Livets tre, men akkurat når den blivende prinsen transporteres til dette mytenes og legendenes land ødelegges treet, og

... Ubisoft har hentet inspirasjon fra både Sinbad, Han Solo og Aragorn ...

Ahriman truer med å legge hele verden mørk. Prinsens oppgave blir selvfølgelig å stoppe ham.

Den nye prinsen har faktisk ikke ruppet å bli prins i dette spillet. I stedet er han en vandrende eventyrer, og Ubisoft har hentet inspirasjon fra både Sinbad, Han Solo og Aragorn under utviklingen av den nye

prinsen. Hvorvidt dette er starten på en ny trilogi eller ei gjenstår å se, men tolker man Ubisofts uttalelser om det nye spillet er det ganske sannsynlig. Den nye grafiske stilen er et resultat av arbeidet til Ubisofts dyktige

konsepttegnere, og man ville holde seg så tro som mulig til de todimensjonale skissene. Til forskjell fra tidligere spill og i likhet med Assassin's Creed kommer det nye Prince of Persia til å by på en åpen spillverden der spilleren selv velger hva han skal gjøre.

_Bengt Lemne

5 Et område og allierte

Afro Samurai på vei

Om du liker anime, har du kanskje hørt om Afro Samurai. I den amerikanske versjonen av serien er det selveste Samuel L. Jackson som låner stemmen sin til den steintoffe krigeren. Nå er Namco Bandai i gang med spillversjonen av serien.



Strong Bad blir spill

En av internetts aller morsomste humorinnslag er den brijjante, epost-skrivende Strong Bad. Nå skal han også få et episodebasert spill til Wii (WiiWare) og PC. Og tittelen? Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Vi gleder oss!

Forbiden Siren til PS3

Ifølge Famitsu skal en PS3-versjon av det gamle PS2-spillet Forbiden Siren være i salg i Japan allerede i juli. Om det lanseres her i Europa er foreløpig usikkert, men vi krysser fingrene for en relansering av et av verdens skumleste spill også her.



Earthworm Jim

Husker du Earthworm Jim? Det var et glimrende plattformspill spekket av humor og enorme gønnere. Nå gjør markedet med den muskeløse robotdrakten comeback, sammen med hjernen bak det hele, Douglas TenNapel. Og alle hjerter gleder seg!

3

En av nyhetene i det nye spillet kommer til å være prinsens nyinnkjøpte metallhanske som kan brukes til å henge, klatre og gli ned langs vegger (som på bildet).



NOTISER

EPIC HATER WII

Epic, kjent for spill som Gears of War og Unreal Tournament, har tidligere uttalt at de ikke er spesielt imponert over Wii. Under et intervju med IGN fortalte presidenten i Epic, Mike Capp, at Epic aldri kommer til å gi ut et eneste spill til Wii. Ifølge Capp ønsker Epic å drive spillindustrien fremover, mens Nintendo Wii er et steg bakover. Capp fortsatte sin tirade mot Wii med å sammenlikne den med et virus som infiserer hjemmet til spillerne. Så, neppe noen motorsagmassakre med Marcus Fenix og Wiimoten i nær fremtid, altså.



Marcus Fenix kommer aldri til Wii...

PUPPER SLO MARIO

Forgige måned kom Mario Kart Wii ut på markedet. I Norge og mange andre land ble butikker utsolgt, og spillet gikk rett til topps på salgslistene. Dette er ikke tilfellet i Japan. Mario Kart Wii ble slått av et eroge (merk: Erotic Game) til Playstation Portable. Spillet Bokudake no Kajitsu (Bare min frukt), har passert Mario Kart Wii, og har havnet på en solid andre plass. Førsteplassen toppes fortsatt av Monster Hunter Portable 2nd Generation også til Playstation Portable.

HITMAN-GUTTA MED DEDIKERT ONLINESTUDIO

Grunnleggerne av IO Interactive, selskapet bak Hitman-serien og Kane & Lynch: Dead Men, har dannet et nytt selskap som de har kalt Reto-Moto. Selskapet er - som IO Interactive - lokalisert i Danmark, og vil fokusere på multiplayer-markedet. La oss bare håpe at det første spillet ikke blir Kane & Lynch: Online Men...

SLUTT PÅ TRUSER

Det ser ut til at Masahiro Sakurai - regissoren av Super Smash Bros Brawl - har gått lei av at brukere sender inn bilder med truseglimt av Zelda og Peach til SBBB Dojoen. Dette har gjort at han har lagt opp en liten notis på bunnen av bildegalleriet til nettsiden: "Vennligst forstå at skjermbilder som har upassende innhold eller kommentarer ikke vil bli valgt til å vises på siden. Til poenget; jeg har mottatt en god del skjermbilder som fokuserer på undertøy til noen Brawl-deltagere. Så la meg bare si det igjen - bilder som dette vil ikke bli vist på vår Dojo eller sendt ut til våre brukere av Smash-servicen" Så da må vår nyhetsguru Kim finne et annet sted å laste opp trusebildene sine på.

HOME ER FORSINKET

Home skulle egentlig lanseres i fjor, men vi har fortsatt ikke sett noe til det. Nå er det utsatt enda en gang, og siste beskjed fra Sony er at betalen kommer til høsten, mens den ferdige versjonen av Home lanseres i 2009.

LOL!

Nei, det er ikke en veldig morsom nyhet, hvis det er det du tror. Det er bare nyheten om at et spill ved navn LOL er på vei til en DS nær deg. Dette er et rent multiplayerspill hvor en av deltakerne utfordrer de andre til å tegne en enhjørning, svare på et spørsmål, eller løse gåter via den trykksensitive skjermen. Alt må skje på lokalt nettverk, og det holder med kun én kopi av spillet for inntil fire spillere. LOL kommer ikke ut i butikk, men må lastes ned fra utviklerens hjemmeside.



SINNA I Mortal Kombat vs. DC Universe kan du en gang for alle se hvem som er sterkst av Batman og Sub Zero. Hvis du lur...r...

KOLLISJON!

Sub Zero og Scorpion braker sammen med Batman og Superman!

Det er lenge siden Mortal Kombat-serien virkelig serverte oss noe mer enn et skuldertrekk, men når denne nyheten nådde oss, ble vi en anelse forventningsfulle.

Denne gangen har Mortal Kombat-universet kollidert med DC Comics' superhelter, og dermed er det klart for et mestermøte av dimensjoner. Hvem vil vel ikke se Batman i kamp mot Scorpion, eller hva med Superman mot Sub-Zero?

I tillegg til ordinære kamper, lover Midway og DC Comics en solid

"Hvem vil vel ikke se Batman i kamp mot Scorpion?"

enspillerdel hvor historien er skrevet av tegneserieforfatterne Jimmy Palmiotti (Painkiller Jane, Marvel Nights) og Justin Gray (Batman: Legends of the Dark Knight, Punisher, The Resistance) i samarbeid med det kreative teamet som jobber med Mortal Kombat.

Det blir imidlertid ikke så voldelig som vi er vant til når det er snakk om Mortal Kombat. Årsaken er at DC Comics ikke vil at du skal kunne rive av hodet til Batman, eller at Superman skal drepe noen. Likevel loves det grandiose fatalities i kjent MK-stil.

Kommer til PS3 og X360 til høsten.

Carl Thomas Aarum



2

Ubisoft har ennå ikke bestemt seg for hva det nye spillet skal hete, men med tanke på tidligere undertitler som Warrior Within og The Two Thrones håper vi de anstrenger seg litt hardere denne gangen. Det ryktes om Ghost of the Past.



Ubisoft Montréal har brukt masser av krefter på å er den kunstige intelligensen hos karakterer, fiender i spillet. De er likevel ennå ikke helt villige til å fortelle akkurat hva dette kommer til å innebære.



PISSEPAUSE 3

Dere har bedt om mer: Her er fem nye spilltoiletter!



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

XBOX 360/WII

Internatskolen i Bully er ikke et skittent sted, ikke i nærheten av Condemned, eller den nedpissa utedassen i Call of Duty 3. Men det er likevel ingen førsteklases fasiliteter det er snakk om her, med skitten doring og mangel på skikkelig toalett-papir.



PORTAL

PC/PS3/XBOX 360

En av de aller reneste toalettene vi har kommet over gjennom vår lange toalettspesdisjon, er klosettet i Portal. Klinisk rent, men man overvåkes av en psykodata. Og da er det ikke lett å bøsse.



SILENT HILL V

PS3/XBOX 360

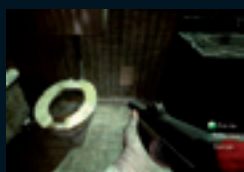
Det er ikke særlig gøy å kjenne at det er en torpedo i røret når du befinner deg i et gammelt spøkelseshus. Enda mindre gøy er det når det viser seg at husets eneste toalett er nedgriset av zombiekjøtt og smittet blod.



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

PC/PS3/XBOX 360

Selv om Turning Point er komplett gjennområttent, så er toalettene faktisk ganske fine. Med hjemmestydde gulvmatter, rikelig med toalett-papir og ellers rent badrom, ser dette riktig så hjemmekoselig ut. Her kan man få gjort både stort og smått, selv om spillet for øvrig er noe dritt.



CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PS3/XBOX 360

Det verste med dette toalettet i Condemned 2, er i og for seg ikke den skjødete doringen. Problemet er at du ikke kan sette deg ned for å gjøre ditt fornødende, uten at du får bæsj på rumpe-skalkene. Doen er nemlig tett, så her må det en real stakjobb til. Mest sannsynlig må vi kontakte en svindyr rørløgger også.



CONANS RIKE
Conans rike er et imponerende skue, der det ligger og stråler i all sin Direct X 10-het. Det er uten tvil et av de vakreste MMO-spillene vi har spilt så langt...

SOLID PRODUKSJON Alt ved produksjonen i Age of Conan er solid og av aller høyeste kvalitet; spillsystem, handling, dialog, musikk og grafikk.

LIVET I HYBORIA

Berit har meldt flytting fra Norge. Les hennes dagbok fra slagmarken i Hyboria...

Plattform PC (XBOX 360 TBA) Utvikler FUNCOM Utgiver EIDOS Utgis 23. MAI

2. april - Ankomst til Tortage
Etter å ha blitt skutt i senk av Conans krigsskip, skylles spillfiguren min, Berandon, i land på piratøyene Baracha. Jungelen er varm og klam og fylt med ulike typer sint dyreliv. Her lever det også noen folk, Picters, som gir ordet "vill" ny betydning. Jeg tror mest av alt de er ute etter å spise Berandon.

Inne i byen, Tortage, finnes det andre slags rovdyr. Tortage er i grepet til et maktsykt rivjern av en dame og en gærrn tyrann. Det finnes en motstandsbevegelse

her, men deres beste kort er en magiker som mest av alt liker å prate og drikke. "Le Resistance" trenger tydeligvis hjelp.

5. april - Fatality
Tunnelene under Tortage er mørke og endeløse. Gjennom den rå og stillestående luften høres surklingen av kloakken lenger nede, og skrittene til bandittene og kjeltringene som lever i skjul her. Av og til brytes stillheten av menn som brøler og klangen fra våpen som treffer våpen. Men lydene er fjerne og forvrengt i de lange

gangene.

Plutselig hopper fem kjeltringer på meg fra skyggene. Jeg fyrer opp magien og slår rundt meg med flammende sverd. Treffer to av dem akkurat idet de skal til å slå og ikke beskytter seg så godt.

En mann faller om, en annen skriker og klapper sammen som et korthus. Røde flekker av blod splatter helt bort på skjermen min.

10. april - Gruppeoppdrag
De fleste av oppdragene så langt er veldig



AVANSERT KAMPSYSTEM Det som spillmessig skiller Age of Conan mest fra andre onlinerollespill er kampsystemet. Her holder det ikke bare å trykke på angrepsknappen eller la spillfiguren slå automatisk. Du må selv velge hvordan du skal slå.



solovennlige. I tillegg er kartfunksjonen ekstremt bra og gjør det lett å finne frem, selv for en spiller som meg som lett mister veien.

Første gang jeg går i gruppe sammen med en annen spiller, er i kampen mot en av de siste bossene i introduksjonsdelen. Bossen er hard, gulvet rundt ham er strodd med gravsteinene til spillere som har prøvd å slå bossen uten hell.

For to stykker er bossen og vennene hans ingen sak. Men oppdraget oppdaterer seg kun for meg, selv om vi er en gruppe. Min kampfrende er likevel ikke skuffet. Han vil videre til neste boss og raser avgårde inn i korridorene. Men på veien følger jeg etter feil spiller med blått romerskjørt. Jeg havner i en helt annen tunnel og mister kampfrenden min.

12. april - Hjem kjære hjem!

Endelig har jeg kommet meg bort fra Tortage og "hjem" til Stygia. Stygia ser ikke fullt så ond og magikeraktig ut som jeg har hørt fra rykter. Det minner heller litt om enkelte steder som man kan se på reiseprogrammer.

Byen Khemi ligger ved en stor elv hvor vannet flyter dovent langs kanten av ørkenen. Bygningene er av rødbrun sandstein og har arabisk-aktige vinduer og balkonger. Smale gater snor seg mellom bygningene. På markedet står handelsfolkene under fargerike baldakiner og selger alle slags eksotiske varer.

Khemi har også en stor havn med skip fra hele verden. Men vent, hva er det? På den andre siden av havnen skimter jeg et høyt, svart tårn med spisse tagger på toppen. Lenger bak ligger det andre bygninger.

Dette må undersøkes nærmere. Jeg hopper i vannet og svømmer mot det svarte tårnet. Bak

ligger en gigantisk bunker som huser noen svære krigsskip. Ved siden av reiser en enorm, svart pyramide seg mot den oransje kveldshimmelen. Oj oj oj, hva er inni der? Det så ikke snilt ut.

Er dette the Black Ring Citadel som jeg har hørt vage rykter om? Jeg klør etter å se nærmere på det, og prøver å finne veien inn.

15. april - Varmt!

Ørkenen i Stygia er varm og uendelig. Mil etter mil med tørr sand og sprukken leire under en himmel så enorm og het at den får verden til å se falmet og hvit ut.

Men det finnes oaser i varmen. Langstrakte grønne årer med herlig forfriskende vann og frodige planter og trær. Bare så synd at banditter og krokodiller har lagt beslag på de fleste av oasene.

17. april - Den gale mannen i ørkenen

Ikke langt fra en av oasene finner jeg en forvirret gammel mann. Han drømmer om å lage den ultimate slangen til ære for Stygias slangebud, Set. Eneboeren får meg til å samle inn ulike farlige og forbudte ingredienser til slangen.

Når eneboeren ber meg om å samle inn hynetestikler, spør jeg hva den ultimate slangen skal med dem.

- Ikke vet jeg, innrømmer han. - Men du kan jo spørre slangen selv når den er ferdig. Bare pass på å si fra til meg før du spør, så jeg får tid til å gjemme meg.

Jeg lurer på hvem av oss som er mest gal, han som skal lage slangen, eller jeg som hjelper ham...

Berit Ellingsen

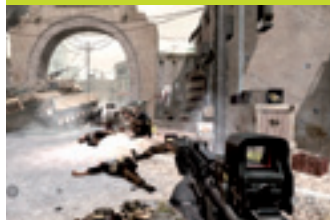
IKKE RETTFERDIG Et stillbilde gjør ikke Hyboria rettferd. Dette må sees i levende live.



RYKTER

INFINITY WARD TAR OVER

Det går rykter om at Infinity Ward, selskapet bak Call of Duty 1, 2 og 4, skal ta over Call of Duty-franchisen helt alene. Til nå har utviklingen fordelt seg på to selskaper; Infinity Ward og Treyarch (Call of Duty 3). Sist vi snakket med Activision jobbet Treyarch med Call of Duty 5, mens Infinity Ward tok seg en pause for å jobbe med noe nytt. Ryktet sier at Infinity Ward har reforhandlet avtalen med Activision for så å ta over Call of Duty 5-utviklingen. Om dette er sant eller ikke er vanskelig å si, men vi skal holde dere oppdatert ettersom saken utvikler seg.



HALO PREQUEL?

Det verserer for tiden et glohett rykte om at Bungie er i gang med et nytt Halo-spill. Det skal være snakk om et tredjepersons skytespill som skal gjentfortelle historien om Orbital Drop Shock Troopers og deres første møte med The Covenant. Spilletts handling skal tidsmessig være satt til for det første Halo-spillet. Hvorvidt Master Chief vil avlegge spillet et besøk, er ukjent. Mer info skal vistnok komme når Gears of War 2 lanseres. Lenge å vente, med andre ord.

CAPCOM MED NY SERIE?

Capcom har både registrert domenet spyborgs.com og patentert navnet. Dette betyr så klart ingenting nå, men kan jo hinte om et fremtidig spill fra den Japanske spillgiganten. Kanskje da sier noe om det på E3 i juli? Vi følger med!

RETRO STUDIOS I TRØBBEL?

Det ser ut til at Retro Studios, utvikleren bak Metroid Prime-serien, er i vanskeligheter. Director Marks Pacini, art director Todd Keller, og technology engineer Jack Mathews forlot selskapet forrige måned, og de er ikke de eneste. Det forventes at avhopperne skal starte et nytt selskap. Spillutvikler bytter selskap som andre bytter truser, og Retro Studios hevder at de ikke har noen intensjoner om å legge ned driften selv om flere har sluttet, og vil fortsette å jobbe med alle sine nåværende prosjekter.

WII-MOTE TIL XBOX 360?

De siste ukene har det versert en del rykter om at Microsoft er i ferd med å utvikle en Wii-lignende håndkontroll til Xbox 360. Prosjektet går visstnok under navnet "Newton", og vi kan etter sigende forvente å se resultatet utover høsten og vinteren. Teknologien skal være kjøpt av samme firma som Nintendo handlet hos, så vi kan forvente en nesten identisk funksjonalitet. Vi krysser fingrene for en demonstrasjon på E3 i juli.

INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

PERSONLIGE PROFILER

Blir du bruker på Gamereactor.no kan du opprette din egen personlige profil hvor du kan presentere deg selv, lage din egen spillhyle, skrive blogger, laste opp bilder, skrive i gjesteboka til vennene dine, og så videre. Masse å finne på, så hopp inn og bli med i vårt massive community!

23.000 NYHETER

I løpet av denne måneden kommer vi til å runde 23.000 nyhetsartikler på Gamereactor.no. Følg med for de ferskeste nyhetene hver eneste dag.

SJEFEN BLOGGER

Sjefredaktøren blogger om livet på kontoret, i redaksjonen og i spillbransjen - på Gamereactor.no.

SITATET



"Interaktiv underholdning vil bli definert av ett firma, og jeg tror det blir oss."

EA-sjef John Riccitiello mangler ikke selvtillit i alle fall...

SPINNER VIDERE

Web of Shadows er et helt nytt spill med vev-slyngeren Spider-man!

I samarbeid med Comic Con i New York har Activision vist frem det neste spillet om Edderkoppmannen: Spider-Man: Web of Shadows.

Som vanlig er det Treyarch som står for utviklingen. Du vet, det teamet som lager de ikke-fullt-så-bra-versjonene av Call of Duty. Spillet har ingen kobling til Spider-Man-filmene, men baserer seg på en helt ny historie satt til tegneserieuniverset.

New York har blitt invadert og unntakstilstand råder. Heltene har samlet seg "uptown" for å beskytte de sivile, mens skurkene har samlet seg "downtown" for å stå imot de som invaderer. Spider-Mans rolle er selvsagt å redde byen. En hel haug med helter og skurker fra Marvel-universet er med i spillet, deriblant en god del favoritter som ikke har vært med før.

Treyarch har jobbet hardt med å videreutvikle nettsvingingen og animasjonene til Edderkoppmannen. Forhåpentligvis blir spillet en god del bedre enn det semi-skuffende Spider-Man 3.

Om du klikker deg inn på Gamereactor TV på vår nettside kan du ta en titt på den første traileren fra spillet.





NIKO BELLIC SIER:
Ser du ikke på GRTV hver dag, kommer jeg hjem til deg og gir deg buksevann! Er det forstått?



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.

01	02	03	04	05	06
SNIKTITTER Jon Cato har vært på Mallorca og tittet på en rekke kommende spill: The Bourne Conspiracy, Ghostbusters: The Video Game, det nye spillet til 50 Cent og ikke minst Prototype. I den kommende måneden vil han dukke opp på GRTV for å fortelle deg alt om dem alle sammen.	RED ALERT 3 Command & Conquer: Red Alert 3 er noe av det aller hotteste for alle strategifans der ute, og denne måneden er Carl Thomas i Russland for å se nærmere på den kommende utgivelsen fra Electronic Arts. Følg med på Gamereactor TV for siste rapport fra den andre siden av jernteppet!	GRAN TURISMO 5 Mannen bak Gran Turismo, Kazunori Yamauchi, var på besøk i Danmark for å snakke om Gran Turismo 5: Prologue, og vi var selvsagt der for å intervju ham. Vi ga dere lesere muligheten til å stille ham spørsmål, og de fleste av disse har vi fått svar på. Ta turen innom GRTV for å sjekke ut!	ROCK BAND Carl Thomas var nylig en tur i USA, og da kjøpte han med seg Rock Band tilbake til kontoret. Problemet er at vi rekker jo ikke å gjøre noe annet - vi sitter bare og spiller Rock Band hele dagen. Hopp inn på Gamereactor TV i løpet av måneden, så skal du få se hvordan det egentlig fungerer...	INTERVJUER Vi drar jorden rundt med kamerafolk på slep for å ta en prat med de som lager de hotteste spillene til en hver tid. Hor utviklerne selv fortelle om nye spill-systemer, hvor de får inspirasjon fra og om de har trusetsdag på sitt kontor. Hopp inn på vår nettside for å sjekke ut!	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? Rock Band? Eller kanskje Gears of War 2? Samme hva det er - vi har de nyeste trailerne liggende på våre nettsider, så legg surfeturen innom Gamereactor.no.

DARK VOID Nyetablerte Airtight Studios lager action sammen med Capcom



LOVENDE DEBUTSPILL

Gutta bak Crimson Skies lager action for Capcom

Capcom har mange jern i ilden for tiden, med både Street Fighter IV, Bionic Commando, Resident Evil 5 og en relansering av Lost Planet. Nå er de også i gang med et lovende prosjekt som heter Dark Void til de store formatene.

Dark Void blir et actionspill som utspiller seg både til beins og på vingene. Menneskeheten står ovenfor en trussel som går under navnet The Watchers. Denne allmektige rasen skapte i sin tid menneskene og utnyttet dem som slaver for å utføre sine onde hensikter. Noen mennesker klarte imidlertid å danne en

opprørsgruppe som sendte The Watchers inn i et parallelt univers. Nå, millioner av år senere, vender The Watchers tilbake til jorden.

Spillet utvikles hos Airtight Studios, et nyetablert studio bestående av nøkkelpersoner fra den gamle FASA-gjengen. Du vet, teamet som lagde Crimson Skies: High Road to Revenge til Xbox. Det er ikke offisielt annonsert noe format ennå, men onkel Google forteller at det er snakk om de tre store, altså PC, Playstation 3 og Xbox 360. Dark Void skal være klart for hyllene når julenissen nærmer seg.
_Carl Thomas Aarum

MIMRESTUND: NINTENDO 64

Vi drømmer oss tilbake til 64-bits-dagene, og den aller siste konsollen med spillkassetter.

NINTENDO ULTRA 64

Før Nintendo 64 hadde verdenspremiere i Japan i 1996, hadde den kodenavnet Project Reality, og deretter Ultra 64. Takket være en grafikkprosessor fra Silicon Graphics trodde mange at grafikken ville bli på høyde med filmen Jurassic Park...

ROBUST KNAPP

En ting vi virkelig savner fra Nintendo 64 er den robuste powerbryteren som man flikket av og på. Mye bedre enn touch-knappene på PS3. Så deilig å flikke at det nesten ble artig å slå av et spill i frustrasjon.

EKSPANSJONSMULIGHETER

Nintendo 64 var full av luker og åpninger, for fremtidige tekniske tillegg. Det kom dessverre ikke ut så mange, en RAM-pakke, som gjorde grafikken bedre i Perfect Dark, samt den gedigne floppen 64DD, en diskettstasjon som kun ble utgitt i Japan.

33 MILLIONER MASKINER

Nintendo var bombesikre på suksess i kjølvannet av Super Nintendo, og trodde ikke nykommeren Playstation ville by på konkurranse i det hele tatt. Det var nok en undervurdering, for Nintendo endte opp med å selge 33 millioner N64-maskiner, mens Playstation så langt har solgt over 100 millioner maskiner.

64 STERKE BITS

Med 64-bits grafikort skulle maskinen ha et stort forsprang på 32-bits-maskinen Playstation, men i praksis viste det seg at den hadde for lite minne til teksturer på spillkassetene, så grafikken foltes ofte utvannet.

