

**GRATIS
MAGASIN**
Sept 05
Nummer 33

Game reactor

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin

DRIVER 4


VI HAR PRØVEKJØRT

**FAR CRY
INSTINCTS**
MISLYKKET
SOMMERFERIE

**THE ELDER
SCROLLS IV:
OBLIVION**
AMBISIØST OG
STORSLAGENT

+

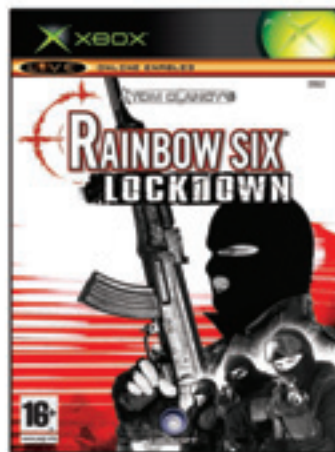
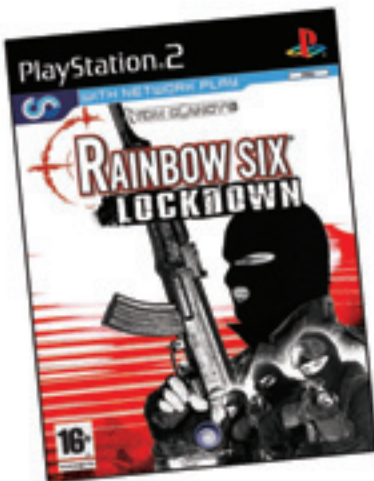
**BURNOUT
REVENGE**
VI HAR TESTET

The title graphic for Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown features a stylized soldier silhouette at the top left, a red splatter graphic, and three bullet hole effects. The text "Tom Clancy's" is in a black serif font, "RAINBOW SIX" is in large, bold, red-outlined letters, and "LOCKDOWN" is in white, distressed block letters with a black background.

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

- Lead the team as Chavez or take on the role, Weber, to provide cover from the rooftops.
- Using the latest weapons and equipment engage aggressive AI who will stop at nothing to hunt you down.
- Take on friends in operative vs mercenary firefights in the all new rivalry mode.
- Stunning graphics and ragdoll physics deliver spectacular close quarters firefights.

RELEASE 09.09.2005





READY FOR LOCKDOWN?

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

ASS. WEBREDAKTØR Bernt Erik Sandnes (Bernt@gamez.dk)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Per Skoien, Lina S. E. Husemoen, Ole Martin Kristiansen, David Skovly, Lars Petter Svendsen, Arne Lie, Mats André Bækkelund, Joachim Gresslien, Bent Granheim, Sten Christian Kvindesland

KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

ANNONSER Bernt E. Sandnes (Mobil: 45427082)
Morten Reichel (morten@gamereactor.net)
Gamereactor Danmark (+45) 45887600

ADRESSE Bentsebrugata 11B, 0476 Oslo
922 57 607 (info@gamereactor.dk)

INTERNETT www.gamereactor.no

OPPLAG 30 000 ex

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

TRYKK Colorprint Danmark

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR Galery One Silk 100g (Svanemerket)

GAMEREACTOR SVERIGE Jonas Mäki, Bengt Lemne, Mikael Sundberg, Roger Rosenlund, Martin Forsslund, Jesper Karlsson, Johan Bergström

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

Gamereactor utgis av Gamez Publishing®

 Kontrollert av dansk opplagskontroll **OPPLAG** 30 000 ex

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.

ELSKVERDIG SPILL:

Utnevnelsen "Elskverdig spill", eller "Vi Elsker Deg", er vår måte å si at du virkelig bør kjøpe nettopp dette spillet. Det elskverdige stempelet tildeles kun ett enkelt spill i hvert nummer og gis utelukkende til de aller beste spillene på markedet.

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 spillskene som selges i Europa.

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 et Skandinavisk gratismagasin, som utgis av tre forskjellige redaksjoner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på å motta magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har muligheten til å bestille abonnementet via www.gamereactor.no

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

09-05

To på rappen

Augustnummeret er ikke mer enn ferdiglest når septembernummeret er på plass

Så er dagen kommet. Deadline. Det er bare noen timer til trykken går, bladet skal pakkes, og sendes ut til alle landes butikker og abonnenter. Dette nummeret kommer uvanlig tett på det forrige. Det er fordi augustnummeret har for vane å komme når skolene åpner dørene igjen etter sommerferien, og det var rundt 18., 19., 20. august. Knappe to uker senere sitter jeg og skriver atter en leder. Det har ført til at hele redaksjonen har måttet jobbe på spreng for å komme tilbake i vår vanlige rytme. Likevel - det skal ikke ha påvirket bladet overhodet. Snarere tvert imot. Det at vi har hatt litt strammere tidspress har ført til at vi har måttet jobbe enda mer effektivt og tettere sammen enn vi pleier, og jeg håper og tror bladet spiller noe av denne arbeidsformen.

Så - hva har vi å by på denne måneden? Faktisk ganske mye spennende. Først og fremst har vi fått den første presseturen for å kikke nærmere på det kommende Driver 4. Jada, vi husker treeren og hvor ille den var, men fireen ser ut til å ta med seg universet i en litt annen retning. Les alt lenger ute i bladet.

Dette er på en måte blitt et blad i superheltenes tegn. I alle fall litt. Ikke bare har vi en stor artikkel om dem, vi har også fått en sniktitt på X-men Legends 2: Rise of Apocalypse, pluss at vi har anmeldt det nyeste Hulken-spillet - Ultimate Destruction.

Selvsagt har vi gått gjennom månedens storspill også, som Far Cry Instincts, Burnout Revenge, Rainbow Six: Lockdown, Dungeon Siege II, og så videre, og så videre, og alt leser du selvsagt om i denne månedens



Gamereactor. Mitt personlige høydepunkt på spillfronten denne måneden, er uten tvil Fahrenheit. Det har ikke gått en dag etter jeg begynte på denne mordgåten, uten at jeg har sendt noen tanker til Lucas Kane og hans historie. Heretter ser jeg kun på min nye Fahrenheit-klokke når jeg lurer på om det snart er lunch - og samtidig får jeg temperaturen i rommet. I skrivende stund er det 81,1 grader Fahrenheit. Godt og varmt.

Da gjenstår det vel egentlig bare å si riktig god lesing, og vi håper du liker denne månedens nummer av nordens største spillblekke!

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

Medarbeidere



Ole Martin Kristiansen

Ole Martins kunnskap fortsetter å imponere oss andre i redaksjonen. At det går an å vite så mye nederde trodde vi ikke var mulig. I tillegg er han veldig fascinert av fenomenet "superhelter", så vi er rimelig sikre på at han har et par-tre spandex-kostymer hengende hjemme i skapet, som han trekker på seg i ly av mørket. Denne måneden har det blitt litt av hvert for han å gjøre, både superhelt anmeldelse, sniktitt, og et par PSP titler vi ikke fikk plass til i forrige nummer. Bra innsats!



David Skovly

David er redaksjonens dårligste taper, så det er heldigvis sjeldent han gjør det. Han er den eneste jeg kjenner som hater å spille på lag med noen i Fifa, og forklaringen er at ingen er gode nok - og det er ikke så langt fra sannheten heller. Denne gutten har gullhår på hele hodet, og flakser seg gjennom tilværelsen og liker det svært godt. Først og fremst legger han beslag på de aller fleste sportsspillene som finner veien til vår postkasse, og tar seg også av det meste som skjer på musikk og DVD-sidene.



Halvor Ø. Thengs

Halvor er mannen som sørger for at dette bladet er mer eller mindre leselig. Det blir litt skippertak-jobbing, men det er ikke hans skyld. Det er nok heller en overordnet som kan bli hakket mer strukturert. Likevel holder han ut, og oversetter de tekstene vi har stjålet fra våre svenske eller danske kollegaer i en håndvending. En arbeidsmoral og stå på-vilje som er uvurderlig når deadline banker på døren. Takk for god innsats også denne måneden, og følg med i postkassen, så kanskje det dukker opp noe snacks med ditt navn på.

BE LEGENDARY.
BE PREDATORY.

BE BOTH.



Screenshots taken from XBOX®



Swing to the rescue in an expanded environment that includes Queens, NY.



Ravage the city as Venom and encounter more Spider-Man characters than ever before.

ULTIMATE SPIDER-MAN

OCTOBER 14TH 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

PC
DVD
ROM

XBOX

GAMEBOY ADVANCE

NINTENDO DS

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Det er ikke idetørke!

Hei alle sammen i Gamereactor! når jeg gikk inn på siden deres her for litt siden så jeg et brev som lå der, det het idetørke. Jeg vill bare si at jeg er nesten helt uenig i det Kent Are skrev. Har han ikke hørt om geniale spill som Nintendogs eller i for seg den heltoffe konsollen Nintendo DS? Joda han har jo noe rett, Mario-kuen f.eks. har jo blitt melket helt ihjel. Men alikevill, det skjer jo på nye måter hver gang! :P Det var alt jeg ville si, takk for en svinkeul blekkel!

/Felix

Det er en liten stund siden brevet til Kent Are ble svart på, men nå har du helt rett i at det kommer noen spill som har originalt gameplay, blant annet Nintendogs til DS'en, men så kommer det jammen meg også massevis av spill som ikke akkurat er nytenkende og som kjører i samme duren som før, bare med bedre grafikk eller annen historie. Så innimellom hadde jeg håpet at spillsekskapene hadde tenkt litt nytt i en spillverden hvor vi gamere bare blir mer og mer kresne. Nintendo er generelt flinke med innovasjon, og Sony har jo også bidratt med sitt EyeToy, Singstar og det kommende spørsmålsspillet Buzz.

Twilight princess utsatt? fortvil ikke=)

Dessverre så er spillet utsett til første kvartal 2006. Dette er en av de største titlene til Nintendo siden det forrige Zelda spillet (foruten MarioKart, Mario Sunshine) og i motsetning til mange andre, tror jeg Nintendo vil tjene på dette. For det er MANGE fans der ute, og hvis grunnen til utsettelsen er korrekt i forhold til uttalelsen om at de trenger mere tid på å finpusse, så tar jeg det godt i mot. Lanseringen var satt til jul og hva er verre enn å få en av verdens beste titler i en uferdig og buggete versjon? Det er som å åpne julegaver med tomt innhold det.

Jeg mener, Zelda har ALDRI skuffa, dette kan ikke bli dårlig, det MÅ ikke bli dårlig;) De dagene/ukene/året? det tar å fullføre spillet, er verdt all ventingen.. Husker den tiden jeg spilte Ocarina, Majoras og Wind Waker dag ut og dag inn, og hele tiden fant nye ting.. Ahh, nostalgi... Jeg må nok til å kjøpe meg en ny GC bare for det spillet (siden den andre er helt sliten etter windwaker og SpecialEdition utgavene av Ocarina of time, og majoras mask.)

Fortvil ikke der ute, Zelda vil komme og danke ut xbox360, ps2, og alt det andre(?) her er det spilleopplevelse for alle penga:D Ihvertfall for min del!

/Lars-Petter aka "Link" ;)

Jepp, det var med hengende hode jeg la opp nyheten om at spillet var utsatt til begynnelsen

av neste år. Men som du sier Lars-Petter, så er det mye bedre at spill blir utsatt slik at utvikleren kan finpusse på det å få bort bugs som ville ha irritert oss gamere noe enormt. Og at spillet ser bra ut er det ingen som helst tvil om. Vi gleder oss alle sammen!

Elder Scrolls IV: Oblivion

Hei. Jeg leste nettopp at det står i en av deres artikler fra slutten av 2004 om at spillet kommer til PC og neste generasjon konsoll (Xbox 360), men i starten av 2005 skriver dere at det kommer eksklusivt til PC! Hadde de sakt at det ikke kom til neste generasjons konsoller i tiden imellom? Det står også i en nyere artikkel: Realistic Characters. Oblivion's features over 1,000 non-player characters who come to life like never before with facial animations, lip-synching, and full speech. They even engage in unscripted conversations with each other and you. Har dere en mening eller et svar om hvordan de skal si ting som ikke er skrevet ned? Uansett..... det NEST beste gratise bladet man kan få. :P

/Frode Opdahl

Der busta du oss Frode! Det stemmer godt at spillet vil bli lansert til PC og Xbox 360 18. november om ikke noe uventet skulle inntreffe. Når det de uscriptede samtalene du nevner, så kanskje vår store artikkel lenger ut i bladet gir deg noen flere svar.

ratchet & clank

kommer det flere ratchet & clank spill??, bare digger dem har alle tre spillene! ville også si at jeg digger siden deres =)

/Ratchet-fan

Det kommer et nytt spill allerede i november. Det hadde først undertittelen Deadlocked, men er nå forandret til Gladiator. Så alle fans av serien har nok en gang noe å glede seg til utover høsten og vinteren. Og tusen takk for skryten!

Sanser

Jeg leste nylig i Illustrert Vitenskap at vi hadde 27 sanser og ikke 5. Det sto også at militære har tenkt å lære pilotene til å "Sansse" hvordan flyet var. Man putter en metall bit i munnen som sender meldinger til hjernen om hvordan flyet har det, f.eks om venstre flymotor virker. Da tenkte jeg at man kanskje kunne bruke det i spill. Som om hvor er venstre fot nå, og at man kjenner hvor man er skadet uten at du føler det vonde. :)

/Frode Opdahl

Oi! Dette høstes jo spennende ut. Ja, kanskje dette hadde blitt et kult spill? Skriv en bra historie, og send den til oss på mail, så skal vi se om vi ikke kan få overlevert den til de rette

Brev_Forumsnakk

SOUL CALIBUR 3 - OI OI OI



Det er bare fantastisk, med nye funksjoner som å lage din egen figur. Vil det slå Tekken igjen monstro, eller vil begge to være like god og regjere tronen sammen? Det er jo tross alt Namco som har laget begge, de taper ikke på noe! www.soularchive.jp/ - der står alt om Soul Calibur 3

/NamcoKing

både Tekken 5 og SC III ser psycho fete ut. skal hverfall ha Tekken 5. noen som vet om hvilken aldersgrense d kommer til å få?

/peder

Ja, det er 12, så slapp av, blir du ofte stoppet når du kjøper spill eller? Jeg har aldri blitt stoppet!! Soul Calibur 3 vet jeg ikke helt, har ikke fått noen... Soul Calibur 3 kommer til Europa FØR USA for en gang skyld. Endelig har Namco to titler i hvert fall som kommer ut før, Soul Calibur 3 som jeg sa og Moto Gp 3

/NamcoKing

Vi for se. Jeg for min del ble irritert bare ved å se traileren, men høstet kult ut å få lage sin egen karakter. Synest også Tekken ser litt bedre ut på grafikkisiden, karakterene i soul calibur er fortsatt for "sminka" opp. MEN vi får se.

/fanzypanz

Ja, du er ikke akkurat den største fanen av serien... Synes du ikke at du er litt pirkete? Synes grafikken mellom Tekken og Soul Calibur er nok så lik... sminkete... nei... ikke som jeg ser det

/NamcoKing

Jo de ser mer sminket ut i soul calibur enn i tekken, men det har jo ingenting å si. Det som plagde meg mest var egentlig banene de viste, de var jo så små. synest de burde kutte ut de teite ring out's som var i 2ern.

/fanzypanz

Ja... men Namco har valgt det da har valgt... Hehe, det har alltid vær med ring out i Soul Calibur/Blade... så jeg tror ikke at de vil endre på det...

/NamcoKing

menneskene. Sett i gang!

Retro PSOne spill

Har Sony kommet med noen uttalelse ang de gamle spillene til psOne? Fikk høre at Nintendo gladelig leverer ut sine gamle spill gratis på en eller annen måte til Revolution, men hva med de gode gamle klassikerene til PS1?

/Bein Rigvandrer

Smart trekk av Nintendo som kommer oss gamere til gode, men når det gjelder Sony er det jo lov til å håpe, selv om vi har bange anelser.

takk

takk er en ting man sier når en god ting skjer og nå sier jeg takk for et blad jeg kunne dødd for.

/dennis mathisen

Da sier vi takk for en tilhengerskare som er verdt sin vekt i gull!

reaksjon på PSP!

Jeg var en av de som 1.september sto spent utenfor en spillbutikk og ventet på og få brenne av 2500kr på en PSP.Alt gikk så bra, men når maskinen var ferdiglada og jeg begynte og se nærmere på den føltes ikke alt så riktig lenger.for det første var firkant-knappen skeiv når man presset den ned og føltes derfor ikke så bra og bruke.Så begynte jeg og spille mitt første PSP spill nemlig tony hawk.Spillet funka forsåvidt bra, men visse komandoer var svært dårlige.Særlig når man skulle trykke skeivt med D-paden var det dårlig, og det å gå rundt med skateboartet var nesten umuligt(på grunn av problemet med D-paden).det værste var alikevill når man skulle ta triks der man måtte trykke diagonalt med D-paden, de triksene virker nesten aldri og skateren tar en heller et triks som bare inneholder en retningknapp. Er PSPen uansett en god del dårligere enn dual shock, er dette et problem i tony hawk heller er det rett og slett noe gæernt med min PSP? på forhånd takk.

/Sveinung Gjerald

Hmm. Dette er ikke noe vi har lagt merke til på noen av de maskinene vi har fått her på redaksjonen, men nå skal vi samtidig innrømme at vi benytter oss mest av den analoge stikka fremfor styrekrysset. Om du mener det er noe som ikke funker som det skal, så ta med deg maskinen tilbake til butikken du kjøpte den i, så får du sikkert prøve en annen maskin, og sett om du opplever den på samme måte. Lykke til.

Har du noen meninger om ting som foregår i spillverden? Nøi ikke med å sende oss dine ord, så skal vi svare etter beste evne.

FARCRY

INSTINCTS™



PREY FOR SURVIVAL



With total freedom, devise your own methods of attack by land, sea & air.



Unleash your primal instincts and become stronger, faster, deadlier.



Experience the best of Xbox Live thanks to the multiplayer modes & map editor.



Release: 30th of September

© 2005 Crytek/Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Ubisoft Entertainment under license by Crytek. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.



UBISOFT

Tempo_Liste

MÅNEDENS RELEASER

De viktigste datoene

9 september Ataris magnifikke Fahrenheit kan kjøpes i landets mange spillbutikker. LØP!

16 september EA's The Sims 2: Nightlife inntar PCene.

16-18 september Tokyo Game Show sparkes i gang med et brak. Det ser ut til at dette årets show både vil ha de første spillbare PS3-spillene, samt en del helt nye titler. Vi vil naturligvis fortelle deg alt om årets store messe.

23 september Sniper Elite fra engelske Rebellion lanseres til PC, PS2 og Xbox. Samme dag slippes utvidelsen til Warhammer 40,000 kalt Dawn of War - Winter Assault. Bet on Soldier har også release denne dagen, sammen med Fable: Lost Chapters, EyeToy: Kinetic og EA og Criterion slipper deres fjerde kapittel i den heseblesende Burnout-serien til PS2 og Xbox. For den fly-glade kommer også Heroes of the Pacific, og for DS-eierne kommer det fremragende puzzle-spillet Meteos. Mye som skjer denne dagen, så spillsjappa er uten tvil verdt et besøk.

26 september Midway Arcade Treasures 3 finner veien til din lokale spillbutikk med flere klassikere i posen.

29 september Castlevania: Dawn of Sorrow lanseres til Nintendo DS. Vi står allerede i kø.

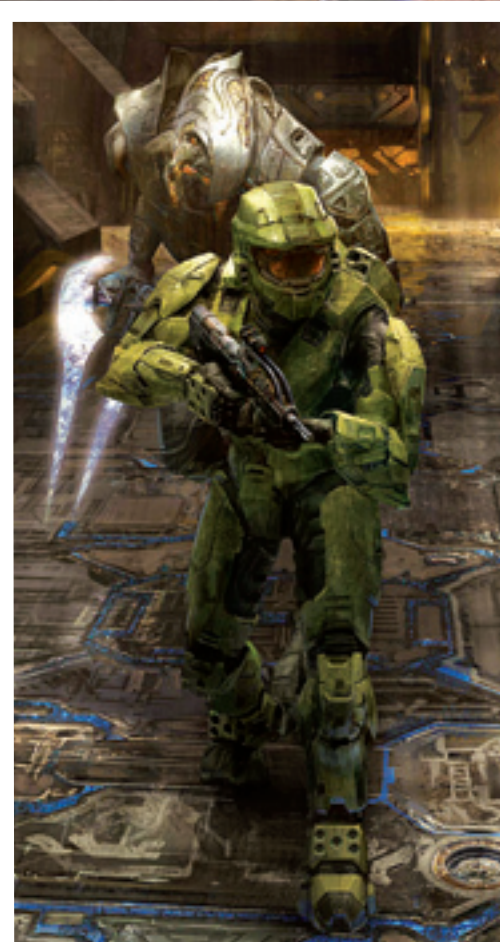
30 september Etter måneder med venting lanserer Nintendo deres første Advance Wars-spill på Nintendo DS med tittelen Advance Wars: Dual Strike.

30 september EA sender ut FIFA 06 til stort sett alt som kan kravle og gå av konsoller. Vi har en anmeldelse klar i neste nummer av magasinet. Retro-pakken Sonic Gems Collections kommer også, og du kan endelig nyte de mest obskure Sonic-spill fra Segas hender.

7 oktober Ubisofts andre spill i krigsserien Brothers in Arms med undertittelen Earned in Blood kommer til PS2, Xbox og PC. Samme dag lanseres også Darkwatch. Det er også denne dagen du kan få Kennel-simulatoren Nintendogs. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge kommer også 7. oktober til PS2, Xbox og GBA.

Det er mye som skjer i løpet av måneden altså, og flere datoer og titler finner du utover i bladet, og selvsagt på nettsiden vår gamereactor.no

ØBS! Datoene kan endre seg uten varsel



Dystre Master Chief

Ryktene svirrer om Bungies treer

Det er ikke ofte vi gidder å beskjeftige oss med ubekreftede rykter, men når det nå handler om Halo 3 får pipen plutselig en helt annen lyd. Master Chiefs tredje romeventyr, som nå er på vei til Xbox 360, ser nemlig ut til å bli det mest omfattende og dystre i seriens historie.

I første omgang ser det ut til at Bungie satser på at Halo 3 blir mye mørkere og dystre enn for. Den tidligere så fargerike fremtidsverdenen har blitt grå og krigsherjet, og det ser ut til at spilllets åpningscene tar utgangspunkt i en krig tusenvis av år før det opprinnelige Halo: Combat Evolved. Samme kilde kan også meddele at multiplayerbanene Zanzibar, Sidewinder og Hang Em High vender tilbake i nye forkledninger i neste spill. En av banene, Zanzibar, skal angivelig være ødelagt av krig og ha en mørkerød himmel over seg. Som noe helt nytt skal Halo 3 også inneholde både en map-editor og en movie maker, hvilket betyr at du kan sende og motta baner fra andre Xbox Live-brukere, samt at du vil kunne ta opp filmklipp av dine beste seire. I følge ryktene sendes disse ekstraprogrammene ut som egne plater. Som den siste, men kanskje også mest interessante featuren, later det til at Bungie vil droppe maktsgrensen på 16 spillere på banen samtidig. Firmaet satser i stedet på å støtte helt opptil 50 spillere på visse baner. Hvis bare et par av disse ryktene er sanne, blir dette virkelig noe å se frem til i år 2006.

PSP!

Nytt innhold til Wipeout Pure



Vi kan fylle opp tanken

Studio Liverpool står allerede klar med nytt innhold

Det er bare få dager siden utgivelsen av Wipeout Pure og Sonys håndholdte PSP, men allerede nå kan du laste ned nytt innhold til det fantastiske racingspillet. Den første pakken, den amerikanerne allerede har, heter Gamma Pack. Den inneholder banene Sebenco Peak og Exostran Run samt helt nye skins til fartøyene. Den 16. september braker det så løs med Delta Pack, et samarbeid mellom Sony og Puma, for Classic Pack 1 og 2 slippes henholdsvis 3. og 16. oktober. Omega Pack slippes på slutten av året, og er EU-ekklusiv.

Dark Messiah

Might and Magic avstikker annonsert i Liepzig

Games Convention 2005 er stedet hvor de nye spillene annonseres, og hvor eksisterende spill blir vist frem ennå en gang. Faktisk har messen blitt ganske så populær, og det er kanskje derfor Ubisoft benyttet muligheten til å vise frem de første spadetakene til Dark Messiah of Might and Magic. Det er her snakk om et spin-off spill i



Might and Magic, som bruker den kjente Half-Life 2-motoren til å drive så vel fysikk som grafikk. Det hele ses fra førstepersonsvinkel, men bruker det uhyre velkjente Might and Magic-universet for å legge rammeverket. På denne måten regner franske Ubisoft med at både fans av den mer RPG/strategi-pregede serien og FPS-elskere vil kunne finne noe tiltrekkende i Dark Messiah of Might and Magic. Firmaet har allerede åpnet en mini-side for spillet, som inneholder både screenshots og en trailer. Du kan finne nettstedet på www.mightandmagic.com. Spillet forventes å innta gatene til PC en gang i løpet av 2006.



Dark Messiah trekkes av Valves Half-Life 2-motor som allerede har vist at den er i stand til å skape litt trylleri.



Mørkt og godt

Tekken 5 får utvidelse

Namco har nettopp meddelt at de oppgraderer Tekken 5 i en ny utgave kalt Dark Resurrection. Den oppgraderte versjonen vil inneholde to helt nye karakterer i form av Dragonov, en militæraktig Marilyn Manson-type med arr i hele ansiktet, samt Lili, en jente med hvite klær. Namco står også klar med en del nye baner, og benytter muligheten til å balansere gameplayet litt mellom karakterene. Tekken 5: Dark Resurrection ble vist frem på Amusement Machine Show i Japan 1. september. Det foreligger ingen informasjon om en PS2-versjon av Dark Resurrection for øyeblikket, men det kan jo skje at Namco lager en konsollutgave. Det håper vi virkelig, for redaksjonen spiller Tekken daglig.



Tempo_Nyheter

Halo Triple Pack endelig annonsert

Forrige uke kunne vi fortelle deg at EB Games har åpnet en produktside for et enda ikke annonsert Microsoft-spill kalt Halo Triple Pack. Nå bekrefter Microsoft at det faktisk er en bundle bestående av Halo: Combat Evolved, Halo 2 og Halo Multiplayer Map Pack på vei. Prisen lyder på 59.99 dollar, ca 370 norske kroner, hvilket betyr at man sparer ca. 20 dollar, 125 NOK, på å kjøpe samlepakken. Pakken er enda ikke annonsert for Europa.

Asheron's Call 2 lukker og slukker

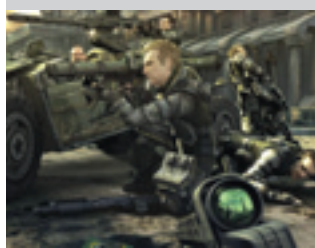
Konkurransen fra spill som Guild Wars og World of Warcraft er blitt for mye for Turbine, som nå kaster inn håndkle og stenger serverne til Asheron's Call 2. Fra 30. desember er det slutt på å boltre seg i den store MMORPG-verden. Turbine Entertainments Jeffery Anderson meddeler samtidig at alle tidligere annonserte oppdateringer ikke blir noe av. Triste nyheter.

Band of Brothers i Call of Duty 2

Den populære TV-serien Band of Brothers er av mange ansett som tidens kanskje beste beskrivelse av de Alliertes inntog i det Nazi-styrte Europa under 2. verdenskrig. Så når man skal lage et spill som har samme målsetting, hva er så mer naturlig enn å leie inn hele rekken av skuespillere fra denne serien? Den tanken har Activision åpenbart fått, da de har leid godt og vel hele mannskapet fra serien til bruk i begge de kommende Call of Duty etterfølgerne. Vi kan ikke annet enn å glede oss til dette å reise tilbake.

Ren Killzone-forvirring hos Sony

Det er ganske lenge siden Guerrilla bekreftet overfor Gamereactor at Killzone 2 var på vei. På årets E3 messe viste firmaet frem spillet - eller det trodde i alle fall mange spilljournalister. Det skulle dog vise seg å være Killzone 3,



som det fremgår av alle skissene og tegningene vi fikk se. Alt dette etterlater oss med et spørsmål: kommer det noensinne et Killzone 2 og på hvilket format? Hvis man skal tro den amerikanske spillbutikken EB Games, så kommer Killzone 2 til PlayStation 2 1. januar neste år. Vi aner dog ikke om det faktisk er riktig eller bare løst prat, men vi håper selvsagt på det beste.

Blu-Ray i Sony's PS3 blir kostbart!

At Playstation 3 med Blu-Ray-leser kommer til å koste Sony hele \$100 (ca. 620 NOK) per enhet, er ikke å komme unna. Til sammenligning havner Microsoft på \$25 (ca. 155 kroner) for sin DVD-leser. Sony har tidligere sagt at Playstation 3 kommer til å bli kostbar og dette er en av de fremste årsakene. Sony, som jo foruten TV-spill også eier filmselskap, har lagt mye penger i Blu-Ray og er har stor tro på at formatet blir en standard. Derfor er man også klar for å ta store tap for å få formatet ut på markedet.

Nintendogs er kjempesuksess USA

Nintendogs er allerede på vei til å bli et mindre fenomen, som kanskje ikke helt er på høyde med Pokémon enda, men godt på vei. Etter en enorm suksess i Japan, som kanskje var forventet, har spillet slått alle rekorder på sin første uke i USA. Hele 250.000 eksemplarer er det solgt ifølge Nintendo, det beste noensinne for et håndholdt system, og dermed har mer enn 15% av Nintendo DS-eiere punget ut for hundespillet. Det har samtidig betydd at salget av Nintendo DS er tredoblet den siste uken.

PhysX like bra til Xbox 360 og PS3

AGEIA uttalte seg på Game Developers Conference om deres nye, sterke fysikkmotor PhysX, som vil bli utviklet til alle maskiner, inkludert Xbox 360 og PlayStation 3 naturligvis. Utsagnet var at Xbox 360 ikke ville få samtlige egenskaper som de beste PC'ene og PS3. Mer presist var det snakk om såkalte "fluid-based particles", som inkluderer vann og røyk, som visstnok Xbox 360 ikke ville takle. AGEIA har nå snudd på flisa, og sier i etterkant at deres fysikkmotor kommer til både Xbox 360 og PS3 i sin fulle lengde, og en eventuell sammenligning av de to maskinene ville være alt for tidlig. Vi kommer selvsagt tilbake med mer informasjon når dette foreligger.



