

GRATIS
MAGASIN
Okt 05
Nummer 34

Game reactor

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin

Black & White 2
GODESIMULATOREN ER
BEDRE ENN NOEN GANG

SNAKE HAR
BLITT GAMMEL
OG GRÅ

**Metal Gear
Solid 4**

PÅ BESØK
HJEMME
HOS RARE

Perfect Dark Zero

PLUSS
VI SPILLER THE MATRIX: PATH
OF NEO, THE MOVIES, PRINCE
OF PERSIA: THE TWO THRONES,
SSX: ON TOUR, SLY 3, KAMEO,
NINTENDOGS OG MANGE FLERE

Bear

ANMELDELSEN

Vettskremte og imponerte - vi har satt klarakter



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS



THE WARRIORS

A ROCKSTAR TORONTO PRODUCTION
BASED ON THE PARAMOUNT PICTURES RELEASE

OUT NOW
ON PLAYSTATION®2 AND XBOX®

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS



PlayStation 2



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

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

TRYKK Colorprint Danmark

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR Galery One Silk 100g (Svanemerket)

GAMEREACTOR SVERIGE Petter Engelin, Bengt Lemne, Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem

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 ut fra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle spillleskene 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 abonnement via www.gamereactor.no

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

10-05

Dagene flyr!

Vi nærmer oss spillbransjens høysesong

Det er ikke lenge siden jeg maset om badeballer, reker og solbrente nerdekropper på disse sidene. Og nå er det jammen ikke lenge før det er på tide med snømenn, julebukke og skomakergata. Tiden har gått skremmende fort. Gamereactor er selvsagt på plass med et nytt magasin, som vanlig, og også denne gangen har vi litt av en smakfull cocktail å by på.

Førjulstiden er tradisjonelt den tiden av året hvor flest spill blir pumpet ut på markedet, og årets julestri ser ikke ut til å vike fra reglen. Milelange releaselister finner veien til redaksjonens postkasse daglig, og spill i hopetall skal ut i butikkene før vi inntar juleribba eller pinnekjøttet. Vi i Gamereactor skal sørge for å holde deg orientert i et nærmest uoverskuelig marked, og fortelle deg hva vi synes er verdt noen kroner, og hva som er verdt det du finner under skoene.

Denne måneden har vi vært i England, og det har resultert i to store artikler fra Rares kommende Xbox 360-spill. Det er få utviklere som har en høyere stjerne enn nettopp Rare her i huset, og både Golden Eye og Donkey Kong Country står fortsatt som noe av det beste i sine sjangere. Vi gleder oss derfor stort til å se hva britene har snekret sammen denne gangen.

F.E.A.R., Black & White 2, Nintendogs, Advance Wars: DS, SSX4, og selvsagt den årlige fotballduellen er bare noe av det som er på plass. Jeg synes det er hylende morsomt at David er sikker i sin sak; Fifa er årets



fotballspill, mens Gamereactors svenske assisterende redaktør Bengt rister på hodet og setter på Pro Evolution Soccer 5 i stedet. Fanboy-ismen lenge leve!

Ellers er det kanskje verdt å merke seg at kjøpeguiden er luket bort, men fortvil ikke, det er bare midlertidig. Den er hentet tilbake til tegnebrettet, og vår svenske grafikk-tryllekunstner Petter sitter med linjal og viskelær for å finne frem til en optimal løsning. Resultatet ser du forhåpentligvis allerede i neste nummer. I mellomtiden får du kose deg med oktobernummeret av Gamereactor, vi sees om en måned!

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

Medarbeidere



Bernt Erik Sandnes

Bernt Erik er trønder! Hahahaha! Neeeida. Han er veldig snill likevel. Han er utrolig dedikert og ambisios, og pumper ut det vi får tak i av nyheter døgnet rundt på nettsiden vår. I tillegg sørger han for å holde denne blekka gratis ved å selge annonser for både Norge, Sverige og Danmark. Bernt - med hånden på hjertet - du er virkelig en ressurss og et arbeidsjern, og ikke minst en god venn. Jeg er glad for at vi er på samme lag! Og gratulerer med barnedåp forresten!