RUMBLE!

Nintendo revolusjonerte for alltid håndkontrolleren da de lanserte spillet Lylat Wars sammen med en Rumble Pack, som gjorde at håndkontrolleren ristet. Dette ble snart standard, også hos konkurrentene.

ANALOG STYRESPAKE

Nintendo 64 var den første konsollen med en analog styrespake, noe som bidro til å øke presisjonen i styringen betraktelig. Sony og Sega fulgte raskt etter...

VI MINNES NINTENDO 64

Selv om Nintendo 64 ikke ble så populære som Playstation, finnes mange fantastiske spill til konsollen.



GOLDENEYE 007

Rare 1997

Goldeneye 007 viste oss at skytespill i førsteperson kan fungere utmerket på konsoll. Spillet revolusjonerte sjangeren på mange måter, med nye gameplay-elementer, uovertruffen stemning, og en fantastisk flerspillerdel for fire på samme skjerm.



LEGEND OF ZELDA: MAJORAS MASK

Nintendo 2000

Majoras Mask ble lansert som et alternativt Zelda-spill, og med sine tidsreiser og en klokke som alltid jaget deg videre, ble det et spill som mange ga opp. Men de som holdt ut fikk en av sine aller ypperste spillopplevelser.



BLAST CORPS

Rare 1997
Et absurd spill der du skal rydde veien for en trailer med atomvåpen ved å rive ned hus og bygninger ved hjelp av biler. Avhengighetsdannende, sært og en perfekt forsmak på hva Rare var i stand til å produsere av kvalitetsspill på Nintendo 64.



WAVE RACE 64

Nintendo 1996

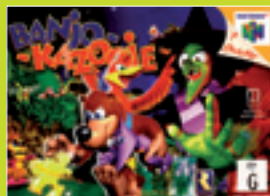
Absolutt alle ble lamslått da de for første gang måtte slåss mot de svære bølgene i Wave Race. Et herlig racingspill som virkelig viste hvilke krefter som skjulte seg under pariseret til Nintendos nye konsoll. Oppfølgeren på GameCube ble mye tammere.



SUPER MARIO 64

Nintendo 1996

Nintendo trengte et overbevisende lanseringsspill, og det klarte de absolutt med Super Mario 64. Spillet førte plattformspillene fra to til tre dimensjoner, og står som en udodelig klassiker fortsatt. De fleste konkurrenter når det ikke til knærne en gang.



BANJO KAZOOIE

Rare 1998

Sløve Banjo og frekke Kazooie tok opp arven fra Mario 64, og ble et herlig plattformeventyr med uforglemmelige nivåer og karakterer. Oppfølgeren ble for omfattende for sitt eget beste, og vi krysser fingrene for at debuten på Xbox 360 senere i år lykkes.



FERSKT

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



Alpha Protocol

X360/PC/PS3 / 2009

Metal Gear Solid og Splinter Cell har god kontroll når det kommer til spionaction, men nå vil Obsidian Entertainment, teamet bak blant annet Neverwinter Nights 2 og KOTOR2, også være med. Vi kan forvente oss en solid bunke rollespillelementer, og dermed blir det ikke så actionfokustert som de to nevnte spillseriene. Blir spennende å følge med på.

Operation Darkness

XBOX 360 / ATLUS

Her er et par bilder fra Operation Darkness, som utvikles av Success og Atlus. Spillet er satt til andre verdenskrig, og Hitler & co. erobrer som vanlig Europa, og som engelskmann er det din jobb å stoppe nazistene. I motsetning til historiebøkene finnes det både magi og drager i denne verdenskrigen, så det kan jo bli en interessant vri på krigen som har dominert hundrevis av dataspill.



Project Origin

PC/PS3/X360 / 2009

Monolith var uenige med Vivendi om merkenavnet F.E.A.R., så mens Vivendi lager det som heter F.E.A.R. 2, er det Monolith og Warner Bros som lager den egentlige oppfølgeren til skrekkspillet, som har fått tittelen Project Origin. Kjøp inn nye underbukser, dette blir skummelt!

Darksiders

PS3/X360 / 2009

Under E3 i fjor annonserte THQ Darksiders: Wrath of War, et spill utviklet av Vigil Games, som ledes av tegneserieskaperen Joe Madueira (X-Men, The Ultimates og Battlechasers). Det minner litt om God of War, satt til en mer moderne verden, men vi har ikke sett særlig mye av det foreløpig.



Tom Clancy's Hawk

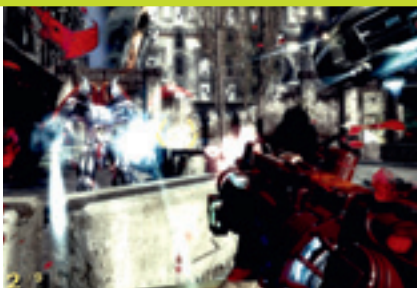
PC/PS3/X360 / 2009

Vi ble nesten litt pinlig berørt på Ubisofts vegne når vi så dette navnet. Hawk. Det høres ut som CS-nicket til en tolvåring som synes det er kult med bokstaver som w, x og z. Det betyr imidlertid ikke at spillet er dårlig. Grafikkmotoren ser svært kompetent ut, og historien om privatisering av militæret kan være spennende nok. Men er det nok til å utfordre Ace Combat? Vi får se...

They

PC/X360/PS3 / 2009

Vi vet egentlig ikke særlig mye om They, annet enn at det er snakk om at jorden skal invaderes av utenomjordiske roboter. Dessuten lover utvikleren et massivt våpensystem, og en "pimp my weapon"-modus hvor du kan lage akkurat de våpna du selv vil spille med. Høres jo spennende ut, så dette ser vi frem til å teste i praksis.



IN THE AIR. ON THE GROUND. THE WORLD'S BEST WEAPON IS...

IRON MAN™

THE OFFICIAL VIDEOGAME



MAY 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM



SEGA
www.sega.co.uk

XBOX 360.

PLAYSTATION 3

PlayStation.2

PSP.

NINTENDO DS.

Wii.

PC

16+

ask
about
games
.com

©2008. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Iron Man, the Iron Man logo, all character names and their distinctive likenesses, TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", the Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system. "Warner Bros. Game" may be required (sold separately). "Wii", "Xbox 360", "Xbox LIVE", and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other logos are trademarks of their respective owners. All other logos are trademarks of their respective owners. All other logos are trademarks of their respective owners. All other logos are trademarks of their respective owners.



LUKSUSGADGETS!

Det handler om luksus – dyre produkter som skiller seg ut i mengden. Trådløse hodetelefoner, håndholdt HD-kamera, eller hva med flatskjermen som spiller av innhold fra nettet? Som alltid kan du lese mer om hva som skjer i gadgetverdenen på www.gamereactor.no/gadgets



NAVIGON 8110

CIRKAPRIS: 3.999,-

Våren er den perfekte årstiden for å se på GPS. De nyeste modellene blir lansert for sommerferien og de gamle er på salg. Navigons nye 8110 er i berstet aluminium og ser ut til å bli en GPS å regne med. Inkludert er en stor widescreenskjerm på 4,8", TMC, Reality View, Bluetooth og FM-sender. Navigon 8110 leveres med kart over hele Europa.



SONY ERICSSON W980I

CIRKAPRIS: UKJENT

Klapptelesoner er ofte litt dårlige greier, men denne ser faktisk skikkelig fet ut. Den er laget spesielt for musikk og har et interminne på 8 GB – det er nok til opp mot 2000 sanger. Clear Stereo og Clear Bass forbedrer musikken og gir deg den beste lyd kvaliteten gjennom de trådløse hodetelefonene som medfølger. Telefonen kommer i tredje kvartal i år.

ASUS EEE PC

CIRKAPRIS: 2.800,-

Den er kanskje ikke så hurtig, skjermen er litt liten og oppløsningen er direkte lav – men det gjør ingenting. EEE PC er ikke laget for å konkurrere med de andre bærbare på markedet, men for å fylle et tomrom. Det er den lille datamaskinen du kan ha i vesken, som du alltid lett kan lese e-post på, skrive et tekstdokument eller surfe på nettet med. Ganske genialt, og ikke er prisen til å klage på heller.



GENERAL MOBILE GM590

CIRKAPRIS: 4.500,-

Ja, sånn kan en mobiltelefon altså se ut. General Mobile har klart å proppe en mobiltelefon inn i et armbåndsur, og dermed skapt verdens minste GSM-telefon. Skjermen er trykkfølsom, har 128 MB interminne og totimers ladetid. Når du snakker i telefonen, foregår det trådløst via Bluetooth. Du hadde vel ikke trodd du måtte holde uret opp mot øret vel? Det trodde ikke vi vaffal...



LOGITECH SQUEEZEBOX DUET

CIRKAPRIS: 3.199,-

Med en Squeezebox i huset blir det superlett og oversiktlig å høre musikk fra datamaskinen over anlegget i stua. Settet består av en snedig, sortlakkert fjernkontroll med dreiehjul og fargeskjerm, og en liten mottaker som kobles til anlegget. Fjernkontrollen er i grunnen en liten datamaskin som senere kan få tilføyd nye funksjoner og muligheter. Smart og lekkert.

SLINGBOX PRO

CIRKAPRIS: 2.495,-

Reiser du mye og vil følge utviklingen på Farnen eller de lokale nyhetene, bør du investere i en Slingbox. Pro-utgaven har inngang for flere enheter, så i tillegg til TV kan du også koble til harddiskoptakeren din, eller få Selector til å styre dem selv om du er langt hjemmefra. Slikk for eksempel sol på stranda i syden mens du følger med på et fuktig værvarsel fra der du bor.



SENNHEISER MX W1

CIRKAPRIS: UKJENT

Sennheiser har slått seg sammen med Kleer og lanserer snart et sett trådløse hodetelefoner, som sammen med en liten sender, gir en lyd som er flere ganger bedre enn Bluetooth stereo (A2DP), som vi ennå ikke har vent oss til. Batterilevetiden skal visstnok også være mye bedre, opptil ti ganger, men jeg må innrømme at jeg er litt engstelig for prisen. Stålesett dere!

BOWERS & WILKINS ZEPPELIN

CIRKAPRIS: 4.499,-

Bowers & Wilkins har spilt konkurrentene av banen når de nå har laget denne nye høyttaleren til iPoden din. Lydkvaliteten er helt uten sidestykke, takket være et treveis høyttalersystem med Nautilus-teknologi, et 5" basselement, to 3,5" mellomtonelement og to 1" diskanelement. Slikt er ikke billig, og denne høyttaleren er nok den dyreste iPod-docken på markedet.

SONY HDR-TG3E

CIRKAPRIS: 7.800,-

Leter du etter et lekkert lite lommekamera til ferien, burde du kanskje vurdere Sonys nye Handycam. Det betjenes med én hånd og tar opp video i HD-oppløsningen 1920x1080i med 5.1 surroundlyd. Siden kameraet er laget i titanium er det veldig lett, og et spesielt dekklag forhindrer riper og fettavtrykk. Film og bilder lagres på Memory Stick, som fåes i størrelser opp til 16 GB. Ikke dumt!

JABRA JX28

CIRKAPRIS: 1.099,-

Hvis du vil ha et lekkert sett med bluetooth-hodetelefoner av god kvalitet, bør du ikke overse Jabra. Deres nyeste toppmodell JX20 har fått et lekkert design og er proppet med tekniske finesser. Ingenting er overfått til tilfældighetene, og alt fra den automatiske volumkontrollen, det pulserende lyset i oppladeren og den lekke innpakningen oser av luksus og kvalitet. Prisen er til gjengjeld litt høy.

LOEWE CONNECT

CIRKAPRIS: 22.000,-

Loewe er enda et bevis på et suksessrikt, tysk kvalitetsprodukt. Skjermen har innebygd trådløst nettverk, og utstyr som 160 GB intern harddisk og ekstra TV-tuner kan velges i tillegg. Designet er kult og enkelt, nærmest svevende på den trapesforma foten. Skjermen, som er i full HD, fås inntil videre i 37 og 42 tommer, men det ryktes at en 32" også er på vei.

APPLE TIME CAPSULE

CIRKAPRIS: 2.299,-

Skikkelige menn tar ikke backup, de gråter. Men slik trenger det ikke å være. Her har du Apples Time Capsule – en trådløs router med innebygd harddisk, som konstant står og tar backup av maskinen din. Gå frem og tilbake i tid, og bevar oversikten over filene dine. Med USB-porten kan du dessuten koble til en printer og dele den på nettverket. Fungerer til både PC og Mac.

Lite blir stort

Det er overfokus på noen få store titler i mange spillmedier. Disse skviser ofte ut de litt mindre, men vel så morsomme spillene. Her er en håndfull titler du kan kose deg med i sommertørken.



En tom måned...

Ferdig med Grand Theft Auto IV alt? Så hva gjør vi nå?

Spillåret er veldig sesongbetont. I november kommer det masse spill, i januar kommer det lite spill, i mars kommer det masse spill, i april kommer det lite spill. Men hva betyr egentlig det for deg som gamer?

Veldig forenklet og banalt kan vi si at for en spillutgiver er det lettere å selge et middelmådig spill utenfor høysesongen. La oss ta det siste Turok som et eksempel. Hadde det kommet i november i fjor, ville det blitt komplett oversett. Det kom så mange fantastiske spill i samme sjanger, at dinosaurjegeren ville forsvunnet i mengden av virkelige kvalitetsspill. I stedet kom det i februar. Dermed hadde det lite konkurranse, og var lettere å legge merke til. Dessuten fikk det større oppmerksomhet i spillpressen verden over, nettopp fordi det var det noe av det største som kom februar. Det handler om timing.

Men hvorfor kommer det ingen spill akkurat nå? Det er flere årsaker. For det første: 31. mars avsluttes det som heter finansåret i økonomiverden. Utgivere og spillingselskap gjør opp regnskapet. De går over tallene, og budsjetterer for kommende år. Derfor vil de få ut spill i mars, for å tjene inn årets siste kroner, og presentere så pene tall som mulig når året skal oppsummeres i siffer. Derfor er mars alltid en god spillmåned. Og da blir april alltid en dårlig spillmåned.

Den andre viktigste årsaken til at det ikke kommer særlig mange spill akkurat

nå, er at et av årets mest etterlengtede spill akkurat har havnet i hyllene. Grand Theft Auto IV. Å lansere spill samtidig med GTA IV er lite gjennomtenkt. Det er dårlig timing. Det sier seg selv. Til og med filmdistributører kviet seg for å sette opp filmer på kino den første helgen etter GTA IV kom i salg, for de var redde for at alle ville sitte hjemme i sofaen med en håndkontroll i hånda, dypt involvert i lyssky virksomheter i Liberty City.

For oss som lager magasin er denne sesongbetonte bransjen en utfordring. I

Halo 3, The Orange Box, Crysis, Super Mario Galaxy, Bioshock, Skate, Project Gotham Racing 4, Ratchet & Clank: Tools of Destruction, Assassin's Creed, Mass Effect, Uncharted: Drakes Fortune og The Darkness, bare for å nevne noen. Det er noen til enhver konsoll, og noe for enhver smak, og garantert noen godbiter du har oversett.

Ingen har rukket å spille alle. Ikke jeg heller, som jobber med dette hver eneste dag. I fjor hadde jeg hendene fulle med Super Mario Galaxy, Skate, The

Darkness, Halo 3 og Call of Duty 4. Først nå har jeg endelig tid til å spille meg skikkelig gjennom undervannsbyen Rapture i Bioshock. Det rakk jeg bare å pirke bort i da det kom. Jeg hadde selvsagt beste intensjoner om å spille gjennom alle disse i romjula, men rakk så altfor lite. Men nå er tiden endelig kommet, og jeg elsker å tilbringe dagene i Raptures fantastiske verden.

bakover, er det flere spill som ikke solgte særlig mye her i Norge, som fortjener masse oppmerksomhet. Det å kose seg med et spill handler nemlig ikke bare om spilllets iboende kvaliteter, som spillbarhet, historie og grafikk. Det handler like mye om hvordan du som spiller opplever det. Hvilke omstendigheter det spilles i, din dagsform, alt som skjer rundt deg, og mange andre faktorer utenfor både spillet og deg selv. Derfor er det også dumt å forholde seg til karakterene i anmeldelser

“Det er nemlig ikke alle som bryr seg om GTA. For alle dere er denne måneden en glimrende anledning til å se seg tilbake...”

november er utfordringen å få plass til alt på 64 sider. Nå er utfordringen å fylle 64 sider med interessant lesestoff. For det kommer jo ingen andre spill enn GTA IV nå. Og hvis det ikke kommer noen spill en måned, så har vi ingenting å skrive om. Vi kan jo ikke fylle hele blekka med bare GTA IV-stoff?

Det er nemlig ikke alle som bryr seg om GTA. For alle dere er denne måneden en glimrende anledning til å se seg tilbake, og teste noen av de perlene du har gått glipp av de siste åra. For jeg nekter å tro at du har spilt gjennom alle de fantastiske spillene som kom i fjor høst.

Darkness, Halo 3 og Call of Duty 4. Først nå har jeg endelig tid til å spille meg skikkelig gjennom undervannsbyen Rapture i Bioshock. Det rakk jeg bare å pirke bort i da det kom. Jeg hadde selvsagt beste intensjoner om å spille gjennom alle disse i romjula, men rakk så altfor lite. Men nå er tiden endelig kommet, og jeg elsker å tilbringe dagene i Raptures fantastiske verden.

Det er alltid det nyeste som er festet i spillbransjen, og man glemmer fort spill som er noen måneder, eller kanskje også et par år gamle. Det er uinteressant og gammelt nytt. Men tar vi et lite blikk

Darkness, Halo 3 og Call of Duty 4. Først nå har jeg endelig tid til å spille meg skikkelig gjennom undervannsbyen Rapture i Bioshock. Det rakk jeg bare å pirke bort i da det kom. Jeg hadde selvsagt beste intensjoner om å spille gjennom alle disse i romjula, men rakk så altfor lite. Men nå er tiden endelig kommet, og jeg elsker å tilbringe dagene i Raptures fantastiske verden.

Ette spilleglede handler ikke om å være den første i verden til å runne Crysis eller få 100 prosent i GTA IV, eller bare spille de spillene vi anbefaler. Det handler om å finne riktig spill for deg, og oppleve det på dine egne premisser.

Carl Thomas Aarum

ÅTTE RASKE Åtte glimrende spill du burde få med deg



BULLY
Floppet på PS2, gjorde det ikke stort bedre på 360. Tenk på det som lillebroren til GTA4. Kan du ikke få nok av Nikos eventyr i Liberty City, så prøv deg på Bullworth Academy. Du vil ikke angre.



FAHRENHEIT
Det franske spillstudioet Quantic Dream laget et glimrende adventure-spill til konsoll, og når det kom i 2005 var det totalt uventet og en svært positiv overraskelse. Nå kan du kjøpe det via Xbox Live.



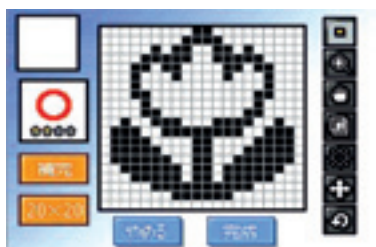
LOST ODYSSEY
Forkledd bak et teppe av emofølelser og pretensjose noveller, ligger et glimrende japansk rollespill med et lydspor som er totalt uforglemmelig. Tar tid å komme inn i, men blir en reise du aldri glemmer.



RIDGE RACER 7
Hatet og elsket, Namcos racingserie er racing slik det ser ut i bilreklamene, ikke racing slik det er i virkeligheten, og syveren er det foreløpige høydepunktet i serien. Obligatorisk for alle PS3-eiere.



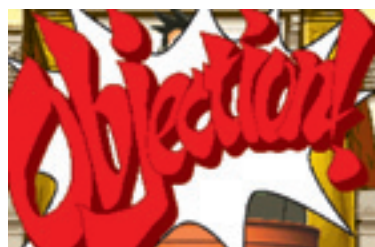
ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE
Capcoms fantastiske pek-og-klikk-eventyr ble ignorert av mange Wii-eiere. Hva feiler det dere? Deilig eventyrspill med masse humor.



PICROSS DS
En slags blanding av Sudoku, kryssord og tegning. Du skal få frem en tegning ved å fylle ut et ruteneett basert på tall. Høres dødskjedelig ut, men får enhver flytur til å forsvinne som dugg for solen...



NARUTO: RISE OF A NINJA
Herlig cel-shaded grafikk, og verdens mest populære manga. Men det kule med dette spillet er at du trenger ikke være besatt av tegneserien for å få masse glede fra det fargerike spillsystemet.



PHOENIX WRIGHT
En klassiker på Nintendo DS, og et spill som viderefører tradisjonen med pek-og-klikk-eventyr fra PC. Du er advokat som skal plukke hull i vitnemål og drive med detektivarbeid på si. Engasjerende!



Indy!!!
Eventyrspillet Indiana Jones and the Fate of Atlantis ga for første gang spilleren muligheten til å løse historien på forskjellige måter. Det var også det siste Indiana Jones-spillet fra Lucasarts på mange år.

VALGETS KVAL Eventyrspill pleide å ha en enkel løsning på hvert eneste problem, og å spille gjennom spillet var simpelthen å følge utviklernes fasit fra a til å. Derfor ble Magnus frustrert første gang han spilte et eventyrspill der historien formet seg basert på spillerens valg.

Valgfrihet suger

Magnus Tellefsen foretrekker stramme rammer foran valgfrihet og åpne verdener.

Jeg må nok snart innse at jeg tilhører en litt eldre garde av spillere når jeg ser tilbake på perioden som virkelig definerte min interesse i dataspill. Det var tidlig 90-tall og LucasArts dominerte markedet med usannsynlige mengder med kvalitetsspill i pek-og-klikk-sjangeren.

Jeg tror det var min økende interesse for skjønnlitteratur som gjorde at akkurat adventure-sjangeren ble min greie; jeg likte å jobbe meg gjennom interaktive fortellinger hvor jeg selv stod for valgene, men hvor spilldesignerne stod for historiefortellingen og forklarte meg hvorfor valgene mine ble gjort.

Indiana Jones – The Fate of Atlantis er det første adventure-spillet jeg husker som ga meg tre forskjellige måter å spille gjennom spillet på, og dette var et ganske subtilt valg en måtte ta et stykke ut i historien. Det vi synes var det rareste med dette, var at vi måtte spille gjennom spillet tre ganger før vi kunne si oss ferdige med det. De to adventure-modusene har jeg fullført et utall ganger, men action-delen ble jeg aldri ferdig med. Jeg prøvde faktisk om igjen for en

måneds tid siden, men ble lei ganske fort.

Poenget mitt er at selv om Fate of Atlantis fremdeles står for meg som et av de beste spillene jeg noensinne har spilt, sitter jeg den dag i dag med en følelse av at jeg egentlig ikke har spilt det 100 prosent ferdig, og det er litt sånn jeg har det med ikke-lineære spill også.

Star Wars: Knight of the Old Republic er et spill som definitivt kommer til å ligge på topp 10-lista mi i årevis fremover, og som jeg bare har fullført som snill Jedi. Jeg spilte halvveis gjennom spillet etterpå som slemming for å oppleve andre fasetter av plottet, men jeg oppdaget etter hvert at forskjellene ikke var store nok til at jeg gadd mer. Her ga BioWare meg muligheten til å velge side, men jeg ble bare sittende tilbake med følelsen av at jeg ikke har fått med meg alt.

Grand Theft Auto-spillene har, helt siden de først kom på markedet på slutten av 90-tallet, fascinert meg. Jeg har likt humoren og settingen, fokuset på soundtrack har vært genialt, og spillene har alltid hatt en dyp og gjennomført

historie. Jeg har likevel til gode å spille et GTA-spill lenger enn 5-6 timer før jeg blir drittlei. Eller kanskje heller så apatisk av alle mulighetene at jeg rett og slett ikke føler det er nok timer i døgnet til å rekke rundt alt. For de som vokser opp nå er lineært blitt et skjellsord, spill skal være enorme og muligheten til selv å lage sin egen spillopplevelse skal til enhver tid melde seg. Jeg føler bare at de legger til flere elementer som fjerner fokuset fra hovedhistorien, som jo er grunnen til at man sitter og spiller spillet i utgangspunktet. Eller?

I point 'n click-tiden var det viktig at man gjennomsokte hver pixel når man fant et nytt område, for det kunne vise seg nødvendig senere i spillet, og storyen kunne stoppe opp og med det stoppe hele spillet. Når jeg spiller disse ikke-lineære spillene må jeg sette på meg de mentale skylappene mine og rett og slett gå aktivt inn for å ignorere visse elementer til fordel for fokus på historien. Jeg kommer nok aldri til å omstille meg helt i forhold til denne tankemåten, men jeg jobber med det.