Fem minutter med... Lars Johansson, Produsent Starbreeze Studios

Hva var din første spillplattform?

- Jeg var faktisk den eneste i gaten som hadde en VIC-20. Hasse og Erik, som i dag også jobber med Starbreeze, hadde en Atari og Commodore 64, så jeg var ganske enkelt best med en VIC-20. Jeg spilte mest Duck Hunt og Tank Ufo, ville man spille mer sofistikerte spill så fikk man gå hjem til Hasse og spille litt Last Ninja eller gå over til Erik og kjøre Xenon II på hans kuuule Atari. Last Ninja på (Eriks) Commodore 64 fascinerte meg med en gang. På den tiden hadde man tre liv og det gikk ikke an å lagre ofte. Det var sadistisk men sjarmerende. Eksempel på andre bra spill som ble spilt på den tiden er Wizball, IK, Winter Games, Arkanoid, Panther og en hel drøss andre spill.

Hvilket var ditt første spill?

- Alien Breed til Amiga 500. Et aldeles ypperlig plattformsspill som gikk varmt gjennom mange år. Det andre spillet jeg kjøpte var nok Alien Breed II som jeg tror hadde undertittelen Tower Assault. Jeg tror også at Team 17 faktisk slapp en 3D-versjon.

Hvilket er ditt absolutte favorittspill?

- Fallout og Fallout 2, det er ikke snakk om annet enn at disse titlene i virkeligheten er to av verdens beste spill gjennom tidene. En herlig historie, en atmosfære som er unik, fet karakterutvikling og veldig velgjort, turbasert action.

Det siste spillet du kjøpte?

- Gran Turismo 4, og for det så var det Half-Life 2. To riktige superspill som kommer til å toppe respektive genre et par år fremover. Jeg spiller ikke så mange andre bilspill da de fleste er ganske dårlige.

Hva var den største utfordringen med utviklingen av Riddick?

- Det er vanskelig å nevne en spesifikk ting da hele prosjektet var en eneste stor utfordring. Å levere et veldig bra spill på kort tid var jo hovedmålet fra begynnelsen. Vi visste ikke om det sikkert skulle bli noen film da vi startet å jobbe på det, det var først etter et par måneder Universal besluttet at en film skulle produseres og at spillet skulle slippes uken før filmen.

Øverst på ønskelisten?

- Fallout 3. Jeg håper virkelig Bethesda lykkes å beholde de første to spillenes atmosfære og at de legger ned mye tid og energi på dialoger og historie. Jeg tenkte også at jeg skulle teste Resident Evil 4 som skal være forferdelig bra.

Hvilke er dine hobbyer?

Jeg liker å drikke whisky.

Verdens mest oppskrytete spill?

- World Of Warcraft. Dessverre kan jeg ikke utdype svaret da jeg ikke har, eller har tenkt til å teste spillet.

Verdens mest undervurderte spill?

Total Annihilation er uten tvil det mest undervurderte spillet som ble sluppet på midten/slutten på nittitallet. Dessverre så fikk det bank av Command & Conquer og Starcraft som ble bakket opp med mye fetere markedsføring. Et annet undervurdert spill er Planescape: Torment. Jeg klarte aldri spillet på grunn av en bug som gjorde at jeg ble stående fast, dessverre. Men spesielt historien, dialogen og atmosfæren i Planescape: Torment var veldig unik og noe aldeles fenomenalt bra.

Lars Johansson er produsent hos Starbreeze Studios og for tiden jobber han med The Darkness.

MÅNEDENS MINUS

Zelda utsettes

Nei-å-nei. Dette er uten tvil månedens kjipeste nyhet. Spillet hadde planlagt release før jul, men nå må vi vente helt til neste år. Det ser foroverig helt fantastisk ut.

Onlinejuks

Hver gang vi spiller online blir vi ikke forbløffet over hvor mange som faktisk jukser. Det er ingen bedre måte å fortelle verden at du er en stor taper, enn å jukse. Fy fy.

Lange lastetider

PSP er fantastisk, men hva skjer med de uendelig lange og dybt irriterende lastetidene? Få dem vekk.

Dårlige slutter

Fahrenheit begynte så innmari bra, men de siste to timene er vi vitne til en middelmådig b-film. Dessverre.



Spill, spill og spill

Releaselistene for høsten er milelange, og det er selvsagt noe vi setter pris på. Månedene som kommer er spekket med stor-titler.

Bungie

Bungie har begynt å selge t-skjorter med påtrykket "Fight the flood", og inntektene går til årene etter orkanen Katarina i New Orleans.

Stipend

Stipendet er på konto for alle landets studenter, så da går turen rett til spillsjappa.

Unreal 3 Engine

Alle vil bruke Epics mektige grafikkmotor. Sony, Vivendi Universal Games, Microsoft, Midway, Silicon Knights, Bioware, Namco og NCsoft har lisens på motoren.

Knuse

En av månedens store overraskelser var The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, som faktisk er et ganske artig spill. Det er festlig å rase gjennom en stor by, og bare knuse alt.

Gratis fester

Jada, nå baller det på seg men release-fester og eventer rundt om i Oslo, og vi sier jo selvsagt ikke nei til en fest?

Lucas Kane

En av de mest overbevisende og personlige karakterene siden Max Payne. Ypperlig. Lucas Kane finner du i Ataris Fahrenheit.

Neste generasjon

Xbox 360 og Playstation 3

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskronekk

PREMIERE-NERVER FOR PSP OG X360?

Vi går inn i en tid hvor enorme summer penger blir brukt på markedsføring og release.



Der er alltid vanskelig å lansere en ny konsoll på markedet. At en tidligere modell var en suksess, eller at andre deler av verden elsket maskinen trenger ikke bety noe. 1. september ble Playstation Portable lansert i Europa, og det var vanskelig å unngå dette da vi ble overøst av reklamer på offentlige steder. Det var nettopp denne taktikken Nordisk Film (norsk distributør for alt som har med Playstation å gjøre) valgte for lanseringen: Massevis av annonser på t-banen, på busser og togvogner, og flere fire meter høye lystårn i Oslo har vist frem den lekke lille maskinen. Selv om jeg ikke har sifrene foran meg, lover jeg at det brukes betydelig mer reklamepenger på å lansere PSP i Norge enn det som var tilfellet med Nintendo DS.

De butikkene vi har snakket med har ikke vært helt fornøyde med hvordan Nintendo DS har solgt, kanskje er det effektene av økt import via nettet som påvirker, noe som i så fall vil kunne trekke ned for PSP også. De første rapportene forteller likevel at det selges store mengder av Sonys bærbare maskin, men det er ingen større problemer med å få tak i en PSP noen dager etter premieren. Naturligvis har den sene lanseringen, over ni måneder etter Japan og nesten et halvt år etter USA, påvirket forbrukerne som kunne kjøpe en billigere asiatiske eller amerikanske PSP via nettet siden tidlig i vår. Sony virker ellers nesten latterlig selvsikre når det gjelder framgangen til PSP i Europa, og de ser ikke i det hele tatt på Nintendo DS som noen konkurrent. Litt merkelig, med tanke på at Nintendo lader opp med Advance Wars: Dual Strike og Castlevania: Dawn of Sorrow denne måneden, og snart kommer også Nintendos trumfkort Nintendogs.

I november skal Microsoft etter planen lansere Xbox 360, og reklamepengene vil flyte i enorme mengder. Reklame i dagspressen, spesialaviser, i det offentlige rom, TV og kino er planlagte steder, og ingen vil kunne slippe unna lanseringen. Det er viktig å få en bra start, for å få en positiv trend. Den mislykkede lanseringen for Xbox i Europa, der den ble solgt for en altfor høy pris, innebar et taperstempel som Microsoft kjempet med å fjerne gjennom hele denne generasjonen i vår del av verden. De har lyktes relativt bra med den saken, men det gjenstår å se om det blir suksess eller fiasko for Xbox 360.

_Bengt Lemne



F A H R E N H E I T

A PARANORMAL THRILLER
BY DAVID CAGE

SEPTEMBER 2005
GUILT IS A CHILLING FEELING

16+
www.pegi.info

PlayStation 2

PC DVD ROM

XBOX

Quantum Leap

www.atari.com/fahrenheit

EVIL M
VIDIA

ATARI

© 2005 Atari Inc. All rights reserved. Published and Manufactured by Atari Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



Spillchicks

Lekre og livsfarlige - vi elsker det!

Hvem har ikke spilt et spill som inneholder et kvinnemenneske eller to? Var du en av de som løp til butikken for å skaffe deg Tomb Raider da det kom i sin tid, med Lara Croft i åletrang topp og hotpants på coveret? Den gangen så var ikke disse damene så populære, de var ikke en gang spesielt fine å se på. Enkelte kunne nesten vært malt av Picasso, men det var ikke utseende som gjorde det dem så interessante. Det var det faktum at de var kvinner.

Nå finner vi disse damene oftere og oftere. Serier som Resident Evil, Half Life, Final Fantasy, Tekken og så videre, har hatt dette som et fast inventar i flere år. Disse damene - er det forresten feil å kalle dem damer? Noen av dem er jo ikke noe mer enn jenter? Uansett, disse kvinnelige personene er ofte til for å gi spillene en viss dybde - nemlig følelser. Hvem lot seg ikke fascinere av scenen i Final Fantasy X hvor Tidus og Yuna hadde sine romantiske minutter i skogen? Den scenen er etter min mening spillets beste filmsekvens. Den fremkaller en følelse som selv ikke de skarpeste sverdene, de største geværene, eller de mest muskuløse macho'ene kan lokke frem.

Actionspill har også sine helter - unnskyld meg - heltinner, selvsagt. Resident Evil med Claire Redfield, Jill Valentine og hun supersøte Rebekka. Disse er ikke til for bare romantikkens del, men også for å gi spilleren variasjon i spillet. Å styre flere personer i et spill, med forskjellige handlinger, er noe av det som øker levetiden. Men må det være et kvinnemenneske istedenfor en mannlig figur? Vi liker i alle fall å få litt variasjon i hormonene på TV-skjermen, og østrogen er hjertelig velkommen her i huset i alle fall.

Ville vi savnet disse damene hvis de ikke var der? Ville du savnet Lara Croft i Tomb Raider? Hadde det i det hele tatt vært heltinner om det ikke hadde vært for

Lara? Hun brøt jo på mange måter en barriere? Ville vi savnet Claire, Jill og Rebekka i Resident Evil? Nina i Tekken? Alyx i Halflife 2? Ja, vi hadde det. Spillene hadde enkelt og greit ikke vært de samme. Ofte ser vi en kjemi mellom hovedpersonen (deg) og en av disse jentene. Og hva gjør dette? Jo, det gir personene flere lag. Det gir dem følelser. Det gir dem liv og dybde, og vi elsker det. Vi elsker å se karakterene komme til live med flest mulig menneskelige egenskaper.

Men hva er det egentlig som får gamere til å rødme og knise som en gjeng skolejenter? Det jo selvsagt at disse jentene er så innmari sjarmerende. Det nytter dog ikke å bare tegne og lage en kropp på datamaskinen for så å putte denne klasen med polygoner inn i et spill. Figuren skal ha en sjel. Og det er det som gjør at vi løper rundt i City 17 og tøffer oss hver gang Alyx er med på tokt. Hun har sjel.

I Halo er det dårlig med damer, så den computeren som Master Chief snakker med titt og ofte har fått skikkelsen til en veldreid kvinne. Tilfeldig? Nepppe. Vi elsker å ta med oss damene ut på vågale eventyr. Det er kanskje bare ett naturlig instinkt vi menn har? Og når det instinktet først er der, så vet utviklerne å benytte seg av det. Nå er det damer overalt. Samme gjelder når vi skal redde noen i spill - som jo er ganske ofte. Det er gøyere å komme en hottie til unnsøtning, enn en middelaldrende mann i femtiåra, med briller og hentesveis. Kanskje fordi vi er oppvokst med eventyrene hvor prinsen redder den vakre prinsessen? Mye mulig. Selv om vi gamere later som vi er aldri så hardbarka actionfans, så liker vi å se litt følelser også. Så lenge vi kan sette inn noen headshot etterpå da selvsagt. Uansett - vi elsker å ha med oss damer på eventyr. Vi elsker spillchicks.

Sten Christian Kvindesland

Looking for the best. In everything we do.

Massive Entertainment, a Vivendi Universal Games studio, is now recruiting.

We offer a fun, creative, and passionate environment. On top of that we have unparalleled, long-term support from an industry giant and an uncompromising commitment to becoming a top 10 development studio.

It's time to come aboard for the ride.

- **VP of Product Development**
- **Producer - Asian markets**
- **Consumer Test Manager**
- **Technical Director**
- **Game Concept Programmer**
- **Server Programmer**
- **Gameplay Programmer**
- **Console Programmers**
- **Animation Artist**
- **Level Designer**

www.massive.se



MANGA & MANHWA JAPAN & KOREA

De feteste seriene fra det
nye skandinaviske forlaget
MANGISMO

Demon Diary

Demon Diary er en morsom fantasy-serie om den unge Raenef som skal utdannes til å bli demonhersker. Men uheldigvis for hans lærermester, er Raenef mye flinkere til å være snill enn grusom.



MANGA E.G.I Volume 1 © Vol 1 2000 by KARA (art)
LEE JIHYUNG (story).

Samurai Deeper Kyo

Samurai Deeper Kyo handler om den legendariske samurai Demonøye Kyo, og hans reise gjennom det føydale Japan sammen med dusørjegeren Yuya. Den er fylt med action, spenning, kampscener og humor.



Samurai Deeper KYO © Kariyojo Atsumo/Kodansha Ltd.

Sjanger: Komedi/Fantasy
Alder: Fra 12 år
Type: Manhwa
Antall bind i serien: 7

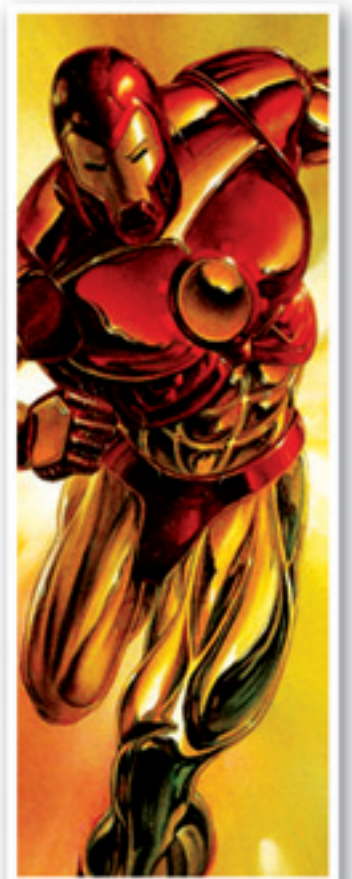
Sjanger: Action
Alder: Fra 16 år
Type: Manga
Antall bind i serien: 34

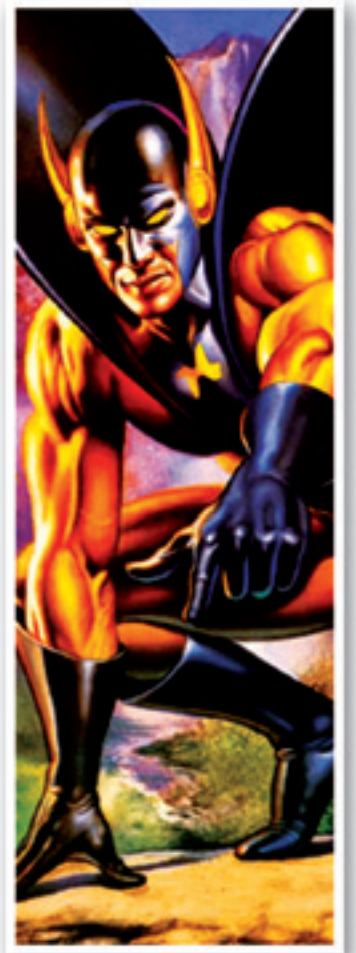
Se hele utgivelsesprogrammet på
www.mangismo.com

MANGISMO

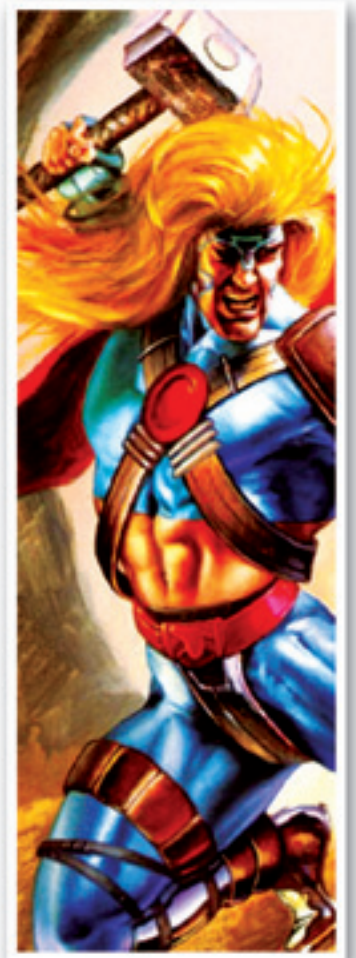


VI ELSKER ME





ENN I TRIKOT!





GAMEREACTOR vs. DR. DEADLINE!

Redaktøren hadde sittet med hodet i hendene. Situasjonen virket umulig. Erkerivalen - den onde Dr. Deadline - påsket ut nye planer om å gjøre ende på ham og kvele hele hans organisasjon. Desperasjonen hang over ham som en kappe. Måtte han gå til det drastiske tiltaket? Måtte han skru på den store lykten? Han kikker bort på den. Det frister. Han vet at hjelpen er bare noen meter borte. Han reiser seg opp og tar noen små skritt mot knappen. Vinden blåser stikkende på taket av redaksjonsbygget, og kulden i betongen har bitt seg fast i baken. Det er en kveld i august, men det er likevel frostrøyk. Det er ikke langt unna nullen på gradestokken. Han lar fingeren hvile på knappen. Er dette virkelig nødvendig? Ja. Dr. Deadline haler innpå. Han lener seg fremover, og trykker på knappen med hele kroppen. Det er stille i en brøkdel av et sekund, før den store lykten lyser opp med et smell. En solid søyle av lys slår opp mot himmelen. Midt i søylen er et symbol. Et hode. Et djevelhode. Gamereactor samler trossene.

Ikke mange minuttene senere er alle de ledige skribentene på plass i vårt eget ovale kontor. Agendaen er å sette Dr. Deadline ut av spill i en måneds tid, og vårt våpen er å lage en artikkel om nettopp superhelter. Det er massevis av superhelter der ute, og alle er vel enige i at noen er tøffere enn andre. Det ikke alle er enige i derimot, er hvem som er tøffest. Alle har sine personlige favoritter. Vi i Gamereactor har hver vår, og alle dere der ute har helt sikkert hver deres. Så vi skal ikke komme her å si at noen superhelter er kulere enn noen andre - da vil vi garantert trå mange på tærne - men vi har satt oss ned over noen flasker pangvann for å foreta en uhyøytidelig kåring av superhelt-filmer, -spill, -skurker og -evner.

Selv om Joachim var brennsikker på at He-man var den tøffeste helten og Skeletor den slømmeste skurken, og Lina ville mest av alt ha supersyn for å se på damer (!) i dusjen, skulle alle opp til vurdering og gjennom et mer eller mindre rettfærdig system. For å komme frem til de respektive vinnerne gikk vi gjennom en omfattende nominasjonsprosess, og slang ut alt som kunne høre til under de ulike kategoriene. Listene ble etter hvert alvorlig lange, så for å komme frem til topp fem, avga alle stemmer. Kanskje ikke et 100 % vannrett system, men det funket i lange baner, og etter en rask opptelling av stemmene satt vi igjen med

kremeren av kremeren.

Vi slet dog litt med å definere hvem som var superhelt, og hvem som bare var en "vanlig" helt. Må han/hun ha et alter ego, superevner, et symbol eller supertight trikot? Konklusjonen er full av men og hvis, og det gjorde hele denne prosessen enda vanskeligere. Problemet ligger ikke nødvendigvis i definisjonen av selve heltefenomenet, men i de forskjellige relasjonene vi alle sitter med. Våre personligheter og interesser skaper gjerne et bilde og en kontekst hvor vi kan sette inn en bestemt superhelt. Er Tarzan en superhelt? Zorro? Batman? Han har ingen spesielle evner, men han er da vitterlig en superhelt likevel? Må de ha maske? Har det noe med intensjon å gjøre? Er Matrix en superhelt-film? Neo kan jo fly, han har et alter ego, han har et karakteristisk kostyme og han redder Zion. Vi bestemte oss for å betrakte han som en "moderne superhelt", og tok han med i vår betraktning.

Men hvorfor er vi så begeistret for menn i trikot? Av og til er det godt å drømme seg bort fra dagliglivets stress og mas, og hva er vel da bedre enn å være en superhelt? I dine egne fantasier kan du selvfølgelig ha all verdens superevner, ja du kan være en vaskeekte superhelt av ditt ønske: AwesomeBoi, SuperGirl eller DiettDude. Mulighetene er uendelige, og skulle du ikke klare å finne din egen supervri, så kan du jo alltid låne en allerede eksisterende superpersonlighet. Valget er ditt. The sky is the limit. For superhelter representerer noe som er større enn oss selv - og nettopp det fascinerer oss.

Hva har vi så lært etter denne kvelden dedikert til helter i åletrange joggedresser? Først og fremst sitter vi igjen med at det ikke er spesielt mye å ta salto for av verken superhelt-filmer eller -spill. Det er mye middelmådig der ute. Vi er dog fornøyde med vårt resultat, og gir dere her en liste som - i våre øyne - representerer det beste superheltene har å by på i de ulike grenene. Merk at vi ikke har rangert topp fem spill. Det er rett og slett vår lille stille protest mot dårlige superhelt-spill. I våre øyne fortjener ingen av de spillene ute i dag å gå seirende ut av denne duellen.

Da gjensstår det vel bare så si gratulerer til alle vinnerne, og konstantere at Gamereactor nok en gang har vunnet over Dr. Deadline! COWABONGA!



4 Matrix

Ole Martin var bombesikker på at The Matrix var en superhelt-film. Alle vi andre skulte på han, men han klarte å argumentere seg i havn. - JAMMEN SE PÅ NEO DA! Han kan fly, han er innmari sterk, han har et alter-ego - Mr. Anderson - alt som en superhelt trenger.



2 X-men 2

Den første filmen om professor Xaviers mutanter var bra, men oppfølgeren er et ørlite hakk bedre. Mutanter i lær-uniformer, Wolverine som får slå seg løs, skikkelig show-down i ødemarken og en solid antydning om hva som kommer i neste film. Vi gleder oss!



1 Batman Begins

La oss håpe at dette er standarden på superhelt-filmer fremover. Batman Begins er tidenes kuleste superhelt-film, og skriver læreboka om hvordan man skal lage superhelt på film. Først og fremst tar Batman Begins hele superhelt-greia på alvor i stedet for å lage noen muntre sketsjer om syke men i trange klær. Mørkt og mesterlig!



5 Superman

Alle de tre første filmene med Supermann var kule, men originalen, med hele opprinnelses-hystrien og dessuten Marlon Brando som Jor-El... nei det var saker gitt! Nå er en ny film om Supermann under innspilling, med mannen bak X-men i sjefsstolen.



3 The Incredibles

Beste mulige kombinasjon av humor, dataanimasjon og superhelter. Hver scene har lag på lag med kule detaljer, og action-scenene er mer presise og fartsfylte enn det er mulig å få det til med "ekte film". En fremragende film om superhelter.



City of Heroes

Som nevnt i hovedteksten - denne kategorien har ikke fått noe vinner og taper. Ingen plasseringer, og det er fordi det er så innmari mange middelmådige spill om superhelter. City of Heroes er dog noe av det beste superheltene har å by på, og mon tro om ikke utvidelsen City of Villains også finner veien til denne listen når det til syvende og sist kommer i hyllene.



Viewtiful Joe

Han er kanskje ingen virkelig superhelt, men han skulle i alle fall ønske at han var det. Og det får holde, for dette er faktisk et mye kulere spill enn veldig mange av de mer tradisjonelle superhelt-spillene der ute. "What's Joe like Yolanda?" "He's cool!" Vi liker det!



Turtles in Time

Shredder og Krang har stjålet Frihetsgudinnen, og Michelangelo, Donatello, Leonardo og Raphael er selvsagt på plass for å rydde opp. Dette arkadespillet dukket opp på SNES for mange herrans år siden, og er fortsatt god underholdning for superhelt-elskere som oss selv.



Freedom Force vs. 3rd Reich

Har du sansen for superhelter, gjerne av den klassiske, uhøytidelige og hemningsløst overdrevne sorten, er dette helt genialt. Spillet er laget med bøtter og lass av lidenskap og kjærlighet, og det har ført til et sært, men kvalitetsmessig riktig solid produkt.



X-men Legends

I utgangspunktet en av de kuleste helte-konseptene som finnes, og det er nok kanskje det som redder dette. Ingen gamplaymessig revolusjon, men likefremt rimelig underholdende. Oppfølgeren ser dog forelopig ganske stakkarslig ut - dessverre for alle X-men fans.



4 Magneto

Magneto er mer enn kule krefter (magnetismens mester), toft alter ego-navn (Erik Lensherr, braskt) og fin hjelm. Magneto har også seriøse visjoner: han vil kvise hele menneskeheten under mutantenes stovelhæl. Den slags stormannsgalskap står det respekt av.



2 The Joker

Ikke en eneste superevne, men likevel nummer to på lista - respect! Grønt hår, hvit hud, en smittende latter og galskap i bøtter og spann. Jack Nicholson har en fantastisk tolkning av denne roveren i den første Batman-filmen fra 1989. En veldig kul skurk!



1 Darth Vader

Faktisk den eneste - i samtlige kategorier - som fikk full pott av alle i panelet. Alle var enige om at Darth Vader var skurken over alle skurker. Vi fikk også en kommentar fra hovedpersonen selv: "Ja, det er jo klart jeg setter pris på å bli lagt merke til! Jeg vil samtidig benytte anledningen til å takke Keiseren for veiledning og støtte hele veien." Gratulerer til deg!



5 Bizarro

"Bizarro glad!" sier Bizarro og gråter. Skurken som er et vrengebilde av Supermann bor i bakvendt-land, og er svært sjarmerende på sitt feilkoblede og dysfunksjonelle vis. Kan forveksles med Superman, men merk den bakvendte S'en på brystet.



3 Agent Smith

Siden vi ble enige om at Matrix var en superheltfilm, måtte agent Smith få bli med på skurke-lista. Sterk, psykotisk og umenneskelig, men likevel med en viss gutteaktig sjarme og glimt i øyet. Faktisk den "yngste" av de ellers så rutinerte skurkene på denne listen.



1 Fly

Det råder jo liten tvil om at det hadde vært veldig praktisk å kunne fly til jobben eller skolen? Også så behagelig da. Fly vinner lett denne kategorien. Forelopig får vi bare drømme om å sveve fritt rundt i luften. David Copperfield får det til da. Heldige han. Da vi spurte han hvordan han gjorde det sa han: "Det viktigste er å ha troen". Vi tror som bare det vi?!



2 Telekinesis

Se det for deg; Du ligger bakoverlent i sofaen, ser en film på TV, og reklamen setter inn med sine messende budskap. Fjernkontrollen ligger på bordet, akkurat en halv meter for langt borte. Hokus pokus, og du kan trekke til deg fjernkontrollen med tankekraft.



4 Mind control

"Du har lyst til å ta oppvasken for meg". Nesten som Jedi Mind Trick. Tenk så mye kult du kunne gjort?! Du kunne jo selvsagt gjort mye dritt også da, men vi er vel snille gutter og jenter alle sammen? Kan ikke tenke på det mer. TENK SÅ FETT DET HADDE VÆRT?!



3 Teleport

Vi ble enige om at man bare kunne teleportere deg til steder du kan se. Selv om det hadde vært digg å teleportere til og fra jobben, så begrenser det seg litt når du må kunne se det stedet du skal til. Går til å med fortere enn å fly, men er kanskje ikke like behagelig?



5 Gå tilbake i tid 1 time

Vi fant ut at vi måtte begrense dette til 1 time. Har dere sett "The Butterfly Effect" så vet dere at det blir bare trøbbel om du skal reise lenger tilbake i tid. Har du noen gang sagt noe teit, dummet deg ut i timen, eller vært utsatt for en ulykke? Da hadde dette vært bra.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

SSX: On Tour, Driver 4, Brothers in Arms: Earned in Blood, Xmen Legends 2, Black & White 2, ++



□ Format MULTI □ Utvikler EA BIG □ Utgiver EA □ Genre SPORT □ Utgis 28. OKTOBER

SSX: On Tour

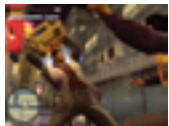
Halsbrekkende kjøring i nådeløse løyper - David har inntatt fjellet

Skiene skjærer frekke linjer i puddersnøen. Etter hver 90-graders vending speiler en bølge av snøkrystaller seg i sola. Farten eskalerer i et vanvittig tempo, plutselig er det slutt på den bratte fjellskråningen. Fjellkanten kommer nærmere og nærmere. I horisonten kjemper den blodrøde sola en tapper kamp mot de høyreiste og stormfulle fjelltoppene. Du er snart på kanten, langt der nede ligger dalen med målområdet. Du bremses ikke, men kroker deg sammen og i det skiene hviler på kanten satser du det du er mann for. I et øyeblikk er du ett med elementene, de drivende snøkornene og den iskalde fjellluften. Alt står stille. Sekundet senere raser du mot bakken og i en akrobatisk bevegelse tar du tak i skiene og kaster kroppen bakover. Med skru. Landingen er god, ikke fjellstø, men god. Farten fortsetter å øke, du må dodge et par trær og i det adrenalinet tar en velfortjent pause skimter du den neste kanten. Pulsene øker nok en gang. Smilet brer seg som en varm dyne i ansiktet.