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. Les bare hans kronikk et par sider ut i bladet, og du får et grovt skissert bilde av hva vi må gjennomgå her på redaksjonen. Samme dag som bladet gikk i trykken, satt han seg på flyet til Frankrike, og det unner vi deg. Jeg trener i Fifa mens du er borte, så doser jeg deg snart!



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.

Maa

www.peacefulgod.com



Play good. Play bad. Play god.

are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Published and distributed by Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



If you had the power, would you create or destroy?

Software © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Lionhead, the Lionhead logo, Black & White and the Black & White Logo are all registered trademarks of Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Electronic Arts, EA and the EA logo

www.destructivegod.com

Snae



Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Skuffet? -Tja

Jeg spaserte raskt inn på Expert, fant skapet hvor maskinen var og fikk en ansatt til å åpne det. Han plasserte den i hendene mine og for første gang holdt jeg en PSP! Det var litt merkelig, jeg merket følelsen av usikkerhet, men jeg hadde allerede bestemt meg for at en slik en skulle jeg ha! Jeg betalte for vidunderet, og selvfølgelig et spill; F1 Grand Prix. Dermed småløp jeg ut av butikken for å komme raskt til bilen. Veien hjem virket flere timer lenger enn vanlig ettersom jeg verket etter å få prøve Sony's vidunder. Det første jeg gjorde når jeg kom hjem var å sette på laderen, deretter leste jeg håndboka, men gnisten var liksom ikke der. Noe var, på en eller annen måte, feil. Angret jeg allerede? Næh... Over to timer senere startet jeg PSP'en og satte inn spillet. Etter en liten stund begynte den å "laste". Da fikk jeg hakeslepp! Det tok grusomt lang tid, og maskinen bråket! "Laste"-tiden var jeg halvveis forberedt på, men bråk? Nei... Jeg løftet opp haken og satte i gang med å spille. Det første som slo meg var at Al'en fungerte dårlig, spillet var urealistisk og grafikken var ikke den jeg hadde håpet på. Jeg ble skuffet! Er jeg for kresen? Angret jeg nå? Ja... Etter noen timers kjøring tok jeg ut spillet og satte inn igjen demo-disken, hvor det var trailer fra Spider-Man 2 og klipp fra andre PSP-spill. Jeg kjørte i gang traileren og nå kriblet det i magen. Bildekvaliteten var fantastisk! Dette var virkelig det jeg hadde forventet! Men jeg greide ikke helt å slutte å tenke på spillet. Angret jeg nå? Tja... Svaret er; tja. Jeg trenger rett og slett mer tid. Er jeg blitt for kresen? Er maskinen virkelig verdt så mye som 2399,-? Jeg vet neimen ikke. Hadde jeg for store forventninger til PSP'en? Jeg synes det er noen vanskelige spørsmål som jeg håpet dere kunne hjelpe meg med ... /Glenn, Crazy

Det er mange følelser involvert når det kommer til PSP-en, og mange synspunkter har dukket opp, både positive og negative. Det er også klart at man stiller med skyhøye forventninger når slike gamingprodukter lanseres, så hvis ikke produktet lever opp til disse, ja da blir man skuffet. Når det kommer til prisen, tror jeg nok at den kommer til å falle i tiden som kommer, grunnet konkurransen til Nintendo's DS. Så det er ikke umulig at vi til jul kan få se den helt ned til under 2000,- ... dessverre for deg som kanskje føler du har betalt litt mye for den.

Feilprioritering av Nintendo!

Heisann GR. Jeg har tenkt litt over Nintendo og deres nye konsoll Revolution og Er det bare meg som synes at nintendo egentlig har litt gale målsetninger. De har jo sagt helt siden DS kom at de synes det er viktig å tilrettelegge spill for de som ikke enda har fattet interesse

for det. Men er det virkelig så mange som ikke gidder å spille spill fordi kontrollen er vanskelig å bruke?