Jeg synes ikke-lineære spill fjerner

mye av tilfredsstillelsen ved å fullføre et spill, men denne mentaliteten tilhører en utdoende rase i denne bransjen. Rammer er blitt et negativt konsept, ingen vil bli fortalt hvordan de skal spille. Det tok cirka ti sekunder fra det første The Sims ble lansert, til en eller annen oppdaget hvordan man kunne drepe dem ved å fjerne dørene i rommet og ikke gi dem mat. Jeg derimot, ELSKER å bli fortalt hvor jeg skal gå og bli servert betingelser fra spillet til en hver tid. Jeg har alltid ment at hvis spilldesignerne klarer å lage en genial verden og setting å boltre seg i, da vet de helt sikkert hvordan de skal sette opp den kuleste løypa gjennom den også, og det er den jeg har lyst til å følge.

Nå som jeg sitter og spiller GTA IV er det en stor sjanse for at jeg koser meg glugg i hjel, selv om jeg nok fokuserer på story foran småoppgaver. Og jeg kommer nok i mål denne gangen, skal du se. Selv om det nok helt, helt innerst i psyken min gjemmer seg en liten adventure-spiller som ergrer seg over alt jeg ikke fikk med meg.

—Magnus Tellefsen

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

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



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



MARIOKART™ Wii

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



MARIO KART RACES ONTO WII!

KOMPLETT.no BRIO 4 SPACEWORLD

www.nintendo.no



MARIOKART™ Wii



GAMEREACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Dypdykk i vårt tekstarkiv: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE

Fallout 3

Apokalypsen er her. Kim Roar har tatt et dypdykk ned blant mutanter og stråling.



Mest ettertraktet

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



1 Metal Gear Solid 4

PS3

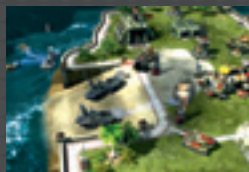
Ok, idet lanseringen nærmer seg kommer Snake-fetisjens ut av skapet her i redaksjonen. Vi trodde det bare var Richard som drømte om en natt med Snake, men det viser seg at ganske mange nå gleder seg til krigen...



2 Lego Indiana Jones

Multi

Gangsteroppgjør, skyting og brutal vold. Etter en overdose Grand Theft Auto IV er vi klar for å slappe litt av, og previewdisken med Lego Indiana Jones har vært perfekt avkobling i deadlinestresset.



3 Red Alert 3

PS3

Carl Thomas trodde han var lei av sanntidsstrategispill, men etter å ha vært i Moskva og testet Red Alert 3 er han frelst igjen. Nå sitter han ved kontorpulten hver dag og leker Red Alert med viskelær, blyanter og binders.

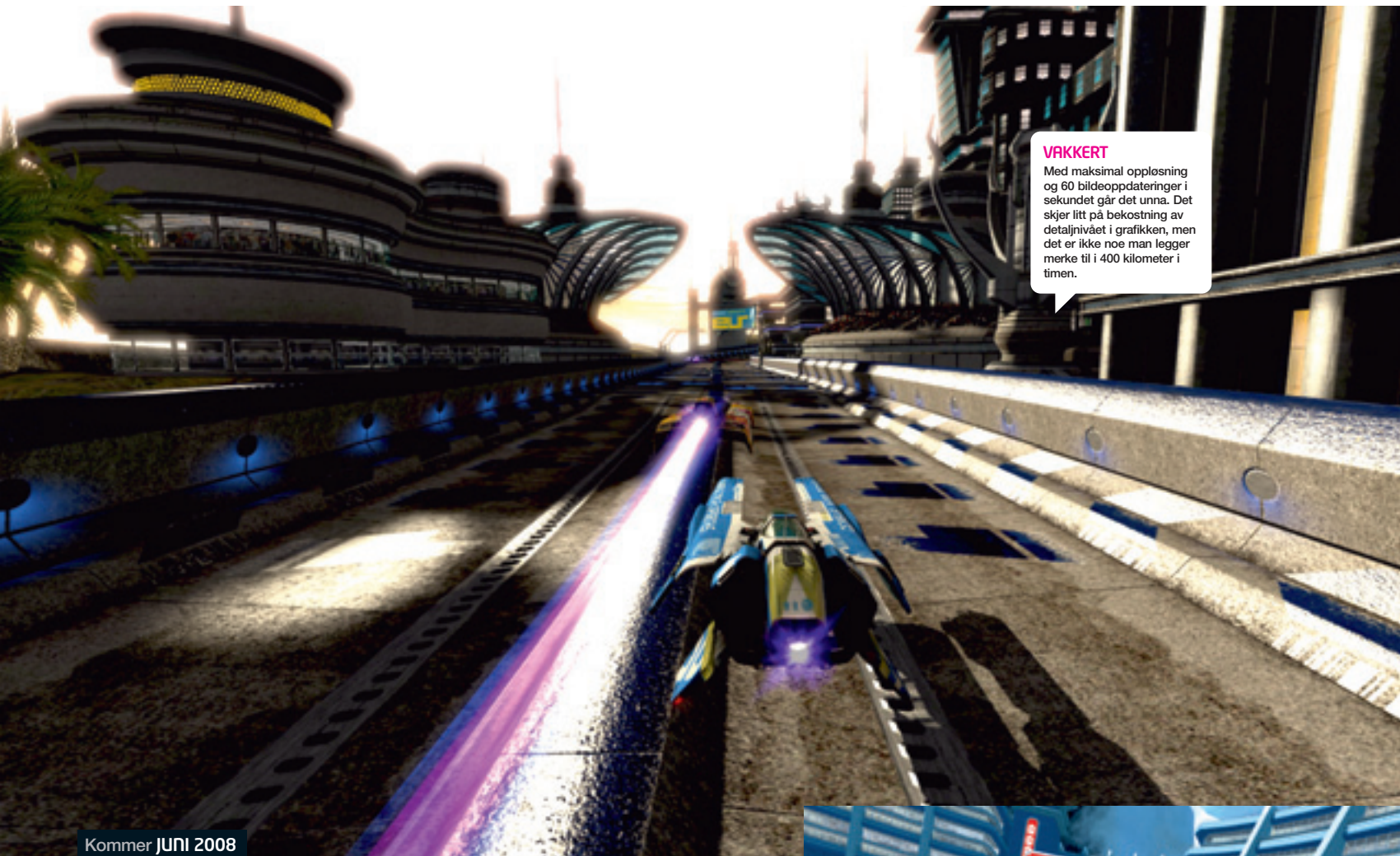
I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spiller angir vi med vårt termometer. Dette skal selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men gi et hint om hvor det er på vei.

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskaldt Lunkent Varmt Kokende Vulkanutbrudd

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



VAKKERT

Med maksimal oppløsning og 60 bildeoppdateringer i sekundet går det unna. Det skjer litt på bekostning av detaljnivået i grafikken, men det er ikke noe man legger merke til i 400 kilometer i timen.

Kommer JUNI 2008

Fartsbølles

Wipeout HD setter nye fartsrekorder. 1080p oppløsning og 60 bilder i sekunder slår alle.



WIPEOUT HD

Plattform PS3 Utvikler SONY LIVERPOOL
Utgiver SCEE Sjanger RACING

Wipeout var uten tvil det spillet som redefinerte konsollspill fra å være leketøy for barn til å bli leketøy for voksne. Da det første spillet i serien suste inn på Playstation i 1995, med musikk fra kjente elektroband, futuristisk design og en fart som nesten fikk oss til å blø neseblod, var det på tide for spillene å slutte med bleier.

Wipeout ble en fenomenal suksess, og som alle spillsuksesser ble det fulgt opp av en rekke oppfølgere som dessverre aldri klarte å toppe det første spillet. Nye våpen, skip og baner var

Det er snakk om en ren oppussing av spillet til HD-grafikk, og da snakker vi ekte HD. Wipeout kjører med maksimal oppløsning.

liksom aldri helt nok til å skape den samme feberen rundt spillene som det første spillet klarte.

Da PSP ble lansert var selvsagt Wipeout representert med Wipeout Pure, som var det

beste spillet i serien på lenge. Men noen egen PS3-versjon var ikke klar til lansering, og det ønsker Sony å rette på nå.

Wipeout HD er, som navnet forklarer, Wipeout med HD-grafikk. Litt skuffende måtte jeg konstatere at grunnpakken til spillet (planen er at det kun skal selges via nettbutikken til PS3) kun inneholder åtte baner som alle har vært utgitt før, i Wipeout Pure og Wipeout Pulse.

Det er snakk om en ren oppussing av spillet til HD-grafikk, og da snakker vi ekte HD. Veldig mange spill på Playstation 3 og Xbox 360 har kun 720 horisontale linjer på skjermen, til tross for at maskinene kan vise frem 1080 linjer.

Wipeout kjører med maksimal oppløsning, og for alle med dyr prosjektor betyr dette et krystallklart bilde.

Men ikke nok med det, spillet flyter også med 60 bildeoppdateringer i sekundet, mens de



KLASSISKE SKIP Alle Wipeout-spillene har hatt de samme klassiske skipsmodellene og produsentene, og HD-versjonen er ikke noe unntak. Skipene har alle forskjellige ferdigheter som skjold, fart, aksellerasjon og svingehastighet.



FAKTA

I SONEN
Wipeout Pure introduserte "The Zone", som er en egen spillmodus der du kjører på en bane og får mer og mer fart jo mer du kjører. Heldigvis er denne modusen tatt med til PS3-versjonen, og banene får alle abstrakt grafikk som hele tiden oppgraderer og forandrer seg. Mystisk hypnotiserende og intenst når man forvilt forsøker å unngå å krøse i helt ville hastigheter.

fleste konkurrentene er nede i 30 oppdateringer. Du tror kanskje ikke dette har så mye å si, men tro meg: man merker forskjellen i 300 kilometer i timen. Det hele flyter så mye bedre i krappe svinger, det er som å kjøre på silke.

Men selvsagt går dette på bekostning av noe, og sammenliknet med andre racingspill er grafikken noe enklere i Wipeout HD, til tross for alle sine krystallklare kvaliteter. De fire brettene vi har prøvd så lang byr alle på klassiske Wipeout-race, akkurat så frenetisk og adrenalinfylt som de alltid har vært. Men det gjenstår å se om Sony klarer å gi fansen noe mer enn en høyoppløst versjon av det de allerede har spilt.

Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Glatt som silke og like fengende som før, men vi savner helt nye brett og litt mer engasjement.

Klar for kamp!

Det går mot en knallhard høst for alle som elsker kampspill.



SOUL CALIBUR 4

Plattform PS3, 360 Utvikler NAMCO BANDAI
Utgiver NAMCO BANDAI Sjanger SLÅSSING

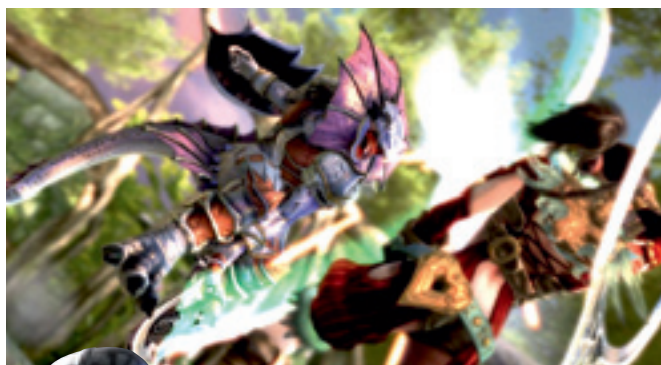
Det svært etterlengtede fjerde spillet i Soul Calibur-serien er under utvikling og skal komme i høst. De ferskeste bildene fra figter-legenden har skapt en høy siklefaktor verden over. Vi har tatt en nærmere titt på det lovende spillet.

Det er en stund siden det har skjedd noe stort i slåssesjangeren, og det føles godt med et friskt pust. For 2008 skal faktisk vise seg å være litt av et år for denne sjangeren. Sammen med Soul Calibur IV kommer nemlig også Street Fighter IV og dermed er det duket for full kamp mellom to svære spillserier i høst.

Det originale Soul Calibur ble en salgshit på Sega Dreamcast, og det sluttet ikke her. Soul Calibur II og III mottok også voldsomt bra kritikk og solgte i bøtter og spann. Spillene er kjent for det stilrene gameplayet, de gode karakterene og den rene fighting-magien.

Soul Calibur handler kort fortalt om historien om de to sverdene Soul Edge og Soul Calibur og krigerne som sloss om kontrollen over disse, enten for å ødelegge eller ta makten fra dem.

Regisør Katsutoshi Sasaki følger mottoet



FARGERIKT Både figurene og bakgrunner er fulle av farger og liv.

"ikke fiks noe som ikke er ødelagt", som i de foregående spillene, og gameplayet i IV ser ut til å forbli like stilrent og glatt. I et intervju har Sasaki også snakket om at det blir lettere for mindre erfarne spillere å bli gode. Han vil ikke si så mye rundt dette men nevner at en av de nye karakterene, Hilda, kommer til å være en god nybegynnerkarakter, og er for tiden hans egen favoritt.

Ett av de mest spennende nye elementene i Soul Calibur IV er online-delen. Dette er et fryktet element i denne sjangeren fordi det virkelig krever minimalt med lag for å være bra. Det har derimot vist seg at det er mulig å lage

gode kampspill online. Tekken 5 og Mortal Kombat online var gode eksempler på dette.

Soul Calibur IV blir seriens online-debut, og regisør Sasaki holder kortene tett til brystet, og velger å avsløre lite rundt dette. En spennende del med online-delen er hvordan "character customization" vil fungere, siden dette elementet skal ha innvirkning på gameplayet. Her har Soul Calibur noe som kan bli til en fordel over Street Fighter IV, som ikke har muligheten for å endre på karakterene i det hele tatt.

Banene i SCIV skal bli mindre statiske, mer på banene skal kunne ødelegges og Sasaki sier at man skal kunne slå motstanderen uten å tomme helsemåleren.

De siste bildene fra Soul Calibur IV er intet annet enn slående. Både nye og gamle karakterer ser fantastiske ut og gjestefigurene Yoda og Vader ser veldig lovende ut. De nyeste bildene grenser nesten til mykporno, og slåssefanatikere fryder seg nok over den herlige grafikken som får Ivy's lærdrakt til å virke åh så mye mer realistisk. Vi krysser fingrene for en gedigen slåssefest i høst.

_Kristina Wiik

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Fargerikt, silkenykt og hardtslående. Vi holder en knapp på Soul Calibur i kampen mot Street Fighter.



FAKTA

GJESTEKRIGERE

I Soul Calibur 3 dukket gjestefigurer opp på de forskjellige formatene. I fireren er to kjente Star Wars-figurer med. Darth Vader vil bare være med i PS3-versjonen, mens Yoda får herje på 360.

Kommer 31. JULI



TILPASNINGSDYKTIG Soul Calibur 4 skal ha en omfattende del der du kan konfigurere din egen slåsskjemp, eller tilpasse de som allerede eksisterer. Utover rent kosmetiske endringer, skal dette også kunne påvirke selve gameplayet.



I rommet kan ingen høre deg sveise

Electronic Arts' nyeste romeventyr ligger an til å bli en blodig affære...



DEAD SPACE

Plattform 360/PS3 Utvikler WESTWOOD
Utgiver EA Sjanger ACTIONEVENTYR

Verdensrommet er en skummel og ensom plass dersom man ikke har en planet å oppholde seg på. Dette er et faktum EA har tenkt å utnytte i deres kommende grøsser Dead Space. Glenn Schofield, spillets produsent, sier at de har sett drøssevis av science fiction og grøsserfilmer i forbindelse med utviklingen, og noen tilskrives større innflytelse enn andre. Særlig Event Horizon, Alien og The Thing trekkes frem. Dersom en ser traileren er Lovecrafts motbydelige alienrase fra The Thing gjenkjennelig. Det lover bra for spillet at det har fått med noen av de verste elementene fra en grøsserklassiker.

I Dead Space styrer du Isaac Clarke, en ingeniør i et firma spesialisert i reparasjoner av større fartøy. Ditt oppdrag er å hjelpe "USG Ishimura", et planetkonsumerende gruvefartøy som har sendt ut nødsignaler. Du border det havareerte skipet for å undersøke hva som er galt, og derfra og ut er du redusert til en ettertraktet kjøttbit for aliens besatt av å drepe deg. Du er ingen soldat, så det eneste du har å beskytte deg med er et avansert sveiseapparat... og der starter moroa. Om du synes det er moro å være redd, da.

I første fase av utviklingen av Dead Space ble

det formulert en visjon: de ville skape lemlestingens Burnout. For å si det klarere; måten Burnout revolusjonerte krasjescener med biler, ville de med Dead Space revolusjonere kvestingen av kroppsdeler.

Dette har medført at alle skapningene i spillet er nøye designet for å kunne skytes i filler, samtidig som de fortsetter å angripe frenetisk med avskutte lemmer. Som om ikke det er nok vil også avkappede lemmer gjøre sitt beste for å ta livet av deg.

Vår helt Isaac har som nevnt ikke med seg våpen ombord i USG Ishimura, og gruveskipet er heller ikke rustet til krig, så våpenene du maltrakterer med er stort sett arbeidsredskaper selv om også konvensjonelle våpen finnes. Men selv om man har våpen, er det ikke dermed sagt at det er fri flyt av ammunisjon. Ifølge spillets produsent, Glenn Schofield, må man bruke våpnene og redskapene man finner kreativt for å overleve.

Dette innebærer at du skal skyte og skjære deg mot friheten med det du måtte ha for hånden. Isaac Clarke styres i tredjeperson-overskulderen-perspektiv, og oversikt over helse og så videre kan ses på drakten. Dette er gjort for å fjerne et forstyrrende grensesnitt som lett kan svekke skrekkelementene.

Dersom spillet så langt høres actionpreget ut er det viktig å presisere at Dead Space beskrives som survival horror av utviklerne.

FAKTA

DEAD SPACE?

I tillegg til å være en kul spilltittel, er faktisk Dead Space et vitenskapelig uttrykk. "Dead space" er luft som man puster inn i kroppen, men som ikke blir prosessert i lungene. Det meste av luften vi puster er oksygen som blir gjort om til karbon-dioksid, men en del av luften går bare ned i lungene og ut igjen. Når man puster gjennom en snorkel eller et langt rør øker man andelen "Ddad space", fordi det man puster ut blir hengende igjen. Så ikke kom og si at spill ikke er lærerikt!

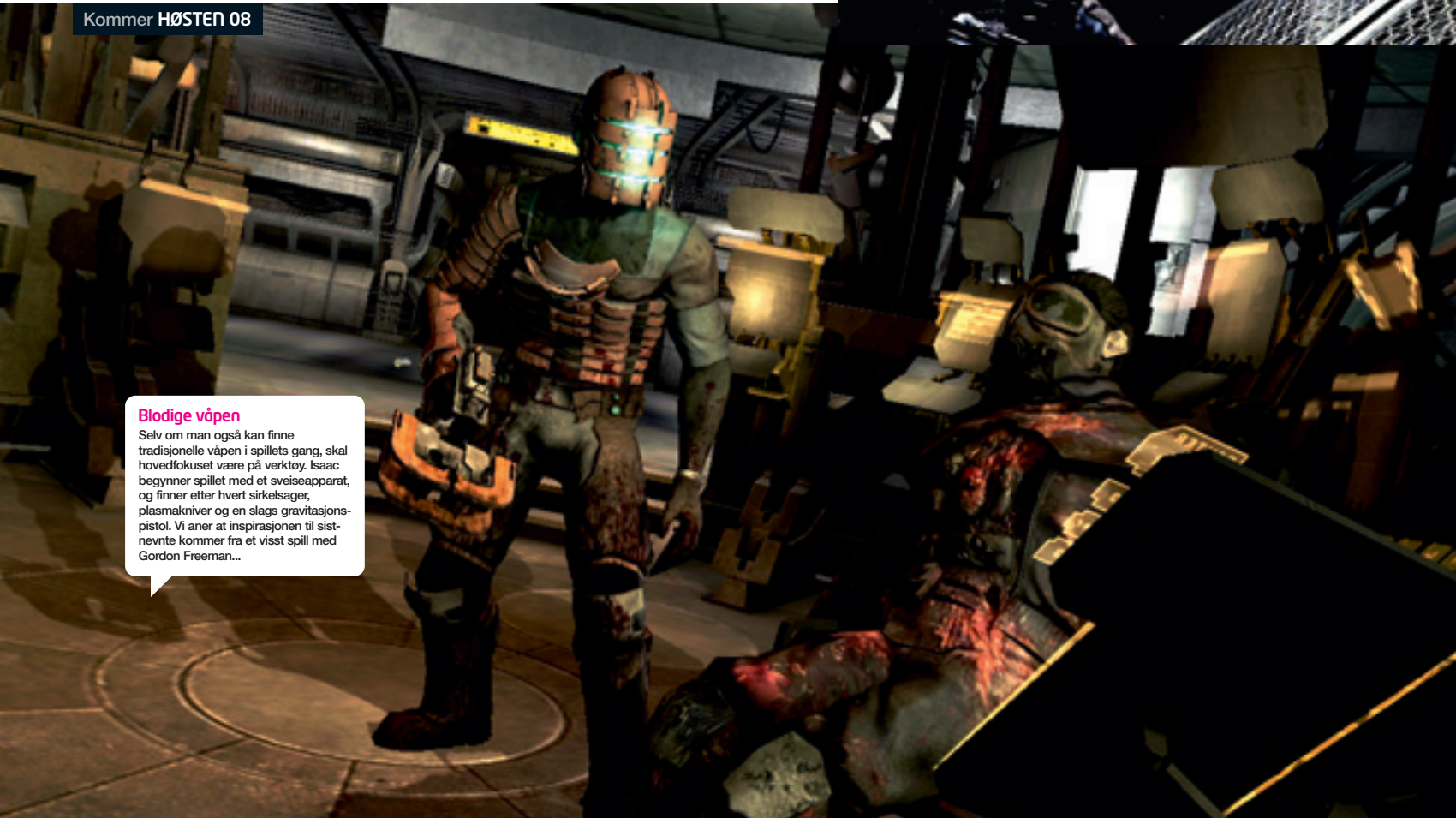
Utvikleren Schofield sier at de arbeider for å gjøre spillet til det mest skremmende noensinne. Nå er det ingen original uttalelse fra ambisiøse spillmakere, men de har allerede mange kort på hånden som bør få skrekkefansen til å glede seg.

Ett er at spillet foregår i rommet og har "lemlestbare" aliens som de slemme monstrene man skal bekjempe, men det som fremstår som det viktigste for stemningen er den såkalte "zero gravity"-effekten. Utviklerne har brukt mye tid og krefter på å programmere vektløshet, og med det lemlesting i samme tilstand, med alt dette måtte innebære.

Hvordan er effekten av å navigere blant markspiste lik i vektløse rom? Eller å ta seg fram i mørke avlukker hvor involler og blodkaker blir



Kommer HØSTEN 08



Blodige våpen

Selv om man også kan finne tradisjonelle våpen i spillets gang, skal hovedfokus være på verktøy. Isaac begynner spillet med et sveiseapparat, og finner etter hvert sirkelsager, plasmakniver og en slags gravitasjonspistol. Vi aner at inspirasjonen til sistnevnte kommer fra et visst spill med Gordon Freeman...



FREMMEDE VESENER! Selvsagt er det ondssinnede vesener fra en annen planet som er trusselen i Dead Space. Forhistorien, der den fremmede rasen blir oppdaget, blir fortalt gjennom tegneserien Dead Space, som er i salg allerede nå.



ENSOM VANDRING! Så vidt vi vet er Isaac alene om bord på minefartøyet sitt. Følelsen av å være forlatt og ensom er en gjennomgangstone i mange spill og filmer fra verdensrommet. rundt som en del av inventaret? Kanskje virker det mer morbid enn skummelt, men settingen gjør mye med skvett faktoren. De vektløse delene av spillet kan fort bli de mest intense, lyden er mer dempet og klaustrofobisk, og magnetskoene til Clarke kan feste seg på alle metalloverflater, slik at du selv velger hva som er opp og ned.

Og bare for å avklare noe en gang for alle: Dead Space er et voksespill! Der Electronic Arts tidligere har vært ansett som en utvikler av familiespill, kommer de ikke til å holde tilbake i denne tittelen. Dead Space ser ut til å få en klam og guffen stemning, i tillegg til å være svært blodig.

Et interessant aspekt av Dead Space er at Electronic Arts forsøker å gjøre det til mer enn et dataspill. Allerede da spillet ble annonsert i fjor høst, ble det annonsert at det ville komme en tegneserie til spillet. Denne skal tegnes av Ben Templesmith, som tidligere har tegnet Hellspawn og Shadowplay. I serien blir vi kjent



FAKTA

BIG DADDY 2?