EA Games BIG er tilbake med spillserien SSX. De tidligere spillene har høstet glimrende kritikker i Gamereactor og resten av spillverdenen. Vi har testet den nyeste utgivelse, og den ser ikke ut til å skuffe fansen. Når SSX først ble utgitt gav vi oss ende over for denne nyskapingen innefor snowboardgenren. Virkelighetsfølelsen og realismen var en saga blott, men det var en av grunnene til at det fungerte så utrolig bra. Da EA Games fulgte opp med SSX Tricky trodde vi virkelig at de hadde nådd toppen av fjellet. Men tror du ikke vi ble overrasket da det viste seg at SSX 3 hadde funnet en heis som ledet opp til nok et platå på snowboardfjellet? Det var bare å bøye seg i løssnøen og lage engler, vi var i himmelen. Nå har det seg faktisk sånn at EA prøver seg igjen, fallhøyden øker proporsjonalt med forventningene.

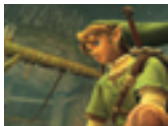
SSX: On Tour innfrir til de grader. Hvis du noen gang har gått tur i fjellheimen så er du sikkert klar over det jeg liker å kalle "lure-topp" fenomenet. Du tror at det er toppen av fjellet du ser der oppe, men når du endelig er over dumpen viser det seg å dukke opp en ny topp langt der fremme. Slik er det også med SSX-fjellet, gang på gang tror vi at vi har sett toppen. Den endelige destinasjonen. Men tror du ikke produsentene stadig finner nye halsbrekkende stier og fjellskrenter å klatre opp? Med SSX: On Tour når vi et nytt platå; er dette den virkelige toppen?

I On Tour møter vi et helt nytt element i det faktum at det er mulig å kunne stå på ski, eller twin tips som det så fint heter. Grunnen til dette er at snowboard, noe som tidligere har blitt sett på som trendy og übercool, nå har blitt rene folkesporten. Skal du være nyskapende og fet nå så er det twin tip som gjelder. Introduksjonen av denne funksjonen gjør at du nå har enda flere utfordringer å velge mellom, for det er definitivt ikke det samme å stå på snowboard og ski. Det som imponerer mest på dette feltet er det grafiske



NETTOPP ANNONSERT - Like a Dragon

Sega vil også være med på GTA-vognen, og med Ryu ga Gotoku eller på engelsk Like A Dragon, regner firmaet med å gjøre Rockstar kunsten etter. Spillet forventes på gaten en gang i løpet av år 2006 og utelukkende på PlayStation 2.



UTSETTELSE - Zelda: Twilight Princess

Det måtte bare ikke skje, men det gjorde det likevel. Nintendos siste spill i Zelda-serien med undertittelen Twilight Princess er forskjøvet og lanseres nå først i starten av år 2006. Nintendo sier at de trenger mer tid på å ferdigstille spillet.



aspektet og den måten de har utviklet bevegelsesmønsteret når du kjører på ski. Det er ikke den stive og statiske skiløperen vi er vant med fra andre spill, men en levende akrobat på to ski. Akkurat her ligger mye av det jeg liker så godt ved SSX-serien: spillbarheten. Du føler virkelig at personen du styrer svarer på dine kommandoer.

Det er også på sin plass å skryte av de store løypene du kan leke i; det er ikke mange begrensinger så ønsker du å ta en krapp sving ut av den oppmerkede løypa er det bare å feste bindingene å gjøre det. Som i SSX 3 er de lengste løypene fra toppen og ned på opptil tretti minutter.

Ellers har også selve layouten og uttrykket til spillet fått en runde med oppusningskosten. De tidligere "smoothe" menyene er byttet ut med et tøffere og rufsete image dominert av animasjonstegninger. Det hele gir en veldig MTV møter Bizarro-følelse, litt rart og litt fett. Musikken er i kjent EA stil, noen kjente artister og band, samt en hel haug med ikke fullt så anerkjente artister. Det er underveis i spillet mulig å skaffe nye playlister og noen fete videoklipp.

Denne spillserien har veldig mange fans, men det er også mange tvilere der ute. Vi kan dele tvilerne i to grupper. De som generelt er kritisk til spill av denne sjangeren og de som stiller seg kritisk til mangelen på realisme. De kan ikke skjønne hva alt oppstyret gjelder. Kritikken er berettiget, for du kan jo ikke akkurat spille SSX i et par timer for så å teste triksene i bakken senere på kvelden. Men klarer du å skyve dette til siden og se hvilket kunststykke spillet er så blir sikkert overbevist. Hvis ikke kan du holde deg til Amped, et mer virkelighetsnært snowboardspill.

Ved første øyekast ser ikke grafikken i SSX: On Tour å by på noe særlig mer enn SSX 3, men etter et par runder ned de stupbratte fjellsidene så begynner pipen å få en annen lyd. Forbedringene er ikke ekstreme, men de er der. Omgivelsene er hevet et par hakk, samtidig som vi ønsker noen nye effekter hjertelig velkommen. For når du virkelig setter inn boosten i en bratt bakke får du en unik fartsfølelse. Alt på skjermen fyker

forbi i en mylder av trær og stubber. Det eneste du ser klart er de neste 20 meterne. Jeg stiller meg også positiv til kameravinkelen som er litt annerledes enn den har vært tideligere, da var nemlig ofte problemet at det til tider ble vanskelig å orientere seg i løypene.

Alt i alt er konseptet er det samme, det er flere fjell og løyper du kan boltre deg på, enten i freeride eller i konkurransegrener som: Half-pipe, Slope style og Race. Utfordringene blir større for hvert løp du klarer å vinne. Turneringsmodusen som naturlig nok heter "The Tour" er hoveddelen av spillet, det er også her du har flest aktiviteter å velge mellom, etter hvert da vel å merke. For du starter som en helt vanlig mann/dame med et ekstra talent for ski eller snowboard. Som vanlig lager du din egen avatar med dine preferanser når det kommer til ansiktstrekk, stil og kroppsbygning. Videre må du gjennom en rekke utfordringer for å bli tildelt tittelen amatør. Først da kan du begynne å lukte på touren og dens deltagere. Fra det øyeblikket du blir omtalt som amatør blir du også rangert på en liste over de 200 beste kjørerne i verden. Du starter nederst og skal konkurrere deg på vei mot toppen. Underveis som du tjener penger og får cred av de andre utøverne kan du kjøpe nytt utstyr og bedre skills, som selvsagt kommer godt med i løypa.

SSX: On Tour er et spill vi gleder oss stort til, og det nye konseptet med både ski og snowboard ser ut til å fungere. Denne gangen er jeg nesten helt sikker på at fjelltoppen er nådd, i hvert fall på PS2. Tankene på hva som kan skje med SSX på PS3 er vanskelig å forestille seg, men for øyeblikket er det Touren som står i fokus. Hvem er lei seg for at sommeren er over, kommer ikke vinteren snart a?

_David Skovly

Gamereactor sier: Løypene er mange og lange, og nå kan du kjøre på ski i tillegg til snowboardet. Vi gleder oss til å spenne fast bindingene for alvor i slutten av oktober.



NETTOPP ANNONSERT - Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan

Star Wars Galaxies blir en smule større med utvidelsen Trails of Obi-Wan, som - naturlig nok - gir spillere mulighet til å følge i Obi-Wans fotspor. Det er innhold til både lav- og høy nivå karakterer og det blir rikelig å gi seg i kast med i utvidelsen. Spillet forventes på gaten i løpet av høsten til din PC.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Greit, treeren hadde ikke all verdens å fare med, og toeren var også litt haltende. Men alle gode ting er fire, som man sier.



Format MULTI Utvikler REFLECTIONS Utgiver ATARI Genre ACTION Utgis MARS 2006

Driver 4: Parallel Lines

New York er i ferd med å bli enda farligere. Følg en helt ny helt i et helt nytt Driver-spill

På 60- og 70-tallet ble noen av historiens lekreste biler produsert. Dodge Charger, Chevrolet Chevelle, Corvette Stingray, Plymouth Roadrunner, Pontiac GTO og Ford Mustang er alle lysende eksempler på kraftfulle og lekre, brølende V8-motorer med grovhugde, vakre platelinjer. Vi er tilbake i den tiden da USA kunne bygge biler, og da dreiemoment og sterk motorlyd var alt som betydde noe. I løpet av to tiår ble de aller beste biljaktene i filmhistorien skapt; biltyveriene i *Gone in 60 Seconds*, Gene Hackman på jakt etter sporvognen i *The French Connection* eller når Steve McQueen ødelegger San Franciscos asfalt og knekker en aksling i *Bullitt*. De er selve malene for hvordan skikkelige biljakter skal se ut, og det kjenner Reflections naturligvis til. Det er også på slutten av denne tidsepoken Reflections plasserer spilleren bak rattet. Velkommen til *Driver 4*.

Det forrige spillet ble ingen suksess, til tross for mange års utvikling og et markedsføringsbudsjett som var stort nok til å hyre inn Paven som stemmeskuespiller på samtlige karakterer. Men det er på høy tid å tilgi Reflections og se framover. *Driver 3* var resultatet av overambisjon og et altfor presset tidsskjema. Spillet var i grunnen ikke dårlig, men det var langt fra ferdig da det ble sluppet. Glem den bedrøvelige karakterkontrollen, det ultralineære opplegget, folketomme spøkelsesbyer og øde motorveier. Glem også politityrket og Harry Tanner. Reflections siktet høyt og falt langt med sitt superambisiøse politieventyr. Bristene var mange og åpenbare, noe Reflections selv erkjenner. Men nå starter de på nytt med en helt ny historie, og bare kjærligheten til biljakten står igjen.

Året er 1978 og New York-barna stekes i den gassende sommersonen allerede før radioen begynner å spytte ut de største hitene. Rick James Superfreak høres på bilradioen til tonene av politisirener som hylar langs Manhattans gater. Midt i den gigantiske smeltedigelen på den amerikanske østkysten finner vi en nykomling som gjør stormkarriere innen den organiserte kriminaliteten. Dyr sprit, dyre kvinner og svindrye biler er hverdagskost når man er byens høyest rankede rattdemon i underverdenen. TK, eller The Kid som vår



NETTOPP ANNONSERT - Dark Messiah

På årets Game Convention 2005 i Leipzig annonserte Ubisoft Dark Messiah som er en actionfylt avstikker i Might and Magic-universet. Det hele drives av den solide Half-Life 2-motoren og Dark Messiah er satt til utgivelse i år 2006 på PC.



NAVNESKIFT - Ratchet: Gladiator

Det tidligere Ratchet: Deadlocked, som er under utvikling hos amerikanske Insomniac Games har endret navn. Sony har meddelt at spillet fremover heter Ratchet: Gladiator og lanseres i november måned på PlayStation 2.



Vi befinner oss i New York i 1978. Det betyr at de ny-pimpa bilene ikke er oppfunnet enda, så vi får noen gode gammeldagse doninger.



nye antihelt kalles, har en begavelse utover det vanlige, og når han beviser sitt talent bak rattet tilbys han jobb hos en av de ledende ligaene i byen.

Plutselig har den skruppelfrie ynglingen almanakken full av herlige bilbårne voldsoppdrag som må utføres, og i takt med hans avansement langs den kriminelle motorveien havner han i et stadig tettere komplott der intrigene tar uventede vendinger. Hva tittelen Driver: Parallell Lines innebærer vil Reflections ikke si noe om. Forklaringen til spillets tittel ligger i handlingen, og vil overraske oss alle, lover Reflections. Når Reflections dropper Harry Tanner som hovedrolleinnnehaver og gir oss en karakter helt uten moralske forpliktelser har man også passet på å endre et par andre grunnleggende momenter fra tidligere spill. Det ultralinearne opplegget vi tidligere har fått oppleve i Driver-serien er borte. Denne gangen tilbys man en mer åpen og lett tilgjengelig spillopplevelse i samme gate som GTA-spillene. På kartet nede i høyre hjørne ser man hvor det finnes oppdragsgivere som er villige til å betale The Kid for hans tjenester.

Ulike oppdrag betyr at handlingen utvikles mot forskjellige steder i takt med avansementet. Alt er dog ikke jobb og alvor i Reflections versjon av New York, da underholdende fritidsaktiviteter finnes spredt om i byen. Som en åpenbar flørt med Reflections fortid finnes det blant annet muligheten for å kjøre et litt voldsomt folkerace (Destruction Derby), der bidelene spruter, metall krølles som papir og voldsom bilkontroll er et must for å kjempe seg til øverste plassen på podiet. Gevinster i ulike konkurranser gir spilleren en betydelig mengde penger, som senere kan brukes

til oppgraderinger.

Utvalget i kjøretøyer er, sammenlignet med Driver 3, kraftig forøket og inneholder 85 kjørbare fremkomstmidler, da først og fremst i form av biler, lastebiler og motorsykler. Båtene fra det foregående spillet slipper vi heldigvis. Til tross for at biler normalt sett er en forbruksvare som byttes ut etter et par saftige nærkontakter med andre billister, finnes det nå muligheter for å bruke pengene man vinner i minispillene på oppgraderinger. Nesten alle kjøretøyene kan oppgraderes tre ganger, noe som gir merkbare forandringer ikke bare på utsiden, men også under panseret. Farge kan man selvsagt velge, og vil man virkelig pimpe finnes det massevis av ulike dekoreringer å smykke bilen sin med. Bilsamlingen parkerer man i noen av garasjene som ligger spredt om i byen.

Det trasker betydelig flere fotgjengere på fortuet, og trafikkintensiteten har blitt skrudd opp ganske hardt siden sist. Det gir et bilde av et New York med litt liv og røre i, til forskjell fra Miami, Nice og Istanbul som så ut som pene, innholdsløse kulisser i forgjengeren. Reflections New York inneholder Manhattan, Bronx, Brooklyn, Queens og New Jersey. Du finner naturligvis de klassiske landemerkene som Times Square, Central Park, Brooklyn Bridge, Chrysler Building og selvfølgelig også World Trade Center. Byen i spillet er likevel ikke en eksakt replika av New York; Reflections har tvunget frem en viss remix av utseendet. Avstandene har blitt kortere, og visse seksjoner har fått en mindre oppdatering for å passe bedre inn i spillet.

Bronx og Brooklyn byr på massevis av rødbrune teglhus, skitne bakgater og



NETTOPP ANNONSERT - Halo Triple Pack

Etter vedvarende rykter kunne Microsoft forleden meddele at Halo Triple Pack, som inneholder både Halo: Combat Evolved, Halo 2 og Halo 2 Multiplayer Map Pack lanseres i starten av oktober i USA. Det vites enda ikke om pakken finner veien til Europa.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Du spiller som The Kid - eller TK - og er en respektert sjåfør i New Yorks mer tvilsomme kretser. Her er det bønn gass hele veien.



småveier med søppel og skrot, mens de mer sentrale delene tilbyr gigantiske skyskrapere i stål og glass. For å skape mer spillmessig variasjon finnes det massevis av ulike begivenheter rundt om i New York; hendelser man kan bevitne på avstand eller ta del i på egen risiko. Andre trafikanter kan bli jaget av politiet og når som helst kan man se biljakter man selv ikke er innblandet i. Andre eksempler på slumprmessige hendelser er bankran eller dødelige gjengoppgjør. Det handler jo tross alt om byen som aldri sover.

Felony-måleren fra det forrige spillet har blitt erstattet med en felony-ring, der mindre lovbrudd som politiet oppdager resulterer i relativt halvhjertede forsøk på å arrestere The Kid. Når man derimot begår flere lovbrudd simultant, som for eksempel å skyte noen med rosa bukser for deretter å kjøre over kompisene deres med stjålet bil, blir det litt mer fart over parken. Til slutt tilkalles spesialstyrker inn, helikoptre tar del i jakten og når de får sjansen tar gatepolitiet opp våpnene og åpner ild, akkurat som i GTA. Den kunstige intelligensen hos politimenn, medtrafikanter og fotgjengere er markant bedre, og av det vi har testet inviterer dette til voldsomme latteranfall.

For første gang i spillseriens historie inviterer Driver: Parallell Lines til onlinespilling. Sømmest vil man kunne hoppe fra oppdrag knyttet til spillets handling, til å spille med eller mot syv andre spillere. Flerspillerdelen tilbyr lagbaserte spillvarianter som politi og rover-dødsmatcher og varianter av Capture the flag der lagene skal stjele en eller flere biler i stedet for et flagg. For den ensomme ulv finnes det ulike varianter av racingaktiviteter der både kræsjløp og byracing inngår.

Da Gamereactor nylig besøkte studioet, erkjente Reflections produsent Gareth Edmundson at Driver 3 ikke var ferdig da det ble sluppet i fjor sommer. Da var hans eldre bror Martin sjef for studioet, og et teppe av håpløshet lå over de ansatte som ble presset til det ytterste for å i det minste presse ut et så godt håndverk som de kunne

makte. Det var sprengt, overambisiøst og teknisk slurvete. De ville for mye og hadde ikke krefter til å endre retning i løpet av prosjektets gang. Nå ligger fokus på et mindre konsept og en mer sammenhengende helhet. Én by, ingen svindyre kjendisstemmer, bedre spillkontroll og oppdatert teknologi er grunnresepten. Det som derimot ikke er forandret er den livlige bilfysikken som i følge meg var det eneste bra med Driver 3 sammen med detaljrikdommen i spillets omgivelser.

På tross av et vell av gameplasmessige brister og feilskjær, så solgte Driver 3 som bare det. Det solgte over all forventning. Og det selger faktisk litt enda. Det har et navn som er videns kjent i spillverden, pluss at det har et tema og et gameplay som i utgangspunktet er sikre vinnere. Originalen i serien står uten tvil som det beste av spillene, og toeren var av mange ansett som en liten blemme. Alt i alt kan vi oppsummere dette lille avsnittet med at Driver er ett omsettelig navn og har mange gamere innlemmet i seriens rekker. Når fireren så kommer får vi se om det er noe kvalitetsmessig å fare med, og sånn det ser ut i dag kan Driver 4 meget lett gå hen å bli det beste i rekken.

Etter et par timer sammen med The Kid er jeg allerede overbevist om at Driver Parallell Lines vil bli et betydelig bedre og mer gjennomarbeidet spill enn sin forgjenger. Og kanskje tar til og med Reflections seg tid til å gjøre det helt ferdig også. Hvor bra får vi først se i mars neste år; da er det på tide å gjøre New York til et ennå farligere sted.

_Bengt Lemne

Gamereactor sier: Råsterke muskelmonstre, høyoktanbensin og sleng på buksene - vi er klare for neste del i Driver-serien!



FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

18+

www.pegi.info

OKTOBER 2005

FORUMSITAT GAMER.NO :

* ...ALLE SOM SKAL SPILLE DET KOMMER TIL Å ENTEN DØ AV HJERTEANFALL ELLER PISSE SEG UT.* - SHAPER^



NETTOPP ANNONSERT - Resident Evil Deadly Silence

Så løftet Capcom endelig på sloret for DS-versjonen av Resident Evil, som sendes ut på torsdagen for seriens premiere. Deadly Silence låner kameravinklene og spillsystemet fra Resident Evil 4 og supplerer dette med ekte stylus-action.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Format MULTI □ Utvikler GEARBOX □ Utgiver UBISOFT □ Genre ACTION □ Utgis 7. OKTOBER

Brothers in Arms: Earned In Blood

Gearbox er på vei med sin andre tolkning av Andre Verdenskrig

Jeg ligger på bakken bak en lastebil, noen høyballer og en tonne ca. 30 meter fra en håndfull tyskere. Jeg er ikke helt sikker på hvor mange de er, men det er i alle fall sjenerøse med bly - det hviner om ørene. En av mine menn er allerede tatt farvel med dette helvetet, og slik det ser ut for øyeblikket, så blir ikke han den siste. Den vesle soldaten nede i høyre hjørne er blodrød, hvilket indikerer at om jeg så mye som snubler, så er jeg ferdig. Mine menn skriker om at jeg må ta en avgjørelse. Desperate skrik som trygler meg om å ta avgjørelsen som skal redde livet til oss alle. I en rask manøver ber jeg ett av mine to lag til å besvare ilden. Vi hører noen tyske gloser, og ilden opphører for en stakket stund. Vi har ingen tid å miste. Jeg tar med meg det andre laget og løper ut mot venstre, og finner dekke bak en låvevegg. Ett sekund for å samle tankene og kreftene spanderer jeg må meg og mennene mine, før vi fortsetter inn gjennom den åpne låveporten, og stikker hodet ut av døren på andre siden. Vi er like til høyre for tyskerne. De har ikke oppdaget oss, og konsentrerer fortsatt ild på gutta som ble igjen ved lastebilen. Jeg sender de som er med meg i dekning bak et sønderskutt betonggjærde, og løper selv bak en hekk. Sekundet etter begynte vi å beskytte nazistene, som ikke helt skjønnte hva som traff dem. Rollene var snudd. Vi hadde overtaket. De begynte å løpe rundt inne i sin lille nazi-base, og ble lette mål for treffsikre soldater. De døde alle samme, og vi var fortsatt i live. Vi vant.

Det er ikke lenger enn seks måneder siden Ubisoft og Gearbox ga oss Brothers in Arms: Road to Hill 30. Det er ikke lenger enn seks måneder siden det var hverdagslig å skyte tyskere i blodige og livsfarlige kamper, både i Normandie og de landlige delene langs kysten av Frankrike. Og når enspiller-kampanjen var over, så gikk vi online, og fortsatte den taktiske actionopplevelsen der. Joda, vi hadde det mye moro med BiA. I denne utvidelsen, tilleggspakken, oppfølgeren, eller hva vi skal kalle den, handler alt om by-kamper. Sist gang løp vi fra bondegård til bondegård, og sneiet innom en og annen småby i ny og ne, men denne gangen foregår alt i relativt store byer. Og det fører til en ganske dramatisk endring i gameplay. Fra å løpe gjennom relativt åpne landskap i Road to Hill 30, hvor det kunne være langt mellom hver tysker, handler det her om å rykke kjapt inn i tette bymiljøer og ta 14-15 nazister på rappen, og trekke ut igjen. Banene er mye tettere og mer konsentrerte, og det fører til et høyere tempo med mer action og intensitet.

Denne gangen handler det ikke om Matt Baker lengre, nå sirkler hele historien rundt 22 år gamle sersjant Joe "Red" Hartssock som leder sin tropp med fallskjermssoldater i



NETTOPP ANNONSERT - Broken Sword 4

Engelske Revolution er klare til å gi George Stobbard enda en omgang i ringen. Firmaet har nemlig meddelt at Broken Sword 4 er under utvikling og at det utgis av THQ. Det fjerde spillet i serien forventes på gaten en gang i løpet av år 2006.



NETTOPP ANNONSERT - TimeShift (Xbox 360)

TimeShift har vært på vei til PC og Xbox i lengre tid, men det var ikke før forleden at Atari kunne offentliggjøre at det også er en Xbox 360-versjon på vei. Det er ingen spill-messige forskjeller på versjonene, men kanskje X360-utgaven blir litt flottere?



Utseendemessig er det ikke noen særlig forskjell på Road to Hill 30 og Earned in Blood. Sistnevnte er kanskje hakket skarpere, men til syvende og sist er det vanskelig å skille de to spillene fra hverandre rent grafiskmessig. Men Road to Hill 30 var et lekkert bekjentskap, så det er ikke noe negativt i å stille med samme grafiske overflate som originalen som er knapt blitt et halvt år gammelt



Normandie de skjebnesvangre dagene i juni 1944. Spillet er basert på historien til fallskjerm regiment 502d fra 101. Airborne Division - the Screaming Eagles. Jeg har på følelsen at jeg kan alt om 101 Airborne Division nå. Hvor mange spill og filmer er egentlig basert på denne sagnomsuste divisjonen? Jeg har kommet ut av tellinga. Det er mange. Men det gjør ikke dette noe mindre gøy av den grunn - vi er klare for en runde til. Hartsock var en del av troppen din i Road to Hill 30, men ble ved flere anledninger sendt av gårde for å ta seg av andre gjøremål. Det er noen av disse vi får spille her, pluss at ca 25% av spillet består av kamper vi kjempet sist - men denne gangen får vi det servert fra et annet perspektiv.

I det forrige spillet var det lagt ned mye arbeid i å skape ulike personligheter i troppen din. Man ble etter hvert knyttet til de ulike karakterene, og når noen gikk på en bomtur (altså døde) så var det faktisk ganske trist. Det elementet savner jeg litt i dette spillet. Selv om flere av karakterene fra sist er å finne igjen denne gangen, så var jeg ikke på langt nær like varsom med troppen min, og utsatte dem for dristige løp og farefulle oppdrag hele tiden. Det å avansere var blitt viktigere enn at alle gutta måtte overleve.

Jeg syns det første spillet var veldig bra, men det hadde likevel sine problemer. Det var hele tiden veldig opplagt hvor man skulle sette lagkameratene sine, og hvor man skulle gå for å flanker tyskerne. Hele banedesignet var lagt opp til at du hele tiden skulle flanker, og det var som regel én eller to veier å ta. Tyskere generelt er ikke så dumme at de setter seg på sånne steder. De også ser jo at om de setter seg her, så får de trøbbel. Dette er luket bort i Earned in Blood. Det at du kjemper inne i byer gjør at det er massevis å gjemme seg bak. Hushjørner, gjerder, tønner, kjerr - alt mulig, overalt. Alen virker også hakket smartere, for om de lukter lunta, og skjønner hvilken vei du kommer, så skriker dem; "De kommer denne veien!", og så løper de og gjemmer seg bak noen andre tønner eller gjerder. Og de gir seg ikke før du har dem i sjakk matt. De er også mer offensive enn de var sist, og vil ofte søke fremover på slagmarken, komme hverandre til unnsetning, og prøve å flanker deg tilbake. Denne gangen handler det altså mer om å utmanøvrere motstanden snarere enn å bare skyte ham, som tilfellet var i originalen.

BiA fikk sin tilmålte tid online her i redaksjonens Xbox. Denne delen av spillet var dog ikke helt optimal, med tanke på å sette opp enkle turneringer, finne frem statistikker osv. I Earned in Blood har Gearbox lagt ned litt mer ressurser i nettopp denne delen, og gir



oss ikke bare en dypere online-del, men også en coop-modus hvor den ene spilleren inntar rollen som Hartsock, og den andre tar ansvar for vår gamle venn Matt Baker. Coop er et aspekt som det generelt fokuseres for lite på i de ulike studioene verden over, så dette er et kjærkomment tiltak. Du kan dog ikke gå gjennom hovedkampanjen sammen med en kompis, dette er redusert til Skirmish-oppdrag - men likevel - det er moro. Strategien du til enhver tid må benytte deg av kalles i akademiske kretser for "De fire F'ene". Finding, fixing, flanking and finishing. Altså, først må du finne fienden, så må du starte å skyte på dem. Videre sender du noen soldater ut på flanke-tur, og så avslutter de hele ballet. En strategi som faktisk ble brukt aktivt under Andre Verdenskrig, og som viste seg å være like effektiv da som nå.

Det er fortsatt litt som gjenstår før spillet er klart for markedet. Det mangler noen teksturer her og der, framerate går rett i gulvet i tide og utide og gameplayet er noe ubalansert. Dette er dog elementer som Gearbox lover å pynte på innen release 7. oktober, og når alt dette kommer på plass, så kan dette bli en riktig fornøylig affære. Earned in Blood er utseendemessig så å si prikk likt Road to Hill 30 - kanskje hakket skarpere - men gameplayet blir mer hektisk og actionspekket når kampene forflytter seg inn i byene. Trange smug, nedbombede kjellere, smale gater og lukkede alleer er alt med på å gi Earned in Blood det som Road to Hill 30 manglet, nemlig litt closeup action med pumpende puls.

_Carl Thomas Aarum

Gamereactor sier: Vi følger krigen inn i de større byene, og det fører til et mye mer intensivt og actionspekket gameplay. Ellers er mye det samme som sist.



UTSETTELSE - Metroid Prime: Hunters

Det er ikke bare The Legend of Zelda: Twilight Princess som forsinkes, også det ventede DS-spillet Metroid Prime: Hunters med Samus Aran i hovedrollen, må utsettes. Spillet forventes nå på gaten i starten av år 2006 med full WiFi og online-støtte. Gled deg.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Vi befinner oss i en verden av cel-shade, og det betyr at 3d-miljøene og modellene er fargelagt slik at det ser ut som 2d.

Format MULTI | Utvikler RAVEN SOFTWARE | Utgiver ACTIVISION | Genre ACTION | Utgis 14. OKTOBER

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Mutanter uten noen særlig evne til å underholde - foreløpig

Deler av redaksjonen har vært ihuga X-men fans siden for andre deler av redaksjonen ble født engang (ja, vi snakker om Ole Martin, som fikk sitt første blad med "Prosjekt X" i 1982). Tegneseriene ligger pent pakket i plast, og videofilmene har hedersplass i DVD-hylla. Forventningen var derfor stor når vi skulle få en eksklusiv forhåndstitt på X-men Legends 2: Rise of Apocalypse. Forrige X-men Legends ble godt mottatt, Apocalypse er klart en av de tøffeste skurkene i Marvel-universet, og muligheten til å teame opp Magneto og hans brorskap av onde mutanter med de snille mutantene til Professor Xavier er særdeles fristende. Høye forventninger, med andre ord.

X-men 2 faller under kategorien lagbasert hack'n'slash. Ditt lag består av fire mutanter, og det gjelder å sette sammen et lag så sterkt og allsidig som mulig for å hele tiden holde samme nivå som motstanden. Eller sånn burde det i alle fall vært - ideelt sett. Vi hadde gode intensjoner om å bygge opp en gruppe som sammen skulle bli dynamitt. Wolverine i front skulle rydde opp i det groveste av fiender med sine kvasse klør og skarpe replikker. Nightcrawler skulle følge hakk i hæl, han er kjapp, smidig og en røver med sverdet. Deretter Magneto med shield-evne, tøffe avstandsangrep og mulighet til å bygge broer og fly. Cyclops skulle danne en god baktropp, og ta ned fiender ved fronten med sin dødelige laserstråle. Jo da, det hadde vært kult det. Dessverre så gikk våre planer fort i vasken, for slik det fremstår i dag er det bare å løpe og denge - og det er jo ikke vanskelig. Eller moro, for den saks skyld. Vi klarte ikke å identifisere noe spesielt behov for tankevirksomhet eller finesse i det hele tatt: knappe-mosing er den teknisk korrekte betegnelsen på denne type spillmekanisme. Ved ett enkelt tilfelle gjorde vi en taktisk manøver: etter å ha slitt ut Jerv helt mot bossen Grizzly (som selv ikke vår residente X-nerd hadde hørt om), gjorde vi et elegant bytte til den godt uthvilte Magneto som avsluttet den usle mutantens miserable eksistens med kledelig arroganse. Det følte vi var godt spilt, helt til vi innså at vi bare kunne ha dunket innpå noen flere helse- og "mana" potions, som vi hadde en full stabel av. Men andre ord: taktikkeriet var helt nødvendig. Kamper er derfor verken krevende, utfordrende eller spesielt underholdende.