Tror at det vil bli flere og flere som begynner og spille spill, men tror at disse like gjerne går til PS3 eller Xbox360 og lar seg bli imponert av grafikken ikke funksjonene. At mødre og fedre på 40-50 år ikke vil begynne å spille REV fordi kontrollen er så enkel (eller er den egentlig så enkel?) Vi vil nok se en naturlig økning i spillpopulæritet uansett, og at vi om 20-30 vil ha mange flere spill og funksjoner å bolte oss med. Grunnen til at eldre folk ikke spiller spill er rett og slett siden de ikke er oppvokst med det, og å få dem interessert er nok ganske bortkastet. Om 50 år vil nok nesten hele befolkningen også her i Norge ha et forhold til spill, ikke på grunn av Nintendo REV eller Xbox 360 men fordi de er blitt oppdratt med spill og har fått et forhold til dem.

/Sveinung U.

Du er absolutt inne på noe der Sveinung. For de eldre er ikke akkurat så interessert i dagens spill, men jeg med mine 33 år vil nok ta med meg mine spill og konsoller ned i grava. For Nintendo's del er det viktig å treffe alle generasjoner, for de er jo kjent for å være store på familiespill og da tenker jeg på Super Mario, Donkey Konga m.fl.

Spillkarakterer i neste generasjon..

Håper at dere fra Gamereactor kan svare meg på dette: Hva gjør dere med spillkarakterer når Xbox 360 kommer ut? Starter dere hele karaktersystemet fra begynnelsen igjen? Ja, for den vil jo få 10/10 på grafikk uansett om den blir sammenlignet med dagens grafikk? Samme gjelder lyd og animasjon.

Dette problemet melder seg tydeligst når det er snakk om anmeldelser som skriver karakterer slik som dere i gamereactor. Karaktergivning på lyd, grafikk, holdbarhet og spillbarhet. Så blir snittet den endelige karakteren. Men hva gjør dere da de fleste neste generasjonsspillene vil få 10/10 eller 6/6 på grafikk og lyd? Det er jo halve karakteren! Ja, om dere ikke starter hele systemet på nytt igjen.

Om det gjøres, hvordan vite hva man skal sammenligne det med? Hvordan vite at Oblivion har en 8/10 på sin grafikk når det er det første som kommer på Xbox 360? Eller skal man bare gå tilbake til å gi karakter ene og alene på hvordan opplevelsen med spillet var? Hadde vært kjekt å vite hvor Gamereactor står på dette felte for jeg leser anmeldelsene deres. Om ikke kan jo karakterene bli veldig misvisende?

/Andreas

Når det gjelder grafikken til Xbox 360, ser denne totalt unik ut. Vi har sett bunkevis av

Brev_Forumsnakk

DU HAR SPILT FOR MYE WOW NÅR DU...



- Visker til folk som er flere hundre meter borte
- Du pic-locker opp jentegarderoben å prøver å stealthe inn
- Du går rundt med en ryggsekk å samlar in søppel for å selge det
- Du prøver å heale deg når du blir banka
- Gjør mange farlig ting siden du kan jo bare resurecte /Mordi

- når du skriker merkelige formler for å bli en bjørn
- når du bruker 50kg for mye hærvoxs BARE fordi du vil ligne en Undead.
- når du spør om hvilken realm (istedenfor by) du befinner deg i.
- når du stikker til stallen og ber om å få en 100% raskere mount. /braxboy

- når du tror at alle lærerne er medlemmer av The Horde, og elevene er Elves. /DayWalker

- når du synes det er elendig /Ratchet

- Du skal gi deg når du nektet å spise eller drikke fordi du regener så bra uten uansett! Og fordi dere fant ut at EQ 2 bare rett og slett var bedre /SirEid

- Når du setter deg ned på bakken hver gang du spiser eller drikker
- Når du stikker inn på et motell eller no og sier til personen bak skranken at du vil "make this town your home" /FishCog

- Å spise rett etter å ha slått seg og ikke kunne skjønne hvorfor smerten ikke forsvinner.
- Går rundt å spørr om hvilken level folk er på.
- Våkne opp etter et blackout å tenke... "der var servern oppe igjen ja" /conker x

- du har spilt for mye WoW hvis du begynner å slå på folk i skolegården for å gå opp i level. /GameFreak

bilder og filmer fra spill som kommer, og dermed dannet oss et inntrykk for hvordan grafikken blir. Men vi skal også tenke på at full utnyttelsen av en ny konsoll skjer ikke før etter en lang fartstid. En annen ting er at vi ikke bare ser på om spillet er godt tegnet, men om animasjonene er gode, grafikkoppdateringen er bra, stemningen i grafikken har også mye og si, osv.