Det er ingen tvil om at utseendet til hovedpersonen Isaac Clarke er inspirert av Big Daddy-figurene i storspillet Bioshock. Hjelmen og den massive drakten gir umiddelbart samme skumle førsteinntrykk. Men drakten til Isaac er også en indikator på helsestanden hans, som du må følge med på.

med forhistorien til spillet, og det første nummeret av serien er allerede utgitt på det amerikanske seriemarkedet.

Som om ikke en tegneserie var nok, vil det også dukke opp en animasjonsfilm basert på Dead Space i løpet av høsten. Hvorvidt handlingen i filmen finner sted før eller etter spillet er ikke kjent ennå. Men det er allikevel spennende at Electronic Arts forsøker å bygge opp en omfattende historie rundt spillet, som blir fortalt i forskjellige typer medier. Det er veldig likt det Wachowski-brødrene i sin tid gjorde med Matrix-trilogien, som ble akkompagnert av tegneserier, spill og animasjonsfilmer for å fylle ut det omfattende universet.

EA har ikke tenkt å spare spillerne for inntrykk med dette prosjektet, så la oss derfor håpe spillet blir interessant utover det visuelle. Ambisjonsnivået er i hvert fall høyt nok.

Dead Space kommer ikke før utpå høsten, men mye av grunnarbeidet er lagt allerede. Førsteintrykket er at dette kommer til å ta de beste elementene fra spill som Bioshock, Doom, Resident Evil, godt blandet med filmer som Aliens, The Thing og Event Horizon. Dersom Schofield og teamet hans klarer å finne den rette balansen mellom alle disse spillelementene, samt innfri alle sine fantasier om skrekk og terror i verdensrommet, ligger alt til rette for en ubehagelig spillopplevelse i høst.

Kim Roar Spørkel

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En salig sjangerblanding med en klaustrofobisk setting. Vi gleder oss til å bli romfarere i høst.

Dødens øy

Glem solkrem. Pakk med ekstra ammunisjon.



DEAD ISLAND

Plattform 360/PC Utvikler TECHLAND
Utgiver TBA Sjanger ACTION

Jeg elsker zombier. Det er noe underlig fascinerende over de vaggende, hjernedøde kjøtteterne. Og jeg elsker filmer som 28 days later, I am Legend og selvsagt George A. Romeros briljante Trilogy of the Dead. Så det kommer kanskje ikke som noen overraskelse at jeg ser frem til det kommende zombiespillet Dead Island?

Dead Island begynner ombord på et fly. Du og din kjære er på vei til noen avslappende dager i varmere strøk. Men. Flyet får (selvsagt) trøbbel, kræsijander, og du våkner på en strand på en tropisk øy. Dama er borte, og den lange leteaksjonen kan begynne.

Denne øya var tydeligvis et turistparadis en gang i tiden, med luksushotell, fornøylesparker, og barer langs strendene. Som et postkort. Nå er det imidlertid ikke mye som minner om et postkort. Det eneste som beveger seg på den kilometerlange sandstranden er et par parasoller som er blåst over ende, noen palmer som forsiktig gir etter for vinden, og et knippe udøde som har fått snusen på kristenmanns blod.

Dead Island er ikke et klassisk første-personsskytespill hvor du begynner med for eksempel en kniv, før du finner en pistol, og så en hagle, UZI, rifle og sniper for bazookaen. Du kjenner lekse, men den er ubrukelig på denne øya. Finner du en kniv, skal du være fornøyd. Her må du ta til takke med en planke som løsnet fra et stakittgjerde sist en tropisk storm passerte, eller kanskje du finner et kubein slengende i et redskapsskjul. Du må bruke alt du finner rundt deg for å overleve.

Dead Island er på vei til Xbox 360 og PC, men har foreløpig ikke fått noen dato. Men Techland satser på å få det ut i år, så en lansering sent på høsten er nok ikke utenkelig.

Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

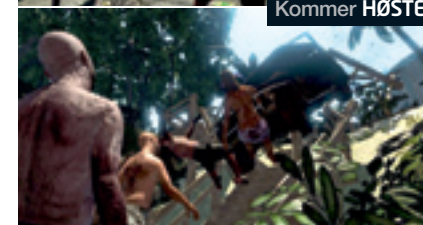
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dead Rising på en tropisk øy? Dette prosjektet kan svinge begge veier, men vi er spent på mer info.



Kommer HØSTEN 08



TUT TUT! I Dead Island kan du forvente tette og intense nærkamper med zombier, med et kampsystem som utvikleren skryter mye av, men forteller lite om.



Atomkjærlighet

Atomkatastrofen inntreffer for tredje gang. Oblivion-utviklerne prøver seg på post-apokalyptisk rollespill.



FALLOUT 3

Plattform PS3/XBOX 360/PC Utvikler BETHESDA
Utgiver BETHESDA Sjanger ROLLESPILL

Da Fallout kom i 1997 inntok det PCen min med et brak. Råskinnert av et spill endret på alle mine forestillinger om hva et spill kunne være, og ikke minst – hva det kunne inneholde. Jeg ble slengt inn i en verden hvor bare Mad Max hadde vært før meg; et postapokalyptisk brak styrt av jungelens lov. Dialogene snerret mot skjermen som også viste store mengder vold og et og annet innslag av ukorrekt sex. Fallout 1 og 2 var store opplevelser – rett og slett noe unikt. Så hvordan skal Bethesda, skaperne av Oblivion, et av verdens mest politisk korrekte rollespill, kunne føre Fallout videre elleve år etter nedslaget?

GTA-serien har vist at det er mulig å selge kontroversielle spill, men spillene har aldri vært dype i moralsk forstand. De har ligget tett opp mot actionsjangeren og vært krydret humor og fartsfylte scener. Fallout-spillene er spekket med sort humor, men samtidig blir du stilt overfor valg som ikke egner seg for folk under atten. Todd Howard som leder utviklingen av

Fallout 3, har sagt ved flere anledninger at spillet skal være i samme ånd som de to forgjengerne, men hardcorefansen er ikke overbevist.

Det finnes mange grunner til å ikke avskrive Howard og Bethesda for utgivelsen. For det første har Howard understreket at samtlige av utviklerne er fans av de gamle spillene, og at det foregår heftige diskusjoner ved alle viktige skillelinjer. Som en god nummer to kommer rendyrkningen av den retro postapokalyptiske stilen Fallout skapte. Howard har understreket at de har jobbet intenst med å gjenskape den både visuelt og følelsesmessig. Hvis vi føyer til at de har beholdt fysiske ferdigheter, skills (bare tolv denne gangen) og perks fra originalene, så ser det riktig så bra ut.

En del av fansen liker ikke at Fallout 3 har skiftet til førstepersonsperspektiv og gått bort fra tredjepersonsperspektivet. Howard har påpekt at de har brukt mye tid på å gjøre det mulig å spille spillet i tredjeperson, men at det utgangspunktet er ment å skulle spilles som Oblivion – altså førsteperson. Årsaken til dette grepet ligger i at Bethesda hadde motoren fra før, og at Howard i tillegg er opptatt av at



Kommer HØST 08

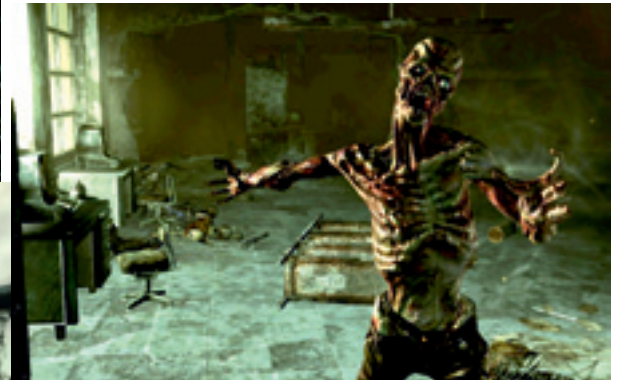


Mutasjoner

Restene av atomkatastrofen har ført til grusomme mutasjoner, som denne kjempen her, som sjarmende nok pynter seg med hodeskaller.



VOKSENSPILL Nærværet av muterte monstre, digre skytevåpen og blodige kamper er grunn nok i seg selv for en 18-års-grense, men i Fallout-spillene har det alltid vært det historiemessige innholdet som har definert dem som voksenspill. De moralske valgene og den voksne historien er laget for modne spillere.



GRÅTT OG TRIST Washington DC etter atombomben er nesten like trist som byen er i virkeligheten. Her prøver et tohodet vesen å slukke tørsten.

spillerne skal bli mest mulig sugd inn i den verdenen de beveger seg i, noe som lettere skjer med førstepersonperspektiv. Skjermbilder fra spillet tyder på at Howard holder det han lover, og det er mange som lengter etter en førstehåndsutforskning av Washington DC etter verdens undergang.

Et annet aspekt ved Bethesdas prosjekt som har vekt oppsikt er det såkalte VATS: Vault-

Spillet kommer til å ha mange avslutninger. Ryktene om mengden tilgjengelige slutter har versert fra ni til to hundre.

tech assisted targeting system, som gir spilleren muligheten til å pause spillet og velge taktiske manøvre. Vitner til demoen på E3 kunne fortelle at stemningen var eksaltert og munter da mutanthoder ble skutt i stykker på storskjerm. Som i de gamle spillene kan du sikte deg inn på bestemte kroppsdeler som tåler skade utfra størrelse og fragilitet. Howard innrømmet at VATS var en sjanse å ta, med tanke på at en del

spillere sannsynligvis ville sky unna, men de har heldigvis gjennomført den. Jeg sier heldigvis; for det bevarer mye av Fallouts taktiske apell samtidig som spillet har en flyt turbasert kamp ikke har. Systemet ligner en skreddersydd versjon av det som finnes i klassikeren Knights of the Old Republic.

De tekniske løsningene ser ut til å være tatt vare på, og det er ingen tvil om at Fallout 3

kommer til å ha et vakkert utseende, så hvor er det spillet kan falle igjennom? Som nevnt innledningsvis er stikkordet moral. De to første Fallout-spillene hadde en mengde komplekse karakterer og moralske valg. Fallout 2 blir riktignok regnet for å være hakket mer useriøst og mindre realistisk enn det første, men til tross for sine Monthly Pythoniske referanser og andre innslag av galskap, hadde spillet både ufor-

glemmelige karakterer og hendelser. Spillene var veldig annerledes fra eksempelvis Oblivion som led av mangelfulle dialoger og en-dimensjonelle karakterer, og derfor er det betryggende å høre Howard si at hele inter-aksjonsmotoren er ny for Fallout 3. Det er tross alt i dialogen og valgene den største "falloutske" stemningen skapes. Med tanke på at spillet skal lanseres i USA, verdens største spillmarked, begynner det å spøke for Bethesda dersom de tar for mye hensyn til PG-ratingen. Det er nå engang sann at ordet "fuck" eller en brystvorte blir hardere slått ned på enn eksploderende hoder og avrevne lemmer i det frie land...

Howard har påpekt at Fallout 3 kommer til å være et voksent spill samtidig som han har presisert at språket ikke vil være like grovt som i forgjengerne. Han har også sagt at spillet vil inneholde karakterer som ikke kan drepes. Dette er selvfølgelig et overgrep mot friheten og realismen i originalspillene, men er det noen krise? Det er kanskje tegn på utvanning av et konsept å gjøre slike kompromisser, men det er tross alt ikke det viktigste. At det arbeides intenst med å skape skikkelige alternativer for en nøytral spillestil i spillet, og ikke bare ytterpunktene godt og ondt, viser at moralske valg fremdeles skal være bærebjelken som leder deg mot spillets ende. Og bare så det er sagt: spillet kommer til å ha mange avslutninger utfra spillestil og valg som er gjort underveis. Ryktene om mengden tilgjengelige slutter har versert fra ni til to hundre.

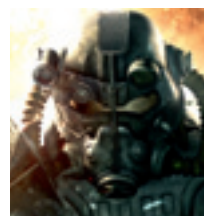
Allt tyder så langt på at Bethesda behandler Fallout-serien med all mulig respekt. Heldigvis.

Kim Roar Spørkel

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Den magiske Fallout-serien ser så langt ut til å være i gode hender. Vi gleder oss til en radioaktiv jul!



FAKTA

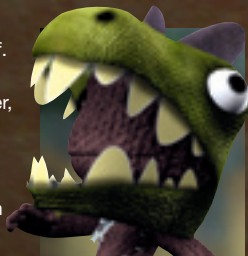
BETHESDA
Bethesda Softworks er mest kjent for sin Elder Scrolls-serie med rollespill, med Oblivion som siste kapittel i serien. Oblivion fikk en voldsom mottakelse da det kom, og ble definert som det første neste generasjons rollespillet. Bethesda ble stiftet allerede i 1985, og lagde i starten en del hockeyspill, samt enklere actionspill på konsoller. Det var først da de begynte på sin Elder Scrolls-serie i 1993 at firmaet for alvor ble kjent blant RPG-fans.

LITTLE BIG PLANET

NOEN SMÅ FILLEDUKKER KAN SKAPE
SPILLET SOM KASTER PLAYSTATION 3
INN I NESTE GENERASJON

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **MEDIA MOLECULE** Utgiver **SONY** Spilltype **PLATTFORM**

Vi er i en liten restaurant øst i London, og jeg har akkurat spist en større biff. Tilbehør som brokkoli, forskjellige sauser, poteter og salat kom i egne små skåler, og jeg har plukket og mikset hovedretten min som jeg selv ønsket. Ved samme bord sitter Alex Evans, produsenten av Little Big Planet. Alex er glad i å prate, han forteller om når han som 16-åring begynte i spillbransjen som lærling i Bullfrog, og det første spillet han jobbet på var Dungeon Keeper. Han forteller om kolleger og kamerater, spredt over hele verden. Folk i Ubisoft, Valve, Lionhead. Vi får høre om hvordan det var å jobbe i skyggen av Peter Molyneux, hvordan Valve ønsket å ansette ham og hans kollega Mark Healey basert på spildemoen The Room som dreide seg om portaler og oppgaveløsning, men i stedet ansatte de folkene bak Narbacular Drop,



FAKTA

PERSONLIGHET

Man kan selvsagt pynte spillerens dukker i Little Big Planet like mye som man kan pynte på bakgrunnene. Klistermerker, masker og en hel haug med klær kan brukes for å lage de mest bisarre figurer du kan tenke deg. Som regel både stygge og søte.

som senere ble til Portal. Han skravler om hvordan mannen bak Loco Roco tilbød seg å lage et nivå i Little Big Planet.

Tankene går tilbake til formiddagen, da jeg stresset meg gjennom tog og busser i London for å finne frem til et godt gjemt bygg der jeg skulle teste Little Big Planet. Det fysikkbaserte plattformspillet har sjarmert en hel spillverden med sin magiske grafikk og tradisjonelle gameplay. Men det var ikke plattformspillet Little Big Planet jeg var i London for å se, det var den kreative delen av spillet. Den som lar meg bli spilldesigner. Hovedtanken bak Little Big Planet er å gi spillerne et omfattende sett med verktøy, som lar deg lage ditt eget plattformspill.

- Med skaperdelen av Little Big Planet kan du bygge et nivå på fem minutter, men det vi håper på er at folk skal lære seg verktøyet og sette seg ned og lage svære, gjennomtenkte



TRUSETORS DAG!

Ved hjelp av et EyeToy-kamera havnet redaktøren selv i spillet som et hjemmelaget mønster med kniv og et flagg. Ti minutter brukte jeg på hele mesterverket.



SENSUR?

Med full kreativ frihet fra brukerne, er sjansen selvsagt stor for at hjemmelagde brett blir fulle av penisser og hakekors. Sony vil derfor overvåke hva brukerne legger ut.



SAMARBEID Noe av det morsomste i spilldelen av Little Big Planet er at man noen ganger er nødt til å samarbeide for å komme videre. Som her der en figur må stå på toppen av kassen, mens de to andre dytter eller drar den sidelengs.

HALVFERDIG Før man setter på bakgrunnsgrafikken ser brettene ganske enkle ut, men bakgrunnene kommer med egen lyssetting og er utrolig atmosfæriske.

nivåer. Bare fantasien setter grenser, forteller Alex mens Mark lager et tre som han kopierer opp i bakgrunnen.

Vi får se en demo bli bygd fra bunnen av. To små filledukker styres av spillerne, og løper rundt og tegner bakgrunner og figurer. En liten trekant får to hjul montert på seg og et par øyne. Filledukken tenner fyr på den og ber hjulene om å snurre frem og tilbake, og vips har man en fiende. En høyttaler plasseres på figuren, og den begynner å lage apelyder. Filledukken plukker opp figuren og putter den i en grop mellom to plattformer. Vi begynner å

innse mulighetene.

Etter tyve minutter er nivået ferdig, og to av oss får sjansen til å spille gjennom det. Det er ikke et spesielt avansert nivå, og det går fort å komme seg til slutten, men som demonstrasjon for hva en spiller kan få til i spillet er det imponerende. Vi klatrer, hopper og leker oss frem til slutten av nivået, som vi nettopp har sett bli til bit for bit.

Etterpå blir vi plassert foran hver vår PS3 for å lage våre egne nivåer, men jeg føler meg ikke så umiddelbart kreativ og begynner med å spille noen av nivåene som skal være med i det

FAKTA

MEDIA MOLECULE

Media Molecule holder til sør for London, og ble stiftet av tidligere Lionhead-ansatte. Firmaet ledes av Mark Healey og Alex Evans. Mark Healey stod bak det kritikerroste Rag Doll Kung Fu som ble utviklet mens han fortsatt jobbet i Lionhead, og senere gikk ut via Steam på PC. Little Big Planet er utviklerens første spillprosjekt, og lages eksklusivt til PlayStation 3.

endelige spillet. Little Big Planet har nemlig to deler. Den ene er en historie der man spiller gjennom en rekke nivåer laget av Media Molecule. Som belønning får man låst opp en rekke verktøy og dekorasjoner som kan brukes til å lage sine egne nivåer. Jeg er spent på å se hva utviklerne har laget, og blir imponert over de store nivåene. Som plattformspill er ikke dette helt på høyde med Mario, figurene kan bare hoppe et enkelt hopp for eksempel, men det enkle kontrollsystemet er uansett nok til å gi meg en utfordring. Alene virker det som et litt ensomt spill, men sammen med en amerikaner fra GamePro og en av utviklerne, blir brettene



STRÅLING
All bygging i Little Big Planet foregår ved å flytte en markør som henger fast i din karakter. Med markøren kan du tegne, plassere ut ikoner og gjenstander, og stille inn variabler.

INGEN FIENDER Akkurat nå finnes det ingen egne fiendefigurer i Little Big Planet, man må lage alle selv, og resultatet er mange fantasifulle skapninger. Ved å montere på skruer og muttere, strikker og hjul, kan man utnytte spilllets fysikkbaserte motor til å animere figurer som man selv ønsker.

fort kappløp der man konkurrerer om å samle flest mulig perler samtidig som man samarbeider om å nå slutten av brettet. Jeg blir imponert over hvor omfattende brettet er, og av den digre mekaniske elefanten som vandrer rundt, og spør Alex om hvor mye i disse brettene som spillerne kan få til å lage selv.

- Alt. Vi har laget spillet slik at alt du opplever når du spiller gjennom enspillerdelen skal være mulig å gjenskape når du lager dine egne brett, svarer han.

Noe av det geniale med Little Big Planet er selvsagt at du kan dele det du har laget med resten av verden. Om du lager en kul figur eller gjenstand, kan du kopiere denne og dele den. Og du kan selvsagt dele brettene du lager. Målet er å lage et slags YouTube med Little Big Planet-nivåer, der man kan søke opp og finne de beste brettene, og konkurrere om toppscore i disse. Mark Healy nevner at det vil være forskjellige rankinglister både for de som ønsker



FAKTA

DIN EGEN DUKKE

I spillet må du lage deg en egen figur, som alle er basert på filledukker. Denne figuren bruker du ikke bare til å spille gjennom historisdelen, men også til å lage brettene. Opp til fire spillere kan bruke hver sin dukke til å lage et brett samtidig, og man kan selvsagt teste ut elementer i brettet mens man lager det med sine egne dukker.

å spille, og for de som ønsker å skape.

Idet jeg blir ferdig med de tilgjengelige nivåene og begynner å jobbe med mitt eget brett, slår det meg at Little Big Planet er mye mer enn et sjarmerende plattformspill for fire spillere. Det er et kreativt verktøy for alle som drømmer om å bli spilldesigner, et redskap for å lage ditt helt eget plattformspill. Jeg mimrer om min egen barndom med Commodore 64 og et spill som het Shoot-em-up Construction Kit, der man kunne lage sitt eget skytespill, og nå satt jeg altså her og lagde et plattformspill.

Eller, spill og spill. Tiden begynte å renne ut, og mens min kollega fra GamePro var i full gang med å lage en animert Patapon pyntet med et bilde av journalistens eget fjes tatt med EyeToy-kameraet, hadde jeg laget et slags monster med truse og mitt fjes på seg.

For når sannheten skal frem er det slett ikke så enkelt som jeg hadde trodd å lage nivåer i Little Big Planet. Det er enkelt på den måten at man lett kan slenge masse skrot opp på skjermen og få til noe man kan spille gjennom. Men skal du lage noe spektakulært, noe som minner om enspillerdelen, er du nødt til å sette deg ned å planlegge og lære deg kontrollene i detalj.

Men det er nødvendig, og kreative sjeler vil lære seg dette bedre enn utviklerne. Little Big Planet ser ut til å bli et kreativt fyrverkeri av et spill, noe helt unikt og på grensen til magisk, og et av de viktigste spillene i år til PS3.

Jon Cato Lorentzen



MEKANISKE GIRAFFER I ett av brettene laget av Media Molecule, må man klatre oppover mekaniske giraffer som beveger hodet med hjelp av kjettinger.



EGNE OBJEKTER En nyttig funksjon i spillet er at et objekt du lager med mange forskjellige elementer, kan lagres som et nytt objekt, og til og med deles med andre på nettet.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Som eneste nordiske magasin dro Gamereactor til Paris for å treffe Kojima og teste hans siste eventyr...

Format PLAYSTATION 3 Utvikler HONAMI Utgiver HONAMI Sjanger ACTION Utgis 26. JUNI

En endeløs krig raser. Mennesker slår seg sammen i privatiserte militærgrupper som er i evig krig med hverandre. Krigen utspiller seg ikke i konflikter som har grunnlag i religion eller ideologi. Verdensøkonomien er så tett knyttet til krigsindustrien at den må mate seg selv for å fungere. Man kriger for krigens skyld. Hideo Kojima forteller at han ikke er interessert i å se mer enn ett steg inn i fremtiden.

Ser man for dypt inn i krystallkula blir det hele ren science fiction, men om man nøyer seg med å bare se små biter av fremtiden, blir historien lettere å relatere seg til. Cyberninjaer og gigantiske robotkrigsmaskiner er ikke med i regnestykket, naturligvis. Snake har blitt gammel siden sist vi så han. Han har pådratt seg Werners syndrom, en sykdom som øker

aldringsprosessen. Den gamle ørnen hoster, syter og har vondt i ryggen. Det er med andre ord veldig lett å se det menneskelige i han. Helt uten å ta hensyn til heltens alderskramper finnes det naturligvis en superskurk som er ute etter verdensherredømme. Som alltid...

Det er to måter å forholde seg til historien på. Fans som har fulgt Metal Gear Solid-serien kan godte seg med komplisert resonering og harde fakta. For de som ikke kjenner til serien, eller ikke spiller for historiens skyld, kan man se enkelt på det hele: Solid Snake jager Liquid Snake.

Jakten på Liquid begynner på slagmarken. To militære grupper gjør sitt for å knuse den andre i Midtøsten. Snake kan velge å snike seg frem og unngå de fleste konfrontasjoner, eller løpe inn som en





moderne Rambo. Hvis jeg som spiller ønsker å snike meg frem kan jeg lett gjemme meg i skyggene. Hvis jeg heller ønsker å være en actionhelt kan jeg ta frem maskingeværet og slå meg løs.

Denne variasjonen er absolutt en av spillets store styrker. Å kunne velge og vrake hvilken stil du ønsker å forholde deg til. Hvis du velger å være nettopp Rambo, så kan

Ikke mine egne, de får gjøre som de vil. Det er når spillets karakterer kommer med ytringer så sterke at jeg føler jeg må rygge bakover i ren utmattelse. Spesielt når ting blir veldig pompøst. Når jeg ikke får tenke selv, når alt forklares i detalj med skjelvende, oppspilte stemmer. Metal Gear Solid spiller med sentimentale toner til alle følelser du kan tenke deg. Akkurat som serien en kjent for.