Det å bygge opp karakterer, gå opp i level, oppgradere angrepene og sette sammen et team er i og for seg spennende, men det ble aldri til at vi gadd å sitte og fikle med dette. Et par besøk i de innviklede menyene var nok til at vi bestemte oss for å finne frem auto-update-funksjonen. Samme hva vi gjorde, så virket det ikke som det hadde noen reell



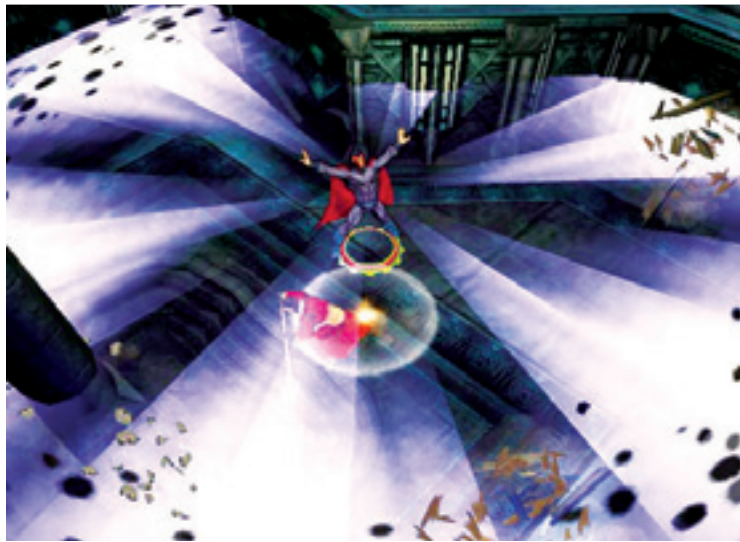
NETTOPP ANNONSERT - Grand Raid Offroad

Her må du bare belage deg på milevis med tørr og gold ørkenlandskap, eksotiske skogsområder og stupbratte fjellpartier. Samtidig får du tilgang til et vell av sterke biler for å vinne over naturen. Spillet slippes til Xbox og PC i løpet av neste år



NETTOPP ANNONSERT - Caesar IV

Nå har altså fjerde del i denne populære Caesar-serien nettopp blitt annonsert. Opplegget er det samme - ta kontrollen over et lite område og forvandle det til en levende by. Spillet kommer i løpet av 2006 til din PC.



Når din gruppe på fire overrumpler en skokk enorme edderkopper for eksempel, så er det ikke godt å vite hva som egentlig foregår. Mye trykking, men ikke mye mening. Null overblikk. Jerven stod ofte og hogget løs på noen rør i feil ende av rommet mens nattkryperen måtte sloss mot insektmonstre alene.

innvirkning på gameplayet generelt. Uansett hvilke mutanter som var med i troppen, var det ikke særlig utfordrende å avansere. Dette er dog et aspekt som kan justeres på innen release, og slik vi ser det - kanskje noe av det viktigste å forbedre. Spillet må bli litt mer krevende og involverende for å kunne underholde.

Nei, om du er hypp på X-men, så får du nok mer ut av å sette deg ned med filmene en gang til, og er det hack'n'slash du vil ha, så er Diablo 2 et mye bedre valg. Det aller morsomste vi fant i spillet var nok et minispill med trivia-spørsmål om mutantenes alter ego, erkefiender, superevner og slikt. Artig, spesielt for den delen av redaksjonen som fikk briljere med sin utrolig nerdete kunnskap. Likevel er det litt trist at et slikt minispill, som ikke egentlig har noe med spillets kjernemekanismer å gjøre i det hele tatt, var det mest underholdende ved spillet.

X-men Legends 2: Rise of Apocalypse er i skrivende stund en måned og to uker unna hyllene. Det er nok tid til en god del justeringer, men gutta i Raven skal henge i for å gjøre dette til et godt superheltepill for 14. oktober. Helst bør de ha noen latente mutantevner i bakhånd for å komme i havn, for vår sniktitt var dessverre milevis fra å innfri forventningene. Det likevel noe å glede seg til i X-men universet. Den tredje filmen om mutantene er under innspilling og kommer i 2006. Året etter kommer filmen som bærer navnet til den kuleste mutanten i verden - Wolverine - og Hugh Jackman er selvsagt med i dem begge. Det kan vi i alle fall glede oss til, om ikke annet.

_Ole Martin Kristiansen & Carl Thomas Aarum

Gamereactor sier: Slossingen, flyingen, hoppingen, løpingen rundt omkring og den generelle mutant-heroismen er skuffende lite engasjerende.

Black & White 2

Enda et guddommelig spill

Format PC | Utvikler LIONHEAD | Utgiver EA | Genre STRATEGI | Utgis 7. OKTOBER

I Black & White 2 finner du alt som du likte i originalen, bare det er enda vakrere og mer levende. Når jeg beveger hånden over oyens vidstrakte enger, bøyes hvert gresstrå og hver blomst for min hånds myke berøring, nesten som for å fortelle at de erkjenner min guddomlighet. Og jeg kjenner meg virkelig som en gud, allerede når jeg loses frem gjennom spillets obligatoriske tutorial.

I løpet av spillets innledning stilles man overfor det første, og kanskje mest interessante valget i spillet. Jeg snakker naturligvis om hvilket dyr man vil ha som mektig undersått. Apen, løven, kuen eller ulven, alle med ulike egenskaper som blir lettfattelig beskrevet av ens moralske medhjelpere (lille-djevelen og lille-guden). Ulven, som ble mitt første valg, er for eksempel lettlært og bruker sine skarpe tenner som sitt fremste våpen i strid. Men akkurat som i det første spillet gjelder det å bruke sitt dyrs egenskaper og forme det som man vil, enten for å hjelpe eller for å ødelegge.

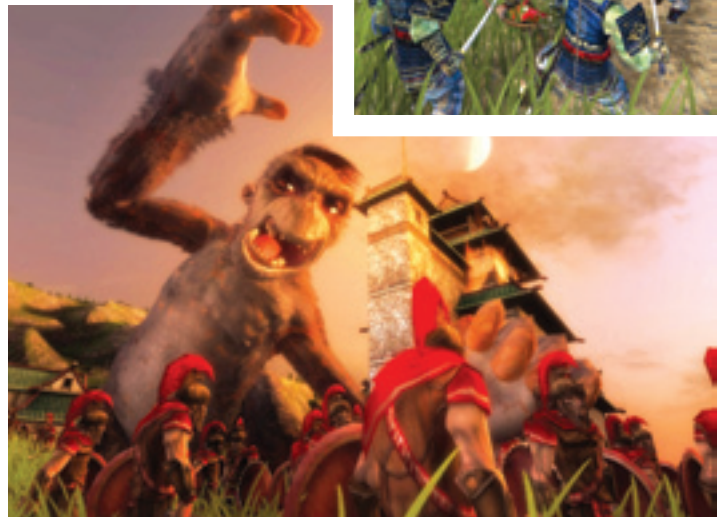
Oppføringsprosessen følges av både glede og dårlig samvittighet. Når ulven min begynte å snakke om at han var sugen på å spise noen av byens innbyggere, var jeg kjapt fremme med et par lusinger. En indikator viser hvordan han oppfatter ulike hendelser. Jeg fortsatte å slå min ulv helt til måleren stod på "Jeg kommer aldri til å spise innbyggere, uansett hvor sulten jeg er". Jeg var tilfreds. Ulven begynte derimot å se fryktelig lei seg ut, snudde og krokte seg sammen på grunn av min voldsomme behandling. Jeg følte meg råtten og som en dårlig forelder, og denne hendelsen fikk meg til å ane spillets forsterkning av moralske dilemmaer.

Jeg fikk også prøve ut spillets kamper. Den krigerske aztekstammen angrep min blomstrende greske by. Tropper etter tropper kjempet seg mot portene og brennende projektiler kom slyngende inn i byen som var i fullstendig kaos. Plutselig, på fjellet ovenfor byen, kom en enorm skikkelse til syne. Det var aztekernes mektige dyr og dets ukontrollerte armbevegelser ble snart et innviklet mønster, etterfulgt av en lav messing. Bakken begynte å riste og mine tilbedere skrek av redsel og skrekk. Som en dommedagsvisjon presset en enorm vulkan seg opp av bakken, midt i byen. Den begynte å spy aske og lava, hvilket naturligvis fikk ødeleggende konsekvenser, og flukt så ut til å være den eneste utveien. Riktig heftig å se på, og jeg lengter etter å få håndtere disse mektige besvergelsene som en virkelig gud om en måneds tid.

_Lars Jensen

Gamereactor sier: Black & White 2 er akkurat nå ett av de spillene vi ser mest frem til av høstens titler. Hvem vil ikke være en ekte spillgud? Nå får vi endelig sjansen.

De områdene vi fikk se i vår preview-versjon var utrolig vakre og inviterer til kreativitet i både bygging og ødeleggelse.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



NETTOPP ANNONSERT - Sword of Etheria

Konami i Europa bekreftet på Games Convention et spill som heter Sword of Etheria. Det kommer til å slippes i februar neste år, og blir eksklusivt til PS2 maskinen. Vi vet ikke så mye om selve spillet, annet enn at det blir mye slossing. Utvikler er foreløpig ukjent.



□ Format PS2 □ Utvikler SONY LONDON □ Utgjer SONY □ Genre PARTY □ Utgis NOVEMBER

EyeToy: Play 3

Det er på tide å trekke for gardinene, og veive hemningsløst med armer og ben - igjen

Spill nummer tre i rekken av Sonys samling med småspill for kameraet. Disse begynner å føles litt som smått kyniske etter hvert nå, og det kommer vel en Play 4 om ikke altfor lenge også. Kjappe oppfølgere er greit nok så lenge du tilfører noe nytt hele tiden, men det ser ikke så langt ut til at det er tilfellet. Vær oppmerksom på at det faktisk er "pre-beta kode" vi har fått, så det er en stund til man virkelig kan bringe hammeren ned over Play 3, og knuse den - om nødvendig. Langt ifra alt som skal være her har kommet på plass i denne tidlige koden, men jeg kan i alle fall gi en liten oppsummering av de forskjellige spillene jeg har foran meg her.

I enspillerdelen har man tre forskjellige kategorier av spill å velge mellom; "music", "sport" og "action". Under musikk har man tre småspill; "be the band" der man spiller forskjellige instrumenter, "maestro" der man inntar rollen som dirigent og styrer orkesteret, og til slutt DJ der man... er DJ. Kategorien "sport" har noen litt interessante spill som "bowling", "volleyball" og "touchdown". Så til slutt "action" med de merkeligste spillene som ikke så lett forklarer seg selv. "Ghost grab", "boot camp" og "beauty salon". I "ghost grab" befinner du deg i et spøkelseshus og må slå og dukke unna spøkelser; "boot camp" er litt militær-trening der det gjelder å adlyde en idiotisk sersjant i den første delen, og løpe gjennom en hinderløype i del to. Denne er faktisk ikke så langt unna virkeligheten som man muligens skulle tro om man spiller det. Den siste er "beauty salon", og denne handler om å gi kundene i salongen en frisk makeover.

I flerspillerdelen har du et par dedikerte spill i "athletics", "kitty loves me" og "monkey rampage". Disse dreier seg om å veive seg gjennom 6 forskjellige fridretter i "athletics", konkurrere om oppmerksomheten til en katt gjennom en rekke småspill i "kitty loves me", og "monkey rampage" til slutt har en rekke merkelige småspill under seg med forskjellige jungel- og sportstemaer. Ser må du slåss mot de andre spillerne for å få flest bananer for så til slutt å hoppe opp og ned på en bygning. Hva, skjønte du ikke det? Det gjorde ikke jeg heller...

Du kan også med flere spillere kjøre turneringer i "tournament", der du spiller vilkårlige valgte spill fra hele utvalget mot hverandre, eller "quick match" i kun ett av spillene. Og dette er faktisk alt man har av saker å underholde seg med i denne tidlige koden. Håper ikke det virket som mye i den kjedelige stilen jeg dro der? For det er det

ikke, det er faktisk veldig lite, og kvaliteten på disse går veldig, veldig opp og ned, men mest ned, dessverre. "Athletics", "Kitty loves me" og "Monkey rampage" er nok de som det er mulig å bruke lengst tid på, det meste av de andre føles enten billige eller er rett og slett litt uferdige.

Når det gjelder den visuelle stilen i spillet så er det litt vanskelig å si nå håndfat om dette enda, siden utviklerne fortsatt er så tidlig i prosessen. Dette er noe som ganske sikkert kommer til å bli forandret og pusset på. Foreløpig er det dog ikke de helt store avvikene fra Play 2. Det var en del feil og mangler i denne koden, sånn som menyknapper som ikke fungerte og en relativ tomhet i noen av menyene. Det er derfor litt vanskelig å si noe sikkert om hvordan det kommer til å være når det er ferdig.

Lyden er faktisk et irritasjonsmoment. De stygge (ja, jeg sa stygge) figurene som enten hjelper deg rundt i menyen eller befinner seg inne i minispillene har selvfølgelig alle fått en stemme og snakker på engelsk av alle ting. Det er jo tenkelig at disse får norske stemmer også, men sånn var det i alle fall ikke i Play 2. Å ta opp snakking til spill er jo, eller kan være, en tid- og ressurskrevende greie, så det viser virkelig hvor mye penger som har blitt pumpet inn i Play3. Dessverre er dette en motsigelse, og bare japanske spill med billig amerikansk tale er dårligere enn hva man hører i Play3.

Man skal jo ikke være for negativ i en "preview"-tekst, det skal være mer en tekst med objektiv, ren informasjon. Det er tross alt tidlig kode, og de som vet noe om spillutvikling er klar over hvor mye av et prosjekt som faktisk kommer sammen helt mot slutten. Jeg fant nok av små problemer med menyene og spillet hang seg en del ganger helt uforklarlig. I tillegg var lagringssystemet helt merkelig. Dette er typer problemer som garantert blir renset opp før en utgivelse. Vi kan derimot spørre hvilke nye ting Play 3 har å tilby deg og ditt kamera. Jeg må innrømme at jeg har vanskelig for å komme opp med ett eneste punkt her. Har du Play2 har du allerede sett alt hva vår kode av Play 3 har å by på.

Bent Granheim

Gamereactor sier: Selv om vi hadde en tidlig kode, så savner vi litt nyttenking i denne serien, og håper Sony kommer opp med noen flere artige minispill for release.

CONFLICT

GLOBAL STORM



www.conflict.com



PlayStation 2



XBOX



Live eidos



Software & documentation © 2005 SGI Games Ltd. Conflict: Global Storm™ © 2005 SGI Games Ltd. Conflict: Global Storm™, the Conflict: Global Storm™ logo, SGI and the SGI logo are trademarks of SGI Games Ltd. Developed by Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd and the Pivotal Games Ltd logo are trademarks of Pivotal Games Ltd. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "X" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



”Jeg dirrer allerede av nysgjerrighet etter å finne ut hva som gjemmer seg bak portene til Oblivion.”

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesdas episke eventyr når helt nye høyder. Gamereactor pakket penn og papir, tok turen til Washington og mistet både munn og mæle.

T Tankene virvler rundt i hodet mitt. Mens flyet letter fra Dulles-flyplassen i Washington D.C. har jeg problemer med å samle de tusentalls inntrykk jeg forleden dag ble stilt overfor. Jeg ser stadig vekk bildene rulle forbi på min indre skjerm, og jeg kan ikke sortere dem i det hele tatt. Det jeg har blitt presentert for er et spill som er så ambisiøst, så risikofyllt og så banebrytende at jeg har vanskelig for å rettfærdiggjøre denne artikkelen. Det er et spill som må oppleves; det må innåndes og nytes i stillhet. Når flyet når marsjhøyden på 10 kilometer, løsner jeg sikkerhetsbeltet og lener meg tilbake i stolen. "Nyt det mens du kan", tenker jeg. "Det er mer enn tre måneder til du får se det igjen". Og akkurat som i går, med spillets idemann Todd Howard bak roret, seiler jeg atter en gang inn i den fantastiske, ubeskrivelige verdenen som The Elder Scrolls IV: Oblivion er.

Elder Scrolls-seriens fjerde utgave er et av de få spillene som vil forbløffe deg fra første sekund, og atskillige timer deretter. Bethesda har arbeidet intenst i ikke mindre enn tre år med totalt fokus på neste generasjons grafikk og teknologi. Det er en utvikler med store armbegjær og ambisjoner som virker høyere enn noen andres på nåværende tidspunkt. Et postulat som ble tydelig bekreftet av seriens første spill, Arena, som på ganske kort tid endret seg fra å være et enkelt kampspill til å bli et enormt rollespill med en sprudlende verden å utforske, og en nesten uendelig frihet. Med Oblivion holder Bethesda fast på grunnprinsippene for en levende eventyrverden, men etter seriens seneste utgivelse Morrowind, som nøyaktig kommersiell suksess, er det tydelig at målet denne gangen ikke bare er langt høyere - det er også nærmere det desidert uopnåelige. For alle andre enn Bethesda, naturligvis.

Morrowind var et utmerket spill som mange spillere hurtig ble sugd inn i. Men til tross for dets brede suksess, bygde det på den samme komplekse og mildt sagt nerdete strukturen som i årevis har latt

rollespill følge den mer uvanlige veien, bort fra aksepten til de brede massene. Bethesda har derfor glemt alt om gamle, tradisjonsbundne regler, og i stedet startet på nytt.

"Hva er det egentlig som gjør et rollespill gøy, og hvordan gjør man det mer tilgjengelig uten at det mister substansen?" spør spillets idemann Todd Howard retorisk. Det er tydeligvis ikke et lett spørsmål å svare på, men Oblivion ser mer enn noe annet ut til å være det digitale svaret. Det er et større og mer uoversiktlig spill enn noe annet hittil, men samtidig er det enkelt og underholdende fra første stund. Spillets historie om drapet på keiseren og en lang rekke mystiske porter, sammen med demoniske vesener, skal nettopp ha denne tiltrekkelige effekten. Og det ser ut som om det virker; jeg dirrer allerede av nysgjerrighet etter å finne ut hva som gjemmer seg bak portene til Oblivion.

The Elder Scrolls: Oblivions umiddelbart mest appellerende side er det visuelle mesterverket som Bethesda målrettet har skapt med henblikk på neste generasjons grafiske verktøy og maskiner. Oblivions åpningssekvens, som tradisjonen tro har sitt utgangspunkt i et fengsel, har en detaljrikhet så enorm at det ser ut som noe som tidligere bare var mulig i filmsekvenser. Det er dog ganske så ekte, noe Todd Howard tydelig demonstrerer.

"Alt dere ser her er ekte vare", sier han med et bredt smil, mens han beveger sin virtuelle eventyrer rundt i det mørke og fuktige rommet. De våte steinmurene reflekterer pent den svake belysningen, mens kjettingene fra loftet kaster en bløt skygge over veggen. En mindre dytt fra Todd Howard får kjettingene til å hoppe og danse lystig, noe som blendende demonstrerer spillets altomfattende fysikkssystem. Det virker overveldende realistisk, noe som gjør sjokket ennå større når jeg hører at murene faktisk er fullstendig flate. "Umulig", tenker jeg, men sannheten er faktisk den at spillet simpelthen skaper

en illusjon av millioner av polygoner som egentlig ikke er der. Det er nesten som om David Copperfield har inntatt regissørstolen i prosjektet.

Det er tydelig at Bethesda har tatt en stor sjanse ved så målrettet å satse på teknologi som i spillets spede utviklingsfase ikke ville kunne bli avspilt på noen maskin. Oblivions produsent, Ashley Cheng, legger heller ikke skjul på at det var en meget dumdristig beslutning som man nok ville hatt vanskelig med å ta om igjen. Med god planlegging, hardt arbeid og en smule hell har det likevel betalt seg, ettersom Oblivion er et av neste generasjons absolutt feteste spill, selv om det allerede er satt til lansering sammen med Xbox 360. Spillets kanskje mest imponerende grafiske element er de store, fyldige skogene, som kjøpt gir Oblivion en unik kombinasjon av middelaldersk realisme og løpsk fantasi. Trærne strekker seg så langt øyet rekker, mens steiner og gress fyller forgrunnen og en kneisende fjellkjede danner bakteppet.

"Det har fra starten av vært vår intensjon å lage de største og mest majestetiske skogene man noensinne har sett i et spill", sier Noah Berry, mannen bak den imponerende og ytterst frodige vegetasjonen. "Vi ville gi spillerne muligheten til å boltre seg fullstendig fritt mellom trærne og løpe omkring, eller bare nyte de nydelige omgivelsene." Det er et ønske som nå blir oppfylt for mange fans, og et malerisk bilde som vil trekke flere nye inn i Elder Scrolls-seriens univers.

Hadde guttene hos Bethesda vært oppmerksomme i kun et lite sekund, kunne Oblivion med stor sannsynlighet blitt en flott teknologidemo, noe nye konsollers første spill ofte er. Men utviklerens lange, harde slit er ikke kun brukt på den makeløse visuelle overflaten. Oblivion foregår i regionen Cyradiil, og selv om den kun er en mindre del av verdenen Tamriel, har den et areal på over 40 kvadratkilometer, nesten 50 % mer enn Morrowinds samlede virtuelle gressmark. Her finnes hundrevis av lokaliteter å utforske, ni store byer,



Den visuelle delen av spillet sier noe om de eventyrene vi kan dra ut på når nestegenerasjonskonsollene lanseres. Cynadiil er et lekkert bekjentskap med en solid fysikk og et troverdig, pulserende liv.

mer enn tusen unike computerstyrte personer og hundrevis av oppdrag. Det lyder overveldende og man kan bli fristet til å tro at Bethesda som utgangspunkt har valgt kvantitet over kvalitet, men en liten titt på selve spillopplevelsen motbeviser den tanken i aller høyeste grad.

Oblivion bærer nemlig preg av en god omgang ettertenksomhet fra guttene hos Bethesda. Det var bred konsensus om at noen av Morrowinds mest skuffende aspekter var dets kjedelige, monotone kampsystem og den mildt sagt elendige kunstige intelligensen som fikk president Bush til å virke som en bedrevitende Einstein. Førstnevnte problem er rettet gjennom en mindre justering som allikevel kan få store konsekvenser.

"Vi ville bevare den enkle tilgangen til kampene", forklarer Todd Howard. "Derfor fungerer det hele fortsatt gjennom én enkel knapp, men nå er det hvordan og hvor fort du trykker som avgjør utfallet." Kampene virker allerede ved første øyekast langt mer levende og dynamiske enn det som var tilfellet før, og selv om systemet ikke ser like dypt ut som i andre spill, er det bestemt et skritt i riktig retning.

Ennå viktigere er fiendene man kjemper mot, samt den kunstige intelligensen de utviser. Rollespill har

"Kampene virker allerede ved første øyekast mer levende og dynamiske"

gjennom tidene vært plaget av kjedelige og desidert uintelligente datastyrt personer (NPCer), som mer eller mindre kun har kunnet gjenfortelle et bestemt stykke tekst eller vært i stand til å svinge et sverd med elegansen til en klosset stallgutt. Peter Molyneux prøvde å gjøre slutt på dette paradigmet gjennom Fable, men det lyktes aldri. Det Molyneux ikke klarte har likevel på ingen måte skremt livet av Bethesda, som med sitt Radiant AI-system er overbevist om at spillerne endelig vil føle at de utgjør en forskjell i den enorme verdenen. Utgangspunktet er tydelig: det du kan gjøre, kan NPCene også kunne gjøre. Men hvordan gir man disse datastyrt personlighetene en identitet, en intelligens og vilje til selv å velge hva de vil gjøre, og hvordan de vil gjøre det? Svaret er faktisk uhyre enkelt.

"Det vi har gjort er å utstyre spilllets karakterer med visse mål. De skal sove, de skal spise, noen vil kanskje lære å trene med sverd, mens andre vil tjene

penger gjennom handel", forklarer Todd Howard. "Ved å gi dem en lang rekke muligheter bundet sammen med logikk, er de selv i stand til å regne ut hvordan de best tilfredsstiller deres mål. De vet at de må finne en seng hvis de skal sove. Hvis de er sultne, velger de kanskje å kjøpe mat eller drepe et dyr for så å spise kjøttet." Alt avhenger av karakterenes personlighetsverdier, der en lav grad av ansvarlighet kan føre til tyveri, mens den mer moralske personen føler at han må kjøpe tingene. I løpet av min presentasjon av spillet, var en av de mest imponerende scenene en demonstrasjon av denne revolusjonerende kunstige intelligensen. Hva denne kunstige intelligensen samtidig betyr, er at alle Oblivions karakterer har blitt sosiale individer, som handler og snakker med hverandre. De detaljerte ansiktene roper tydelig sinnstilstanden deres og kan til tider gi et skremmende, virkelighetstro inntrykk. De sosiale aktivitetene også litt mer enn bare



Du kan reise hvor du vil i den mer enn 40 kvadratkilometer store eventyrverden. Oppgavene samler du opp underveis som du lytter til innbyggernes mange samtaler om alt mellom himmel og jord.

imponerende pynt; størstedelen av spillets oppdrag og begivenheter gis til deg gjennom at man overhører NPCene snakke om alt mellom himmel og jord. "Det kan hende at man kommer forbi et par byfolk som tilfeldigvis snakker om det voldsomme angrepet på byen", forklarer programmerer Steve Meister. "Disse dialogene er helt tilfeldige og avhenger av NPCenes forhold til hverandre, men det gir deg muligheten til å etterpå spørre ut om emnet og få et nytt oppdrag." I en situasjon som denne hjelper det selvfølgelig ikke det grann dersom karakterene høres ut som et par halvdlige skuespillere i en B-film, så Bethesda har for alvor vært ute og lekt med de store gutta. Til nå er det bare Patrick Stewart, kjent fra Star Trek og X-Men, som har blitt avslørt som en av de mange stemmeskuespillerne, men Bethesda har et avslørende smil på leppene, et smil som naturligvis dekker over atskillige andre og mer kjente ansikter. I en verden så avansert og intelligent kan man kanskje føle seg fortaapt i all ståheien, men Bethesda har naturligvis vedlikeholdt sitt fokus på Oblivions hovedperson: Deg. Som om seriens tidligere spill ikke hadde gitt deg valgmuligheter nok, er det nå mulig å skreddersy din person ned til absolutt minste detalj. Av ni raser kan du tilpasse alder, frisyre, hårlengde, hudfarge, kjevestørrelse,

ansiktsuttrykk, og ja, jeg kunne fortsatt i det uendelige. Men der det ytre kun har ekspandert, har det indre tatt et litt annerledes steg, noe som kan vise seg å bli en av nøklene til å utvide publikummet.

"For å gjøre det hele langt mer naturlig, vil man gjennom spillets første reelle bane ikke ha noen bestemte ferdigheter. I stedet lar vi spilleren gjøre akkurat som han vil", forklarer Ashley Cheng. "Når enden av banen og porten til frihet nås, har spillet tegnet et meget presist bilde av hvilken type du er. Her kan man enten velge bare å fortsette, eller å tilpasse tallene." Faktisk vil dine ferdigheter gjennom spillet ikke ha noen som helst betydning hvis du velger å ignorere dem. Til forskjell fra mange andre rollespill blir du i Oblivion automatisk bedre i det du velger å bruke tiden din på, og derfor trenger de mindre interesserte spillerne ikke spekulere som gale i hva de akkumulerte oppgraderingspoengene skal brukes til. En lett, men absolutt god løsning.

Dermed er fundamentet lagt for det uhyggelig ambisiøse prosjektet som Bethesda har arbeidet med i mer enn tre år. Det er et spill som kanskje for første gang er i stand til virkelig å løse dilemmaet mellom frihet og konstant underholdning. The Elder Scrolls IV: Oblivion ligner i hvert fall fra alle vinkler et spill som gir

deg en overhengende grad av frihet, men som allikevel alltid har en hjelpende hånd klar til å guide deg gjennom det. Å begi seg ut på en så farefull reise som Oblivion er, har definitivt ikke vært lett for Bethesda, og de siste månedene før utgivelsen kommer til å være avgjørende for spillets suksess. Her skal alt sys meget flott sammen.

Selv om de siste hundre linjene av denne artikkelen nesten har vært en lang prisutdeling, er muligheten fortsatt til stede for at Oblivion blir et av de spillene der hullene for alvor viser seg desto lengre man dykker inn i opplevelsen. Vår forholdsvis begrensede presentasjon av Oblivion lover dog på alle måter et helt fantastisk spill, som med et stort punktum kan markere den sanne inngangen til en ny generasjon dataspill. Dette er mer levende enn noe vi tidligere har sett, og i kraft av å være en av de få som har sett spillet utenfor messegeulet i Los Angeles, tror jeg definitivt at Bethesda kommer til å lykkes. The Elder Scrolls IV: Oblivion ser ut til å kunne knuse alle andre spillopplevelser hittil og har potensialet til å kunne selge Microsofts Xbox 360 til selv den mest skeptiske av oss. Det er for tidlig å snakke om årets spill, men her ser vi i alle fall en sterk kandidat til tronen. Vi gleder oss til november.

_Jesper Nielsen

just started!



PC

TRIGGERSTV

GRAVITY

12+

www.pegi.info

gamesrouter

www.GamesRouter.com

ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

www.gamesrouter.com



Anmeldelser



Det finns en rekke ulike kjøretøy i Far Cry Instincts, inkludert jeeper, vannskutere, og firhjulinger. Kjørefysikken er velgjort og fartsfølelsen er helt dugelig.