Vær dog obs på at våre total karakterer IKKE er et gjennomsnitt av del karakterene. Gameplay og holdbarhet veier mykje tyngre enn grafikk og lyd. Det blir jo for øvrig også lansert en del spill til Xbox 360 på premieren, så allerede fra første dag har vi jo noe å sammenligne med.

Se for eksempel bare på nylanserte PSP. Selv om samtlige spill overgår alt vi har sett på håndholdt format tidligere - grafisk sett - så er det likevel ganske greit å vurdere dem opp mot hverandre, og gi rettfærdige karakterer.

Gamereactor Chat

Jeg lurte på. Kan dere ikke lage en GR chat hvor noen av dere er på i en viss periode vis noen har lyst å snakke med dere eller spørre om ting. Den kan jo såklart være åpen hele tiden men det ville jo ha vært fint og artigere med en Chat alle kan være med på og noen admins dere vet er til å stole på sånn at ingen spammer. Uansett. Dere gjør en kjempe bra jobb. P.S. hvor er skinka blitt av, har ikke hørt om den på lenge.

/Frode Opdahl

Vi prøvde å dra i gang en mIRC kanal for ikke så lenge siden, men det var dårlig med oppslutning...

Kan noen?

Noen gode spill som ar litt lite minimum krav. Noen skyte eller strategispill/rollespill. Som bruker 64 mb ram og nedover kanskje 128 mb. Fordi vi har to pcer hjemme og den andre er dårlig. Og broren min vil spille der derfor. Håper dere vet om noen gode, husk de spilla må/burde ha multiplayer! /EvilLeader

For et spørsmål! Dette er vanskelig. Vi er jo veldig glade i Command & Conquer her i huset, så kanskje gamle Red Alert hadde vært noe? Jeg husker ikke specs på det originale Half-Life i farten jeg, men det er jo muligens også spillbart. Jeg anbefaler deg å ta turen til din nærmeste spillbutikk og se oppi niceprice kurven, for der kan du finne noen gullkorn! Les bak på coverne for minimumskrav.

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.

YOUR RIDES HAVE BEEN STOLEN. YOUR NAME HAS BEEN TRASHED. EVERYTHING YOU'VE WORKED FOR AND WON IS LOST. BUT WITH A LITTLE HELP FROM THE WIZARDS AT WEST COAST CUSTOMS, YOU'LL BE GEARED TO EVADE THE COPS AND FIND THE SHORTEST, WILDEST ROUTES TO REGAIN YOUR TITLE: KING OF THE STREETS.

MORE THAN A RACE, A LIFESTYLE



L.A. RUSH

WWW.LARUSHGAME.COM



FIND THE WINNING MIX OF SPEED, SHORTCUTS AND JUMPS.

CUSTOMIZE YOUR RIDES WITH THE PROS FROM WEST COAST CUSTOMS.

EXPLORE THE FAMOUS STREETS, FREEWAYS AND LANDMARKS OF L.A.



www.pegi.info



PlayStation 2



MIDWAY

L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. L.A. RUSH is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Hollywood Sign™ and © 2005 Hollywood Chamber of Commerce. Licensed by Global Icons. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. HUMMER, H2, all related Emblems and the distinctive vehicle body and grille design are General Motors Trademarks used under license to Midway. MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION VIII and ECLIPSE SPYDER names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION. CHEVROLET, CHEVY, the Bowtie Emblem, PONTIAC, CAMARO, SS, CHEVELLE, CORVETTE, SOLSTICE, IMPALA, HUMMER, and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Midway. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Official Nissan Product. Nissan, Frontier, 240SX, Skyline and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Midway Home Entertainment Inc. RIDES is a trademark of Harris Publications, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection.