Snake har blitt gammel siden sist vi så han. Han har pådratt seg Werners syndrom, en mystisk sykdom som øker aldringsprosessen.

Metal Gear Solid 4 konkurrerer med de beste i sjangeren. Hvis du heller ønsker å snike, blande deg med miljøet og vente på det rette tidspunkt til å angripe, er spillet helt annerledes, men like stort.

Våpnene til de private hærene er ID-låst og kan derfor ikke brukes av gamlingen. Og der kommer våpensmugleren Drebin inn i bildet. En rar herre med egen ape og tank. Drebin ser Snake som en potensiell inntektskilde, og alle våpendoubletter som plukkes opp mens du spiller, selges automatisk til han. Til gjengjeld filer han bort serienummeret på Snakes våpen.

Spillere med en våpenfetisj kommer til å få tilfredstilt sine lyster her. Det er store mengder isenkram som man til og med kan forandre og oppgradere med nye egenskaper. Personlig ble jeg forvirret av den store mengden, og nøyer meg med våpenet som har flest kuler tilgjengelig... Man kommer som vanlig langt ved å bruke list og en bedøvelsespistol.

Ser man bort ifra våpen er Guns of the Patriots fylt med følelser. Jeg er en sann spiller som sliter litt når de store følelsene svulmer.

Det blir litt mye med all den smertelige kjærligheten, og kloner og karakterer som gang på gang nekter å dø. Derfor er humoren så utrolig befriende for meg. Humoren er et bevis på at man ikke skal ta spillet på ramme alvor. Det blir en så sterk kontrast mellom alvor og tullball at jeg blir kastet ut av illusjonen spillet prøver å skape. Selv om humoren er lavmål, setter jeg veldig pris på at den er der. Selv om Kojima virkelig anstrenger seg for å bygge opp en illusjon, er han like opptatt av å bryte ned denne illusjonen. Anstrengte dialoger om krig og død blir etterfulgt av en soldat som får diaré i en tønne. Kompliserte



VAMP TILBAKE At karakterer dør for derefter å gjøre entré på nytt er ikke et uvanlig fenomen i Kojimas spill. Her ser vi et velkjent ansikt fra Snakes fortid. En seiglivet herre med hårete bryst og arr midt i pannen etter en skuddskade som bevis på sin uoddelighet.

AVVENTE Det er ofte en god idé å ikke kaste seg hodestups inn i kampene. Å holde seg litt i utkanten for å se hvordan situasjonen utvikler seg kan gi en rekke strategiske fordeler. Kanskje de private armeene tar knekken på hverandre? Kanskje kommer det en blanding av kjøtt og robot hoppende for å rive i stykker alle sammen?



LUFTAKROBATIKK Denne spesialenheten med soldater er noe mer beveglige enn standardsoldaten. Klørne på stovlene gjør at de kan kløre seg fast i vegger, blant annet. Der kan de henge som fluer og knerte motstandere en etter en. Dessuten har de en ubehagelig uvane med å angripe i flokk.

Anstrengte dialoger om krig og død blir etterfulgt av en soldat som får diaré i en tønne...



EN GOD HANDEL? Kjøp våpen hos Herr Drebin...

Våpenhandleren Drebin er en mystisk man som ofte kommer til unnsetning når nøden er størst. Trenger du et våpen er Drebin mannen å handle med – selv om han har en ekkel apekatt i stilige bukser. Spilleren kan når som helst kontakte han for påfyll av ammunisjon, eller for å selge våpen du har funnet. Der det finnes konflikter som løses med våpen, finnes Drebin for å tjene penger på ødeleggelsene. En våpenutrustet krigsmaskin komplett med brusautomat gir ham den mobiliteten han trenger i yrket sitt.

familieforhold, avansert krigføring og en liten ape som raper høyt etter å ha drukket en boks med øl. Alvoret tar aldri helt av.

Høytravende resonnement avvæpnes gjennom banale dumheter gang på gang. Vi blir alltid fortalt at det er underholdning det handler om. Det er selvsagt en viss risiko for at noen spillere tar det for alvorlig, og bare lar seg irritere av alle disse absurde situasjonene. De er naturligvis ute og sykler. At man til tider blir lurt til å tro at Metal Gear Solid er enklere enn hva det egentlig er, er en av grunnene til at jeg setter såpass pris på denne serien. I et Metal Gear Solid-spill skal det være cyberninjaer, svevende kloner og mini-roboter med innebygd TV og dårlig balanse.

Det er ikke bare humor som brukes for å dra spilleren ut av illusjonen. Metal Gear Solid 4 har tonnevis med referanser til ting utenfor spillet. Henvisninger til andre spill i serien er både vanlige og logiske. Det finnes også noen mer generelle referanser til Hideo Kojimas person og produkter utenom Metal Gear Solid-universet. Bakgrunnen på datamaskiner i spillet preges av bilder utenfor Metal Gear Solid-serien. Disse små innslagene er morsomme for spillere med våkent blikk. Referanser til spillkonsoller,



Blu-ray formatet og andre intertekstuelle påskeegg hagler rundt deg.

At spillet trekker linjer fra tidligere spill i serien er ikke et problem. Guns of the Patriot lykkes godt med å skaffe seg sin egen identitet og skiller seg mer enn nok fra forgjengerne. Selv om hele historien er godt forankret i det som allerede har skjedd i serien, tar Hideo oss videre og byr på betraktelig mye mer.

Tempoet i Metal Gear Solid 4 er høyt og jevnt. Dette brytes ned når det kommer særdeles langtekkelige filmsekvenser, men når det er action så er det greit. Iblant blir de lange avbruddene med mellomsekvenser ganske plagsomme. Jeg spiller Metal Gear Solid først og fremst for snygeaction av ypperste kvalitet. Da kiler det i fingrene når en briefing haler ut tiden. Da jeg løftet blikket for å kikke ut over rommet med spillskribenter som sitter og spiller MGS4, ser jeg at bare omtrent halvparten har en kontroll i hånden. Den andre halvparten sitter stille og ser på en filmsnutt som de ikke kan påvirke.

Til tross for noen innvendinger er det ingen tvil om spillets kvaliteter. Jeg rett og slett elsker det. Å snike rundt som Snake er utrolig underholdende. Alt fungerer så bra. Det merkes at det er et konsept som har blitt utviklet over mange utgivelser, og gjennom mange år. Og Metal Gear Solid 4 er kronen på



LØMMELYKT! Med Drebins hjelp kan Snake feste en lommelykt på visse våpen. I tillegg til å lyse opp mørke rom kan den brukes til å blende motstandere med. En forvirret og blendet fiende er mye lettere å hankses med. Når alderskrampene slår til gjelder det å bruke list.

gjespet meg gjennom spillet. Heldigvis har ikke Kojima tatt den lette veien. Spillet ser intet mindre enn fantastisk ut. Fra motorsyklar

MGS 4 er kronen på verket. Det har alt et moderne actionspill skal ha. Det er fartsfylt, variert og kult.

verket. Det har alt et moderne actionspill skal ha. Det er sanseløst fartsfylt, variert og kult.

Krigsspill er ofte så blasse at det blir vanskelig for meg å rose dem. Og det er bare å innse - om det hadde vært en gjeng marinesoldater som hadde løpt rundt og drept hverandre i Metal Gear Solid, så hadde jeg

til klær og miljøene; alt er pent. Aldri smakfullt eller greit nok, bare utrolig kult hele tiden. Overdesignet ned til hver minste lille detalj.

Det er lett å bli bortskjemt. Om vi ikke hadde hatt spill som Gears of War til konsollene våre, hadde vi nok blitt enda mer imponert av Metal Gear Solid 4. Teknisk sett



Hideo Kojimas mesterverk

Etter Metal Gear Solid 3: Snake Eater fortalte Konamis mesterprodusent Hideo Kojima at han ikke ville jobbe mer med spillserien sin. Han pensjonerte seg altså fra Snake og hans spionoppdrag. Når Metal Gear Solid 4 siden ble annonsert uten at Hideos navn ble nevnt med ett eneste ord, ble fansen helt gale, og det gikk faktisk så langt at Hideo ble drapstruet av en gal japaner som mente at hans liv var overlatt om ikke Kojima produserte Metal Gear Solid 4.

Kameralykke

I Metal Gear Solid 4 er det endelig slutt på irriterende og teite kameravinkel. Kojima har hørt på kritikken etter det siste spillet i serien (Snake Eater) og byr denne gangen på den ytterst dynamiske spillkamera som lar deg skifte mellom tredjepersonsperspektiv, førstepersonsperspektiv, og et over-skulderen-kamera som vi kjenner igjen fra for eksempel Splinter Cell-serien.



Octocamo-kamuflasje

I Guns of the Patriots har Snake et nytt, toppmoderne kamuflasjesystem som heter "Octocamo". Det er en direkte videreutvikling av det systemet som var med i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Octocamo er en mørkeblå drakt, og når den aktiveres, tilpasser den seg omgivelsene, og forandrer farge og mønster akkurat som en kameleon. Med denne drakten kan du dermed gjemme deg mer effektivt enn i noe annet spill. Likevel ble det mer skyting enn sniking når vi spilte oss gjennom Metal Gear Solid 4...

Stor valgfrihet

Det er mer action i Metal Gear Solid 4 enn i noen av de tidligere spillene. Verdenen som Konami har skapt er nemlig mer åpen og med større valgfrihet enn i de tidligere spillene. Vil man bare smyge og benytte seg av kamuflasjesystemet, så fungerer det helt utmerket. Vil man bare skyte, så fungerer det også.

holder det ikke den samme grafiske standarden som de absolutt beste spillene, men alle designelementer er så gjennomtenkte og perfekte at sluttresultatet likevel er mektig imponerende.

Et annet sterkt kort er omgivelsene i spillet. Snake rører seg fritt i forskjellige arealer. Områdene og de naturskjønne omgivelsene er varierte og fargerike. Det gir også spilleren mulighet til å benytte seg av omgivelsene når man skal ta taktiske valg. Trange gater med masse skrot står i sterk kontrast til åpne grønne sletter. Ofte kan spilleren velge selv hvor de ønsker å rykke frem med Snake, og det finnes nesten alltid flere måter å løse ett og samme problem på.

Tyve år. Det er tyve år siden Metal Gear-serien dukket opp. I ti av dem har Metal Gear Solid eksistert. Nå sier Kojima at det er slutt med spillserien for hans del, og det merkes at han har valgt å avslutte med flagget til topps.

Nå sier Kojima at det er slutt med serien for hans del. Det merkes at han avslutter med flagget til topps.

Det interessante med en spillserie som har levd med en så lenge, er at de som skriver spillet ikke behøver å skape nostalgi eller en følelse av svunne tider. Henviser spillet til en tidligere episode, så har spilleren vært med. Tidsmessig er det nå ti år siden vi spilte det første Metal Gear Solid. Ti år er en lang tid. Jeg har samme erfaring som Snake, selv om jeg for min del har sluppet unna Werners syndrom. Spillet behøver ikke late som om tiden har passert og ting har forandret seg. Det har det. Det var for ti år siden jeg og Snake invaderte Shadow Moses, ikke bare i spillet, men også i mitt liv. Ti år er en lang

tid for oss begge. En styrke som Kojima benytter seg av under spillet gang. Man merker at Hideo har separasjonsangst og et behov for å knytte sammen alle løse tråder for han forlater serien. Guns of the Patriots er en orgie av Metal Gear-nostalgi. Et klimaks som avslutter en epoke.

_Love Bolin

DESIGNFØLELSE

Kojimas fremtidsvisjon er kulere enn krutt

En sotsvart rustning og tidvis noe grønnfarge er det eneste som holder sammen designet i Guns of the Patriots. Likevel aner vi temaet. Et uvanlig stort antall kvinner krysser stiene våre – og det er ikke bare barmfagre blondiner som venter på å bli reddet. Det er også godt med barndomstramatiserte psykotifeller som har merkelige dragninger til ulike dyr. I tillegg får vi fantasifulle og utfordrende bosskamper, akkurat som vi er vant til. Vi på redaksjonen syns at kamper mot veldesignede og ekstremt overdrevne boss er en av de aller kuleste egenskapene til denne spillserien, og Metal Gear Solid ser ikke ut til å skuffe på det punktet...



AU RYGGEN! Snake klager og stønner over smerter i ryggen. Ikke en gang mentholsigarettene smaker når døden venter rundt hvert hjørne.



RAT PACK Meryls kampkompani består av henne og en liten gjeng glade gutter. Ed og Jonathan tar ikke mye plass i spillet, men den magesyke Akiba får stå for en del billige spøker. Tilsammen utgjør de Rat Patrol.



MR.OCTAGON

Enda et kjent ansikt. Octacon kommer tilbake i Guns of the Patriots og spiller en stor rolle i handlingen. Han manøvrerer den vesle roboten Mk II som Snake har med seg. Når som helst kan Snake slippe roboten løs og la den gjøre små spaningsoppdrag. Den er utmerket for å lese terrenget og har egen kamuflasje som gjør at den lett kan gjemme seg unna nysgjerrige øyne. Dessuten er det en veldig sjamerende maskin som vingler rundt i et sinna stridsområde.



AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES



PREORDER THE GAME AT EB GAMES / GAMESTOP AND GET THE INGAME WAR MAMMOTH!

HEADS WILL ROLL!

EB GAMES
Powered by: **GameStop**

WWW.AGEOFCONAN.COM



© 2008 Funcom. All rights Reserved. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized User. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.







Eksklusivt!

BIONIC COMMANDO

Svenske Grin jobber for fullt med oppfølgeren til en gammel japansk arkadeklassiker. Gamereactor var første magasin i verden som fikk teste...

Format PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler GRIN Utgiver CAPCOM Lanseres SEPTEMBER / OKTOBER

Enkelte spill liker man bare instinktivt. Man trenger bare å sette seg ned i sofaen, ta opp håndkontrollen, og slå på konsollen. Så sitter man som limt til skjermen.

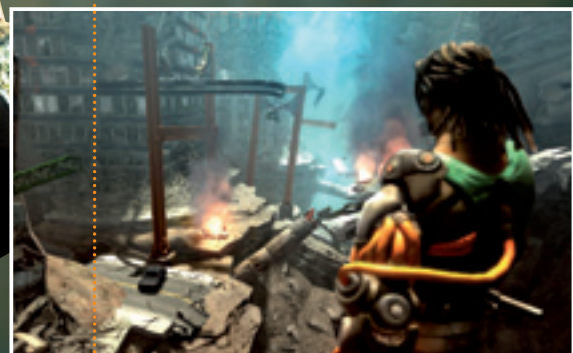
Svenske Grins kommende Bionic Commando er et slikt spill.

Jeg hadde såvidt startet opp konsollen for den bombastiske musikken dro det hele i gang med en kraftig oppgradert og orkestrert versjon av den originale spillmusikken som fikk alle hårstråene til å reise seg i ære. Gåsehud deluxe. Bionic Commando er noe så sjeldent som en vestlig oppfølger til et japansk spill som ikke har vært oppgradert på 20 år. Det er nemlig så lenge siden det kom ut til NES i både Japan og USA.

Det er altså et 20-årsjubileum, og det er grunnen til

at Capcoms fremste kreative sjef, Keiji Inafune, bestemte seg for at Capcom skulle lage en oppfølger til den gamle klassikeren. Bionic Commando har, som de aller fleste av Capcoms titler, en betydelig større fanskare utenfor hjemlandet enn i Japan. Og ettersom ingen personer fra det originale teamet som lagde Bionic Commando fortsatt jobber i Capcom, bestemte Keiji seg i stedet for å finne vestlige utviklere som kunne lage et Bionic Commando for 2000-tallet og for en helt ny fanskare.

Selv om Grin har frie tøyler når de lager det nye Bionic Commando har ikke Capcom forlatt dem. De fortsetter å besøke dem så ofte de kan for å følge med på hvordan arbeidet går, og for å komme med idéer. Det har resultert i et lekkert actionspill som faktisk beholder uventet mye av den gamle



UTBOMBET BY Terrorister ødelegger byen

I Bionic Commando har en terrororganisasjon sluppet en bombe over Ascension City. Den har utløst et varmesjokk som igjen har utryddet alt liv i byen, men skånet de fleste bygningene. Tanken var at terroristene skulle kunne overta en nogenlunde intakt by uten å møte motstand. Men da hadde de ikke regnet med Nathan Spencer...



SWINGERS AHOY!

Nyttig teleskoparm til folket!

Dersom du er vant til Spider-Man-spillene, må du tilbake til skolebenken. Her rækker det ikke å bare skyte ut teleskoparmen og svinge i vei. Du må forsikre deg om at det finnes grep i nærheten, ellers risikerer Nathan å plaske ned i fortauet langt under ham. Ved å holde inne den venste triggeren etter et hopp, velger Nathan automatisk ut det nærmeste og mest logiske festepunktet, en funksjon som fungerer bra, også i krisesituasjoner.

stemningen, inkludert en litt utilgjengelig og upolert japansk spillfølelse. På en bra måte.

Endel negative tilbakemeldinger kan komme, men faktum er at japanske actionspill som Devil May Cry 4 og Ninja Gaiden 2 ikke kunne vært så bra som de er uten en skikkelig vanskelighetsgrad, kjipe lagringspunkter, og baner som er langt fra realistiske. Dette kan uten videre overføres til Bionic Commando. Til tross for en viss frihet får man følelsen av tydelige og distinkte baner der ting bare kan gjøres i én rekkefølge. Dette forsterker følelsen av at det er en oppfølger til et japansk spill, og gir følelsen av rett-fram-action uten spesielt mye surr rundt groten. Det nye Bionic Commando utspiller seg ti år etter originalspillet, og Grins mål har vært å få en balanse der gamle spillere kan sitte med øynene fuktige av nostalgitårer mens de yngre føler at dette er starten på noe helt nytt.

En balansegang som er mye smalere enn man skulle tro. Det gamle Bionic Commando ble laget på 80-tallet, da spill fortsatt kun var for skikkelige nerder

LEVENDE! I motsetning til mange andre actionspill lagt til en mørk fremtidsverden er Bionic Commando riktig så fargerikt og med mange grønne områder. Miljøene minner en god del om de originale brettene i det 20 år gamle NES-spillet.

og da virkelighetsfølelse ikke var etterspurt. Det resulterte i et spill der hovedpersonen gikk med navnet Rad, hans beste allierte het Super-Joe, skurkene het Bads, og den onde sistebossen het Master-D. Slike navn funker ikke helt i 2008, og med stor respekt for de

han vært i fengsel. Hans bioniske implanterte teleskoparm ble nemlig ulovlig, og Nathan klarer ikke å flykte før en ny terroristorganisasjon sprenger en bombe som utsletter alt liv i Ascension City. Nathan drives av et ønske om å renvaske navnet sitt, samt å forhindre

DEN ONDE SISTEBOSSEN HET MASTER-D. SLIKE NAVN FUNKER IKKE HELT I 2008.

gamle originalnavnene har Grin endret dem litt.

Hovedpersonen har byttet navn til Nathan Spencer, selv om han fortsatt ville hatt Rad som mellomnavn. I årene mellom det originale spillet og det nye spillet har

terroristene å invadere restene av Ascension City.

Å spille Bionic Commando føles veldig uvant i starten. Å ta seg fram til fots er virkelig tidkrevende, og selv om Nathan kan hoppe i dette spillet (noe han ikke



INSPIRERTE KAMPER Når man står på bakken og slåss mot fiender med sine egne skytevåpen, minner spillet mest av alt om både Gears of War, Max Payne og Capcoms eget Lost Planet. Ganske gode forbilder, med andre ord.

kunne før) er bevegelsene begrenset. Men slenger man ut teleskoparmen kan man svinge seg fram i beste Spiderman-ånd. Det at man kan komme seg fram så fort stiller høye krav til Grin som er tvunget til å bygge fine og detaljerte baner i enorme omgivelser der man liksom bare svisjer forbi det meste uten å ha en sjanse til å få se alt arbeidet de har lagt i miljøene.

Tempoet gjør også at det blir uvant i starten for de som skal spille Bionic Commando. Det er som en blanding av Crackdown og Spider-Man kombinert med



HERO: NATHAN SPENCER

Godt humør og stygge dreadlocks fører deg langt her i livet.

I det gamle Bionic Commando til NES het hovedpersonen Rad Spencer. Capcom og Grin syntes det navnet ble litt for teit for et moderne spill, og døpte han om til Nathan Spencer. Han har dog beholdt Rad som mellomnavn. Stemmen til Nathan kommer fra Faith No More-vokalist Mike Patton, som også lånte stemmen sin til The Darkness.

gang får man selvsagt lov til å kjøre forskjellige fartøy. Men det aller beste våpenet Nathan disponerer er dog teleskoparmen som man kan bruke på mange

DET ER SOM EN BLANDING AV CRACKDOWN OG SPIDER-MAN KOMBINERT MED LOST PLANET

Lost Planet: Extreme Condition. Man må alltid vite hvor man skal feste teleskoparmen når man kommer svingende mellom sønderprengte skyskrapere, og hvis du bommer på avsatsen du skulle lande på, gjelder det å finne en ny lynraskt.

Heldigvis går det an å feste armen i det meste man ser. Å trykke L-knappen i vill panikk i et fritt fall pleier å resultere i at man får tak i et eller annet, og dermed unngår man en brå og uventet død. Så var det å planlegge ruten på nytt. Selv om man må lære seg mange spillmessige finesser, blir det raskt ganske naturlig å klatre opp svære skyskrapere, og svinge seg over gigantiske raviner, akkurat som Johnny Weissmuller i de gamle Tarzan-filmene.

Selve kampene er en stor del av Bionic Commando, og Grin har flere overraskelser på lur. Den mest merkbare er at man, som i Lost Planet, skyter dit kameraet peker, og ikke nødvendigvis den veien Nathan vender. På denne måten kan man for eksempel pepre løs på fiender bak seg i blinde, noe som ser riktig så kult ut, og skiller spillet fra mange andre actionspill.

Nathan har også tilgang til granater, og under spillet

forskjellige måter. Man kan plukke opp og kaste døde soldater eller annet skrot på fiendene, alternativt utføre et spesialangrep. Det ser bare utrolig fett ut når en sterkt



STRIDSLYSTEN Det finnes flere måter å bekjempe fiendene på i Bionic Commando. Foruten den tradisjonelle komboen med skytevåpen og granater, kan kaste skrot på dem med hjelp av sin teleskoparm, eller hekte seg fast i fienden og sveive seg mot dem i full fart med et kraftig spark. På bildet under har Nathan akkurat klatret opp på en stor robot, God of War-style. Digg!





HELE TIDEN MENS JEG SPILLER BIONIC COMMANDO NOTERER JEG REFERANSER TIL DET ORIGINALE SPILLET....

skadet Nathan løper og tar cover bak en bil, for så å lade opp et spesialangrep som lar ham løfte opp hele kjerra og kaste den tilbake på fiendene.

Hele tiden mens jeg spiller Bionic Commando noterer jeg små referanser til det originale spillet som beviser at det er en oppfølger og ikke et spill i en helt ny serie. Bortsett fra flere klassiske melodisnutter innvevd i spillets moderne musikk, finnes det mange enda mindre detaljer. For eksempel en beseiret fiende som slipper noe som ser helt identisk ut med en av de bonusene som man fant i den 20 år gamle originalen på NES.

Etter hvert som jeg blir nogenlunde varm i trøya går slenginga som en lek. Å ta et hopp på over hundre meter, bare for å feste armen i jorda for så å lynraskt avbryte en oppadgående bevegelse ved å styrte ned mot bakken er akkurat like heftig som det høres ut.

Jeg fikk også sjansen til å spille i et roligere område med raviner som gav meg litt av følelsen fra grottene i det originale spillet. Tett vegetasjon med trær som elsker teleskoparmen min, og jeg svingte meg rundt lenge og nøt omgivelsene. Det var ikke før tre robotaktige fiender dukket opp at jeg ble tvunget til å avslutte min skogsvandring for litt skikkelig kamp...

De tre fiendene hadde et svakt punkt på ryggen som de gjorde sitt beste for å dekke til. Jeg kastet løs med



DAN ERIKSSON

Bionic Commando-produsenten

Var det Capcom som tok kontakt med Grin og spurte om dere ville lage Bionic Commando?

- Ja, de hadde lett rundt og bestemte seg for oss. For vår del var det naturlig å takke ja, og det var faktisk vår idé å lage Bionic Commando: Rearmed, ettersom originalen fortsatt har mange fans. Vi tror vi kan nå de yngre spillerne også, som så får spille gjennom historien og bli kjent med nye Bionic Commando.

Hvordan har samarbeidet med Capcom fungert, med tanke på at det er store forskjeller mellom japanske og veslige utviklere?