Far Cry Instincts

Jack Carvers voldsomme sommerferie fortsetter i Xbox-eksklusive Instincts

Informasjon

Plattform Xbox
Utvikler Ubisoft
Utgiver Ubisoft
Genre Action
Utgis 30. september
Antall spillere 1-8
Anb. alder 16 år
Testet versjon PAL
Plus Store miljø, lekker grafikk og god variasjon
Minus Klønete AI, dårlig tempo, lange lastetider

Selv om jeg avguder både Halo 2, Half-Life 2 og The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay så begynner det dystre framtidsscenarioet å bli litt vel utvannet. Det var delvis derfor Far Cry kjentes så friskt. Når UbiSoft nå velger å følge opp fjorårets store actionoverraskelse til Xbox, er det ingen sedvanlig konvertering som man bys på, det er et helt nytt eventyr med en underlig parallell-handling.

Spillet begynner midt i en diskusjon mellom helten Jack Carver og Valerie, en hardfôr kvinnelig journalist som jager et scoop et sted i Karibien. Solen steker og rundt oss glanser det lysgrønne sjøvannet og klukker mot båten i takt med myggens ivrige surring.

Alt sees fra førstepersonsperspektiv

og Valerie forsøker å overtale Jack til å føre henne enda lengre nordvest for å fotografere noe underlig som hun sett ved et tidligere tilfelle. Jack vegrer seg litt og sier at han ikke har tenkt til å få båten sin sønderskutt. Valerie, i full protest, kaster seg på vannskuteren som ligger fortoyd bak båten, og gasser på så saltvannet skvetter til alle kanter.

Sekundet senere dukker to Black Hawk-helikoptre opp og senker seg ned mot vannet mens det åpner ild mot båten. Jack kaster seg overbord hvor jeg tar kontrollen over han. Herfra gjelder det å svømme til bunnen for å unngå å bli skutt av helikoptrene, og ta seg til land for så å kaste seg ut mot fienden og finne ut hva som egentlig foregår på øyen. Lengre inn i eventyret blir det

åpenbart at det er gamle Dr.Kriegers velkjente mutantprosjekt som holder til på øyen, og det var hans armé som odela Jacks båt. Tre timer inn i spillet blir Jack tatt til fange av oberst Crowe og en gruppe velkamouflerte soldater, og injiseres med Dr.Kriegers mutantgener (de som Jack holder på å dø av i slutten av i PC-spillet), og når han kort etter rømmer fra Crowe, oppdager han at Kriegers genmanipulering har gitt han en hel rekke nye ferdigheter.

Den første av disse instinktene er muligheten til å kjenne lukten av fiendtlige soldater på veldig langt hold. Lukten markeres av en lysegul royk som effektivt avslører snikende soldater. Jack kan etter injeksjonen også heale seg selv, hvilket gjør medisinskapsene som

Et annet syn

Far Cry til PC kom som et sjokk på meg - ett herlig sådan. Jeg hadde ingen forventninger og ble veldig overrasket av Cryteks solrike action-fest. Far Cry Instincts hadde jeg derimot store forventninger til etter å ha spilt PC-spillet, noe Ubisofts etterlengtede Xbox-versjon ikke lykkes å leve opp til.

_Jesper Karlsson



Ridge Racer PSP / Namco	9/10
Ghost Recon 2: Summit... Xbox / Ubisoft	8/10
Brave: The Search for... PS2 / Sony	6/10
Wipeout Pure PSP / Sony	8/10
NFSU: Rivals PSP / EA	8/10



187 Ride or Die PS2, Xbox / Ubisoft	8/10
NBA Street: Showdown PSP / EA	8/10
World Tour Soccer PSP / Sony	7/10
Fantastic 4 PS2, GC, Xbox, PC / Activision	3/10
Animaniacs: The Great... PS2, GC, Xbox / Ignition	5/10



Halo 2: Multiplayer map pack Xbox / Microsoft	9/10
Mercury PSP / Atari	7/10
Codename: Panzers - Phase 1 PC / CDV	8/10
NFL Street: Unleashed PSP / EA	8/10
Juiced (PC) PC / THQ	8/10



Jack Carvers stemme i spillet fremføres av skuespilleren Stephen Dorf (Blade, Cold Creek Manor). Hans innsats er dessverre ganske blek, og Ubisoft hadde helt klart tjent på å hyre inn en rutinert stemmeskuespiller i stedet for den kjedelige og lavmælte Dorf. Mellomsekvensene i Instincts er dog, tross blekt stemmeskuespill, riktig så velgjorte.



man tidligere har vært avhengi av, overflødig. Den andre ferdigheten som Jack oppdager er supersynet som gjør det mulig å se i mørket. Andre ferdigheter innebærer abnorm hurtighet og spenst, stålkjør og ett kamouflasjesystem ikke helt ulikt det i Halo-spillene. Disse ferdighetene tildeles spilleren alt ettersom eventyret skrider frem og skaper nysgjerrighet og variasjon samtidig som de fremstår som smart utformede belønninger. Noen av dem, som supersynet og luktesansen, er dog ikke spesielt brukbare og gjør bare skuddvekslingene mer kranglete mot Kriegers soldater.

Ubisoft Montreal har fokusert mye på å skape en dynamisk opplevelse der spilleren skal kunne velge mellom enten å smyge seg på sine fiender, eller helt enkelt skyte seg frem, noe som eksempelvis fungerte fantastisk godt i The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. I Instincts går dog deler av den implementerte dynamikken tapt på grunn av en del klønete balanseringstabber.

For eksempel tåler de fleste av fiendesoldatene altfor mange skudd, hvilket gjør smygingen, i det minste i starten, til en nødvendighet. Noen av dem kan motstå et helt magasin fra enkelte av Jacks pistoler. De skriker heller "God damn that hurts" isteden for å dø, og det blir etter hvert et enormt irritasjonsmoment. Dette, sammen med fiendenes ganske mislykkede kunstige intelligens og ujevnt utplasserte treffsoner på kroppene gjør at skuddvekslingene blir litt på måfå.

Flerspillerdelen er, akkurat som den

kunstige intelligensen, en skuffelse. Kampene blir ofte famlende, våpnene føles ujevne og banene savner den fantasirikdommen som for eksempel multiplayerkartene i Project Snowblind eller Halo 2 byr på. Pluss i marginen for mapeditoren som følger med. Her kan hvem som helst med et snev av fantasi designe sine egne multiplayer brett for så å få lagt dem ut og spille dem med andre via Xbox Live. Forhåpentligvis blir det mulig å laste ned masse ting og tang etter hvert - både offisielt og uoffisielt - for å få mer variasjon i miljøene og settingen.

Best av alt er kanskje spillets grafiske kvaliteter som uten tvil plasserer Far Cry Instincts helt i toppen sammen med andre lekerbiskener som Halo 2, The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay og Ninja Gaiden. Miljøene sprudler av rikt planteliv, og det inviterer til nesten like mye utforskning som PC-spillet. Fysikkmotoren imponerer også, og da spesielt systemet for vann, røyk, ild og lyseffekter. Teksturene er litt vel lavoppløst og bildet er kanskje litt vel kontrastrikt men ellers er dette sukkersøtt øyesnadder.

Oppsummert er Far Cry Instincts lekkert og actionfylt, men ikke et like balansert, variert og gjennomført actionspill som PC-spillet. Far Cry til PC er et kvalitetsstempel - det er det også til Xbox, men ikke like gjennomført.

._Petter Engelin

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
Jack Carver på charterferie

EyeToy Kinetic

Sony og Nike går sammen om et trenings-spill

Plattform PS2 Utvikler Sony London Utgiver Sony Genre Sport Utgis 23. september
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

EyeToy Kinetic setter seg litt ved siden av det meste av andre spill som er blitt gitt ut til EyeToy-kameraet. Her får man, i stedet for en samling med småspill, et mye mer fokusert prosjekt der en større helhet, treningen, hele tiden er klar. Poenget her er faktisk trening mye mer enn det egentlig er å slå og sparke ting rundt på skjermbildet. Interaksjonen med det som foregår på skjermen er for så vidt viktig for å få "poeng" i spillet, noe som må til for at grafer og statistikker skal stemme overens med en etter hvert fysisk forbedring - om det er noen forbedring. Pakka er rundet av med et veldig profesjonelt og nesten kaldt utseende som gir deg den riktige ideen med en gang.

Der er fire forskjellige kategorier i Kinetic; "Cardio zone", "Combat zone", "Toning zone" og "Mind-and-body zone". Ingen Twilight Zone dessverre. De to første er av den mer standard "EyeToy slå og sparke ting rundt på skjermen"-typen, mens de to siste er mer som en morgengymnastikk på tv-lignende greie der du følger med på skjermen og gjør øvelser sammen med trenerne. Litt bedre forklaring på hva de nevnte sonene handler om; Cardio zone er utholdenhetstrening der poenget er å hele tiden holde seg i bevegelse, som i aerobic; Combat zone er mer kampsport, med korte, eksplosive bevegelser; Toning zone er rett og slett muskeltrening for forskjellige deler av kroppene (overkropp, mage/rumpe og beina), mens Mind and Body zone til

slutt er rolig trening og forskjellige former for meditasjon og slike ting der sakte bevegelser og riktig pusting er fokuset. Disse forskjellige treningstypene har du mulighet til å sette opp omtrent hvordan du vil etter hvor mye eller lite trening du har lyst på. Du har også muligheten til å putte en kort oppvarming og uttøyning før og etter disse, eller sette opp et lengre treningsforløp sammen med de to personlige trenerne i spillet.

Alt ser ut til å virke som det skal, det ser bra ut på skjermen, er muligens litt lite musikk å velge mellom, men jeg må innrømme at jeg for det meste valgte ingen musikk for å bedre kunne følge med på hva som blir sagt. Alle øvelsene er utviklet sammen med Nike, og jeg kan skrive under på at man blir sliten. Kort oppsummert så ser det faktisk ut til at Kinetic klart kan være et seriøst hjelpemiddel for de av oss som ikke er tilhengere av treningsstudio-kulturen.

._Bent Granheim

8/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 9
Hvem sa at spilling var usundt?



Interaksjonen med kameraet er nok så enkel for det meste, og man tenker vel ikke noe særlig over at det er et spill når man spinner rundt på gulvet. Du står fritt til å sette opp ditt eget treningsprogram, og tilpasse det ditt eget behov, eller du kan kjøre gjennom noen som er satt opp på forhånd.



Burnout Revenge

Criterion gir fartsdjevelen nye griller i hodet

Informasjon

Plattform Xbox, PS2

Utvikler Criterion

Utgiver EA Games

Genre Racing

Utgis 23. september

Antall spillere 1-6

Anb. alder 3 år

Testet versjon PAL

Pluss Uhyggelig flott, god variasjon, masse ødeleggelse

Minus Altfor lett

Fuglene kvitrer lystig mens de svever lett hen over takene i den rolige byen, og den langsomme søndagstrafikken snegler seg av sted på de stappfulle veiene. Det er en hvilken som helst dag - slik kan det i hvert fall se ut. For et sted, kun et par kilometer borte, venter en bensinslukende dødsmaskin, klar for å utfordre verden til en omgang "kyllingkjøring". Midt i ensomheten min, kun få sekunder før byen kommer til å ligne et nytt Hiroshima, lar jeg motoren brumme et par ganger, før jeg slipper clutchen og helvete bryter løs. Dette er dagen jeg får min hevn over de kjipe søndagsbilistene!

Det finnes overraskende få ord som kan beskrive den deilige følelsen man får i magen når man i over 200 km/t kjører rett inn i en siden på en lastebil - og ikke minst i de etterfølgende trekkspillkrasjene. Nei, Criterion har virkelig funnet menneskets, eller i hvert

fall mitt, svake punkt, og jeg husker fortsatt første gang jeg fikk kjøre et intenst og meget destruktivt dødsløp på Playstation 2. Likevel var det ikke før tredje omgang jeg ble overbevist om å hoppe med på Burnout-vognen, takket være introduksjonen av den fantastiske crash-modusen, der man simpelthen skulle gjøre skade for så mange dollar som bare mulig. Fins det noe mer befriende?

Med Burnout Revenge er Criterion nok en gang klar for å slippe din indre fartsjævel løs, og min utålmodighet nådde et nytt høydepunkt da konsollen jobbet hardt med å laste første banen. Utgangspunktet er som alltid meget simpelt i Burnout Revenge, som hovedsakelig består av to slags løp. Enten kjører du mot klokka, eller konkurrerende biler, og alle knep som ikke står i læreboka er tilgjengelige. I tillegg vender crash mode tilbake, en

modus der du blir satt i en gunstig posisjon til å knuse hele byens bilpark med et enkelt sammenstøt. Det var, ikke overraskende, sistnevnte modus jeg startet med, og en velplassert kollisjon senere forandret jeg veikrysset til en skraphaug med deformerte biler og tykk røyk. Allikevel synes jeg at det manglet noe. Men hva? Ja, det spør jeg stadig vekk meg selv om.

La meg starte med å slå en ting fast: Burnout Revenge er et fremragende spill, på alle måter sin forgjenger verdig. Spillet har fått en sårt tiltrengt oppgradering på det grafiske området, og presser nok en gang konsollen til dens fysiske maksimum. Samtidig har det blitt tilføyd rikelige mengder baner og biler for å tilfredsstille enhver fan. Men alt dette er naturligvis ikke nok, dersom opplevelsen bare er den samme om igjen. Problemet i denne sammenhengen er kanskje det at de få

Et annet syn

Jeg vet jeg har sagt det mange ganger før, men jeg er mest begeistret for spill man kan spille med et knippe gode venner. Dette er et ypperlig eksempel på et sådan. Bilspill blir ikke stort morsommere enn dette. På en annen side, så er det forsvådt det samme for meg om jeg braker fra resten av redaksjonen i Take-down eller Revenge - moro er det uansett.

_Carl Thomas



Utseende har fått en liten finpuss, og bilene, gatene og miljøene er enda lektrere enn sist. Ikke det at vi rekker å legge så veldig merke til det når vi raser forbi alt og alle i 200 kilometer i timen - men pent er det likevel.

endingene Criterion har gjort, ikke egentlig har hjulpet på opplevelsen.

Jeg mener da ikke de vanlige løpene på en forutbestemt bane, da disse nesten ikke kan skilles fra Burnout 3. Her handler det fortsatt om konstant å presse gassen og turboen i bønn, og så ellers mose den motstanden man måtte støte på. Derimot ser vi noen få, men betydningsfulle forandringer i spilllets crash mode, der det - hvor absurd det enn måtte låte - har kommet inn en anelse mer realisme. Criterion har av ukjente grunner valgt å fjerne de forskjellige ikonene som i Burnout 3 fordoblet scoren din eller gav deg turbofart. I stedet bestemmes farten din i begynnelsen av et slags turbometer, der den fingernemme vil kunne akselerere fra 0 til 200 på et halvt sekund. Mangelen på disse ikonene gir likevel den ellers så underholdende crash modusen et merkelig tomrom. Man står igjen med kun å krasje inn i enkeltbiler, for så å vente på den påfølgende kjedekollisjonen som samler nok biler til at man kan bruke den kraftige crashbreaker, som i simple termer bare er en helvetes stor eksplosjon.

Det er de små tingene som gjør forskjellen i Burnout Revenge, og faktisk gjør disse spillet til en smule dårligere opplevelse enn fjorårets Burnout. Bare det faktum at skadene nå ikke telles opp etter at tiden er ute tar litt av ballongen, selv om det naturligvis er morsomt å vite hvordan man ligger an mens de hjernedøde billistene stadig

hamrer inn i din mengde av bilvrak. Hvorfor nettopp dette gjør utslaget i mitt inntrykk kan være vanskelig å forklare, men sannsynligvis er det at man i Burnout 3 - etter kaoset var slutt - kunne sitte spent å håpe på at den etterfølgende opptellingen ville gi en gullmedalje. Nå vet du det på forhånd. Det er flere små detaljer av denne typen som gjør Takedown til et bedre spill.

Jeg tviler inderlig på at førstegangskjøpere av serien vil finne mine ord fornuftige, og jeg anbefaler på det sterkeste å kjøpe Burnout Revenge med det samme, for denne opplevelsen får man simpelthen ikke andre steder. Det finnes massevis av muligheter, både for enkeltspillere og flere sammen. Selv gleder jeg meg til flere hopper på Xbox Live, så jeg kan knuse de ellers så skinnende bilene deres. Men til alle dere som har investert flere hundre timer i Burnout 3: Forbered dere på en liten skuffelse. Det er stort sett lite nytt i Revenge, og det virker som om Criterion har begynt ferden mot den kreative døden. Heldigvis oser utvikleren stadig av talent, og muligheten for atter en gang å få sin sårt etterlengtede hevning over de evige søndagskjørerne burde være god nok grunn til å ofre sine surt ervervede kroner. Det er tross alt billigere enn å miste førerkortet.

—Jesper Nielsen

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8
Et fantastisk spill, selv om vi savner nytenking.

Rainbow Six: Lockdown

Spilhaug, Dieter og Ding på eventyr

Plattform Multi Utvikler Red Storm Utgiver Ubisoft Genre Action
Utgis 9. september Antall spillere 1-8 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 16 år

Nok en gang er det tid for Rainbow-laget å lette på stumpen for å ta av dage det de kan av terrorister i toppsjiktet. Dette er det andre Rainbow Six-spillet som kommer til konsoll. Tidligere har vi fått levert Rainbow Six 3: Raven Shield og add-on pakken Athena Sword. Begge disse titlene har vi også sett til PC, og dette er heller ingen eksklusiv utgivelse på konsoll. Vi tok en titt på hva de har kokt sammen denne gangen.

Jeg som ihuga fan av Tom Clancy-spillene gledet meg skikkelig til endelig å få et nytt spill i Rainbow-serien, og endelig er det her. Rainbow Six: Lockdown tar oss med inn i storbyer rundt i Europa. Denne gangen har de gjort spillet mer personlig enn før, hvor det gikk mer i å utføre selve oppdraget. Nå bryr man seg faktisk litt om personen man spiller. Du inntar rollen som lagfører Ding Chavez og av og til snikskyteren Dieter Weber gjennom oppdrag av kjent karakter for denne spillserien. Alle som har vært borti dette før vet mer eller mindre hva som venter. Denne gangen er gameplayet dog litt mer lettfattelig og tilnærmet selv om du ikke har befalsutdanning og krigsskole. Lettere å plukke opp å spille, enn flere av de andre spillene i serien, som er gjennomsyret med taktisk planlegging. Spillet åpningssekvens og filmer ellers er kule og velregisserte, noe som absolutt setter deg i stemning til å sparke litt stump! Men så kommer den sure svie om du vil - grafikken. Den er, for å si det mildt, alt annet enn god. Dette er litt overraskende synes jeg, spillet ser ut som noe vi fikk servert på lansering av Xbox i "gamle dager", og er på ingen måte spesielt imponerende i forhold til hva andre har fått til, da inkludert Tom

Clancy's Ghost Recon 2.

Gameplay-messig er heller ikke dette noe særlig, og man gjøres fort avhengig av auto-aim (urgh!), noe jeg til de grader misliker. Ok, kanskje noen synes det er ok, men hvor er da utfordringen i spillet? Brettene er relativt lineære så da blir man bare løpende mens man trykker på skyteknappen. Og det er jo ikke noe gøy da.

De har fått lagt inn en god ragdoll-effekt her, men den blir dessverre til tider litt overdrevet. Kropper flyr i alle retninger når de ellers burde segnet "sexy" om og rullet pent ned trappen de stod i. Det føles nesten som om de har en overgående trang til å vise frem ragdoll-effekten, noe jeg synes er litt rart siden dette ikke akkurat er et nytt fenomen innen gaming om dagen. Det er derimot én ting som imponerer meg her, og det er at de har klart å legge inn H&K MP7 sub-machinegun som standard utrustning for laget. Dette er da et våpen som helt nylig er blitt godkjent for bruk hos lignende styrker i "den virkelige verden", så man skal ikke klage på at de som lager dette spillet ikke prøver å gjøre det ordentlig heller. Jada, jeg er litt nerd, forsvaret setter sitt preg, men det viser at de følger med og lager spillene sine så korrekt som mulig. Godt jobbet av dem der!

Gutta i Red Storm bør kanskje ta med seg Lockdown tilbake til tegnebrettet, for det holder absolutt ikke den standarden vi er vant med fra denne gjengen. Vi får håpe PC-versjonen som kommer til neste år får en liten finpuss, men ellers - prøv igjen!

—Thomas Spilhaug

6/10

Grafikk 3 Gameplay 3 Lyd 5 Holdbarhet 4
Dette burde vært mye bedre.



Grafikken holder dessverre ikke den standarden vi er vant med fra Red Storm. Ragdoll-effekten er riktignok på plass, men tidvis uhyre overdrevet. Vi får glede oss til PC-versjonen i stedet.



Genji

En endeløs strøm av karakterer og plottvister i en nydelig verden

Informasjon

Plattform PS2
Utvikler Game Republic
Utgiver Sony
Genre Action
Utgis 21. oktober
Antall spillere 1
Anb. alder 16 år
Testet versjon PAL
Pluss Nydelige bakgrunnsbilder. God stemning. Greit kampsystem.
Minus Uoversiktlige kamper. Forvirrende persongalleri. Gammeldags.

Genji er basert på en roman som er skrevet for rundt tusen år siden av en japansk adelsdame som het Murasaki Shikibu. Vi befinner oss i Japan rundt 1150. Landet styres av Heishiene, en ond krigerklasse. De er sterke fordi de er i besittelse av noen steiner som tidligere har tilhørt krigerguden Shukenten, og disse steinene har naturligvis magiske krefter. Steinene, Amahagane, har en lys og en mørk side, og landets onde ledere har kanskje ikke så overraskende vendt steinene mot den mørke siden. Det finnes heldigvis også en liten gruppe ekte aristokratiske samuraier, som vil bruke Amahagane i det godes tjeneste - Genjiene. I begynnelsen av spillet styrer vi Genjisamuraien Yoshitsune, landets rettmessige hersker, som selv sitter med en av de mektige Amahagane-steinene.

Gangen i Genji minner en hel del om TV-serien Yu-gi-oh. Du drar ut i verden og passer på deg selv, og blir hele tiden

presentert for nye motstandere, uten at de er en del av historien. Hvis du skulle være i tvil om svina som kommer løpende mot deg med blanke våpen er ute etter å ta deg, kan du høre på melodien som spilles for å indikere at nå er det slåsskamp. Intensiteten i spillet blir litt hemmet av at det hele tiden insisterer på å gi deg det fulle overblikket i enhver kamp, som alltid foregår i en sirkel med diameter på ca. 20 meter, dog begrenset av naturlige hindringer. Dette gameplayet gjør at du kommer langt bort fra kampens hete, noe som trekker ned. Egentlig handler spillet, sett fra et gameplaymessig synspunkt, i det ytterste om å trykke på firkanttasten. Trykk, trykk, trykk, trykk. Dette gjør spillet meget ensformig.

Med jevne mellomrom møter man boss'er, og når man har hakket dem til plukkfisk, stjeler man deres Amahagane-stein. Ved å oppsøke en fullstendig gal

prinsesse kan man få steinene vendt over mot den gode siden. Yoshitsune kaster seg ut i det ene noble prosjektet etter det andre, og underveis blir han venn med den enorme munken Benkei. Deretter kan man vekselvis spille Yoshitsune hvis man skal gjøre noe raffinert, og Benkei dersom det trengs litt god gammeldags muskelkraft. Dette gir spillet en velfungerende dynamikk, selv om det i grove trekk hele tiden handler om det samme, nemlig trykking, trykking og atter trykking. Forøvrig inneholder historien kidnappede prinsesser, onde Heishier, en ond gudinne til hest, sannheten om Yoshitsunes far, drager, en hemmelig pakt mellom Koyo og Taira-no-Koyomori (ikke spør), forheksede statuer, forræderiske byboere, magiske våpen og så videre, og så videre. Alt som hører hjemme i en ekte japansk saga med andre ord.

Et annet syn

Jeg har alltid vært fascinert av japansk historie og kultur, og da spesielt den delen om samuraier og drager. For min del så er det settingen som gjør dette spillet verdt en liten titt, men om du ikke er særlig begeistret for denne delen av verdenshistorien, så er det andre og bedre alternativ der ute.

Carl Thomas



Utseendemessig er det ikke så mye å utsette på Genji. Miljøene er storslagne, og flotte, og skaper den rette "japansk legende"-stemningen. Vi skulle dog likt å se litt mer interaksjon med miljøene i form av busker og trær som blir ødelagt, trebenker som splintres til småflis, eller merker på bakken etter en dødelig kamp.



Du får en karakter for hver fiende du dreper, og for meg er det denne karakteren som gir spillet den egentlige opplevelsen. Det gir et kick å drepe noen med graden Mester, eller noen med høyere nivå i kamp. Det er også direkte gøy å kløyve motstanderne på kryss og tvers når man spiller som gorillaen Benkei. Og når vi først skal slåss, kan jeg ikke tenke meg å gjøre det i penere omgivelser enn i Genji. Kampene foregår i skogkledde fjellområder, vakre templer, uhyggelige tunneler, på krokete gangbroer - hver og en vakre nok til å være med i et reisemagasin. Jeg kan for eksempel ikke gå lei av å vandre rundt i en liten by ved veien, mens de japanske kirsebærtrærne drysser deres lyserøde blader ned over meg. Dessverre vil bakgrunnene virke direkte flate, for karakterene kan slett ikke manipulere dem. Det er især påfallende når Benkei hamler opp med åtte krigermunker i en zen-hage uten så mye som å lage den minste uorden i det fine grusmønsteret.

Fiendene kan deles inn i to grupper: De vanlige soldatene, som har en tendens til primært å være et irritasjonsmoment i spillet uten egentlig å utfordre, og bossene, som generelt har en tendens til å være skikkelig, skikkelig vanskelige. De har det med å kunne dra nye angrep opp av hatten,

angrep du ikke har noe forsvar mot. Til gjengjeld kan du reparere deg selv i løpet av kampene, noe som utligner styrkeforholdet. En av de første bossene er en tiger-drage, som eide meg ganske mye da jeg møtte han den første gangen. Den kan stange deg, har hale som en slange, den kan bite deg, den har et sverd på hver pote og den rygger inn i deg hvis du går bak den, for den har horn i bakenden også. I tillegg kan den sprute ild og lage mindre jordskjelv. I begynnelsen er dette litt av en munnfull, og jeg må si at denne tiger-dragen er spillet høydepunkt. De etterfølgende bossene er fortsatt trøblete, men de er bare tullinger med sverd, som trenger et par hakk før de dør.

Genji: Dawn of the Samurai har all den historien man kan ønske seg i et spill, men spillet forteller den så dårlig at jeg synes de egentlig burde latt den ligge. Hvis Game Republic hadde gjort seg litt mer flid, kunne dette ha blitt Tekken med sverd, eller en digresjon fra Onimusha. Hadde det ikke vært for det ensformige gameplayet. Kunne blitt bra, men det ender opp midt på treet.

Jacob Schriver

5/10

Grafikk 7 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhet 5
Ett flott, men svært ensformig spill.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Overraskende og gøyalt "superhelt"-spill

Plattform Multi Utvikler Raven Software Utgiver Vivendi Genre Action Utgis 9. september
Antall spillere 1 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 12 år

Det er definitivt moro å være enorm og grønn og rase gjennom storbyen mens busser, fotgjengere og parkbenker smadres bare av lufftrykket. Hulk-humour er primitiv, men effektiv. Hulken knuse!

Dette er et riktig vellykket forsøk på å tolke en "superhelt" i spillformat. Utviklerne har tatt utgangspunkt i å lage morsomt gameplay sentrert omkring Hulkens størrelse, styrke og hurtighet. Relativt realistisk fysikk kombinert med et fullstendig urealistisk grønt monster med superstyrke - ikke et dumt utgangspunkt for et spill! Høyt tempo, utmerkede kontroller, veldig bra følgekamera og masse humor trekker videre opp, og aller best er bevegelsesfriheten. Du kan reise hvor du vil, knuse hva du vil og stort sett gjøre hva du vil.

Ultimate Destruction er preget av samme høye tempo, energi og spesialangrep vi la merke til i de få kule minuttene i Hulk-filmen fra 2003. Men i spillet er det altså utelukkende knusing - ikke noe stagnert kjærlighet og hardnakket selvfornektelse her nei. Med unntak av noen cutsscenes av helt grei kvalitet dreier spillet seg utelukkende om knusing.

Du kan gjøre story missions som får historien til å utvikle seg videre, eller bruke tid på artige sideoppdrag. Det innebærer for eksempel å løpe raskest mulig gjennom en markert løype, se

hvor langt du kan komme om du kun har lov til hoppe bortover på hustakene, osv. Vi lo høyt og ofte av mange av disse minispillene. Vi lo når vi skulle hjelpe taxiene fra A til B ved å plukke dem opp, og løpe som noen gale gjennom byen, og sette dem pent ned igjen. Vi lo når vi stod oppå en skyskraper og skulle se hvor langt ut i havnebassenget vi kunne slå rappellerende elitesoldater ved hjelp av en enorm stålbeleg (Ole Martin vant med 432 meter), og vi lo godt når vi spilte House of Cars, som i grove trekk innebærer å se hvor mange biler du kan få opp i toppen av en skyskraper.

Bosskampene er hektiske og utfordrende, og i løpet av spillets 30 story-oppdrag møter du seks av disse. Her er det ikke bare rå styrke som gjelder, da motstanderen ofte er sterkere, så nå må du begynne å bruke hodet og gjenstander rundt deg. En tønne bensin gjør for eksempel mer skade enn en neve.

Dessverre er ikke grafikken akkurat av øverste hylle. Teksturene er kjedelige, flate og lite varierte, og en og samme tekstur er klistret på samtlige fasader i hele byen. De ulike bydelene har få karakteristiske trekk, så det er vanskelig å bli kjent. På en annen side har du en enorm lekeplass å boltre deg på, og Hulken byr en god fysikkmotor, hvilket trekker kraftig opp.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction er morsomt, fartsfylt, herlig høytydlig og samtidig trofast mot opphavs materialet. Dette er - som de ville sagt i England - smashing.