Tempo_Liste

MÅNEDENS RELEASES

De viktigste datoene

14 oktober Black & White 2, Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects, Ultimate Spider-Man, Psychonauts, det ikke så imponerende Serious Sam II og X-Men Legends II havner i hyllene

18 oktober Monolith Productions Fear slippes. Miksen av et actionfylt og dødslekkert actionspill og skrekk så intensiv og nervepirrende at du kjenner det rent fysisk, får oss å lengte intensivt. Vi har selvsagt en stot omtale i dette nummeret av Gamereactor. Age of Empires III er også på plass denne dagen.

21 oktober Europa-premiere for Genji

24 oktober Samus Aran drar ut på eventyr igjen, men denne gangen er det som konstant morph-ball i Metroid Prime Pinball.

28 oktober Tony Hawk er tilbake med America's Wasteland. Vi får også et nytt SSX, Soul Calibur III, Without Warning og merkelig nok Xenosaga II (foregjengeren kom aldri til Europa). Brothers in Arms: Earned in Blood og Sly 3: Honor Among Thieves er også på plass denne dagen.

1 november Jula begynner for alvor å hale innpå, og du burde ha skrevet ønskeliste og sendt den til nissen. Star Wars Battlefront II og Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan dukker også opp i hyllene, for alle landets stjernekrigere.

4 november Klassikeren Donkey Kong Country 3 og Dr Mario & Puzzle League sniker seg inn i lommen din, og din Gameboy Advance. I tillegg kommer en Fire Emblem-snack, for både Fire Emblem: Path of Radiance til Gamecube og Fire Emblem: The Sacred Stones til GBA pryder også hyllene fra denne dagen. Ellers har Jak X, SingStar '80s og SSX On Tour også release samme dag.

11 november Harry Potter og Ildbegeret er klart for din spillemaskin. Dette ser foroverig ut som et av høstens virkelig gode barnespill. Mario Kart DS, Mario Superstar Baseball og DS-versjonen av Need For Speed Most Wanted ruller også ut i landets butikker i samme slengen.

14 november Var du med på spillhistoriens spede begynnelse? Har du noen år på nakken, og begynte spillinteressen allerede som ung, kan du friske opp gamle minner med Midway Arcade Treasures: Extended Play

OBSE! Datoene kan endre seg uten varsel



Den solide slangen vender tilbake

Snake er blitt gammel og grå i den fjerde utgaven

Etter måneder med spekulasjoner og rykter ble endelig Metal Gear Solid 4 vist frem for verden under Tokyo Game Show. Spillet ble presentert i form av en nesten 9 minutter lang videosekvens gjengitt i sanntid av en Playstation 3.

Traileren viser et krigsherjet bylandskap i Midtøstenstil. Helikoptre flyr forbi overfor og luften er tett av kruttroyk. Etter en innledning der Hideo Kojima prøver å lure oss til å tro at serien har skiftet til førstepersonsperspektiv, trer Solid Snake frem i all sin værbitte og steinharde prakt. Med et elegant grep overtar han soldaten som vi tidligere har sett verden gjennom, kaprer automatkarabinen og poserer foran en husvegg. Vi ser nå at dette er en betydelig eldre Snake, med grått hår, bart og dype sporer i ansiktet.

Kojima vil at vi skal slutte å leke gjemsel i konstruerte lekeverdener, og i stedet gi oss en skikkelig levende verden å samhandle med. Videre vil han utforske det mentale aspektet av krig, fiendens psyke og den psykologiske krigføringen som tar mer og mer plass på slagmarken. Ryktene forteller og at det vil finnes minst to fraksjoner i spillet, og at Snake vil kunne gjøre seg til venns eller fiende med dem, avhengig av hvordan spilleren agerer.

Metal Gear Solid var det klart tøffeste spillet på hele Tokyo Game Show og Kojima Productions høytflygende visjoner lover godt. Og når speakerstemmen på slutten av traileren på beste japansk skriker ut "Metarru gaaa sårridu fåå! Gannzu åbu za pattriotta!" er ekstasen nær. Tro oss, dette spillet blir verdt å kjøpe en Playstation 3 for.