- Samarbeidet har fungert bra, men det har til tider vært litt friksjon, og vi har måttet møtes på halvveien av og til. Men Capcom er veldig opptatt av at det skal bli ett bra spill, og engasjerer seg skikkelig i det vi holder på med, noe som selvsagt bare er positivt.

Hvor interaktive er omgivelsene, kan man ødelegge dem?

- Til en viss grad. Vegger og slikt står for det meste fast, selv om det er partier i spillet der man må ødelegge noe eller dra løs en vegg. Men alle objekter som biler, steiner og liknende kan man flytte, kaste og sprengte.

Vi antar at Bionic Commando er Grins største prosjekt så langt. Hvor mye har utviklingen kostet?

- Vi regner med at sluttsummen for Bionic Commando ender opp på rundt 100 millioner svenske kroner, så det er en skikkelig storsatsing. Til sammenlikning koster en normal svensk film rundt 15 millioner kroner. Filmen Arn, som er den største svenske filmen noensinne kostet hele 220 millioner, men da snakker vi om to filmer og en hel TV-serie som er med i regnestykket. Dette er en stor produksjon, og absolutt den største vi har jobbet med.

trestammer og steiner, samtidig som granater fløy veggimellom. Kampen illustrerer hvor fleksibelt spillet er, og at man kan bekjempe fiender på flere forskjellige måter.

Det gjenstår fortsatt en hel del finpussing på Bionic Commando, og det er fortsatt ubesvarte spørsmål som Grin ikke kan snakke om. Blir det en flerspillerdel og kommer Adolf Hitler (som var med i originalspillet som sisteboss) til å være med i det nye spillet? Men alt vi har sett av Bionic Commando så langt tyder på at Grin er på riktig vei, og det meste taler for et actionspill som gjør den 20 år gamle NES klassikeren stolt. Forbered deg på et nostalgisk gjensyn med en gammel klassiker, og et annerledes actioneventyr i skyhøyt tempo en eller annen gang i høst.

_Jonas Mäki

Gå våren i møte!



Alle spillene er på norsk



KAN BLANDT
ANNET KJØPES PÅ:



ANMELDELSER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1400 anmeldelser: www.gamereactor.no

MÅNEDENS UTVALGTE!

GRAND THEFT AUTO IV

Vi har sjekket damer, drept gangstere og kjørt fra politiet i Liberty City....



GAMEREACTOR #59

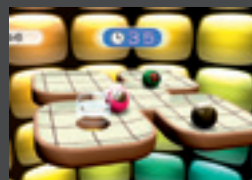
Har selvmord gangstere stjålet hele Gamereactor-samlingen di? Stakkars. Her har du i hvertfall karakterene fra forrige måned.



Mario Kart Wii
Nintendo Wii
EURO 2008
Multi
Viking: Battle for Asgard 7/10
360, PS3
Metal Gear Solid:
Portable Ops Plus
PSP 6/10



God of War:
Chains of Olympus
PSP 9/10
Command & Conquer 3:
Kane's Wrath
PC 5/10
Simon the Sorcerer 4
PC 7/10
Coded Arms: Contagion
PSP 7/10



Wii Fit
Wii
Rainbow Six: Vegas 2
PS3, 360, PC 8/10
Warhammer 40.000:
Dawn of War Soulstorm
PC 7/10
Everybody's Golf:
World Tour
PS3 6/10

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

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



GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar innfrir alle forventninger og overgår seg selv med verdens mest etterlengtede oppfølger.

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **ROCKSTAR** Utgiver **TAKE 2** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-8** Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **18+**

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



FANTASTISK PENT

Grafikken i Grand Theft Auto IV er penere enn vi hadde våget å håpe på. Lys-effektene bidrar til å skape en utrolig atmosfærisk storby som du nesten føler du kan ta på gjennom skjermen.



FAKTA

MR. NIKO BELLIC

Hovedpersonen i Grand Theft Auto IV heter Niko Bellic og er krigsveteran fra et østblokkland. Niko er skruppelløs, hard og har en giftig tunge. Spillet starter med at Niko ankommer USA med et frakteskip for å jobbe for sin lubne fetter, Roman. Til tross for at Niko er en kompromissløs gangster er han mer menneskelig enn tidligere GTA-helter.

TIPS

SJEKK UT

Crackdown **8/10**
XBOX 360

Fra mannen bak det første GTA-spillet; supersnut med superkrefter jager skurker.

Da Grand Theft Auto 3 ble lansert, jobbet jeg i en spillbutikk. Jeg husker at spillet kom smygende inn, helt uten forhåndshype, og jeg satte det på en av demomaskinene. Noen timer etter var det tydelig at noe magisk hadde skjedd. Kunder stod og gapskrattet foran spillet, og det begynte å selge. Stort.

Situasjonen er en helt annen med Grand Theft Auto 4. Sjelden har et spill vært så etterlengtet, og da er det ekstra deilig at spillet klarer å innfri så til de grader.

Som Niko Bellic, blodfersk innvandrer fra et ikke navngitt østblokkland, ligger Amerika for dine føtter. Niko er en skruppelløs krigsveteran som er klar for et nytt liv, men er snart fanget i intriger sammen med sitt håpløse søskenbarn, og gangstere fra alle verdensdeler.

Ved å putte et firetall bak tittelen, forventer jeg at GTA4 er et stort steg videre i forhold til de tidligere spillene. Jeg forventer mer realisme, en mørkere stemning, like mye sarkasme og humor, bedre skuespillere og enda mer levende by. Forventningene mine var faktisk ganske så høye før jeg satte på spillet, og gledelig kunne konstatere at Rockstar leverer. Til de grader.

Det har alltid vært greia med Rockstar og



OPP MED HENDA! Dialogen er fantastisk i Grand Theft Auto IV, og det føles hele tiden som om man er med i en kvalitetsfilm. Den russiske aksenten til Niko varierer fra nesten ren engelsk til veldig gebrokkent, men ellers er alle skuespillere fabelaktige.

GTA, de gir deg det du vil ha, og det du ikke visste at du ville ha. Som mobiltelefonen. Ettersom spillet foregår i nåtid har selvsagt Niko mobiltelefon, og denne brukes svært flittig i spillet. Man kan ringe til kompiser, ringe politiet, laste ned ringetoner og bruke den til å bygge opp sitt nettverk. Etter en time lurer du på hvordan du i det hele tatt klarte deg uten i de foregående spillene.

Det er ingen tvil om at Liberty City er en kopi av New York. Alle som har vært i storbyen vil kjenne seg igjen umiddelbart, og det største steget videre for serien, i mine øyne, er stemningen i byen. Den er full av fotgjengere som går rundt og snakker med hverandre, spiser pølser, ringer med mobilen og drikker kaffe. Det siver røyk ut av kumlokk, sølepytter ligger på veien, aviser blåser i vinden og du kan

ROCKSTAR BRILLJERER Grand Theft Auto IV over kvalitet i alle ledd, helt fra spillet starter. Det er en ren maktdemonstrasjon i kreativitet og spillelede fra Rockstar North ovenfor konkurrerende utviklere som Volition (Saints Row) og Avalanche Studios (Just Cause).



MIN EGEN GPS!

Niko har en egen GPS som viser hvor man kan kjøre for å komme frem, men det finnes ofte snarveier. I dyrere biler snakker til og med GPSen til deg...



STEREOTYP Niko Bellic er en klisjefyllt østblokkgangster. Med sin brede nese og skitne treningsklær er stereotypen komplett.

nesten lukte eksos idet du vandrer rundt i byen.

Et annet stort steg videre er kjøretøyene, som er tyngre og mer avanserte å kjøre enn tidligere. Å bruke håndbrevet i svinger er mye mer komplisert enn før. Det er vanskeligere å kjøre som Martin Schancke på amfetamin gjennom rushtrafikken, men desto mer tilfredsstillende når man mestrer den nye fysikken.

Tilfredsstillende er et stikkord hele veien gjennom, faktisk. Der man tidligere har klatret opp på tak og avsatter for å finne tagger man kan spraye over eller andre småting som man skal samle på, er det overraskende lite å samle på i GTA4. Den lange turen opp trappe til taket på et bygg gir en belønning i seg selv når man skuer utover det vakre landskapet under seg, når man kan se åstedet for gårdagens skuddrama fra en annen vinkel, idet solen stiger



FAKTA

RADIO GAGA

Grand Theft Auto IV fortsetter tradisjonen med fete radiokanaler man kan høre på mens man kjører bil. Musikken som er valgt ut er knallbra, og de mange snakkeinnslagene er full av sarkasme og humor. Artister som Juliette Lewis, Karl Lagerfeld og Iggy Pop er programledere. Velgjort og underholdende.

OPPDAGELSESFERO Vi har med vilje latt være å rope særlig mange detaljer rundt handlingen, eller si særlig mye om alt det du faktisk kan gjøre i spillet. Mye av mora i Grand Theft Auto IV kommer av å oppdage alt selv.

opp og bader Liberty City i morgenlyset.

Det er vakkert, hele veien igjennom. Selvsagt er det mange kjipe teksturer, for eksempel i butikkvinduer, men grafikken henger på grep og imponerer hele veien. Det er pent, realistisk og storslagent. Atmosfæren er upåklagelig, døgn- og væreffekter gjør at du føler at du er i en levende storby.

Realismen gjør og at jeg tenker mer på konsekvensene av mine handlinger. Det er ikke lenger like gøy å meie ned fotgjengere når ragdoll-fysikken slenger de over panseret og ned på bakken, og jeg må kjøre i bilvasken for å vaske blodet av bilen etterpå. Jeg vil være en del av den vakre byen, ikke et forstyrrende element.

Grand Theft Auto 4 er gjenkjennelig for fansen, det følger i fotsporene til de gamle spillene, men med en uovertruffen atmosfære og spillverden. Det er et oppslukende spill, et spill som følger med deg i tankene når du har slått av konsollen og sitter og spiser middag. Det er en billett til et fantastisk eventyr i en gigantisk storby, og kan ikke anbefales varmt nok!

Jon Cato Lorentzen

MARKERTER 10/10

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

ET ALTOPPSLUKENDE SPILL

➤ Stemningen, historien, radiokanalene, byen, allt!

➤ Veldig mange knappekomboer å huske på etter hvert

KRIMINALITET

Ingen dans på roser i Liberty City



BEDRE KAMPSYSTEM

Rockstar har lånt litt fra spill som Gears of War, og laget et sterkt forbedret kampsystem som gjør at man kan ta dekning bak vegger. Man kan så sikte på en fiende og hoppe frem og plaffe løs på ham med minimal sjanse for å bli skadet selv.



MINDRE REFERANSER

Grand Theft Auto IV er mørkere og mer realistisk, men med litt færre popkulturelle referanser enn tidligere spill. Ettersom de andre spillene foregikk på 80- og 90-tallet, er det selvsagt lettere å dykke ned i gammel popkultur, enn når Rockstar prøver å ta nåtiden på komet.



NY BILFYSIKK

Bilfysikken er gjort helt om i Grand Theft Auto IV, noe som resulterer i at bilene bruker lengre tid på å akselerere, og brekkladder er ikke lenger like enkelt. Den tyngre bilfysikken bidrar til inntrykket av en mer realistisk verden, og er mer tilfredsstillende enn i de gamle spillene.



SNUT ER UT

Liberty City er fullt av politifolk, og de gjør en bedre jobb enn tidligere. De virker smartere i metodene sine, og de reagerer på små lovbrudd. Ved å ringe 911 med telefonen din kan du til og med bruke de til å ta fiendene dine...



MASSEVIS AV BILER

Bilene har alltid hatt en skjult hovedrolle i Grand Theft Auto-spillene, og er selvsagt sentrale i fireren også. Med ny bilfysikk er det større spennvidde i bilene enn noensinne, man kan kjøre alt fra sportsbiler til svære sekssetere, busser og søppelbiler, motorsykler og til og med den kjipe lille trallebilen som kjører rundt på bagasjen på flyplassen.

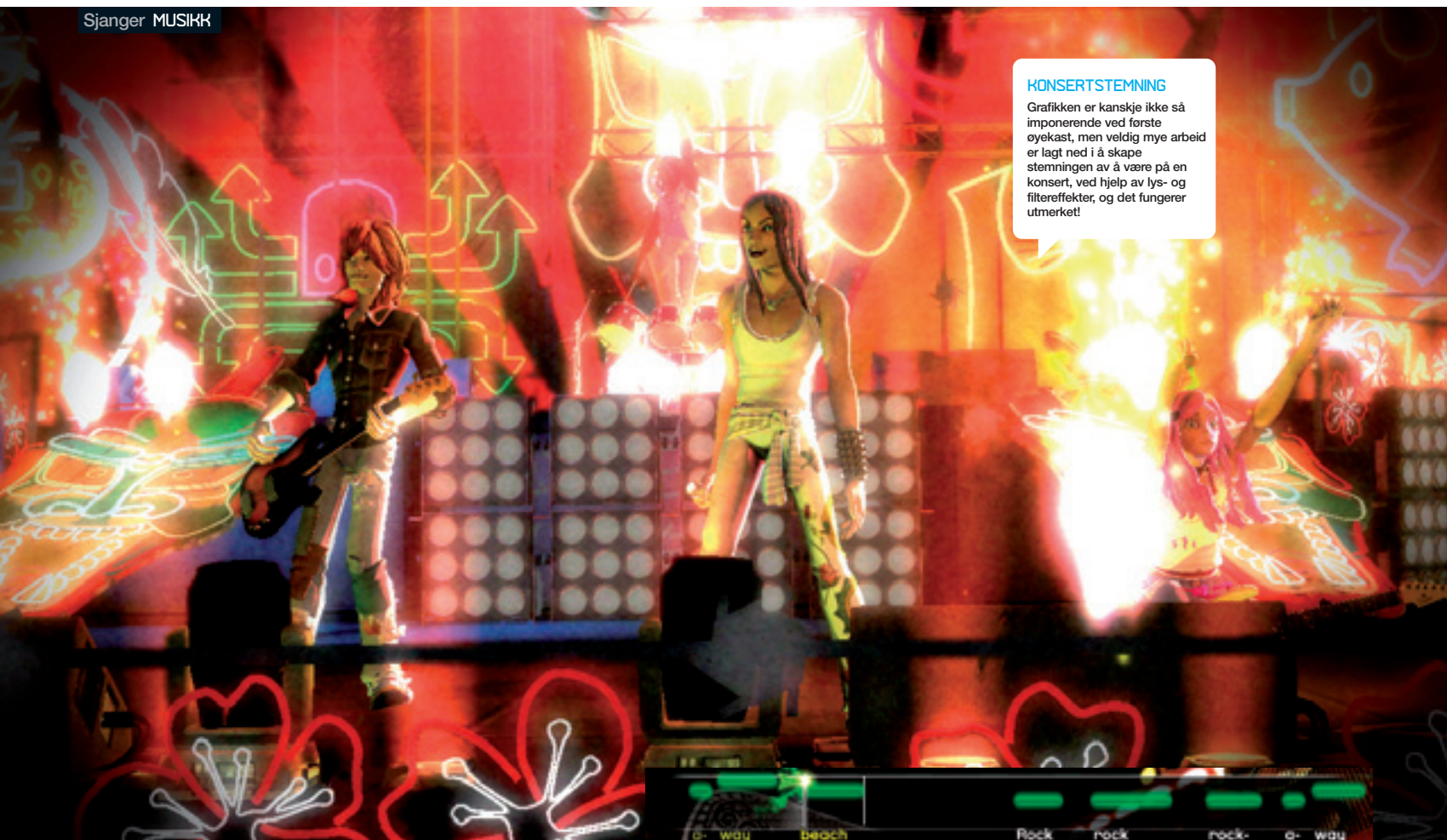


ROCK BAND

Glem Guitar Hero. Rock Band er den nye kongen på rocketronen.

Plattform **PLAYSTATION 3** / **XBOX 360** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **29. AUGUST** Antall spillere **1-4** Testet versjon **US-VERSJON** PS3 Anb. alder **12+**

Sjanger **MUSIKK**



KONSERTSTEMNING

Grafikken er kanskje ikke så imponerende ved første øyekast, men veldig mye arbeid er lagt ned i å skape stemningen av å være på en konsert, ved hjelp av lys- og filtereffekter, og det fungerer utmerket!

Jeg husker det som om det var i går. Jeg småløp over snøen på vei mot Lambertseter postkontor tidlig i desember for å hente pakken som var sendt til meg fra USA. Inni pakken lå Guitar Hero med gitar, det første spillet i serien som skulle vise seg å bli verdens kuleste festspill.

Harmonix har nemlig alltid vært en av mine favorittutviklere, helt siden de kom med det geniale Frequency til Playstation 2. Og da de videreførte det enkle, men fantastisk fengende musikkskaper-aspektet til Guitar Hero med en egen gitar, bladde jeg gladelig opp over en tusenlapp for å få det tilsendt da det kom i USA.

Og det innfridde til de grader. Så da Harmonix forlot Guitar Hero-serien for å begynne på Rock Band, visste jeg at dette ville bli verdt å vente på, og heldigvis ble jeg ikke skuffet. Med et rykende ferskt Rock Band pakket opp i stua, var det på tide å starte sitt eget band.

Mens Guitar Hero på mange måter var utviklet som et ferdighetsspill for å spille alene (flerspillerdelen i det første spillet var nemlig et rent konkurranse spill), er Rock Band utviklet først og fremst som et sosialt spill der spillerne skal kombinere sine ferdigheter for å skape en fantastisk gruppeopplevelse. Hele grunnspillet



1 FAKTA

AVATAR

Å lage sin egen figur i spillet er utrolig givende. Spesielt siden figuren din dukker opp på bandplakater og i musikkblader underveis i spillet. I tillegg til å bestemme ansiktsfason, høyde og hår, kan man pynte seg som man vil med tatoveringer og smykker, briller og klær og sko. Mange av klesplaggene har klare referanser til rockehistorien eller til virkelige musikere, noe som bidrar til spillets rockekred.

1 TIPS

SJEKK UT

Guitar Hero 3 7/10
PS3/360/PS2/Wii
Ikke helt det samme i skyggen av Rock Band, men mange bra låter!



SKJERMHAOS Med fire spillere blir det ganske så trangt på skjermen, men ettersom hver spiller har sitt eget område blir det ikke noe problem. Dersom en av spillerne spiller dårlig, kan han bli kastet ut av sangen. Da kan en annen spiller redde ham ved å aktivere sin overdrive, som er Rock Bands versjon av Star Power i Guitar Hero-spillene.

spinner rundt idéen om at man skal stifte sitt eget band, en på trommer, en på gitar, en på bass og en vokalist, og skape seg en karriere. I den omfattende World Tour-modusen lager man seg hver sin figur, og reiser rundt i verden for å bygge seg opp en stadig større fanskare, inngå nye avtaler og få gitt ut platene sine. Det er selve hjertet av spillet, der hver person inntar sin rolle i et band som må samarbeide for å komme videre.

Og det fenger absolutt. Allerede før man har

spilt sin første konsert begynner man å falle for spillet, da man får designe sin egen figur akkurat som man selv vil ha den. Etter hvert får man penger som kan brukes til å kjøpe klær og utstyr, slik at man ender opp med akkurat det utseendet man ønsker seg. Rockeklisjeene står selvsagt i kø både i kles- og frisyrevalg.

Men så var det konsertene da, selve kjernen i spillet, og samspillet her fungerer akkurat som forventet. Skjermen blir ganske full med hele fire områder viet til noter, men det er ikke til å



TILPASSET VANSKELIGHETSGRAD Hver spiller i bandet kan heldigvis velge sin egen vanskelighetsgrad, slik at eksperter kan spille side om side med amatører.



GOTHELLER PUNK?
Du kan selv velge hvilken personlighet figuren din skal ha på scenen. Valget står mellom rock, metall, punk og goth. Også klærne er delt inn i disse kategoriene, men man kan selvsagt blande.

unngå. Og når alle instrumenter er bemannet, føler man faktisk at man spiller musikken selv i de fleste sangene.

Instrumentene er nye, og disse er kanskje det mest skuffende med spillet. Trommesettet virker solid nok, og kan justeres i høyden, men bråker noe infernalsk. Spiller du med litt lavt volum, kommer trommestikkene til å overdøve det meste. Men det er nå da også på grensen til kriminelt å spille Rock Band med lavt volum.

Jeg ble heller ikke så imponert over gitaren, den ser fetere ut enn modellene som har vært med i Guitar Hero-spillene, men knappene virker løse. Bryteren for å endre på gitarlyden er en kjempeidé, men gir ikke så mye effekt når man bruker den.

Instrumentet som imponerer mest er faktisk



FAKTA
OVERDRIVE
Overdrive er Rock Bands versjon av Star Power, og aktiveres ulikt avhengig av instrument.
Trommisen må utføre en liten solo som slutter med en slymbal, mens gitaristen og bassisten bare kan løfte gitaren som vanlig. Å gjøre disse samtidig gir store poengbonuser.

mikrofonen. Som forventet var det ingen som meldte seg frivillig som vokalist til vår første bandøving, men den (u)heldige sangeren ble snart like entusiastisk som resten av bandet. Mye på grunn av at man har lagt inn en herlig klanger på mikrofonen, slik at man i stille partier kan snakke til publikum og virkelig leve seg inn i rollen. Spillet har også et herlig lydsystem som skurrer ned volumet til originalvokalistene hvis man selv synger bra, og motsatt.

Rock Band kommer med rundt 70 sanger, og omtrent like mange som man kan kjøpe og laste ned, noe som absolutt anbefales. Selv med 70 låter ut av eska blir det utrolig mange gjentakelser av låter når man spiller gjennom en world tour. Med mindre du bygger ut låtsamlinga di kommer du til å hate både Nirvana, Radiohead og Garbage etter hvert.

Som samarbeidsspill er Rock Band suverent, hele spillsystemet er så gjennomført bra at det byr på ekte gåsehudøyeblikk når man med tre kompiser spiller perfekt, og samtlige går inn i overdrive samtidig, publikum går inn i ekstase og man avslutter låten helt perfekt. Det finnes rett og slett ikke noe spill som gir deg en slik følelse.

Så det er bare å sprette sparegrisen og starte sitt eget band. Du vil ikke angre.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10
Grafikk 8/10 Lyd 10/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 10/10
FANTASTISK LETTBENT UNDERHOLDNING

Glennende kontroller, god humor, lekker grafikk
For lett

THE WORLD ENDS WITH YOU

Absurd actionrollespill fra Kingdom Hearts-utviklerne.

Plattform NINTENDO DS Utvikler SQUARE-ENIX
Utgiver SQUARE-ENIX Utgitt LANSERT Antall spillere 1
Testet versjon PAL Anb. alder 12+



TOHYO Brennmaneter inntar gatene i Shibuya...

Uerden slutter med deg... Høres ut som noe en emo kunne skriblet ned i dagboka si før han skjærte seg litt forsiktig på håndleddet med en sløv brevåpner og en tåre i øyekroken. Men det nye rollespillet fra Square-Enix har ikke så mye med emoer å gjøre - det er mer en overdose av japansk popkultur og innovative spillteknikker.

Som sint ung mann i Tokyo, er du plutselig fanget i et absurd spill. Monstre fra en annen dimensjon skal bekjempes, og hele din eksistens avhenger av at du klarer å gjennomføre en ny oppgave hver dag.

Dette er ikke noe tradisjonelt rollespill, den store styrken ligger i kampsystemet som krever at du er aktiv med to figurer på to skjermer. Helten Neku har psykiske krefter og styres med pennen på den nederste skjermen, hans partner kontrolleres med styrekrysset på den øverste.

Det er i starten et komplisert system, mest fordi spillet kaster alle tradisjonelle spillteknikker ut av vinduet, og tvinger deg til å lære noen helt nye spilleregler. Men det er også det som gjør spillet så underholdende. Når du først har kommet over den tunge lærekurven, får du en kjempespin og helt unik spillopplevelse.

Spillets setting er i seg selv unik. Alt foregår i moderne Tokyo, og sverd og potions er byttet ut med moteklær og nudler. Soundtracket består av japansk hitliste-musikk. Alt i alt en setting som burde appellere til alle med en svakhet for japansk popkultur.

Så får man heller tilgi at spillet har litt vel langtekkelig dialog og litt begrenset spillområde, når Square-Enix våger å gjøre såpass mye nytt, og i tillegg gjør det så bra, er det bare å glede seg. Anbefales til alle som våger å prøve noe nytt.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10
Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10
SURREALISTISK ROLLESPILL

Dypt kampsystem, original setting, kul atmosfære
Litt langdryg dialog, mye å sette seg inn i





AGE OF CONAN

Berit har skiftet navn til Røde Berit og flyttet til Hyboria. Og der blir hun. Lenge.