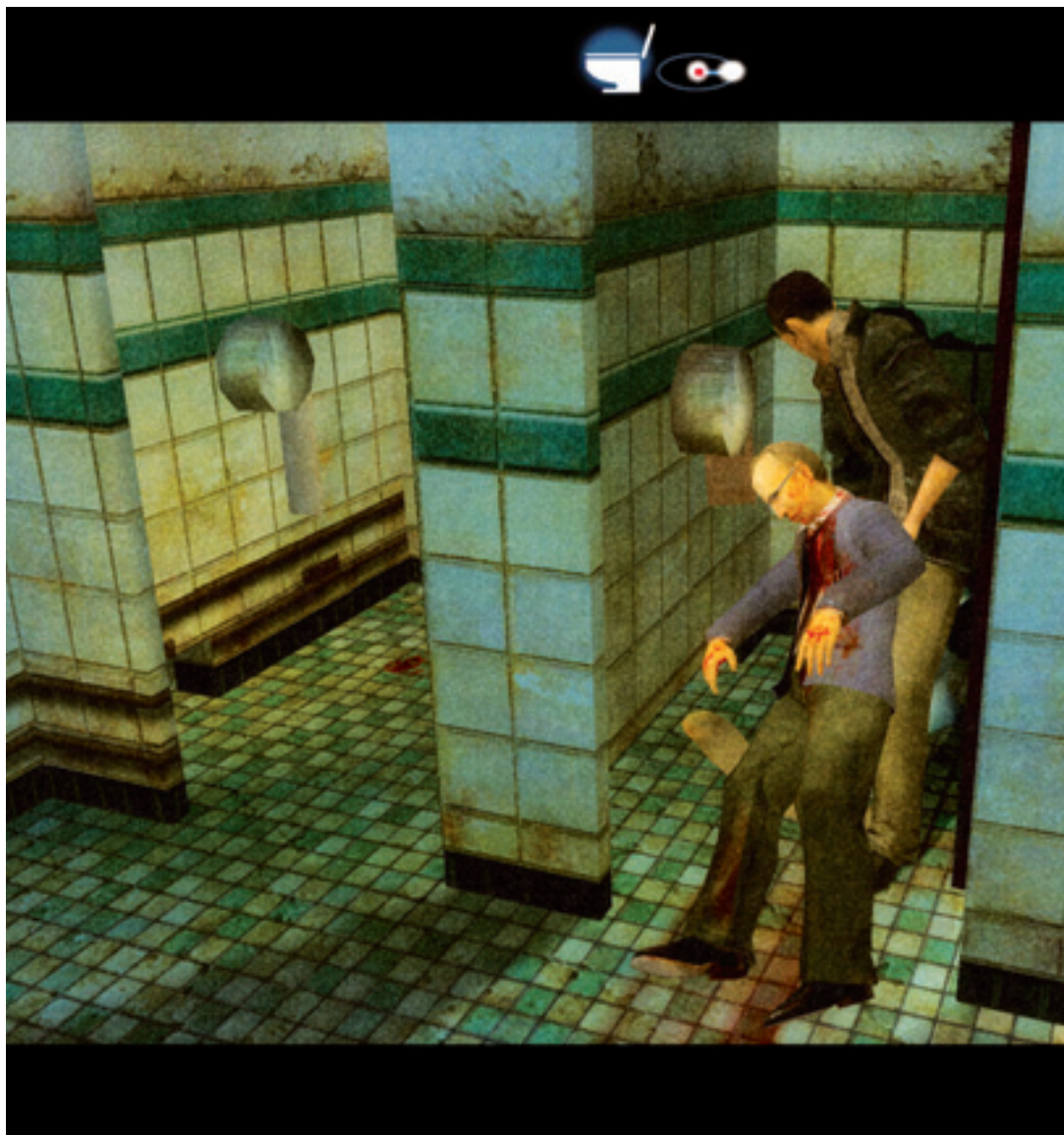
Ole Martin & Carl Thomas

7/10

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhet 6
Hulken knuse - vi kose oss



Det er mange spesialangrep å kjøpe seg for "Smash-poengene" du opparbeider deg for å ødelegge byen, og det foreligger til at du kan ødelegge enda mer på en mer effektiv og underholdene måte. Moro.



Musikken i Fahrenheit er noe av det mest fremragende jeg har hørt på lenge. Dette holder absolutt Max Payne-kvalitet, og det er det fremste kvalitetsstempel et spill kan få av meg.

Fahrenheit

Gradene stiger etter flere kaldblodige mord i vinterkalde New York.

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Triggersoft
Utgiver Atari
Genre Adventure
Utgis 9. september
Antall spillere 1
Anb. alder 16 år
Testet versjon PS2 PAL
Pluss En meget stemningsfull opplevelse og en fremragende historie.
Minus Historien kunne godt vært litt lenger. Og sluttet litt bedre.

Et hardt snøvær har rammet New York. Gatene er folketomme. Vi befinner oss på toalettet på en halvsliten kafé, og inne i et av avlukkene sitter en fyr med en kniv i hånden. Han blør fra begge håndleddene. Han virker mentalt helt borte - ustabil og utilregnelig. Ved pissetoilet står en middelaldrende mann og zipper opp bukse før han går bort til vasken. Døren til avlukkene går opp, og han med kniven sleper seg fremover på gulvet. Begge armene er oppe foran ham, som en zombie. Han løfter kniven og hugger den i brystet på mannen ved vasken. Offeret faller i gulvet, og gjerningsmannen setter seg skrevet oppå. Han plasserer inn to hugg til i hjerteregionen før han slår ut armene, lukker øynene og virkelig suger inn gjerningen - det hele er fullt av rituelle og okkulte undertoner. Mannen på gulvet forblør sakte men sikkert. Gjerningsmannen tar seg til hodet og

gnir seg i øynene. Hva har han gjort?! Her begynner Fahrenheit. Du er Lucas Kane, og du har nettopp begått et ytterst blodig mord. Men du var ikke deg selv. Det var noen som hadde tatt kontroll over kroppen din. Noe overnaturlig. Hva skal du gjøre? Mulighetene er ganske mange, men jeg drar det inn i et avlukke, og prøver å vaske bort det jeg ser av blod, både på gulvet og på meg selv. Jeg går ut døren og sikter på utgangen. Damen bak disken står og småprater med en politibetjent, og i det jeg tar i håndtaket roper hun på meg. Jeg fryser til. Har hun hørt noen lyder? Ser hun blod på meg? Jeg har glemt å betale regningen. Jeg går tilbake til bordet mitt, legger fra meg pengene, forsvinner ut i snøværet og tar en taxi hjem til leiligheten min i Brooklyn. Det tar ikke lang tid før liket på toalettet er funnet, og kafeen er full av

politi. Sist kommer betjent Carla Valenti og hennes kompanjong Tyler Miles, og her endrer spillet karakter. Fra å være en morder på flukt, inntar du rollen som Carla, en mørkhåret og voldreid politietterforsker i NYPD som skal etterforske et mord på toalettet på en kafé. Jeg styrer Carla inn på toalettet og kikker meg rundt. På gulvet finner jeg drapsvåpenet som morderen i all hast og panikk glemte tidligere. Et solid spor. Noe håndfast å gå etter. Hele spillet gjennom møter du liknende dilemmaer. Jeg kunne valgt å ikke finne drapsvåpenet, men da ikke kommet særlig godt på vei i etterforskningen. På en annen side er Lucas ett skritt nærmere cella når kniven kommer tilbake fra laboratoriet. Hva ville du valgt? Denne thrilleren har to hovedpersoner og en drøss biroller. Du inntar rollen som fire-fem (avhengig av hvilke valg du gjør)

Et annet syn

Fahrenheit har uten tvil et av det mest vel-skrevne manusene jeg har stott på i spill-sammenheng. Person-galleriet, følelsene, mysteriet og atmosfæren er mesterlig vevet sammen og fortelles på en fantastisk måte. Alt er ypperlig i cirka tre fjerdedeler av spillet - og selv om visse spørsmål etter-lates ubesvarte, så er dette intet mindre enn en fabelaktig fortelling.
Bengt Lemne

Grafikken er litt flat og blass, og spillet kjemper av og til en tapende kamp mot framerate. Det er dog PS2-versjonen vi har fått teste, og det er i alle fall langt fra noe grafikkmessig perle. På en annen side; de blasse fargene kler nesten historien, og gjør det hele enda mer dystert. Scenene er fremført på en spennende og kreativ måte, og krydret med utradisjonelle kameravinkler og fortellerteknikk av ypperste kvalitet.



av de mest sentrale karakterene. Mest tid bruker du dog som morderen Lucas Kane og etterforskeren Carla Valentis. Det å veksle mellom karakterer på denne måten gir spillet en ypperlig dynamikk, hvor sekvensene med Lucas er action- og tempofylte og delene med Carla er mer utforskende og undersøkende. Du spiller også litt som Carlas "partner in blue" Tyler Miles, en stereotypisk afro-amerikaner som spiller basket og hører på funk og soul. Alle de ulike karakterene har sine helt unike og troverdige personligheter, og de er alle med på å knytte deg til TVen og vikle deg inn i en bestialsk mordgåte det er vanskelig å rive seg løs fra.

Gameplaymessig er ikke dette noen genistrek. Langt i fra. Ved siden av å bevege de ulike karakterene rundt i New York, må du trykke deg gjennom noen hektiske actionsekvenser. Disse partiene av spillet går ut på å bevege de to analoge stikkene den veien som blir angitt på skjermen - ikke noe hokus pokus, men det funker fint som snus. Dette navigerer din spiller gjennom noen høyst scriptede sekvenser, for historien kan rulle videre, ganske mye mindre scriptet. Spillet kan faktisk endre karakter ganske dramatisk om du foretar deg andre valg, så en gjennomspilling holder ikke for å få med seg alle sider av denne fengslende historien.

Jeg satt med ned med Fahrenheit tidlig på en lørdag. Klokken var vel rundt

ett. I tre-tiden samme natt var jeg ferdig. Mer eller mindre hele lørdagen gikk med på å nøste opp gåten med kafémordet, og jeg kunne knapt se bort fra TVen så lenge mysteriet var uløst. Ti-elleve timer aktiv spilletid måtte til før jeg hadde hvilepuls igjen, og jeg må ærlig innrømme at det er ikke ofte et spill engasjerer meg like mye som dette. Historien er hentet fra øverste hylle, og hele atmosfæren og følelsen har den sjeldne nerven og magien som treffer spilleren rett i magen og slår pusten ut av ham.

Fahrenheit er en meget stemningsfull og intens spillopplevelse som jeg varmt anbefaler til enhver som kan like en drivende og engasjerende kriminalroman. For det er nettopp det dette er. En roman i spillform. Det er lite faktisk gameplay utover det å føre dialoger og flytte rundt på karakterene, men det er ikke gameplanet som lenket meg fast i sofaen en hel lørdag. Det var en fabelaktig historie. Selv om den taper seg noe de to siste timene, så er helhetsinntrykket så bra at det er vanskelig å ikke la seg fascinere av Lucas Kanes og Carla Valentis skjebnesvangre gåte som starter på toalettet på en halvsliten kafé i snøkledd New York.

Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 10 Holdbarhet 7
Dramatisk, dystert og dødelig spennende!

Tiger Woods PGA Tour 06

Tiger er fortsatt kongen av fairwayen

Plattform Multi Utvikler EA Sports Utgiver EA Games Genre Sport
Utgis 23. september Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Tigern er tilbake og han slår enda litt lengre enn han pleier. EA Sports har for vane å komme med en oppfølger til deres mest populære spillserier hvert år. Sesongen 05/06 viker ikke fra normalen. Golfspill i seg selv er en svært sårbar spillsjanger, dette fordi du gjerne burde ha et forhold til golf for å ha glede av det på konsoll. Nå er golf strengt tatt en sport i vekst så det er ikke noe i veien for at markedet er stort nok til at Tiger kan bli en suksess - nok en gang.

Formelen er som sagt den samme, men det er gjort et par forbedringer, dog ingen å hoppe i taket for. Tiger Woods PGA Tour 2005 var et godt spill, og når oppskriften denne gangen heves et par hakk er det ikke til å legge skjul på at resultat er bra. Selv om vi kanskje kunne ønske at EA strakk seg enda litt lengre, men det kan jo hende at forbedringspotensialet har nådd sitt klimaks. Foruten oppdateringer på grafikken er det lagt til noen ekstra spillmoduser som det er underholdende å ta i bruk om det er flere som skal spille. Det er godt mulig at dere heller vil at det er om å gjøre å vinne flest hull, og at det totale antall slag ikke teller. Da har man i hvert fall sjansen til å slå et par baller i vannet eller bunkerene. En ting er sikkert, jo flere ganger du lander i disse enorme sandbunkerne, desto bedre blir du på å bruke sandwedgen!

Det store målet i spillet er å vinne PGA Touren, en utfordring som er vanvittig mye større enn man skulle tro. For en av de sterke sidene til dette spillet er holdbarheten. Skulle du ønske å kun ta et par hull og teste svingen så er det mulig i Play Now modus, men vil du spise kirsebær med de store er det selve Touren som gjelder. Skal du nå toppen er det ingen kjære mor, nei da

må du lære deg de forskjellige slagteknikkene og ikke minst kunne se an baneforholdene. Ballen ruller nødvendigvis ikke rett frem hver gang. Du starter som nybegynner og må bygge opp ditt eget talent samtidig som din karakters. Med mindre du har vært innom de andre Tiger Woods-utgivelsene og trent, tar det litt tid for alt sitter.

Der hvor virkelig Tiger Woods viser seg fra sin beste side, er når man sitter flere foran TVen og tar en vennskaplig rusletur på banen. For spillene i denne serien er behagelige å slappe av med. Misforstå meg rett - det er spennende som pokker - men på en annen måte enn vi kanskje er vant til. Det handler aldri om å ha det travelt eller å være truet på livet - her er presisjon og ferdighet alfa omega.

Grafikkmotoren i denne typen spill er stort sett aldri noe å fremheve, det skal vi ikke i denne anmeldelsen heller. Dette kommer av at det ikke er så viktig om sola står i vest eller øst når pulsen i kontrollen hamrer og fokus er på greenen 120 meter der fremme. Banene i seg selv er bra utført, og når det fungerer godt i samspill med gameplanet så er det alt vi trenger. Når du begynner å bli trygg på dine ferdigheter er det mulig å gå online for å teste hva du virkelig er lagd av. Her holder det ikke med bogey og par, de store gutta teller birdies.

Trekk på deg golfhansken, puss titaniumskøllene og slå deg løs. De som ikke lager merker i gresset er pyser!

David Skovly

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 9
Om ikke hole-in-one, så er det i alle fall birdie!





Vinteren kommer tidlig i Dungeon Siege 2, noe man merker på for eksempel den mørke grafikken som gjør hele spillet like dystert som historien. Dette er ingen perle, men funker til sitt bruk.



Dungeon Siege II

Nye økser er smidd, men mye er fortsatt det samme

Informasjon

Plattform PC
Utvikler Gas Powered
Utgiver Microsoft
Genre RPG
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-2 (online)
Anb. alder 12 år
Testet versjon PAL

Pluss Et godt gameplay som gjør at man fort utvikler "en-liten-time-til"-mentalitet

Minus Altfor dårlig historie, full av klišeer. Horribelt forsteintrykk og en lydside som får Valgerd Svarstad Haugland til å høres glimmers ut da hun sang "La det svinge".

Action-rollespill fikk sitt navn på kartet når Diablo kom i hyllene i 1996. Fire år senere kom oppfølgeren, og står fortsatt som noe av det beste denne sjangeren har å by på. Gas Powered Games plukket opp tråden og gav oss mye god underholdning i 2002 med Dungeon Siege (DuS). Den gode grafikken og et mer rettferdig oppgraderingssystem gjorde DuS til en favoritt hos mange. Vi har nå sittet i spenn i over tre år og ventet på oppfølgeren, og endelig er den her. Vi har tatt en nærmere titt!

Historien utspiller seg i landet Aranna, der du blir leid inn mer eller mindre som en ubetydelig soldat for å delta i en borgerkrig som allerede er i gang. Etter hvert blir du og ditt lag viklet inn i et eventyr om en ny ondskap som har kommet og skal ødelegge verden. Historien er full av klišeer og halter under fortellingen.

Spillet gjør ikke noe godt førsteinntrykk med sine horrible menyer, som fremstår veldig retro, og det mener jeg ikke på noen positiv måte. Noen museklikk, så er menyen borte, karakteren din laget, og spillet er begynt.

Det går ikke lange tiden før du begynner å bli preget av den mørke stemningen som har rammet Aranna. Bare noen sekunder ut i spillet tar DuS2 tak i sine røtter, og markerer seg med sin actionfylte stil. Du vil fort ende opp søkende med muspekeren, som vil fly fort over skjermen for å sikte seg inn på ditt neste monster som ber om å få smake hardt stål. Det vinnende gameplayet som vi ble introdusert for i eneren og i Diabloserien, finner vi igjen hele veien, og på mange måter fungerer dette glimrende. Søken etter ditt neste sverd eller skjold blir aldri kjedelig.

Grafikken virker foreldet, men har sine lyspunkter i detaljene. Den betonete mørke stemningen står glimrende til historien. Kampene kan av og til virke veldig hektiske, fordi spillet lider av framerate drops, uansett innstillinger. Dette var noe spillet led av i tidligere beta versjoner også, og det er en skam at Gas Powered Games ikke har tatt tak i nettopp dette.

Det virker som om utviklerne ikke har satt av nok budsjett til lyd-siden av spillet, og det er også noe av det som

preger den kjedelige fremgangen. Effekter om høres ut som kjøkkenmaskiner er ikke akkurat det man forventer.

Spilletiden er på hele 40-60 timer, noe som ville vært positivt hvis historien hadde vært god nok til å holde deg underholdt. Oppdragene er til dels lineære, egentlig et pluss, for verdenen er gigantisk og er lett å gå seg bort i.

Spillet gjør mye for å forbedre feilene fra eneren, men gjør ikke mye med gameplayet. Det er fortsatt mye følelser involvert, og kanskje har Chris Taylor, som er hjernen bak prosjektet, latt hjertet bestemme litt for mye under utviklingen av et av de viktigste actionrollespillene på lang tid. Det flørter med flere spilltyper samtidig, og prøver så mye at det ender opp med et bigamisk forhold til altfor mange sjangere. Det er synd å si det, men DuS2 imponerer ikke så mye som det burde.

Mats André Bækkelund

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Lever mer på navnet enn innholdet

En annet syn

Gas Powered Games leverer akkurat det vi vil ha, men uten å overraske i noen grad. De har for det meste finpusset det som allerede var bra og gjort det hele ett par ganger vakrere. Kjøp det og nyt det, men ikke forvent noen revolusjon.

Lars Jensen

THE SUFFERING TIES THAT BIND

COMING SOON

18+
www.pegi.info

XBOX
LIVE

XBOX

PS

PlayStation 2

MIDWAY

The Suffering: Ties That Bind © 2005 Midway Games, Inc. All rights reserved. The Suffering: Ties That Bind is a trademark of Midway Games, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox Live, and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation. PlayStation 2 and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Midway, The Suffering, Ties That Bind, and the Suffering logo are trademarks of Midway Games, Inc. All rights reserved. Midway Games, Inc. is a registered trademark of Midway Games, Inc. All rights reserved.



Grafikken er noe av det stuyggeste vi har sett på lenge, men det absolutt mest ubehagelig er kameraet som virkelig kan lage trøbbel når det gjelder som mest. Samtidig virker det som kontrollen er full av sirup og smør. Gameplayet har dog sine høydepunkt, og det er da vitterlig det som teller.



Madagaskar

Ville dyr i et tamt spill - Lars Petter har tatt turen innom dyrehagen

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Toys for Bob
Utgiver Activision
Genre Plattform
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4
Anb. alder 3 år
Testet versjon PAL

Pluss Artige karakterer, minispillene.

Minus Kort, dårlig grafikk, kranglete kamera.

Dreamworks' nyeste film Madagascar handler om venneflokkene Marty, Gloria, Alex og Melman. De lever trygt og godt i en dyrehage i New York men er ikke helt fornøyd med tilværelsen sin. En dag forsvinner en av dem fra buret sitt og de 3 gjenstående vennene kommer seg ut fra sine, for å forsøke å finne sistemann. Da de endelig har funnet den savnede, begynner de seg på et skip som ender opp i Madagascar!

Plottet er kanskje ikke så forferdelig originalt, men hva gjør vel det i et plattformspill som dette? Til å begynne med står kun sebraen til din disposisjon og etter kort tid får du også prøve deg som giraff, løve og flodhest. Giraffen Melman er visstnok hypokonder og livredd for bakterier og smuss. Han er også den tregeste av de fire vennene. En litt morsom vri er at flodhesten faktisk er superkjapp og lett vinner VM i hekkeløp for flodhester, mens giraffen er engstelig og redd. Detaljer som dette er med på å gi de fire vennene hver sin personlighet. Stemmene til de respektive dyrene er forbausende bra, og er etter min mening noe av det beste med hele spillet. I

enkelte tilfeller kan du sitte og humre for deg selv, da for eksempel en hær av pingviner prøver å kapre et lasteskip. Når du først får spille som løven Alex blir det fort litt mer fart over det hele. Merkelig nok er han svært akrobatisk til løve å være, og hopper og spretter rundt på banene som et hyperaktivt ekorn. Ved å samle spesielle mynter kan du for eksempel kjøpe en hatt til Marty, en bikini til den nettede flodhesten Gloria, eller lukke opp minispill slik som "Lemur rave". Sistnevnte er faktisk ganske festlig til minispill å være, da det minner veldig mye om Dancing Stage til PS2. På de forskjellige banene du utforsker er det også plassert ut arkademaskiner, med etterligninger av spill slik som for eksempel Space Invaders. Utviklerne skal ha ros for å bruke såpass mye tid for å legge inn ting som dette i spillet, da det til syvende og er med på å trekke deg tilbake til spakene gang på gang.

Det er jo ingen tvil om at dette spillet er mest moro for de minste. Og de syns sikkert det er artig å innta rollen som de dyrene de kjenner fra det store lerretet i de mørke kinosalene, men likevel, dette

er ikke mer enn middels god underholdning. Er du ute etter gode barnespill, så er det nok av andre å ta av, for eksempel serien om vaskebjørnen og superspionen Sly. Toeren kom før jul i fjor, og allerede neste måned venter vi nummer tre, Honor Among Thieves.

Madagascar er og blir et plattformspill som havner midt på treet. Minispillene kan nok gi det litt lenger varighet, men når man etter to timers spilling er gjennom halve spillet, blir det litt for dårlig synes jeg. Personlig ville jeg ikke kjøpt dette spillet til full pris, mye på grunn av at det er såpass kort, men også fordi underholdningsfaktoren kunne vært mye høyere. Hvis du absolutt vil besøke Madagascar, foreslår jeg heller at du tar deg en tur i virkeligheten - og husk for all del å sende oss et kort. Denne virtuelle utgaven er dog ikke mye å skrive hjem om.

Lars Petter Svendsen

5/10

Grafikk 4 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhet 2
 Halvhjertet filmisens uten særlig mer enn navnet

Et annet syn

Madagascar er ikke laget for mennesker som går med bukser. Samtidig kan jeg ikke la være å like det. Det er morsomt. Det er kult. Det er tidvis falmende og haltende, men det fungerer. Tung kontroll og enkelte grafikkbugger generelt kan vi lukke øynene for av og til.

Peter Bernhardsson

GET READY FOR A
TEQUILA FUELLED RAMPAGE!



TOTAL OVERDOSE™

www.totaloverdose.com
out september 2005



PlayStation.2



Software & documentation © 2005 SO Games Ltd. Total Overdose © 2005 SO Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SO and the SO logo are trademarks of SO Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "PS2" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

Anmeldelser

Untold Legends

Denne legenden kunne forblitt uførtalt

Plattform PSP Utvikler Sony Online Entertainment Utgiver Activision Genre RPG Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år

Gode, gamle Diablo er en av spillhistoriens store suksesser, både når det gjelder salgstall og underholdningsverdi. Derfor er det slett ikke merkelig at Sony Online Entertainment forsøker seg med en skamløs blåkopi av Diablo for PSP-en.

Plagiat er den ærligste form for smiger, men det er ikke bare lett å kopiere de gamle mestre. Selv om Untold Legends er en nitidig etterligning av Diablo, skorter det på noen få, viktige punkter. Untold Legends fungerer rett og slett ikke spesielt godt, og er dessuten en gammel skrone vi har hørt veldig mange ganger før. Det hadde virkelig vært bedre om denne gamle legenden forble uførtalt denne gangen.

Spillet går ut på å styre en bitteliten figur omkring i underjordiske korridorer og tunneller. Du kan velge mellom fire klasser: Knight, Alchemist, Druid eller Berserker. Klassene ser ganske forskjellige ut på karakter-skjermen, for eksempel er den kvinnelige (og svært barmfagre) alkymisten glad i litt kinky korsetter og strøpeholdere, og foretrekker at også stålrustning skal se ut som undertøy. Men det er altså på karakter-skjermen. I det faktiske spillet er det slett ikke enkelt å se forskjell på de forskjellige figurene. I flerspillerdelen kan opptil 4 eventyrere (med hver sin PSP og kopi av spillet) utforske katakomber og tunneller sammen.

Genren heter Hack & Slash RPG, og det betyr utdeling av masse deng mot et stort antall monstre. Innimellom går man opp i level slik at enda mer deng kan deles ut. Du kan fordele poeng og oppgraderinger i karakterskjermen og således kjøpe nye angrep underveis. I kamp har du en knott for avstandsvåpen og en for nærkamp. Som vanlig er det slik at Magi-klassene leverer mest skade med avstandsangrep, mens fighter-typene denger best "up close and personal". Få overraskelser, med andre ord. Genren har, som mange andre typer spill, en kritisk faktor for å kunne fungere: fornuftig kamerabruk. Kameraet

må gi spilleren et visst overblikk og perspektiv. I Diablo stod kameraet ganske høyt over figuren, slik at du kunne se ganske langt ut på sidene, og dermed oppdage monstrene før de så deg. Det gjorde for eksempel avstandsangrep anvendelige, og lot spilleren slippe å traske inn i svært farlige områder uten en plan.

I Untold Legends fungerer derimot kameraet veldig dårlig; det står nesten rett over figuren din og peker rett ned fra relativt kort avstand. Det går an å rotere litt på kameraet, men det hjelper lite: overblikket er og blir elendig. Du ser sjelden mer enn noen meter foran deg. Dermed blir det lite strategisk tenking og egentlig lite du kan gjøre for å påvirke utfallet av kampene. Det gjelder å hamre løs på den ene knotten som styrer det kraftigste angrepet, og det er stort sett alt hele spilleren har å gjøre. Kanskje fyre av noen magiske missiler en gang i blant og håpe på at du treffer noe utenfor skjermen et sted. Spillet er fullstendig lineært, og vi er i tvil om hvorvidt denne typen knappmosing overhodet fortjener betegnelsen "gameplay".

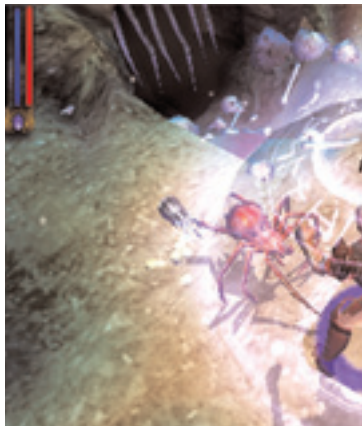
På din ferd gjennom de endeløse katakombene plukker du opp bedre våpen, bedre rustninger og masse xp slik at du går opp i level og kan kjøpe bedre skills. En historie finnes også, og den er helt uinteressant: du skal du redde en kidnappet prinsesse eller noe. Hørt den før?

Dessverre, Sony Online Entertainment gjør ikke Blizzard kunsten etter. "Untold Legends" du liksom. Den regla her har jeg hørt plenty ganger før.

_Ole Martin Kristiansen

4/10

Grafikk 7 Gameplay 2 Lyd 7 Holdbarhet 2
Halvhjertet Diablo-kopi



Ape Academy

Ole Martin er tilbake på skolebenken

Plattform PSP Utvikler Sony Japan Utgiver Sony Genre Puzzle
Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år



Det er ikke lett å være apekatt: man må slite seg gjennom tilsynelatende uendelig mange frustrerende minigames før man er ferdig utdannet ved Ape Academy. Er ape-utdannelsen verd slitet, nedverdiggelsen og forsakelsene?

Absolutt ikke. Ape Academy får en klar og velfortjent stryk-karakter. Denne samlingen av forsmedelige minigames synes ingen ende å ta. De små apene som befolker spillet er riktignok ganske søte, men det hjelper lite når de aller fleste minispillene er fullstendig irrasjonelle. Noen få av spillene er underholdende og faktisk mulige å spille, men mange er så enkle at det knapt kan kalles spill. Mesteparten av spillene vi prøvde oss på var imidlertid helt uforståelige. Ikke vanskelige, men umulige, for du rekker sjelden å forstå hvilke knapper som skal trykkes på før

du har tapt. Dermed er det tilbake til hovedmenyen (Academy Mode) som er ekstra irriterende lagt opp. Akkurat hvor innflokt og irriterende opplegget er har vi ikke plass til å fortelle, men ta mitt ord på at det slett ikke er gøy å bli tatt i skole av disse belærende apekattene.

Det skal være mulig å utfordre andre Ape-spillere til dyst; den funksjonen fikk vi ikke prøve. Jeg håper at flespillerdelen på et eller annet vis er underholdende, for enspilleropplevelsen gav definitivt ikke mersmak. Er du ute etter mini-spill i lommeformat er Wario Ware: Touched et mye bedre alternativ.

_Ole Martin Kristiansen

3/10

Grafikk 5 Gameplay 2 Lyd 8 Holdbarhet 3
Vær så snill... spar oss.

Blitzkrieg II

Nok et middelmådig RTS fra CDV

Plattform PC Utvikler Nival Entertainment Utgiver CDV Genre Strategi
Utgis 14. oktober Antall spillere 1-8 Testet versjon Retail Anb. alder 12 år

Nasjonale styrker fra USA, Tyskland og USSR er på randen av krig. Bah! Har jeg ikke akkurat spilt et slikt spill? "Da var det på 'an igjen, på 'an igjen" sang Jan Eggum, og kunne sunget om CDV. Jeg kan ikke huske sist et selskap gav ut så mange like spill på så kort tid. Blitzkrieg 2 er enda et 2.

verdenskrigsspill som er satt i real time strategi-sjangeren, og utgiverne er blitt rimelig rutinerte på å gi ut slike titler, med navn som Sudden Strike, 1944: Battle for Bulge og ikke minst Codename: Panzers i sin portefølje.

Spillet er veldig likt Sudden Strike-serien. Det spilles ved å slå tilbake motstanderne dine med minst mulig antall enheter til disposisjon. Det er ingen basebygging, men av og til gir spillet deg muligheten til å tilkalle forsterkninger, som er veldig begrenset. Det som har vært et stort problem med slike spill, er at de pleier å være for vanskelige. Her har utvikler Nival Entertainment endelig kjørt ned vanskelighetsgraden for at ikke bare hardkokte strategifantaster kan boltre seg med spillet. Det er virkelig blitt

overkommelig for den vanlige mannen i gata, og vil tilby mange utfordringer som ikke bør være for vanskelig.

CDV er utgiveren som spyr ut like mange andre verdenskrigs-RTS'er som Carl Thomas spyr ut kjipe oppgaver - altså mange. De prøver å slå spikeren mange ganger, og kanskje vil de til slutt treffe med en skikkelig suser. Denne spikeren ble dessverre litt skjev.

_Mats André Bækkelund

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 7
Omfattende kart og enheter, men ikke noe nytt.



Spillet har en dynamisk natt-dag syklus, samt klimatiske endringer, men likevel ikke 2005-standard.

EARTH 2160



Innovasjon i overflod: modulær konstruksjon, virtuelle agenter og mye mer.



Over 150 timers gameplay!



Makeløs komplett 3D grafikk samt avansert map-editor.



PC Gaming World skrev:
"Den beste grafikk i genren."
"Stort omfang og høy kompleksitet."
"Gjennomført god betjeningsmekanisme."
"Fire fullstendig forskjellige, spillbare raser."
Score: 90/100

I BUTIKKENE DEN 2. SEPTEMBER 2005



PC
DVD

ZUXEZ
ENTERTAINMENT AG

WWW.EARTH2160.COM

Anmeldelser

WWII Tank Commander

Et spill som fort havner i tilbudskurven

Plattform PC Utvikler Sylum Entertainment Utgiver Merscom Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16 år

Etter vel mange titalls timer med Battlefield 2 og flere av disse i hete kamper med stridsvogner, var jeg klar til å gå i gang med WWII Tank Commander. Men lite viste jeg hva som ventet meg. Noe av det beste jeg vet i Battlefield 2 er å kjøre stridsvogn. I en slik doning føler jeg at ingen kan ta meg. Jeg vet at de kan, men jeg føler meg litt uovervinnelig i en slik tanks. Det er en god følelse.

Mens Battlefield 2 er basert på mange diverse kjøretøyer, våpen med mer, er dette spillet kun basert på en ting, og det er kjøring av Sherman stridsvogner i Patton's fjerde divisjon gjennom et Nazi dominert Europa. At et spill starter brått på, uten noen form for intro, tar jeg som oftest for å være et dårlig tegn. Ikke mindre dårlig tar jeg tegnene når grafikken og gameplayet ikke akkurat er top notch heller.

Spillets historie er kjedelig, stemmene er tamme, nesten livløse, og musikken er så ensformet at jeg selv kunne ha gjort en bedre jobb. Med dette kan jeg dessverre ikke annet enn å slakte WWII Tank Commander.

For å gi deg et lite eksempel på et dårlig utviklet spill; når du kjører mot et



Tank Commander er et smalt nisje-spill som kun de hardeste stridsvogn-elskere vil like.

tregjerde, skulle man tro at du kunne kjøre over gjerdet uten problemer, men nei, ikke i dette spillet. Her ble jeg stående å vippe på toppen av gjerdet, tilslutt veltet jeg på siden og ble liggende der uten å komme meg av flekken. Tilslutt måtte jeg starte helt på nytt med oppdraget. Og det må du også belage deg på om du skulle drite deg ut. Her kan du ikke lagre i mellomtiden. Nei, dette var dårlig greier!

Bernt Erik Sandnes

4/10

Grafikk 5 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhet 4
Nei, jeg kjører heller tanks i Battlefield 2

Medieval: Resurrection

Første plattformen til PSP

Plattform PSP Utvikler Cambridge Studios Utgiver Sony Genre Plattform
Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. alder 7 år



Husker jeg ikke feil, har det vært et MediEvil-spill til hver eneste versjon av PlayStation. Også PSP får sin tapning av Sir Daniel Fortesque, den vandøde ridder. Som tidligere inkarnasjoner av denne spillfiguren er også denne versjonen ganske... middelmådig, for å si det rett ut.

Produsent Sony har puttet en pen slump penger i dette spillet, og det synes. Grafikken er fin, den, og fortellerstemmene gode med noen riktig artige vitser underveis. Gameplayet flyter forsåvidt også fint. Det dreier seg om 3D action adventure sett bakfra; Sir Dan kan både kaste/skyte og slå ting i filler. Selve kampsystemet er ikke akkurat vanskelig, men artig nok, selv om den største faren ligger i å falle ut i

en elv eller lignende i vanvare. Jeg foretrekker gode, utfordrende slosskamper, og velger heller et plattformspill hvis jeg er i humør for å bedrive pixelperfekt balansekunst.

MediEvil fikk ikke fullt så mye spilletid som spillet fortjener, for vi fikk vår versjon i hende ganske nær deadline. Deretter sto undertegnede bom fast på første level. Jeg forsøkte i timevis, men kom ikke videre. Fryktelig frustrerende. Trøsten får være at jeg ikke baserer mitt oppblåste selvbilde på å mestre denne type spill. Men når allerede de første puzzlene er så godt gjemt at jeg ikke engang forstår at de er der, da er det muligens noe galt med designet. MediEvil ble dermed en nedtur, selv de labre forventningene tatt i betraktning. Som det første plattformspillet har det en sjanse til å selge en del, men jeg venter heller på Daxter.

Ole Martin Kristiansen

5/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhet 3
Halvhjertet plattform til PSP

Everybody's Golf

Et golfspill uten golf i sentrum

Plattform PS2 Utvikler Clap Hanz Utgiver Sony Genre Sport Utgis 17. september
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år



Det er tilsynelatende bare undertegnede som synes Everybody's Golf er skikkelig kjedelig. Det er ikke utfordrende og det er ikke moro. Joda, vi kan godt si det er søtt, men det gjør det ikke særlig mye mer spillbart. Hele dette spillet faller - i mine øyne - på selve slaget. Trykk en gang for å starte et meter i bunn av skjermen, trykk en gang til for å bestemme styrke, og trykk en siste gang for å bestemme nøyaktighet. Tre trykk. Istedenfor å benytte seg av de analoge stikkene - som faktisk er laget med tanke på golfspill (okay, det var løgn) - og passer helt perfekt til å svinge kollen, så har de altså valgt å gjøre det veldig enkelt. Jeg kan for så vidt se argumentet - dette er ikke et spill som skal treffe en hardcore golfer. For det å slå med de analoge stikkene kan faktisk være litt vanskelig for en utrenet golfer. Dette er ikke noen Vijay Singh jeg setter meg ned med for å varme opp til dagens hull på touren. Dette er - som navnet hinter til - et spill for alle. Det er lett å sette seg ned med, lett å lære seg, men like lett å gå lei.

Grafisk er det veldig rent og pent, og egentlig ikke særlig mye å utsette på. Typiske japanske anime/manga karakterer trækker rundt i en fargemettet og frisk verden, så sånn sett så er det i aller høyeste grad tiltrekkende. Musikken er hyggelig og lett, men etter et kvarter har du hørt alt caddyen har å by på, og stemmesamplene begynner å

gjenta seg selv.

Alle slagene begynner med den kollen som er best å slå med i de ulike situasjonene, så lengden er ikke noe du trenger å bry deg særlig mye om. Retningen er også prikket ut på forhånd, så hva sitter vi igjen med da? Jo, ganske enkelt å trykke tre ganger på knappen for å gjennomføre slaget - og det holder ikke for å underholde meg. De gangene du selv må inn for å endre ballens bane tilhører sjeldenhetene. Det eneste som trekker dette opp, er puttingen. Det er litt trøblete, og krever litt føling på både avstand, styrke og underlag. Her finnes også en minigolf-modus, som faktisk er riktig så fornøynelig, spesielt om du spiller sammen med noen venner.

Dette er i beste fall et spill for de aller minste. Og da er det kanskje også moro. For dette er ikke spill med den edle kunsten golf i sentrum. Her skal ting være søte og festlige, enkle og lette. Everybody's Golf prøver kanskje å favne for stort, og i samme manøver faller det på sin egen streben etter å treffe så mange som mulig. Det blir rett og slett for upersonlig og uinteressant. Kjøp heller siste utgave av Tiger Woods.

Carl Thomas Aarum

4/10

Grafikk 7 Gameplay 4 Lyd 5 Holdbarhet 3
For mye "moro", for lite golf

KONAMI

*Be ready for the
darkest journey
of your life.*



The year is 2036. Your fate lies in your hand: Assume the role of high school student Soma Cruz, and stop a mysterious cult from resurrecting their evil lord and master! Infiltrate their stronghold! Master a huge variety of weapons, magic spells and even the souls of your enemies! Use the touch screen to command your allies and defeat devastating bosses. *Play one of the greatest Castlevania adventures – ever!*



NINTENDO DS

www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk

© 1984-2005 KONAMI. CASTLEVANIA® and DAWN OF SORROW™ are either trademarks or registered trademarks of KONAMI CORPORATION. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Kjøpeguide™

Spillhyllene er stappfulle av spill som skriker etter pengene i lommeboken din. Det er allikevel ikke alle spill som er verdt pengene dine og Gamereactor hjelper deg med å velge de 25 beste kjøpene til hvert format.

For komplette anmeldelser av alle anbefalte spill:
www.gamereactor.no

Sony Playstation 2

Konsollgenerasjonens eldste maskin har det største tilbudet

Informasjon

Produsent Sony
Utgivelse 24 Nov 00
Medie CD/DVD
Vekt 2.2 Kg
Mål 301x182x78
Veil. Pris 1200 Kr

Veteranen i dagens konsollgenerasjon med sine tre og ett halv leveår. Sonys forsprang har naturligvis gjort at de har solgt flere enheter av deres maskin enn konkurrentene Microsoft og Nintendo. PlayStation 2 har det største og bredeste sortimentet av spill med over 600 forskjellige titler ute i hyllene. Blant Sonys egne, eksklusive spill til maskinen finner man bl.a. Gran Turismo, plattformheltene Jak & Daxter og Ratchet and Clank. Sony har god støtte fra verdens mange tredjeparts-utviklere. PlayStation 2 er bakoverkompatibel med PSOne-spill og fungerer i tillegg som en DVD-spiller. F.o.m. november måned er det bare den nye og mye mindre modellen PSTwo som selges over disk.



Gamereactor Topp 25 Playstation 2

Plasseringer: For at et spill skal markeres med en illustrert pil kreves det at det klatrer eller synker med mer enn to plasseringer samme måned.

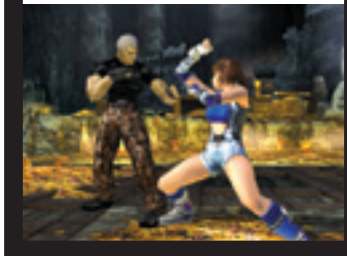
Nr.	Spilltittel	Genre	Utgiver
01	GTA: San Andreas	Action	Rockstar Games
02	God of War	Action	Sony
03	Burnout 3: Takedown	Racing	EA
04	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action	Konami
05	Tekken 5	Fighting	Namco
06	Singstar Pop	Party	Sony
07	Ico	Eventyr	Sony
08	Killzone	Action	Sony
09	SSX 3	Sport	EA
10	Juiced	Racing	THQ
11	Jak 3	Plattform	Sony
12	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
13	Dark Chronicle	RPG	Sony
14	Fifa 2005	Sport	EA
15	Silent Hill 3	Horror	Konami
16	Ratchet & Clank 3	Plattform	Sony
17	Metal Gear Solid 2: Substance	Action	Konami
18	Beyond Good & Evil	Eventyr	Ubisoft
19	GTA: Double Pack	RPG	Rockstar
20	Lego Star Wars	Action	Eidos
21	Rez	Action	Sega
22	Gitaroo Man	Musikk	THQ
23	Gran Turismo 4	Racing	Sony
24	Pro Evolution 4	Sport	Konami
25	Gradius V	Action	Konami

Gamereactors kjøpeguide er helt og holdent basert på redaksjonens meninger som anmeldere og har ingenting med de norske salgstallene å gjøre. De spillene vi anbefaler hver måned behøver ikke å være de spillene som har fått høyest karakter, men er de spillene som redaksjonen mener er mest underholdende.

[KJØP]

Tekken 5

Er fighting din sjanse, da er ganske enkelt Tekken 5 ditt spill. Her får du garantert alt du kan ønske deg som en sofasittende slosskjempe, og mer til. Persongalleriet er stor og variert, og det samme er alle slagene og sparkene til de ulike karakterene, så det handler langt på vei om å raskt finne seg sin favoritt, og lære han å kjenne. Tekken 5 er mange timer slagkraftig underholdning på en liten, rund, skinnende CD-plate. Kjøp, kjøp, kjøp. OK?



[KJØP]

GTA: San Andreas

Med ett spilleareal som får alle gamere til å se glitter, og ett gameplay som fenger enhver på noen få sekunder. GTA-seriens oppkok av historier har aldri vært bedre, samt har heller ikke stjernegalleriet som gir sine stemmer til spillet vært lengre. Rockstar kjører videre på den vinnende formularen de kom opp med når GTA 3 kom på markedet, og det gjør de rett i. Dette er rett og slett ett stilstudie i gameplay. Ett must i din PS2-samling.



[KJØP]

Singstar Pop

Vi har ikke tall på hvor mange vorskjell og fester Singstar-mikrofonene har overlevd. De har ligget på hylla de siste månedene, men siden Singstar Pop og Norske Hits kom ut i butikkene, har de ikke fått fred. Vi syns nesten litt synd på dem. Mest synd er det kanskje på naboen, som garantert trenger profesjonell behandling minst en gang i uka. Jeg beklager, okay? Det er bare så innmari moro å la alle hemninger selle sin egen sjø fra tid til annen.



[UNNGÅ]

Turtles 2: Battle Nexus

Mange av oss har vokst opp med disse grønne skilpaddene som sparker rumpe med sine ninja-kunnskaper. Dette spillet er pure dyremishandling mot skilpadder, med sitt actionbaserte gameplay som ikke fungerer for fem øre. Og en historie som kunne vært skrevet av en tolvåring. Turtles fungerer fortsatt best som tegnefilm, og inntil videre så får vi bare legge oss på kne og be om en bedre oppfølger som kommer senere i år/tidlig neste år.





Sony PSP

Informasjon

Produsent Sony
Utgivelse 1. sept 05
Medie UMD
Vekt 260 g
Mål 170x74x23
Pris ca. 2400 kr

Sonys widescreen vidunder har vært på gatene i USA og Japan helt siden juletid i fjor, og 1. september i år braker det løs for oss også. Den store forskjellen har ført til at mange har importert maskin og spill fra utlandet. Fordelen med å få maskinen så lenge etterpå, er at da får vi et mye større spillreportoar fra dag én. Men det er også den eneste fordelen vi har.

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Spilltittel	Utgiver
01	Ridge Racer	SCEE
02	WipeOut Pure	SCEE
03	Archer Maclean's Mercury	Atari
04	Need for Speed Underground: Rivals	EA
05	World Tour Soccer	SCEE

Microsoft Xbox

Den kraftigste konsollen på markedet er Microsofts svarte boks

Informasjon

Produsent Microsoft
Utgivelse 14 Mars 02
Medie DVD
Vekt 3.86 Kg
Mål 324x265x90
Veil. Pris 1195 kr

Microsoft er den siste av de tre konsollutviklerne som lanserte en spillkonsoll. Xbox ble sluppet i november 2001, i USA. Maskinen kom til Norge i mars 2002. Det er den kraftigste av de tre store konsollene og har sakte men sikkert fått et stort tilbud av spilltittel med sine ca. 350 spill. De fleste av disse er produsert i Europa og USA. Hjørnesteinen til Xbox er Halo fra Bungie, men også Biowares Star Wars Knights of the Old Republic og Ubisofts Splinter Cell-serier viktige. Xbox inneholder også en DVD-spiller, men denne krever at man kjøper en egen DVD-fjernkontroll for å kunne bruke denne funksjonen.



Gamereactor Topp 25 Xbox

Plasseringer: For at et spill skal markeres med en illustrert pil kreves det at det klatrer eller synker med mer enn to plasseringer samme måned.

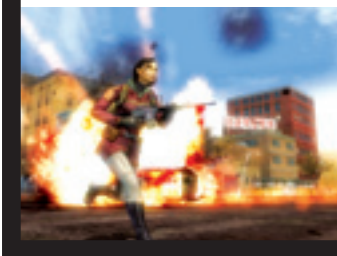
Nr.	Spilltittel	Genre	Utgiver
01	NY! Halo 2	Action	Microsoft
02	Knights of The Old Republic	RPG	LucasArts
03	GTA: Double Pack	Action	Rockstar Games
04	Burnout 3: Takedown	Racing	EA
05	The Chronicles of Riddick	Action	Vivendi
06	Fable	RPG	Microsoft
07	Knights of the Old Republic 2	RPG	Lucas Arts
08	Ninja Gaiden	Action	Tecmo
09	Unreal Championship 2	Action	Ubisoft
10	Forza Motorsport	Racing	Microsoft
11	SSX 3	Sport	EA
12	Conker Live & Reloaded	Plattform	Microsoft
13	Gran Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar
14	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
15	Doom 3	Action	Activision
16	NY! Crimson Skies	Action	Microsoft
17	NY! Mercenaries	Action	LucasArts
18	Star Wars: Republic Commando	Action	LucasArts
19	Rallysport Challenge 2	Racing	Microsoft
20	UEFA Champions League 04/05	Sport	EA
21	Fight Night 2	Sport	EA
22	Jade Empire	RPG	Microsoft
23	NY! Prince of Persia: Warrior Within	Eventyr	Ubisoft
24	Beyond Good & Evil	Eventyr	Ubisoft
25	Top Spin	Sport	Microsoft

Gamereactors kjøpsguide er helt og holdent basert på redaksjonens meninger som anmeldere og har ingenting med de norske salgstallene å gjøre. De spillene vi anbefaler hver måned behøver ikke å være de spillene som har fått høyest karakter, men er de spillene som redaksjonen mener er mest underholdende.

[KJØP]

Mercenaries

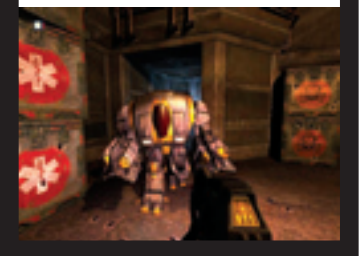
Ett stykk enormt spillebrett, hvor destruksjon og krig er det som står på toppen av plakaten. Du befinner deg fort i klørne til de forskjellige faksjonene som vil betale for dine blodige tjenester. Mercenaries ett underholdende og virkelig godt valg å bruke pengene dine på. Dette er GTA lite, men fungerer virkelig godt på egne ben. Du bør kanskje finne det i billighylla nå siden det er en stund siden det kom. Absolutt verdt å ta en titt.



[KJØP]

Chronicles of Riddick

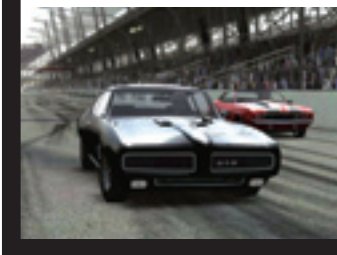
Dette er en gammel slager vi her i redaksjonen rett og slett ikke slutter å elske. Det fantastiske spillet om Riddicks flukt fra trippel-max-security-fengselet Butcher Bay, som også danner mye av forhistorien til den nyeste Riddick-filmen, byr på mange timers kvalitetsunderholdning. En god voiceact av Vin Diesel og nydelig grafikk er også med på å gjøre dette spillet til en opplevelse du bor ha med deg, enten på PC eller Xbox.



[KJØP]

Forza Motorsport

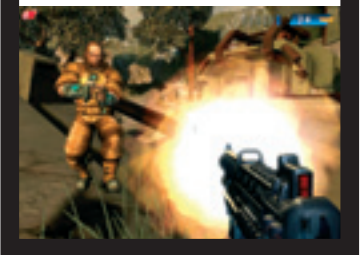
Microsoft leverer her det ingen andre har gjort til Xbox tidligere, nemlig en fremragende og gjennomarbeidet bilsimulator i Gran Turismo-klassen. Skulle tuning, tweeking og total realisme være din stil, så er Forza Motorsport ditt spill. I motsetning til GT4 går Forza online og der kan du vise frem dine pimpmobiler, og til og med selge de over Xbox Live - og selvsagt kjøre flotta av alle kompisene dine. Et must for bil-fanatikerene.



[UNNGÅ]

Pariah

Pariah var ett spill som mange hadde store forhåpninger til, men greide aldri å innfri de forventningene som vi hadde. De gruset tittelen ned med både lineære oppdrag, og skudduelle som ikke var verdt kruttet som ble brukt. En tittel som ikke fortjener mer enn ett stygt blikk i spillhylla, og kanskje litt spytt. Digital Extremes bør skamme seg. Tenk å levere noe slikt ut på markedet når vi vet de kan så mye bedre. Ett no-go kjøp.





Game Boy Advance

Informasjon

Produsent Nintendo
Utgivelse 11 Juni 01
Media Kassetter
Vekt 143g
Mål 82x85x24
Pris 1295 kr

Denne maskinen var lenge den ubestridte kongen av de bærbare spillmaskinene og ble lansert sommeren 2001 og forbedret i våren 2003. Selv om det nå er kommet frisk blod inn på det bærbare markedet er fortsatt denne krabaten aktuell, og har et skinnende spillreportear.

Gamereactor Topp 5 Gameboy Advance

Nr.	Spilltittel	Utgiver
01	Advance Wars 2: Black Hole Rising	Nintendo
02	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
03	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
04	Metroid: Zero Mission	Nintendo
05	Super Mario World: Super Mario Adv. 2	Nintendo

Nintendo Gamecube

Den lille lilla kubben er til alle de som elsker Nintendos egne spillserier

Informasjon

Produsent Nintendo
Utgivelse 3 Mai 02
Media Optisk tre tommers disk (GOD)
Vekt 1,3kg
Mål 150x160x109
Veil. Pris 795 kr

GameCube ble lansert i Japan i september 2001 og kom til Europa i mai 2002. Maskinen har et kompakt design og er utelukkende laget for å spilles på. GameCube har det minste spilltilbudet rent volummessig, men har ca. 300 spill ute i Europas butikkyller. Nintendos egne spill er helt klart konsollens sterkeste og blant dem finnes bl.a. Metroid Prime og The Legend of Zelda: The Wind Waker. Maskinen er kompatibel med Game Boy Advance og kan brukes som en ekstra joypad eller til å laste ned ekstramateriale til. Dette gjøres ved å bruke en såkalt link-kabel.



Gamereactor Topp 25 Gamecube

Plasseringer: For at et spill skal markeres med en illustrert pil kreves det at det klatrer eller synker med mer enn to plasseringer samme måned.

Nr.	Spilltittel	Genre	Utgiver
01	Resident Evil 4	Horror	Nintendo
02	Legend of Zelda: The Wind Waker	RPG	Nintendo
03	Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo
04	Killer 7	Action	EA
05	Paper Mario: The Thousand Year Door	RPG	Nintendo
06	Mario Kart: Double Dash!!	Racing	Nintendo
07	Tales of Symphonia	RPG	Namco
08	Harvest Moon: A Wonderful Life	Sim	Nintendo
09	Pikmin 2	Strategi	Nintendo
10	Donkey Konga	Party	Nintendo
11	Baten Kaitos	Rollespill	Namco
12	Phantasy Star Online I&II	RPG	Sega
13	SSX 3	Sport	Electronic Arts
14	Beyond Good & Evil	Eventyr	Ubisoft
15	F-Zero GX	Racing	Nintendo
16	Soul Calibur 2	Fighting	Namco
17	Super Smash Bros. Melee	Fighting	Nintendo
18	Metroid Prime	Action	Nintendo
19	Starfox Assault	Action	Nintendo
20	Resident Evil	Action	Capcom
21	Soul Calibur 2	Fighting	Namco
22	Animal Crossing	Simulator	Nintendo
23	Burnout 2: Point of Impact	Racing	EA
24	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action	Konami
25	NBA Street Vol.2	Sport	EA Sports

Gamereactors kjøpeguide er helt og holdent basert på redaksjonens meninger som anmeldere og har ingenting med de norske salgstallene å gjøre. De spillene vi anbefaler hver måned behøver ikke å være de spillene som har fått høyest karakter, men er de spillene som redaksjonen mener er mest underholdende.

[KJØP!]

Metroid Prime 2

Samus er tilbake sterkere enn noen gang, og hun viser muskler nok til å slå ut sine testosteron-motstandere. Uten tvil den beste actionhelten i spillhistorien. Spilletts lette kontroll og gameplay gjør at nesten hvem som helst kan komme inn i spillet på 1-2-3. Grafisk blir den lille kubben av en boks presset til den siste dråpen av juice er gått tom. Ett virkelig herlig eventyr som jeg trygt kan anbefale alle tilhengere av FPS. Ett must til din Gamecube.



[KJØP!]

Legend of Zelda: The Wind Waker

Link har vært på mange eventyr opp gjennom tidene, og dette er et av de aller beste - kun slått av det fremragende Ocarina of Time til Nintendo 64. The Wind Waker har mange timer utfordrende, underholdende og velkjent gameplay å by på, og er noe av det beste man finner i spillverden. Eier du en GameCube er ingen unnskyldninger som er gode nok for å ikke ha Link stående i hyllen.



[KJØP!]

Paper Mario 2

En tjukkas av en rørlegger, en historie som gjør de fleste grønn av misunnelse og humor som gjør at man blir sittende å gapskratte. Dette er den vinnende formelen Paper Mario 2 har kjørt på og vinner frem til ett vidstrakt publikum. Den papirtynne tittelen gjør at man blir forelsket i Mario sin vidunderlige verden igjen. Dette er ett must til din Gamecube, og vi unner alle nye og gamle Mario-fans



[UNNGÅ]

Batman: Dark Tomorrow

I disse Batman-tider så er det viktig å ikke blande det helt dugelige Batman Begins med det ussle Dark Tomorrow. Det er lite som stemmer i Gotham i denne tittelen, så er du ute etter å rydde opp i den dystre byen som Bruce Wayne kaller sitt hjem, så er det nyere Batman Begins et mye bedre valg. Vi ville ikke hatt det om du kastet det etter oss - med bruksanvisning!





Nintendo DS

Informasjon

Produsent Nintendo
Utgivelse 11 Mars 05
Media Kassettkort
Vekt 275 g
Mål 149x85x29
Pris 1595 kr

Nintendos nye, bærbare spillmaskin byr på en hel del nye og annerledes funksjoner. Det mest iøyenfallende er naturligvis de doble skjermene, hvorav den nedre er en touchscreen. Salget av Nintendo DS begynte sterkt i både Japan, USA og Europa. Totalt arbeider over hundre utviklere med titler til maskinen og omkring 150 spill skal være på vei.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Utgiver
01	Super Mario 64	Nintendo
02	Zoo Keeper	Ignition
03	Project Rub	Sega
04	Wario Ware Touched!	Nintendo
05	Yoshi's Touch & Go	Nintendo

PC / Windows

Norges mest populære spillformat

Informasjon

Produsent Diverse
Utgivelse -
Media DVD/CD
Vekt Varierer
Mål Varierer
Pris Varierer

PC'en er utvilsomt Norges største spillplattform og de fleste hjem er utrustet med en slik. Maskinen finnes selvsagt i ett hav av forskjellige versjoner og med mange forskjellige oppsett. Det er viktig at du kjenner til spesifikasjonene på PC'en din, for at du skal kunne kjøpe ett spill som passer til din maskins muligheter. PC'en har det helt klart bredeste utvalget av spill av alle plattformene og du kan til og med få spill til de yngste i familien. Maskinen din kan oppgraderes med masse ekstra utstyr, som sammen kan forbedre spillopplevelsen betydelig



Gamereactor Topp 25 PC

Plasseringer: For at et spill skal markeres med en illustrert pil kreves det at det klatrer eller synker med mer enn to plasseringer samme måned.

Nr.	Spilltittel	Genre	Utgiver
01	Half-Life 2	Action	Valve
02	Battlefield 2	Action	EA
03	World of Warcraft	RPG	Blizzard
04	Far Cry	Action	Ubisoft
05	Rome: Total War	Strategi	Activision
06	Max Payne 2	Action	Rockstar
07	Star Wars: Knights of the old republic	RPG	LucasArt
08	Vampire the Maquerade: Bloodlines	RPG	Lucas Arts
09	GTR	Racing	Pan Vision
10	Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft
11	Call of Duty	Action	Activision
12	C&C: Generals/Zero Hour	Strategi	EA
13	Black & White	Strategi	EA
14	NY! Guild Wars	MMORPG	NCSOFT
15	Unreal Tournament 2004	Action	Atari
16	Act of War: Direct Action	Strategi	Atari
17	City of Heroes	MMORPG	NCsoft
18	GTA: San Andreas	Action	Rockstar
19	Ground Control 2: Operation Exodus	Strategi	Vivendi
20	NY! Silent Storm	Strategi	JoWood
21	Doom 3	Action	ID
22	Diablo 2	RPG	Vivendi
23	NY! Sacred	RPG	Atari
24	Den Lengste Reisen	Eventyr	FunCom
25	Hitman: Contracts	Action	Eidos

Gamereactors kjøpsguide er helt og holdent basert på redaksjonens meninger som anmeldere og har ingenting med de norske salgstallene å gjøre. De spillene vi anbefaler hver måned behøver ikke å være de spillene som har fått høyest karakter, men er de spillene som redaksjonen mener er mest underholdende.

[KJØP!]

Far Cry

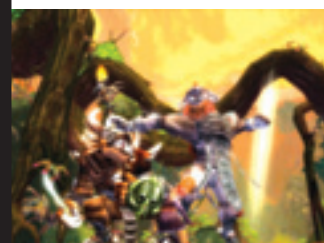
Spillet som sjokkerte spillverden med sin "ta-pusten" grafikk, og en kunstig intelligens som kan ikke roses nok. Spillet baserer seg på å være ett enkeltspiller-spill, hvor du leder du kapteinen Jack Carver inn i et nett av mysterier, som vil gjøre at du sitter på tærne i spenning. Hvis du ikke allerede har spillet, så er det på tide. Ta på deg kapteinslua og lad opp våpnene, og la denne perlen få trille inn på din harddisk.