Plattform PC (XBOX 360 SENERE) Utvikler FUNCOM Utgiver EIDOS Utgis 23. MAI Antall spillere MANGE Testet versjon BETA/GULL Anb. alder 18+

Sjanger ONLINEROLLESPILL

BLODIG

Conans verden er brutal, og det gjenspeiles selvsagt i kampsystemet. Får man inn perfekte slag kan man kappe hodet av fienden, eller forårsake en kraftig blodsprut som dekker skjermen.



FAKTA

MOUNTS

Det har vært mange rykter rundt ridedyrene i Age of Conan, såkalte Mounts. Disse kan brukes i kamp, slik at man kan slåss fra hesteryggen, eller fra neshornryggen som på bildet her. Dyrene har også sine egne angrep.

Neshornet kan, hvis det har fart nok, løpe ned fiender og spidde de med hornet sitt, mens hesten kan sparke fiender. Andre onlinerollespill har kun brukt mounts som et transportredskap.

TIPS

SJekk UT

Age of Conan er for omfattende for en tosidert omtale, sjekk ut hele Berits anmeldelse på www.gamereactor.no

Jeg starter som en stakkars skipbrudde slave som skylls i land på piratøyene Baracha, et eller annet sted i Hyboria, Conans brutale verden. Øya fungerer som et slags opplæringsområde, og jeg slipper ikke bort før jeg har styrtet tyrannen som kontrollerer øyene. Her støter jeg for første gang også på noen av Conans agenter. Conan er nemlig barbaren og slåsskjempem som vi kjenner fra bøker, tegneserier og film. Han har levd et brutalt liv og slåss seg til toppen. I Age of Conan er han konge i Aquilonia, den sterkeste nasjonen i Hyboria, og selvsagt landet med mest fiender.

Figuren din i Age of Conan kan komme seg helt til ferdighetsnivå åtti. En lang ferd. De tyve første nivåene spilles alene, og her blir man kjent med spillverdenen, systemet og sin egen figur. I alt kan man velge mellom fire hoveddyrker når man lager figuren sin: soldat, tyv, magiker og prest, med flere underyrker.

Etter at jeg kom meg til nivå 20, var turen kommet for en ferd inn til fastlandet. Conans verden er delt inn i tre store nasjoner, hver med sin hovedstad og sitt eget særpreg. Ved siden av å følge den sentrale historien og hovedoppgavene i spillet, finnes det tusensvis av andre oppdrag man kan løse. Hvert oppdrag er en liten historie i seg selv, som bidrar til å gjøre verdenen og menneskene som bor der



MINDRE GRINDING Mange onlinerollespill har tidkrevende straffer hvis man dør, og langtekkelige innsamlingsoppdrag. Age of Conan forsøker å redusere dette, utstyr blir ikke odelagt av å dø og man får de drops man trenger fra kamper med fiender.

mer levende. Men flere av oppdragene er også relatert til større hendelser og den gjennomgående handlingen i spillet.

Det er mulig å gi oppdragsgiverne ulike typer svar når man snakker med dem, en kul måte å få til litt rollespilling på som jeg har savnet i andre typer onlinerollespill. Men det er allikevel skuffende at de ulike svarene ikke resulterer i forskjellige konsekvenser for spilleren. I motsetning til de fleste onlinerollespill, kan alle oppdragene i hovedhistorien utføres alene, det er kun enkelte

sideoppgaver som krever at man er en gruppe.

Hyboria er en herlig blanding av diverse kulturer. Faraoenes Egypt, romernes Europa, keltneres Storbritannia og vikingenes Skandinavia er blant de største inspirasjonene. Kulturrene er lette å kjenne igjen i spillet, både i kostymene, våpen, båter, bygninger og navn. Slike rike detaljer gir et inntrykk av en komplett verden og skaper veldig mye stemning.

Det nesten-historiske designet er helt gjennomført og passer perfekt til historien. Verdenen er også mer brutal og hensynsløs

FLERSPILLER Man kan gå sammen med spillere som er mye høyere eller lavere i level, ved at man midlertidig får lik level som de andre, ikke ulikt sidekick-systemet i City of Heroes.



enn i andre nettrollepill. Monstrene er mørkere og skjebnen til menneskene er dystre. Det er deilig å se at Funcom virkelig forsøker å gjøre en helhetlig spillopplevelse for voksne spillere, og ikke bare dytter på med blod for at det skal se voksent ut. I stedet ler hele verden en mørk og dystre affære. Realismen og det brutale universet gir spillet et sterkt særpreg, noe som helt klart skiller Age of Conan fra konkurrentene.

Som barbaren Conan er det selvsagt mulig å bruke vold for å komme seg opp og frem i samfunnet, og kamp er det mye av i Age of Conan. Men i stedet for å trykke på en knapp som gjør at figuren din angriper automatisk mens du drikker brus og ser på TV, er Conans kampsystem nytt og spennende og mye mer interaktivt enn konkurrentene. Figuren din kan angripe i tre forskjellige retninger, og



FAKTA

CONAN

Conan og hans brutale verden Hyboria, ble skapt av den amerikanske pulp-forfatteren Robert E. Howard rundt 1930. Etter Howard tok livet av seg i 1936 har mange andre fantasy-forfattere lagt til historier om den kampelskende barbaren. Det har resultert i både tegneserier, film og spill. Ifølge ryktene er en ny film på trappene i 2009.

RETNINGSBASERT De tre retningsknappene nederst på skjermen bestemmer retningen på angrepet. Man må hele tiden være på hugget for å finne åpninger og påføre fiendene maksimalt med skade.

motstanderne kan forsvare seg på forskjellige sider av kroppen. Det handler om å finne åpninger, og å tilpasse seg motstanderens forsvar.

Man kan også utføre spesialangrep, som øker i styrke med ditt eget ferdighetsnivå. I tillegg kan man forsvare seg selv, og hoppe til sidene for å unngå fiendens angrep. Resultatet er et intenst kampsystem, som gir deg muligheten til å utvikle din egen kampstil. Kampene i Age of Conan er nesten alltid spennende, og det er godt gjort i et spill som baserer seg på at du skal slakte ned tusenvis av fiender.

Age of Conan skaper en vakker og brutal verden med mye særpreg, herlige opplevelser

og fabelaktig atmosfære. Dette er ekte fortellerglede i spillform. Kampsystemet er intenst, komplisert og variert. Spillet har også kuttet ned på kjipe, langtekkelige og meningsløse aktiviteter som mange andre onlinerollepill er belastet med. Tiden du tilbringer i Hyboria er som regel ren kvalitetstid, enten du bare vil spille noen timer hver uke eller gå på daglig raids med gruppa di.

_Berit Ellingsen

KARAKTER 9/10

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

STEMNINGSFULLT OG BRUTALT

- Intenst kampsystem, flott stemning, gjennomført
- Litt avansert for nybegynnere, kronglete menyer



BYSTEMNING

De forskjellige byene i Age of Conan er svært atmosfæriske, slik som resten av verden. Noen steder kan man nesten kjenne røyklukten fra smeden, og lukten av kjøtt fra basaren på torget.

DETALJER Etter hvert som man når høye nivåer, får man mer og mer detaljerte klær og utstyr. Rustninger har små detaljer som hakk, blodflekker, border og små kanter som gir de særpreg. Ingen andre spill har så detaljert utstyr.



TIME CRISIS 4

Det er ikke bare tidskrise her i gården - prøv Design Crisis i stedet...

Plattform PS3 Utvikler NAMCO BANDAI Utgiver NAMCO BANDAI Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon PS3 (PAL) Anb. alder 16+



SÅ NOEN KALKUN?

Historien er akkurat så ræva som du kan forvente av denne sjangeren. Men det er jo også litt av sjarmen.

Helt siden jeg spilte Duck Hunt på min gamle Nintendo har kombinasjonen av en plastikkpistol og en TV fascinert meg. Jeg kan fortsatt ikke gå forbi en spillehall uten at jeg stikker innom og får min dose lystpistol-action. Derfor la jeg ned veto når en veldig oransje pistol av plast dumpet ned i vår postkasse. Jeg skulle anmelde Time Crisis 4.

Time Crisis 4 byr på to forskjellige hovedmoduser. Det er selvsagt en helt vanlig arkademodus hvor du går på skinner, hopper frem og tilbake fra dekning, sikter og skyter en evig strøm av fiender. Akkurat som du har gjort det hundre ganger før i arkadehallene.

Den andre hoveddelen er en helt ny spillmodus. I stedet for at du er låst til en forhåndsbestemt rute, kan du her bevege deg fritt rundt på en stor og åpen bane, akkurat som i alle andre førstepersonsskytere. Her kommer den nye pistolkontrollen inn i bildet. G-Con 3. Den ser ut som bastardungen til en Dual Shock 2 og en ordinær lystpistol. Ja, også er den veldig oransje. Men poenget er at du har to analoge stikker som gir deg full kontroll over alle bevegelser, samtidig som du står for skytingen med lystpistolen.

Nytt? Ja. Spennende? Tja, i ti minutter i

TIPS

STYR UNNA
Link's Crossbow Training 4/10
Wii

For den beste opplevelsen må man visst til en skikkelig arkadehall...



FAKTA

GUNCON 3

Den nye GunCon 3-kontrolleren følger med Time Crisis 4, og er en viktig del av det nye spillkonseptet. Ikke bare fordi den er veldig, veldig oransje, men også fordi den lar deg styre din karakter fritt rundt på banene med de to analoge stikkene. Akkurat som i alle andre FPSer til konsoll omtrent. Men venstrehendte kan bare styre unna umiddelbart, det er faktisk tilnærmet umulig for dem å kontrollere spillet.



HALL000? Den "nyskapende og revolusjonerende" delen av Time Crisis 4 føles gammeldags og uinspirert. Banene er aaaaaltfor store, og man ender opp med å vase rundt i altfor lange korridorer og løpe gjennom tomme omgivelser.

alle fall. Så innsner du at dette ikke er noe annet enn en kjempekalkun av et skytespill. Det er så mange ting å sette fingeren på her, men aller først et spørsmål til utvikleren Namco Bandai: Har dere levd under en stein de siste ti åra? Gameplaymessig føles det nemlig som å spille GoldenEye eller Perfect Dark til Nintendo 64 igjen. Du vet, du går rundt i lavoppløste omgivelser, og hver gang det dukker opp en fiende må du stoppe opp og tenke deg om; hvordan var det denne siktinga fungerte igjen..?

Dette, kombinert med altfor store, tomme og kjedelige omgivelser ender med å bli et skytespill med lavt tempo. Denne sjangeren tilhører arkadehallene.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 4/10

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

GI MEG HELLER DUCK HUNT...

Spennende i omtrent en halvtime...

... så blir det bare veldig, veldig uinteressant.

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. "X" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment 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 properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Square-Enix viser hva den lille sorte håndholdte til Sony kan prestere.

Plattform PSP Utvikler SQUARE-ENIX Utgiver SQUARE-ENIX Utgis 29. JUNI Antall spillere 1 Testet versjon USA Anb. alder 16+

Jeg har alltid vært en stor fan av Final Fantasy, og min absolutte favoritt i serien er nettopp Final Fantasy VII. Jeg husker fortsatt at jeg ble helt satt ut av grafikken og musikken første gang jeg spilte det. I løpet av et år hadde jeg brukt godt over 200 timer på å gjøre absolutt alt i spillet, så jeg gledet meg stort til å teste Crisis Core: Final Fantasy VII.

Spillet starter med en særdeles vakker introduksjonssekvens. Du sitter i et helikopter og blir informert om at et tog har blitt tatt over av medlemmer fra Wutai-klanen.

Etter sekvensen havner du i skoene til Zack Fair en Soldier i andre klasse. Han ligner veldig på Cloud Strife, men med sort hår. Han var den som holdt Buster Sword før Cloud. Idet toget stopper hopper Zack av og sloss med flere soldater på togstasjonen, som minner veldig om stasjonen fra Final Fantasy VII.

Kampsystemet er intuitivt og lar spilleren velge angrep i sanntid mens kampen skjer rundt deg. Som i alle Final Fantasy spill har du både fysiske og magiske angrep. Dette gjør at kampene virker mer hektiske uten at spillet straffer deg hvis du er litt treg. Spillet introduserer deg nok en gang til materia, som er små steiner som gir deg et utvalg av



FAKTA

FINAL FANTASY 7

Final Fantasy 7 kom til Playstation i 1997, og ble svært godt mottatt blant nye og gamle rollespillere. Spillet var egentlig tenkt til Nintendo 64, men Square fant fort ut at de trengte mer lagringsplass enn det som var mulig på kassetten, og satset derfor på Playstation.

spesielle egenskaper som å stjele, eller øke helsen din. Det mest spennende tillegget er noe som kan minne om en enarmetbanditt, som blir kalt "digital mind wave". Du har tre portretter som konstant snurrer, og får du tre like får du en "Power surge" som gir deg et superangrep. Til å begynne med føles det litt som om man bare trykker vilt, men når man forstår systemet kan man unngå å bli truffet av angrep, samt benytte angrepene mer effektivt mot fiendene.

Grafikken er vakker, alt er modellert med kjærlighet og dette viser virkelig hva PSPen kan gjøre. Spillet hakket noen steder mens det skjedde mye på skjermen samtidig, men med tanke på at dette er et håndholdt spill så er det en liten pris å betale. Musikken er topp, men

stemmeskuespillet er til tider pinlig. Stemmen til hovedpersonen Zack høres av og til ut som irriterende prepubertalt drittunge.

Dette er ikke det beste spillet i Final Fantasy-serien, men det gjør en god jobb med å fange essensen til syveren. Det er absolutt et spill å ha i PSP-samlingen sin, og det vil holde deg underholdt i flere timer, akkurat som et Final Fantasy-spill skal gjøre.

Kim Visnes

KARAKTER 8/10

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

VERDIG FØRSPILL TIL EN KLASSIKER

- Flott grafikk og musikk, knyttes bra sammen med FF7
- Elendig stemmeskuespill, litt hakkete grafikk



DETALJERTE FIENDER Som i alle Final Fantasy-spill møter du på mange vesener som skal bekjempes underveis, i tillegg til store og detaljerte fiender som kan gi deg hodebry hvis du ikke vet hvilke angrep du bør bruke.

GAMBLING Når du slåss roterer tre portretter øverst til venstre. Får du tre like, utløser du et angrep som utgjør voldsomt mye mer skade enn normale angrep. Dessverre har du ingen kontroll over portrettene selv.



ASSASSIN'S CREED DS

Mye er bevart når stor leiemorder inntar lite format.

Plattform NDS Utvikler GAMELOFT Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12+

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles er en forhistorie til storebroren på konsoll og PC. Borte er den fæle fremtidsgreia, alt handler om Altaïr selv og jakten på en talisman. Ikke noe å lage film av, med andre ord.

Det spiller likevel liten rolle, for historien fortelles bra og driver spillet videre. Altaïr må som før reise den vanlige ruten mellom de store byene i det gamle Midtøsten for å drepe slemme korsfarere og torturere informasjon ut av nøkkelpersoner i jakten på talismanen.

Alle banene foregår i storbyer, og de er overraskende velgjorte og stemningsfulle. Folk går rundt på gatene og hvisker hvis du drar sverdet eller løper fra vakter. Derfor er

hustakene ofte beste vei frem, og det gledet meg at det kule parkour-elementet fra storebroren er ganske godt bevart. Altaïr beveger seg grasiøst frem og animasjonene er kjemppegodt laget.

Spillet er også unnagjort i en fei for de fleste spillere, toppen fem timer. Litt for kort. Men kjøp det gjerne hvis du likte originalen, styr unna hvis du har dårlig tålmodighet.

Marius Kvitberg Evjenth

KARAKTER 6/10

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

TILFREDSTILLENDENDE FØRSPILL

- Plattformdelen, animasjonene, bystemningen
- Upreis kontroll, lite variasjon, svake sverdtkamper

STEMNING Kudos til Gameloft at de faktisk har klart å beholde den levende stemningen fra Assassins Creed-spillene på det håndholdte formatet.

ROBERT
DOWNEY JR.

TERRENCE
HOWARD

JEFF
BRIDGES

GWYNETH
AND PALTROW



STARK INDUSTRIES

IRON MAN

PARAMOUNT PICTURES AND MARVEL ENTERTAINMENT PRESENT A MARVEL STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH FAIRVIEW ENTERTAINMENT A JON FAVREAU FILM "IRON MAN" ROBERT DOWNEY JR., TERRENCE HOWARD, JEFF BRIDGES, SHAWN TOUB, AND GWYNETH PALTROW
 MUSIC BY RAMIN DJAVADI SUPERVISOR DAVE JORDAN VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JOHN NELSON VISUAL EFFECTS AND ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC EDITOR DAN LEBENTAL, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER J. MICHAEL RIVA DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MATTHEW LIBATOUQUE, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS LOUIS D'ESPOSITO PETER BILLINGSLEY JON FAVREAU AVI ARAD
 EXECUTIVE PRODUCERS STAN LEE DAVID MARCEL PRODUCED BY AVI ARAD KEVIN FEIGE SCREENPLAY BY MARK FERGUSON & HANK OSTBY AND ART MARICUM & MATT HOLLOWAY DIRECTED BY JON FAVREAU



www.ironmanfilmen.no

PÅ KINO FRA 30. APRIL!

APRIL

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.

APRIL PANIKK

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

Noen måneder går det som en drøm å lage et magasin. Vi reiser på turer, får postkassen full av spill hver dag, og har nok stoff til å fylle to magasiner, hvis vi vil (vi vil, det er bare det at vi må sove noen timer hver natt). Men april har vært en kjip måned, utrolig få spillanseringer gjorde at det spakte veldig for spillanmeldelsene i dette nummeret, men som vanlig ordning seg etter mye kjas og mas. Her er månedens høydepunkter.

1/4

Med bladet i trykk, gjør vi det vi alltid gjør etter stressdagene er over: vasker kontoret. Det er ingenting som å begynne på et nytt magasin med et skinnende rent og ryddig kontor. Og så publiserte vi en aprilspøk på nettsiden om at GTA4 var utsatt på PS3, som mange ble nervøs av.



Zack & Wiki var favoritten blant søkerne.

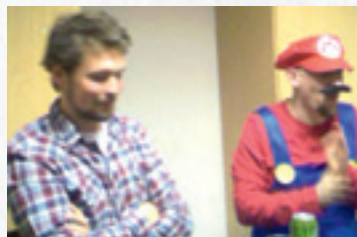
4/4

Vi har gått gjennom alle jobbsøknadene, og plukket ut fire stykker som skal få prøve seg som skribenter. Det tok nesten en hel dag å lese gjennom anmeldelsene, og jeg har nå fått så mange meninger om Zack & Wiki og Call of Duty 4 at jeg aldri vil spille de to spillene mer resten av livet mitt. De nye skribentene får tildelt sine første jobber, og vi begynner å få litt form på planen

for maimagasinet.

5/4

Jeg møter opp på en skole i Oslo for å delta i utdrifningslaget til Rune Fjeld Olsen, som er sjef for spilldelen i VG. Her møter jeg blant annet Tore Sand som anmelder spill i Aftenposten og Snorre Bryne som skriver om spill i Dagbladet. Det blir en lang kveld, med slåssing på Oslo Gladiators (jeg banka selvsagt den lille spirrevippen som skriver om spill i PlanB), avsluttet med en elendig middag på nye Olympen. Iskald fiskesuppe er noe av det verste jeg har smakt!



Rune Fjeld Olsen, for anledningen utkledd som Mario.

7/4

Produksjonen av mai-nummeret er i full gang, og vi begynner så smått å få panikk allerede. I tillegg til at vi nå lager layout på alle sider selv for første gang i Norge, er det ekstremt lite spill som lanseres de kommende ukene. Det spøker rett og slett for anmeldelsene denne måneden...

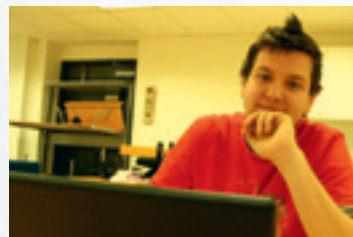
9/4

Carl Thomas fråder rundt munnen og ruller rundt på gulvet med kvitteringer, fakser, fakturaer og konvolutter. Å drive et magasin involverer en hel haug med papirarbeid, og Carl Thomas er i full gang med å sende alle administrative

papirer til vårt hovedkontor i Danmark, og bruker en halv dag foran scanneren. Han er ikke spesielt glad i papirarbeid, Carl Thomas, så resten av oss går stille i krokene mens han banner og styrer.

11/4

Denne uka har vært full av besøk fra gamle og nye skribenter. I dag er Kim Visnes innom, som skal hjelpe oss med å legge ut nyhetssaker på nettsiden vår daglig. Ettersom både Carl Thomas og jeg har litt hektisk reiseaktivitet foran oss de neste ukene, trengte vi å forsterke dekningen på nettsiden. Og Kim viste seg å ha en svær nese for ferske nyhetssaker.



Vårt svar på Wolf Blitz: Kim Visnes!

14/4

Jeg drar til London for å spille Little Big Planet, Media Molecules kreative plattformspill som du kan lese mer om et annet sted i bladet. Sammen med en journalist fra GamePro i USA skal vi prøve å lage vårt eget brett i spillet, det ender opp som en slags absurd statue av meg selv i trusa. Til tross for at det ikke var trusetorsdag! Men spillet imponerte absolutt, spesielt med tanke på alle mulighetene man har til å lage egne brett.

16/4

Jeg returnerer fra London, og hilser på

Osmund, som er utplassert hos oss på arbeidsuke. Han jobber flittig med oversetting, nyhetssaker, og får til og med anmelde et spill. Det er trivelig med et nytt fjes på kontoret, og forhåpentligvis lærerik for Osmund, som sikkert har mange misunnelige klassekamerater.



Osmund i hardt arbeid.

18/4

Osmund avslutter en arbeidsuke med å vaske kontoret, som vi gjør fredag. Ettersom han liker gammel rock svinger vi vaskekluten til Kill'em All med Metallica, og det blir skinnende rent. Været er strålende, og vi sniker oss ut en time før arbeidet egentlig er over for å starte helga litt tidligere.

20/4

En helg med strålende sol, og jeg har spilt poker, vært på loppemarked og langtur i skog og mark. Hver gang jeg går på loppemarked håper jeg å komme over gamle konsoller og spill som jeg kan plukke opp for en slikk og ingenting, men hver gang blir jeg like skuffa når det viser seg at elektronikkavdelingen er begrenset til gamle hårføner og brødrister. Hvor er alle gamle konsoller, går de rett på dynga i Norge?

21/4

Carl Thomas kommer hjem fra USA med



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



LOST ODYSSEY

MISTWALKER/MICROSOFT

I mangelen av nye spillanseringer fyrte jeg opp Lost Odyssey i starten av april. Jeg må innrømme at jeg har en svakhet for japanske rollespill, helt siden jeg snublet rundt i Final Fantasy VI på Super Nintendo på 90-tallet. Og for en overraskelse Lost Odyssey var.

Etter å ha mottatt middelmådige kritikker i mange medier (inkludert her), må jeg si at jeg ble positivt

overrasket over både historien, kampsystemet og stemningen i spillet. Musikken fra legenden Nobuo Uematsu er helt fantastisk, og karakterdesignet og grafikken blir bare bedre og bedre. En kjapp kveld for å teste spillet ble fort til flere kvelder og etter hvert mange sene nattetimer. En undervurdert liten perle av et rollespill, som absolutt kan anbefales.



VIVA PINATA

RARE/MICROSOFT

Vår! Sommeren nærmer seg. Av en eller annen grunn satt jeg og tenkte på spill der det spirer og gror, og ble inspirert til å stille litt med hagen min i Viva Pinata for første gang på et år. Da oppdaget samboeren min spillet, og plutselig hadde hun laget sin helt egen have, full av dyr og hus og gjerder og kaos. Solen min ble ikke mindre inspirert, og snart var hans

hage også et faktum.

Sannheten er at Viva Pinata er et utrolig avslappende og deilig spill, en liten perle blant alle de bøllete skyte- og racingspillene på Xbox 360, et behagelig alternativ som virkelig lar deg koble av. Og timene flyr. Samboeren min spiller det ennå, god opplading til vi flytter inn i hus med hage til høsten...



GTA: SAN ANDREAS

TAKE-TWO

I forkant av Grand Theft Auto 4, fikk jeg lyst til å besøke San Andreas på nytt, mitt favorittspill blant de tre som kom på Playstation 2. San Andreas har blitt gammel med stil, og mye er som jeg husker det. De lange bilturene mellom byene, som mange hatet men jeg elsket, de herlige radiostasjonene, og den herlige helten Carl Johnson.