[KJØP!]

Guild Wars

Guild Wars baserer seg på instans-relaterte verdener, med møteplasser med andre spillere i ulike byer. Det er ett gigantisk rollespill, med ingen månedsavgifter, og hvor som personlige skills betyr mer enn erfaringspoeng. Nå som oppdateringen er rett rundt hjørnet og ekspanderer spillet enda mer, så ser vi ingen annen utvei enn at dere rett og slett må skaffe dere en kopi. Vi sees online alle sammen!



[KJØP!]

Sacred

I en verden full av mystikk og fiender, og ett stort onde som skal ta over verden. Historien er ikke noe nyskapende, men hvis du er litt lei av Diablo 2 og vil ha noe nytt i spillsamlinga, så er Sacred sitt gameplay som vil fenge en hver rollespill entusiast, med sin "må-ha-ett-bedresverd" mentalitet. En glimrende enspiller- og flerspillerdel sørger for enormt mange timer med god underholdning.



! [UNNGÅ]

Monster Truck Fury

Monster trucks kan beskrives ganske enkelt: "macho". Det er dog ikke et ord som beskriver dette spillet. Noe av det verste vi her i Gamereactor har hatt på harddisken, med sine statiske bakgrunner og monotone lydeffekter, samt en kjøreglede som kan sammenlignes å kjøre en bil uten hjul. Spillet kan oppsummeres i ett ord: grusomt. Hvis du derimot trenger en ny ølbrikke, så kan Monster Truck Fury være ett godt valg.



Konkurranse!

Vi deler ut 36 animefilmer!

Få med deg de japanske hittene Final Fantasy: Unlimited, Full Metal Panic og Neon Genesis Evangelion. Vi trekker ut 3 vinnere som hver får 12 anime DVDer hjem i postkassen.



Logg deg inn på www.gamereactor.no for å bli med i konkurransen av noen av der beste japansk tegnefilm har å by på!
Lykke til!

Skandinavias største spillmagasin
WWW.GAMEREACTOR.NO

GAMEZONE



KUN 399,-



KUN 379,-

**GAMEZONE.NO – NETTSIDEN SOM
HAR ALT FOR DEN PERFEKTE
GAMINGOPPLEVELSEN**



KUN 399,-



KUN 399,-



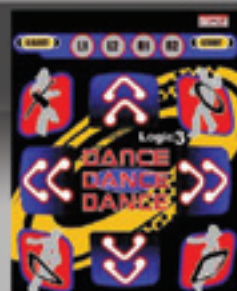
KUN 349,-



KUN 259,-



KUN 2195,-



KUN 179,-



KUN 199,-

Topplister

Hva er etter din mening de beste spillene i øyeblikket? www.gamereactor.no/forum

Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	 Farenheit PS2 / Atari		
Selv om en gjennomspilling ikke tar så altfor lag tid, så er vi allerede i gang på andre runde. Vi må jo selvsagt prøve ut de tingene som vi ikke fikk gjort i første omgang, og det er like spennende denne gangen!			
02	 Burnout Revenge Xbox / EA		
Det kan bare aldri gå fort nok, og vi sitter daglig på kanten av sofaen og rister i det vi passerer måstreken. Dette går styggfort, og det er akkurat sånn vi liker det. Vi kan ikke si annet enn BROM BROM!			
03	 Hulk: Ultimate Destruction Xbox / Vivendi		
Å knuse alt med med ett grønt monster som går utstyrt på adrenalin og sinne. Vi har koset oss med å mose spillverdenen med vårt arsenal av spesialangrep. Hvem har vel ikke ønsket å bruke en bil som boksehansker?			
04	 Battlefield 2 PC / EA		
Ingen greier å gi slipp på spillet, slik at det ender opp på fjerde plass denne måneden. Ett fantastisk gameplay og ett givende ranksystem gjør dette til en vinner. Det blir nok å ligge på listen neste måned også			
05	 Dungeon Siege 2 PC / Microsoft		
Aranna er nok engang under angrep av ett onde, og med den njusterte spilltiden som har blitt tweaket opp til det tredoble fra originalen. Det har gått mange timer av August måned til dette spillet.			

Listen er sammensatt av Gamereactor og består av TV-tid, antall slagsmål om joypadden samt lovordene som er flåget i måneden som gikk.

Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens ypperste spillønsker

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	 Alan Wake Multi / Rockstar		
Trenger vi si noe særlig mer enn Max Payne? De to fremragende spillene går med letthet inn på redaksjonens øverste hylle, og vi håper derfor at Alan Wake fra samme utvikler skal møte Payne på den gjeveste hylleplassen			
02	 S.T.A.L.K.E.R. PC / THQ		
Ahh... Ventetiden begynner å bli lovlig lang, men alt det vi har sett lover svært godt. Vi venter fortsatt på en dato, men det er ikke utenkelig at det er ute til julesalget. Vi krysser fingrene!			
03	 F.E.A.R. PC / Vivendi		
Med sin japansk inspirerte skrekkehistorie, og den lille jenten som kommer frem i tid og utide. Monolith har kokt sammen en virkelig god FPS, som vil greie å skremme vettet ut av de fleste. Vi gleder oss.			
04	 Black & White 2 PC / EA Games		
Peter Molyneux hjertebarnt er snart på vei, endelig roper nok mange. Vi har allerede blitt lovet mer dynamiske episke kamper og større utfordringer. Man kan begynne å trenge sine dyr til drapsmaskiner tidlig i oktober.			
05	 UFO: Aftershock PC / Cenega		
Turnbase strategi serien er snart tilbake med enda ett spill, som gjør at det begynner å krible hos mange der ute. Utvikleren har lovet imponerende mye, men vi får bare vente hva de koker opp.			

Listen er sammensatt av Gamereactor og består av redaksjonens stemmer over hvilke fem kommende spill som for øyeblikket virker som de mest spennende.

Månedens klassiker



UFO: EU
PC / 1994

Enemy Unknown ble en milepæl innenfor turnbased strategispill for 11 år siden, og er det fortsatt. Spillutviklere bruker dette spillet som en oppskrift i hvordan ett perfekt gjennomført strategispill skal være. En feilfri balanse mellom strategi, økonomistyring og forskning var noe av det som gjorde spillet genialt. UFO: EU er like moro i dag som det var. Bare å sitte å se på de intetanende utenomjordiske skapningene som skal ta over min verden. Haha jeg ler i deres ansikt og gir dem en skikkelig "in your face" med min nyskapte plasma rifle mens jeg skriver "god tur" på skuddet som sender dem tilbake til Mars. Som etter hvert skal bli min, bare MIN! MOWHAHA. Gjennomspillingen av dette spillet bringer tilbake mange barndomsminner, og gjør at spillet fastslår sin posisjon som ett av de mest underholdende og givende strategispillene opp gjennom historien.

Salgslister

Se flere hitlister hver uke på www.gamereactor.no

Multiformat liste Norge

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Battlefield 2 PC / EA		
02	World of Warcraft PC / VU Games		
03	Singstar Norske hits PS2 / SCEE		
04	GTA: San Andreas Multi / Rockstar		
05	The Sims: University PC / EA		
06	Tekken 5 PS2 / Namco		
07	Gran Turismo 4 PS2 / Sony		
08	Half-Life 2		
09	Super Mario 64 DS / Nintendo		
10	Midnight Club: Dub Edition Xbox / Take Two		



Salgstoppen UK (august)

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Brian Lara Cricket 2005 Multi / Codemasters		
02	Madagascar Multi / Activision		
03	Destroy all humans! Multi / THQ		
04	Lego Star Wars Multi / Giant Interactive		
05	Juiced Multi / THQ		
06	MOH: European Assault Multi / EA		
07	Fantastic 4 Multi / Activision		
08	Charlie and the chocolate factory Multi / Take 2		
09	Championship Manager 5 PC / Eidos		
10	Cricket 2005 PS2 / EA		



Salgstoppen Japan (august)

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Naruto: Uzumaki Ninden PS2 / Bandai		
02	Jump Superstars DS / Nintendo		
03	World Soccer Winning Eleven 9 PS2 / Konami		
04	Gentle Brain Training DS / Nintendo		
05	Adult Brain Training DS / Nintendo		
06	Mushiking GBA / Sega		
07	Pokémon XD GC / Nintendo		
08	Super Mario Baseball GC / Nintendo		
09	Super Robot Ears Alpha 3 PS2 / Banpresto		
10	The Earth Defense Forces 2 PS2 / D3 Publisher		





GAMEREACTOR MAGAZINE®

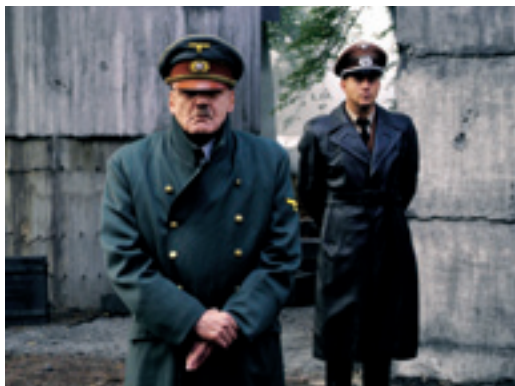
VIL DU HA BLADET RETT I POSTKASSEN?

For små 250 kr/år får du gratis adgang til filarkivet på no.gamereactor.net, samt dette magasin leverert direkte i din postkasse, hver måned.

DU KAN TEGNE ABONNEMENT PÅ NO.GAMEREACTOR.NET - SKANDINAVIAS STØRSTE SPILSITE

GAME REACTOR

NORGES STØRSTE SPILMAGASIN FOR
INTERAKTIV UNDERHOLDNING



Der Untergang

Sandrew Metronome, Ute nå / Tekst David Skovly

Handlingen er lagt til Berlin i 1945. De tyske troppene innser til slutt at de er omringet av russerne. Eksplosjonene kommer nærmere, Adolf Hitler søker tilflukt i den sagnomsuste bunkeren sammen med sine nærmeste. Nederlagets time har kommet for det tredje riket, men det er vanskelig å svelge for Hitler og hans medsammensvorne. Mens klaustrofobien brer seg kommer de stadig mer negative rapportene strømmene inn til hovedkvarteret. Hitler gjør et desperat siste forsøk på å overbevise resten av staben om at de fortsatt vil komme seirende ut av dette ulende. Han hevder til og med at det store tapet av sivile vil gå i deres favor, med tanke på at det er kun de sterkeste som overlever.

Det første som slår meg ved denne produksjonen er hvor mye arbeid det må ha vært lagt ned i forkant av filminnspillingen. Alle kildene og opplysningene som må bearbejdes, og ikke minst det faktum at man må trå forsiktig når et slikt betent tema skal beskrives. Det å dømme eller forklare en hendelse på film er en utfordring av dimensjoner. Men regien til Oliver Hirschbiegel samt manuset til Bernd Eichinger er upåklagelig.

En av fallgruvene til et slikt prosjekt er rollebesetningen, og i dette tilfellet hovedrollen. Det var den sveitiske skuespilleren Bruno Ganz som endte opp med å sette et ansikt på dette monstrum av et menneske, en rolle han behersker og imponerer i. Foruten Bruno Ganz er det flere av de andre skuespillerne som fortjener ros.

Det er flere scener fra bunkeren som er svært dramatiske, de fleste som en følge av at de som er til stede heller vil dø enn å overgi seg. Problemet er at disse fanatikerne også har sine barn med seg, og det bidrar til at det blir enda vanskeligere å forstå for oss som sitter trygt i godstolen og ser inn i bunkeren.

Jeg husker de første fem minuttene etter jeg så filmen i en fullsatt kinosal. Det var helt stille når rulleteksten startet, og ingen sa noe før de var et stykke ute av salen. Der Untergang merkes på kroppen.

Denne dvd'en er fullastet med bonusmateriale, blant annet en guide til bunkeren som viser hvordan Hitler kunne styre sine tropper fra dette beskjedene hovedkvarteret. Den inneholder også to bakomfilmer som har en varighet på godt over en time. Skulle du virkelig ønske å gjøre hjemmeleksene dine så har du også flere intervjuer til rådighet.

Der Untergang burde stå på pensum i skoler over hele landet. Filmen beskriver det tredje rikets kollaps og fall. En sterk historie som fungerer like godt til læring som til opplysning. Denne skildringen av de siste dagene i bunkeren overbeviser på alle måter - både som en dramafilm, og et godt historisk dokument. **9/10**

White Noise

United International, ute nå / Tekst Steen Marquard

Det er ikke mye man har sett til Keaton de siste to årene, men i White Noise spiller han rollen som Jonathan Rivers, som uheldigvis mister sin kone. Det varer dog ikke lenge før hun vender tilbake, eller rettere sagt, hennes stemme vender tilbake, noe som selvsagt fremkaller en rekke blandede følelser hos Jonathan. Det er likevel ikke snakk om kontakt à la Patrick Swayze i Ghost, men noe ved navn E.V.P., som står for Electronic Voice Phenomenon. Filmen bygger opp en god stemning i første halvdel, der Keaton blir stadig mer fascinert av fenomenet, men dessverre blir det litt for mye Ghostbusters, og tonen i filmen endrer seg deretter. Temaet er likevel ganske forfriskende, og jeg har ennå ikke sett noen bruke EVP-temaet i andre former enn diverse programmer på Discovery Channel. White Noise befinner seg i samme gate som The Ring, dog med et langt mer forfriskende tema i en overfull sjanger. **7/10**

Hitch

Columbia TriStar, ute nå / Tekst Steen Marquard

Will Smith tar et avbrekk fra de actionfylte filmene med denne lille kjærlighetskomedien der Smith spiller det jeg vil kalle en Love Doctor, og han bruker sine evner til å lære andre hvordan de skal oppføre seg overfor det motsatte kjønn. I denne filmen har han et godt tak på "han der tykke fra Kongen av Queens"(Kevin James), som er et ekstremt slitent stykke mannfolk, og en utfordring når det gjelder kurtiseringens mange uskrevne regler. Det kommer det naturligvis en lang rekke flau scene ut av, og selv om vi har med amerikansk humor å gjøre, sitter latteren ganske løst innimellom. Det hele pyntes ved at Smiths karakter forelsker seg i den nydelige Sara, og det viser seg at han kanskje selv ikke er så kjapp i vendingen som hans rykte tilsier. Hitch er en av de filmene jeg som ung mann kunne sett med kjæresten, fordi den hadde litt for oss begge. Både latter og kjærlighet finnes, uten at det hele blir til sukkersøtt vås. **7/10**

Beautiful Dreamer

Sandrew Metronome, ute nå / Tekst David Skovly

Originaltittelen er "Urusei Yatsura 2" og filmen er basert på noen av karakterene til "Dronningen av Manga" - Rumiko Takakashi. Hovedpersonen Lum kan best beskrives som et kjærlighetsfylt vesen, og er ofte sammen med bestevennen Ataru. De to henger på hverandre som kork på flaske. Det nærmer seg det store skoleballet og de har svært høye forventninger til begivenheten. Men i mørket skjuler det seg en fare de ikke kan se. Mens solen senker seg kvelden før skoleballet begynner mennesker å forsvinne. Sporløst. Alt liv dør ut og husene raser sammen. Lum og Ataru ser ikke ut til å forstå hva som hender rundt dem, men plutselig faller brikkene på plass. Ikke alt er som det skal være. Sannheten er skremmende. Denne dramatiske, dog til tider morsomme animefilmen er regissert av Mamuro Oshii, mannen bak den mer kjente "Ghost in the Shell", og hvis du er tilhenger av denne sjangeren så er Beautiful Dreamer en film du burde få med deg. **7/10**

Elektra

Fox, ute nå / Tekst Steen Marquard

At Jennifer Garner er en foxy lady av rang vil de fleste nok være enige i, men hennes pene ytre er ikke nok til å gjøre Elektra noe interessant. Ikke bare skulle jeg bli vitne til en knotete historie uten noe å by på, men skuespillerprestasjonene er vitterlig å finne nede i sola et sted. Den ellers så kaldblodige Elektra kommer i unåde hos sjefene da hun nekter å gjøre slutt på de to menneskelige målene hun er satt til å snikmyrde. Aha, nå starter det ville kaoset med orientalske bøller, overnaturlige slåsskamper, og Elektra og kompani flykter fra de slemme guttene gjennom mesteparten av filmen. Og det å flykte er kanskje nøkkelordet i denne sammenhengen: Flykt langt, langt vekk fra dette pinlige makkverket. Nyt heller Garner i TV-serien Alias, der hun er mye bedre. **3/10**

Submarine 707 Revolution

Sandrew Metronome, ute nå / Tekst David Skovly

Vi følger kaptein på den gamle traveren av ubåten 707 gjennom flere små eventyr som blir flettet sammen til en historie. De 11 største militærmaktene i verden, deriblant Norge(!), samler troppene i en felles konvoi kalt FM. Den Fredsbevarende Marinen. Deres agenda er naturlig nok å beskytte de store havområdene fra skurker og røvere. FM blir utsatt for gjentatte angrep av en gruppe som kaller seg HSR. De er innehavere av en nymotens ubåt ingen har sett maken til: The UX. HSR ledes av Admiral Red, en mann som skyr ingen midler for å nå sitt mål om total dominans under og over havet. Når UX mislykkes under et angrep mot den internasjonale konvoien på grunn av den slitne 707 ubåten sverger Admiral Red på at mannskapet og 707 skal senkes til bunn. For alltid. Det blir et rotterace mellom han og kapteinen på 707. Japansk anime på det jevne, grei onsdagsunderholdning! **5/10**

The Silence Of The Lambs

SF, ute nå / Tekst David Skovly

I denne klassiske thrilleren spiller Antony Hopkins den tideligere psykiateren Dr.Hannibal Lecter. En utrolig intellektuell mann som nå er i fangenskap med det fengende kallenavnet Hannibal the Cannibal. Grunnen til at han er i fengsel er ikke vanskelig å forestille seg med det prefikset. Mens Lecter er bak lås og slå herjer en masse-morder utenfor murene, etterforsker Clarice Starling (Jodie Foster) ser at den eneste muligheten til å fange psykopaten er å rådføre seg med en mann av samme alen. Slik starter et besnærende vennskap og en svært god film. Nattsvermeren ble tildelt 4 Oscarstatuetter og har skremt vettet av filmpublikumet verden over. Som det så fint står på filmcoveret: "Dette er malen som alle andre thrillere måles opp mot". I blant når jeg er alene og det er helt mørkt så er fortsatt det siste jeg vil høre en hviskende stemme som sier "Do you hear the lambs, Clarice?". **9/10**

Månedens klassiker!



KUN 199,-



KUN 289,-



KUN 189,-



KUN 16,-



KUN 149,-



KUN 149,-



KUN 149,-



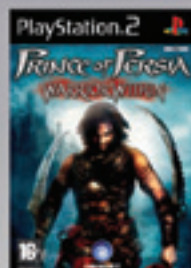
KUN 149,-



KUN 169,-



KUN 199,-



KUN 199,-



KUN 169,-



KUN 199,-



KUN 162,-



KUN 199,-



KUN 119,-

MASSEVIS AV SPILL FRA 13,-

GAMES199.COM – ET ELDORADO FOR DEG SOM ELSKER GAMING



Kanye West - Late Registration

Universal, Ute nå / Tekst David Skovly

Kanye ble nylig kåret til en av verdens mest innflytelsesrike personer; det eneste som er overraskende med det er at han ikke har blitt tildelt den tittelen før. På "Late Registration" gir West et introduksjonskurs i hvordan bruke gjestartister og sin egen stemme i vakker symfoni. Gjesteopptredener enten som musikere eller produsenter er de siste årene blitt like vanlig som jenter med store puppestell i musikkvideoer. Men det er ikke nødvendigvis slik at det er formelen for suksess, det gjelder for så vidt i begge tilfeller.

Common, The Game, John Legend, Nas, Brandy og Jay-Z stikker alle innom høstens feteste hip-hop party og setter sitt preg på "Late Registration". Jay-Z bidrar på den fengende førstesingelen "Diamonds Are From Sierra Leone" hvor de samler det velkjente James Bond temaet "Diamonds Are Forever".

Men de som skinner sterkest i smykkeskrinet av gjestartister er det noe overraskende bidraget til Adam Levine fra Maroon 5, og ikke minst min personlige favoritt; Jamie Foxx med låten "Gold Digger". Jamie Foxx har det siste året imponert i rollen som Ray i filmatiseringen av livet til Ray Charles. Musikken til Charles er grunnpilaren i denne friske sangen. Videre på albumet henter Kanye West frem sitt ypperste både på vokal- og produsentsiden, og det er ikke så rent lite Mr. West trekker frem fra hatten sin.

"Late Registration" er album nummer to i en trilogi med fokus på det amerikanske utdanningssystemet. Det følger opp det kritikerroste "The College Dropout" som hentet flere musikkpriser og glitrende kritikker. Kanye West på sin side var ikke like fornøyd, han smiler ikke før han er den beste. Den beste i alt. Det er nok en stund til han kan titulere seg som den beste i alt, men som produsent og låtskriver på rap/hip-hop scenen har han en stor stjerne i margin både blant fans og artister.

Det er først de to siste årene Kanye West har vært favorittleppomaden til de kommersielle leppene verden rundt. Men Mannen, han fortjener en stor M, har faktisk prestert mer enn de fleste kan forestille seg. Som produsent har han blant annet løftet følgende artister til stjernehimelen: Alicia Keys, John Legend og Common. I tillegg har han bidratt på et tofifet antall hit-plater i forskjellige musikksjangere. Kanye West perfektionerer fusjonen mellom soul, funk og hip-hop med hans laidback flyt, flow, feel og alt hva Idol-Thomas ville sagt. Med engasjerende tekster fester han grepet om hip-hop tronen. "The College Dropout" gjorde ham adelig, med "Late Registration" kan han omtales som kongelig, vi venter i spenning på det tredje albumet. **8/10**

Craig David - The Story Goes...

Warner, Ute nå / Tekst Thomas Tanggaard

Når skjedde dette egentlig? Vet noen det? Når ble Craig David sitt eget boyband komplett med intetsigende tekster og produksjoner? Jeg vet ikke, men på "The Story Goes..." har han forlatt de drevne, overraskende 2step- og UK Garage-sporene til fordel for tynnslitte soulpopgreier som sier meg like lite som en sjamporeklame. Det gikk jo så bra med Craig David. Fill Me In, 7 Days og Walking Away var alle klassenumre, og jeg kunne leve med What's Your Flava? og Rise and Fall. Men dette? Singelen All the Way er albumets beste, og det er for øvrig en sang jeg gladelig hopper over på MTV. Hva gjenstår da? Silkemyk pop, tekstmessig så kjedelig at man gråter, og produksjonsmessig så forsiktig at alle numrene er potensielle hits som glir inn det ene øret og ut det andre. **4/10**

Pras Michel - Win Lose Or Draw

Universal, Ute nå / Tekst David Skovly

Mannen best kjent fra Fugees er tilbake med sitt andre soloalbum. De som lever i troen på en gjenforening får noen små glør på bålet med tanke på at Wyclef Jean er en av bidragsyterne. Pras Michel er på sitt beste når han kombinerer reggae med straghit-from-the-ghetto rap, mens når han på blant annet tittelsporet prøver seg på hardcore gangstha rap å la The Game vakle han ut på ukjente marker og mister fokus. Du tror kanskje "Win Lose or Draw" handler om den norske tippekupongen? Da tar du sannelig feil. Heldigvis. Pras Michel har nemlig blitt en samfunnsengasjert mann med tiden og tar opp fattigdom og andre verdensomfattende problemer. Den store høyderen kommer i låta "Haven't Found" som har sitt opphav i "I Still haven't found What I'm Looking For". Dette er ikke Fugees, men det er et godt substitutt mens vi krysser fingrene for en reunion. **6/10**

Track 72 - Rockin'

Playground, Ute nå / Tekst Thomas Tanggaard

Under den noe underlige tittelen Track 72 gjemmer faktisk en tredjedel av Malk De Koijn seg. Tue Track har nemlig gjennom lengre tid sittet og svettet i verkstedet, og det har resultert i Rockin', som stort sett er delt likt mellom tung hiphop og lekre instrumentalnumre. Singelen, som for øyeblikket herjer gatemiljøet, heter Dat Shit og har Sveriges beste rapper, Wild Child fra Loot Pack, som gjestevokalist. Det er et tungt, nærmest anthem-aktig spor som sprenger trommehinnene og leverer noe av den beste hiphopen på lenge. Men slikt fortsetter det. På We Been Here From the Start eier Craig G og Jahi studioet, mens Natill og Static får hverandre på Best Kept Secret. Felles for alle femten sporene er en utpreget forståelse for hva som eier, og hvordan det skal eies. Tue Track er ganske enkelt en fabelaktig beatsnekker. I'm still Rockin'. **5/10**

The Rolling Stones - A Bigger Bang

EMI, Ute nå / Tekst David Skovly

Det er lenge siden vi har hørt noe fra veteranrockerne i The Rolling Stones, men nå som de endelig gir lyd fra seg så smeller det sannelig høyt. På "A Bigger Bang" finner de ikke opp kruttet, men blander noen ukjente kjemikalier i den ellers så kjente rock'n'roll-gryta. Deres forrige studioalbum, "Bridges To Babylon", kom i 1997 og falt ikke helt i smak, verken hos kritikerne eller fansen. Men nå rocker de rett og slett bedre enn på lenge, ironisk nok kan de snart gå av med pensjon hele gjengen. Ledet av the grand "old" man Mick Jagger (62) leveres det flere rockeperler som vokser for hver gjennomlytting: "Rough Justice", "Streets of Love" "She Saw Me Coming" og "Rain fall Down" er alle verdt pengene sine. Som Mick Jagger så fint sa det på starten av deres nye verdensomspennende turne "En god ting slutter aldri". Han har så rett. De eldste er fortsatt eldst. **8/10**

Goldfrapp - Supernatural

EMI, Ute nå / Tekst David Skovly

Goldfrapp har de siste årene satt synth-popen på kartet. "Supernatural" er funky og frisk, uten at det blir sært. Duoet Alison Goldfrapp og Will Gregory hadde stor suksess med debuten i 2000 "Felt Mountain". Årets utgivelse har mange av de samme momentene, men når ikke helt opp til første plata. "Supernatural" er derimot et par tangenter i riktig retning når vi sammenlikner med oppfølgeren til "Felt Mountain", den kontroversielle "Black Cherry", en plate som på flere måter var en A-B-C i hvordan man mister sin kommersielle fanbase. På den andre siden fant de et nytt publikum, og med denne nye utgivelsen kan de kanskje slå de to gruppene sammen til en gigantisk gyllen supporterklubb... eller kanskje ikke. Uheldigvis blir helhetsinntrykket sånn midt på treet på grunn av flere intetsigende spor som hadde gjort seg best som theme songs på en ettermiddagssåpeopera. **5/10**

Johnny Cash - The Man That Comes Around

American, Ute nå / Tekst David Skovly

Månedens klassiker!

Dette er et av de få albumene som ved hver gjennomlytting klarer å sende frysninger opp og ned ryggen min. Johnny Cash hadde et særpreg i stemmen som gav inntrykket av at mannen bokstavelig talt gav av livet sitt hver gang han åpnet munnen, samtidig som han hadde evnen til å skrive låter på et unikt nivå. Dette gjør ham til en av de mest fremtredende og spesielle personlighetene i nyere musikkhistorie. "The Man That Comes Around" inneholder en utrolig god låtsamling, men det er tittelsporet og ikke minst "Hurt" som gnistrer mest. Snart starter filmatiseringen av hans liv med Joaquin Phoenix i hovedrollen, kritikerne slår allerede på Oscar-trommene, og jeg kaster meg gjerne inn i sirkelen med noen raske trommevirvler. Hadde musikkartister blitt brukt som handelsvarer ville Cash ha stått høyt i kurs. **9/10**

Forbered deg på en revolusjon innen bærbar underholdning: PlayStation Portable - PSP™

SPILL



2495,-

Den komplette bærbare underholdningsmaskinen som gir deg frihet til å spille spill, se filmer, se bilder, høre på musikk og koble deg til trådløse nettverk og spille mot andre PSP-spillere!

PSP har 4,3 tommers fargeskjerm som viser opptil 16,7 millioner farger!! Du kan spille spill i alle sjangere for både stor og liten, få kjøpt filmer for avspilling og laste inn dine egne filmer på maskinens minnekort! Du kan også legge inn dine favorittbilder på maskinen! I tillegg er PSPen også en MP3-spiller! En mer komplett og elegant bærbare underholdningsmaskin har vi aldri sett maken til! Maskinen utelukker ingen, den vil underholde alle i familien - store som små!

Inkludert i PSP Value Pack får du: PSP maskinen, 32 MB minnekort, demo disk, oppladbart batteri med lader, bærestropp, høretelefoner og oppbevarings-veske

I tillegg får alle som registrerer seg på www.yourpsp.com Spiderman 2-filmen til PSP tilsendt kostnadsfritt!

Maskinen får du i våre butikker - kom innom og bli overbevist om tidenes spill-revolusjon du også!

FILM



Svar på 3 spørsmål og vær med i konkurransen om en PSP Value Pack!

- | | | |
|--|---|--|
| 1. Hvor stor er skjermen på PSP?
1. 5,4 tommers
2. 4,3 tommers
3. 7,1 tommers | 2. Hvor stort er minnekortet som følger med PSP?
1. 16 MB
2. 128 MB
3. 32 MB | 3. Hvilken film får du gratis hvis du registrerer deg på www.yourpsp.com ?
1. Grease
2. Spiderman 2
3. The Aviator |
|--|---|--|

KONKURRANSE

Svarene vil danne et tre-sifret tall. Dette tallet sender du til 2180 med kodeord MV. Eksempel: MV 223 til 2180 (husk mellomrom etter MV). 3 kr pr melding.

Trekningen av konkurransen vil bli foretatt den 30. september.

COMMAND ARMIES WITH
THE TIP OF YOUR FINGER!



Experience total control in Advance Wars Dual Strike! Gain hands-on command of your lethal army of troops and powerful machinery, like battle tanks, mighty warships and tactical aircrafts. Lead them through 25 missions and wireless multiplayer battles. Victory or defeat? Your touch will make the difference!

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!