San Andreas var gigantisk da det kom, og få spill rekker det til knærne i størrelse den dag i dag. Det var også et av de mest eksperimentelle spillene i GTA-serien, med mange rollespill-elementer, samt en svart helt som ikke ble like godt mottatt av enkelte, som hadde problemer med å identifisere seg med en hovedperson med en annen hudfarge. Stakkars dem.

Rock Band i bagasjen. Tror jeg. Det viser seg nemlig at British Airways har valgt å holde spillet igjen på Heathrow i London. Jeg kjører Carl Thomas hjem fra Gardermoen i blindt raseri over å bli snytt for kveldens store rockeplaner.

22/4

Etter noen timer på jobb raser jeg avgårde til Gardermoen igjen, denne gangen for å fly sammen med Vivendi Games, som skal vise frem spill som Prototype, Ghostbusters, Jason Bourne og 50 Cent: Blood on the Sand. Det skader ikke at de har valgt å vise frem spillene på Mallorca. Badebukse og solkrem er selvsagt pakket.



Perfekt oppladning til Deadline...

24/4

Tilbake fra Mallorca, og det går mot en hektisk kveld. Rock Band blir spilt til langt på natt for å anmeldes, så er det å kaste seg over Grand Theft Auto IV, som vi klarte å skaffe i absolutt siste siste liten før deadline. Resten av magasinet begynner heldigvis å falle på plass, og to knallgode artikler om Bionic Commando og Metal Gear Solid er noe av det beste vi har produsert i bladet.

27/4

Bare noen timer til deadline, og helgen fortøner seg mest som en eneste lang grøt, der jeg har massakrert gangstere i Liberty City og fiklet med dokumenter i Quark hver eneste våkne time. Lite søvn, mye kaffe, og på god vei mot firkantede øyne. Før i tiden fikk folk 4:3-øyne av å se for mye TV. I dag får de 16:9-øyne. Haha! Deadlinehumor! Vi kjører ut de første filene til trykkeriet, slutten er i sikte..



PICROSS DS NINTENDO

Ahhh, etter å ha slukket min Picross-tørst med versjonen som ble lansert på Virtual Console for noen uker siden, klarte jeg endelig å få kjøpt et nytt eksemplar av Picross på DS etter at de to forrige versjonene jeg har eid forsvant. Sånn går det når spill er så bra at vennene dine rett og slett stikker av med det.

Uansett, Picross er like fantastisk som det alltid har vært, et slags matematisk kryssord der du skal tegne en figur ved hjelp av noen tall. Det kan ligne litt på Sudoku ved første øyekast, men er noe helt annet. Og DS-versjonen er definitivt best i verden, et altopplukkende spill der du blir besatt av å "bare ta en til" før du slukker lyset og legger deg.



Sjanger SHOOTER

RISIKOFYLT Å spille Ikaruga er en trening i å balansere risiko mot belønning. Har du motsatt farge av skipet du vil skyte, vil du også være sårbar for kulene som skipet skyter ut, men du vil gjøre mer skade...

IKARUGA

Pikselperfeksjon fra kultspillutvikleren Treasure

Plattform 368 Utvikler TREASURE Utgiver TREASURE Antall spillere 1-2 Pris 79,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Treasure har høy stjerne blant mange gamere. De står bak spill som Mischief Makers, Radiant Silvergun og Gunstar Heroes. Kjappe, frenetiske actionspill med superstram styring har vært stikkordene.

Og Ikaruga er intet unntak. Dette er et skytespill der du styrer et romskip som skal skyte fiendene som kommer mot deg. Det spesielle her er at du kan trykke på en knapp for å skifte farge på skipet ditt og kulene du skyter fra svart til hvitt. Samtidig er alle fiendene svarte eller hvite, og skyter også

svarte og hvite kuler.

Har du svart skip tåler du svarte kuler, og motsatt. Og skyter du hvite kuler på svarte skip, skader du dobbelt så mye.

Dermed er strategien i gang, og foruten å overleve ligger den virkelige utfordringen i Ikaruga i å jobbe seg opp mot de store poengsummene ved å bruke rett farge til rett tid, og skyte ned kjeder av fiender.

Ikaruga er estetisk vakkert og rent, og fiendenes ferd over skjermen er nesten som en vakker skyteballsett. Dette er skytespill i kunstform, en Xbox Live Arcade-perle. **9/10**

DISCO Riff har åtte nivåer, som alle må takles forskjellig.



Sjanger ACTION

RIFF

Everyday Shooter

Plattform PS3 Utvikler QUEASY GAMES Utgiver SCEA
Antall spillere 1 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Geometry Wars er et av de beste Live Arcade-spillene, og kopier finnes både på 360 og Playstation 3. Men Riff gjør opplevelsen litt mer raffinert, uten å lykkes helt.

Som i alle Robotron-aktige spill har du et lite skip som kan skyte i alle retninger mot en horde med fiender som omringer deg. Riff blander musikk inn i opplevelsen, og nivåene må også takles med forskjellige strategier.

Dessverre er ikke spillet like fengende som mange av konkurrentene. Musikken er bra implementert, men når man kun kan skyte i åtte retninger begrenser det kontrollen for mye. **6/10**

FANTASY I starten virker spillet som et vanlig fantasyspill.



Sjanger ROLLESPILL

PHANTASY STAR 3

Sci-Final Fantasy
Plattform Wii Utvikler SEGA Utgiver SEGA
Antall spillere 1 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Rollespillserien som ble Segamaskinenes svar på Final Fantasy var Phantasy Star, og treeren var det mest eksperimentelle spillet i serien.

Likhetstrekkene mellom Final Fantasy og Phantasy Star er mange, i begge rusler man rundt med en gruppe eventyrere. Men settingen er sci-fi i stedet for fantasy.

Phantasy Star 3 fikk mye kritikk for å skille seg fra de andre i serien, men det gjorde også mye nytt. Men i dag ser dette så gammeldags at du bør ha en botte med tålmodighet klar for å begi deg ut på dette eventyret. **4/10**



MÅNEDENS FOKUS

RETNINGSLØST

Storslått, men feilslått filmatisering av fantasiklassiker

Det Gylne Kompasset

Sjanger **EVENTYR**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Det meste lå til rette for at vi kunne fått en ny moderne filmserie av samme kaliber som Harry Potter. Kanskje til og med en Ringenes Herre for den yngste generasjonen. Philip Pullmans prisbelønte romanserie er et fantastisk utgangspunkt. Supplert med Nicole Kidman, Daniel Craig og regissør Chris Weitz var naturlig nok forventningene skyhøye. Problemet blir da at faller er så mye hardere, og det er vanskelig å skjule skuffelsen. Det Gylne Kompasset snubler i sine egne regler og premisser. Det som skulle bli en silkeny og elegant inngang til populærkulturen ender med en skikkelig krasjlanding.

Det hele starter med en rask innføring i Pullmans

magiske univers. Vi befinner oss i en verden som er mye mer spektakulær enn vår egen. Et sentralt punkt er at menneskets sjel lever utenfor kroppen i form av en dyreskikkelse. Denne daimonen som det så fint heter, gjen-speiler din sjel. Hvis du er stor og sterk vil du ha en bjørn som følgesvenn, skulle du på den andre siden være dvask og lat ender du kanskje opp med et dovendyr?

Det Gylne Kompasset, som på mange måter er en innledning til eventyrserien, kretser rundt den unge skoleeleven Lyra. Hun går fra å leve et monotont liv på kostskolen til å måtte gi seg i kast med onde hekser og panserkledde isbjørner. Dette er filmens to sterkeste kort; debutanten Dakota Blue Richards, og den stilistiske delen av Det Gylne Kompasset. Bildene er herlige, alt fra

kampscener til stemningsfulle dialoger blir akkompagnert estetisk vakre bilder. Spesielt spennende er det når hele sirkuset tar seg en svingom i Norge og på Svalbard.

Filmens stjerner Daniel Craig og Nicole Kidman forsvinner litt i periferien ettersom de ikke helt kommer til sin rett. Tøffe Craig har rollen som Lord Asriel, som foruten å være Lyras onkel også er en bedrevitende oppdagelsesmann. Kidman som representant for det ukjente og onde fremstår som både kald og kynisk, men ikke på den gode måten. Det virker som Chris Weitz og resten av produksjonsteamet har hatt for mye materiale som må formidles, og i utslingsprosessen kuttet de et par viktige mellomscener. Det Gylne Kompasser er litt for oppsummerende og litt for lite sjarmerende. **5/18**



Hitman

Sjanger **ACTION**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Spill til film er sjelden en god konvertering. Veldig sjeldent. Desto mer gladelig at Hitman faktisk funker fint som et eksplosivt actioneventyr med Timothy Olyphant (Deadwood og Die Hard 4.0) i hovedrollen. For dere som ikke er kjent med Agent 47 fra spilluniverset kan han i enkle trekk beskrives som tidens hardeste og kaldeste leiemorder. Mye grunnet hans genmodifiserte bakgrunn og ekstreme opplæring innen en særdeles hemmelig organisasjon. Konseptet er med andre ord mer enn velkjent. Og, ja, Hitman trækker i den ene klisjeen etter den andre, men det er bevisst og med en gi-faenholdning som faktisk er sjarmerende. Jeg har ingen problemer med å se hvorfor filmen ble slaktet i USA, men det forandrer ikke på det faktum at jeg tidvis koste meg med Hitman. Så jeg får heller bare se gjennom fingrene når det gjelder de scenene der Agent 47 er så arrogant og selvsikker at selv George W. Bush og Lars Sponheim fremstår som usikre tenåringsjenter. Hitman er en bra dårlig film. Skjønner? Bra. **5/18**



Rovdyr

Sjanger **HORROR**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Villmark var uhyggelig skummel. Fritt vilt benyttet seg av velkjente skrekkeffekter, mens Rovdyr topper kaka med skrik, blod og lemlesting. Horror-sjangeren er ikke hverdagskost innen norsk film. Med Rovdyr har vi fått et bidrag til en sjanger som hadde sin glanstid et par tiår tilbake, men som ved hjelp av filmer som Saw har fått en ny vår. Manuset er nærmest fraværende og produksjons-kostnadene ligger i barnehageklassen. Spenningen og jaktsekvensene derimot har selv Hollywood lagt merke til. Regissør Patrik Syversens filmdebut gir norsk skrekkinform et ansikt - et ansikt du ikke vil møte en sen høstkveld. Vi befinner oss i innlandsnorge den 17. juli 1974. Fire venner havner i tumulter med noen lokale jegere som tydeligvis mangler vilt å jakte på. Dermed er sirkuset i gang. Blant skuespillerne er det Oslo TVs Henriette Bruusgaard som skraker - unnskyld - skinner mest. Hvis du syntes Fritt Vilt ble en tanke for skremmende er det bare å styre unna Rovdyr. For alle andre: jaktssonngen er i gang! **7/18**



Bee Movie

Sjanger **ANIMASJON**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Antz, Bugs og nå Bee Movie. Insekter og krypdyr er en klassiker innen animasjons-sjangeren og definitivt et velegnet univers for animerte sjarmroll. Bikuben er et regelbasert samfunn der det handler om fellesskap og samhold. Enkelt-individet er et ikke-tema som blir stuet bort i samfunnets mørke kroker. I Bee Movie jobber fellesskapet i New Hive City. Den nyutdannede bien Barry B. Benson gruer seg til å ta fatt på oppgavene hos honningproduzenten Honex og tar et skjebnesvangert valg. Han kontakter de forferdelige menneskene. I hovedrollen og produsentstolen finner vi ingen ringere enn komikongen Jerry Seinfeld. Manuset er med andre ord fullt av små punchlines og vittige observasjoner. Estetisk er bikuben et høydepunkt: de små detaljene gjør virkelig den store forskjellen, men idet Barry forlater den trygge kuben og beveger seg ut i det store intet, forsvinner også litt av den innledende magien. Bee Movie når ikke opp til andre animerte høydepunkt, som for eksempel Rottatouille. **6/18**



The Darjeeling Limited

Sjanger **DRAMA/HOMEDIE**
Utgis **LANSERT**
Tekst **DAVID SHOVLV**

Regissør Wes Anderson er sannsynligvis en mann du har et elsk/hat-forhold til. Vi snakker tross alt om den eksentriske mannen bak filmer som Life Aquatic with Steve Zissou og The Royal Tenenbaums. Wes Anderson fortsetter å fokusere på spesielle familierforhold, som i løpet av årene har blitt hans varemerke og spesialitet. Denne gangen følger vi tre amerikanske brødre som ikke har snakket sammen på ett år. Trekloveret spilles av Adrian Brody, Owen Wilson og Jason Schwartzman, en trio som alene gjør filmen verdt å se. Sammen havner de på en svært spesiell togreise gjennom India. Det som starter som et forsøk på å finne tilbake til hverandre utvikler seg fort til å bli et kaos av biroller og merkvverdige hendelser. Jeg liker Wes Anderson, og The Darjeeling Limited har definitivt sine gode sider, men jeg synes han drar det litt langt. En togkupe er muligens noe av det kjedeligste som finnes og her blir du servert en overdose av det, heldigvis veier noen herlige avsporinger opp for det kjedsommelige. **7/18**

SNAKE'S REVENGE

Det uoffisielle Metal Gear-spillet som kun kom ut i vesten.

Plattform **NINTENDO 8-BIT** Utvikler **KONAMI** Utgiver **KONAMI** Utgitt **1992**

Det er 1992, og *Snake's Revenge*, det eneste spillet i *Metal Gear*-serien hvor Hideo Kojima ikke har vært involvert i produksjonen, sniker seg frem på NES i Europa. Spillet blir ofte kalt *Snake's Revenge: Metal Gear II*, men ble skjøvet ut av tidslinjen til *Metal Gear* som vi kjenner det, og regnes nå som et alternativt univers.

Under produksjonen av spillet møtte et medlem av teamet til *Snake's Revenge* selveste Kojima på toget. Han sa at han visste at spillet ikke var en ekte oppfølger til *Metal Gear* samt at han kom med et ønske om at Kojima skulle lage en sann oppfølger til forgjengeren. Innen togturen var ferdig hadde Kojima tenkt ut historien og handlingsforeløpet til det neste spillet i serien. Tre måneder etter at *Snake's Revenge* ble sluppet i Nord-Amerika,

kom *Metal Gear 2: Solid Snake* eksklusivt til MSX 2 kun i Japan.

Konami og Kojima regner *Snake's Revenge* som en oppfølger til *Metal Gear* for det vestlige marked, mens *Metal Gear 2: Solid Snake* er for det østlige markedet, samt den sanne oppfølgeren til det første spillet.

Snake's Revenge minner ved første øyeblikk om *Metal Gear* som ble gitt ut tre år før. Noen merkbare endringer er introduksjonen av mat- og ammo-“drops” etter at du har slått ut soldater. Dette var med i *Metal Gear* til MSX, men ble fjernet i utgaven til NES. Du skal nok en gang snike deg rundt i et mangfold av varierte områder som jungelområde, et lager, ombord på et tog og i et transportskip hvor du blir møtt av masseproduserte mini-Metal Gears.

Spillet introduserte også sidescrolling, som på den tiden var ganske populært. Noen steder i spillet skifter du fra et fugleperspektiv til det mer populære sideperspektivet, hvor du kan hoppe over feller samt kripe for å unngå å bli oppdaget av fiendtlige soldater.

Historien er satt til tre år etter *Metal Gear*, og ødeleggelsen av *Outer Heaven*. Amerikanske myndigheter har rapportert at en nasjon lager masse-ødeleggelsesvåpen samt en *Metal Gear*.

Under oppdraget med kodenavn 747 sender FOXHOUND tre soldater inn for å undersøke situasjonen og rapportere tilbake til sjefene sine. Historien sørger for en del overraskelser, venner dør og gamle fiender kommer tilbake. Alt det du forventer av et *Metal Gear*-spill.

Spillet hadde dog den ulempen at det ble sluppet to måneder før lanseringen av *Super Nintendo*, noe som gjorde at det druknet litt i markedet ettersom de fleste hadde begynt å gire seg opp for 16-bit-



SNAKE MED VENNER Solid Snake hadde med seg to medhjelpere i *Snakes Revenge*: soldatene John Turner og Nick Myer.



MÅNEDENS FOKUS

SYNTEETISK

Popdronningen Madonna velger faktisk å følge strømmen.

Madonna HARD CANDY

Sjanger POP
Tekst DAVID SHOVLY

Kjerringa mot strømmen. Det var overskriften jeg så for meg på denne anmeldelsen for jeg hørte gjennom Hard Candy. For det er ingen tvil om at Madonnas evne til å sette agendaen for hva som hipt innen popuniverset er uovertruffen. Det skal godt gjøres å finne kvinnelige artister som kan toppe Madonnas 25 år i rampelyset. Så jeg var naturlig nok spent. Hva skal prege hitlistene det neste året. Blir det mer disko eller har hun kanskje kastet litt gitar inn i miksen?

Fire minutter senere. Eller 4 Minutes senere, som førstesingelen fra Hard Candy så fint heter, er jeg av en annen oppfatning. Hvem sitter bak spakene? Jo, rytmesmeden Timbaland. Hvem bistår med funky vokal? Vel, Justin Timberlake. Det er i

og for seg en kul låt, men problemet mitt er todelt. Jeg syntes Justin Timberlake stjeler showet, og det er ikke særlig bra når det er Madonna som skal stå i fokus. Det største ankepunktet er uansett originaliteten, 4 Minutes kunne like gjerne stått på tracklisten til Nelly Furtados album Loose fra 2005. Det likner ikke Madonna å tråkke i sporene til andre artister, men sannheten er at dette har jeg hørt flere ganger tidligere og dermed mister hele prosjektet litt av tiltrekningskraften før showet har startet.

Det er tydeligvis et bevisst valg fra Madonna sin side å trekke inn i popkulturens høyborg. For mens den dynamiske duoen Timbaland/Timberlake setter sitt preg på 4 Minutes dukker også Pharrell og Kanye West opp flere ganger i løpet av Hard Candy, som for eksempel på Beat Goes On. Nok en fet låt med

radiopotensial, men det er samme lekse her også. Hørt det før.

Dermed sitter jeg igjen med en ambivalent følelse, Hard Candy har mange sterke spor, mye takket være superlaget Madonna har hentet inn. Men det er ikke noe nytt, dette er mer resirkulering enn innovasjon. Trenden over dammen er den at R&B og hip hop selger mest, men hvis alle fortsetter å bruke den samme oppskriften vil publikum gå lei fortere enn du kan si Hard Candy.

Madonna er fortsatt overraskende fin i farta, men alt i alt blir Hard Candy en liten skuffelse etter det friske albumet fra 2005, Confessions On A Dance Floor. Madonna frister med luksuriøst godteri i fin innpakning, men det vi ender opp med er syntetisk løsevektgodis med E-stoffer det er vanskelig å fordøye. Old shit, new wrapping. Bedre lykke neste gang. **5/10**



Mariah Carey

E=MC2
Sjanger POP
Tekst DAVID SHOVLY

Med førstesinglen Touch My Body er Mariah Carey opp i hele 18 førsteplasser på de prestisjetunge Billboard-listene. Det vil si at hun passerer Elvis Presley og nærmer seg Beatles sin rekord på 20. Hvem skulle trodd det? Mariah Carey gjør rent bord. Igjen. Prestasjonen er stor, i hvert fall når vi legger til grunne fiaskofilmen Glitter og det syltynne albumet Charmbracelet. Carey ville det annerledes og med comebackplata i 2005 The Emancipation Of Mimi var hun tilbake i godt, gammelt slag. Tittelen på det nye albumet er faktisk ikke så dum som jeg først mistenkte, for å gjør en matematiske formel til sin egen krever litt kreativitet (E=MC² står for Emancipation = Mariah Carey to the second power). Litt seigt, men jeg kjøper det.

Over til det som virkelig gjelder, innholdet og musikken. Mariah fortsetter der den forrige skiva slapp og leker med friske R&B spor og popballader. Det hele snekret sammen av et lag av superprodusenter, deriblant Jermaine Dupri, Scott Storch, Swizz Beats og ikke minste norske Stargate. **6/10**



Moby

LAST NIGHT
Sjanger ELEKTRONIKA
Tekst DAVID SHOVLY

Forandring fryder tenkte tydeligvis Moby etter supersuksessen med plata Play i 1999. Moby var på toppen av hitlistene, i ordkrig med Eminem og på forsiden av de heteste magasinene. Kanskje gikk det til hodet på den snauklippede eksentrikeren, for det han serverte etter årtusenskifte er ikke mye å skryte av. Plutselig var han singer/songwriter og la elektronika-vibbene på hylla, så mens de støvet vekk forsvant han sakte men sikkert ut av musikkverdenen. Det er dermed en lettelse å høre at Moby igjen omfavner elektronika og klubb-sounden han perfektionerte på Play. Last Night leker med house, dance og pop-toner om hverandre. I dette sammensuriet finner Moby tilbake til den gyldne formelen. På låter som for eksempel I Love To Move In Here høres det rett og slett ut som godeste Moby har 'finni seg sjæl' igjen. Mannen går for å være en av de særreste folkene i musikkbransjen, og mildt sagt en lei nøtt å knekke i en intervju-situasjon, men hvis musikken er bra så bryr jeg meg lite om at han er en idiot. **6/10**



The Kooks

HONK
Sjanger ROCK
Tekst DAVID SHOVLY

The Kooks fikk sitt store gjennombrudd med albumet Inside In/inside Out, og surfet på den tiden på en bølge av gode anmeldelser. Britisk rock var i vinden og pressen la sin elsk på Brighton-bandet. Artic Monkeys og Franz Ferdinand la tingene til rette for en rekke up-and-coming band som plateselskapene la seg langflate etter. Nå snakker vi det vanskelige andrealbumet og The Kooks tar utfordringen ved å forandre litt på konseptet. Som albumtittelen avslører ble Konk spilt inn i det legendariske platestudioet med samme navn. De er med andre ord ikke pengelens som man kunne mistenkt ved å foreta en norsk oversettelse... Inside In ble en suksess takket være gode singler som She Moves In Her Own Way, Ooh La og Eddie's Gun. Dessverre ser ikke Konk til å ha det samme låtmaterialet. Høydepunktene kommer i form av See The Sun, Do You Wanna og One Last Time. Utover dette er det tynt i rekkene. Overraskende tamt fra Hove-aktuelle The Kooks denne gangen altså. **4/10**

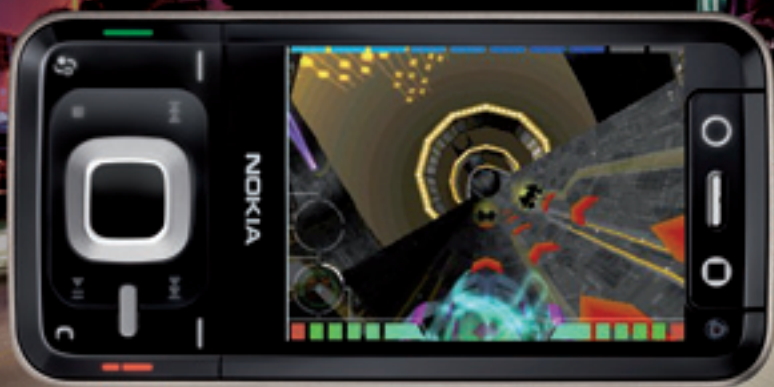


Kurt Nilsen RISE TO THE OCCASION

Sjanger COUNTRY
Tekst DAVID SHOVLY

Vi har i grunn kun ett Idol i Norge til tross for at den populære konkurransen har gitt oss fire-fem vinnere. Kurt Nilsen har virkelig satt inn støtet det siste året. Etter Halleluja-suksessen med De Nye Gitarkameratene Fuentes, Holm og Lind bar det rett i studio. I fjor høst fikk publikum hans tredje studioalbum Push Push og nå er verdensidollet på gang igjen. Denne gangen med et særdeles spennende country-prosjekt med tittelen Rise To The Occasion. En plate som distanserer han fra sangkonkurransen og bidrar til å gi artisten Kurt Nilsen nye strenger å spille på. Til tross for countrystemningen er det først og fremst Nilsens vokal som gjør albumet verdt å lytte til. Den særegne stemmen setter da også sitt preg på flere gode spor, blant annet singelen der vi får en duett med selveste Willie Nelson. Likevel, dette er country på pop-premisser, men det er ikke til å skyve under en stol at Kurt hores ut til å trives med cowboyhatt og steelegitar. Da er det kanskje greit at han skrinlegger rørløggerkarrieren og bygger en hytte formet som en gitar. **7/10**

**VINN 2
N81 TELEFONER**
www.gamereactor.no



NOKIA
Nseries



n·GAGE



MARIOKART™ Wii

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



MARIO KART RACES ONTO WII!

KOMPLETT.no BRIO 4 SPACEWORLD

www.nintendo.no



MARIOKART™ Wii