Dette er revolusjonen!

Nintendo avduket sin hemmelighet i Tokyo

De fleste reagerte nok med forundring når Nintendos Satoru Iwata viste frem håndkontrollen til Revolution på årets Tokyo Game Show. Det avlange fjernkontroll-lignende apparatet hadde sparsomt med knapper og den skal brukes med en hånd. Dessuten kan man koble inn ett anheng til å ha i den andre hånden. Et eksempel på denne typen tilbehør ble demonstrert med en analog spak, men det kommer også til å slippes andre typer tilbehør som kobles inn på denne måten.

Den store og mest interessante detaljen med håndkontrollen til Nintendo Revolution er gyrofunksjonen. Med hjelp av to sensorer fremme ved TV-en gjør dette at maskinen hele tiden vet håndkontrollens posisjon og dette kan utnyttes som kontrollfunksjon i diverse spill. De viste for eksempel hvordan håndkontrollen kunne simulere sverdbewegelser eller fungere som en fiskestang. Mulighetene for hvordan dette kan anvendes er nærmest uendelige, men det man må huske på er at det er ganske anstrengende å veive en fjernkontroll fremfor TV-en over lengre tid. Spillene må tilpasses etter dette på omtrent samme måte som et spill med lypistol inneholder korte intensive sekvenser, og mellomsekvenser der man kan hvile armen.

Reaksjonene fra bransjen og spillutviklere på Nintendos nye kontroll lot ikke vente på seg, og de ble raskt delt inn i to leirer. Alle var temmelig enige om at dette kan gi opphav til mange nye interessante spillideer, men enkelte uttrykte skepsis om hvorvidt dette virkelige er et smart trekk i en konkurransesammenheng fra Nintendos side. Det blir vanskeligere å føre over spill som har ett tradisjonelt kontrolloppsett til maskinen og kanskje kommer det derfor til å slippes færre spill till Revolution enn til Gamecube. Det er også en viss uro for presisjonen og kostnadene til gyrofunksjonen. Nintendo har alltid hevdet at Revolution skulle bli billig, men gyroteknikken er ikke gratis.

Men tvilen til tross så åpner Revolutions nye tenkning for en spennende fremtid for alle spillinteresserte. Vi kan allerede nå konstantere at Revolution ikke kommer til å ligne noe som Sony eller Microsoft kan tilby.



Tempo_Nyheter

id Software sier nei takk til Activision

Ifølge The Wall Street Journal, så takket id Software, utvikleren bak Doom, Quake og Castle Wolfenstein, nei til å bli oppkjøpt av Activision for den nette sum av rundt 90 millioner dollar. Firmaet mente ganske enkelt at budet var for lavt. De 90 millioner dollarne var tiltenkt som rettighetene til nettopp de tre suksessfulle seriene, mens at budet på selve id Software var oppgjort til 105 millioner dollar. Men det var altså ikke nok for Carmack og guttene.

Nintendo DS priskutt

Sammen med releasen av Nintendogs, så vil Nintendo også lansere pakkeløsninger med Nintendo DS og spillet i forskjellige versjoner. For eksempel en versjon vil være rosa med en egen Nintendogs Dachshund-versjon. Bekymre dere ikke alle barske menn som ikke vil bli sett med en rosa konsoll i hånda, det kommer også en fet blå versjon!

Commodore tilbake i bransjen igjen

Tidligere i år kjøpte Yeahronimo Media Ventures opp rettighetene til Commodore. I går meddelte de at dem, på samme måte som Infogrames gjorde med Atari, vurderer å vekke navnet til live igjen gjennom å begynne å lansere produkter i dets navn. Først ut blir det litt enklere tilbehør som kan kobles til TV-en med innbygde spill, men på litt lengre sikt regner man faktisk med å gi ut helt nye spill til både konsoller og PC. Vi gleder oss, og håper på en relansering av det udødelige California Games!

Namco overtar Warhammer-franchise

Namco har som kjent fått tak i lisensen til å utvikle spill fra Warhammer-universet, og nå annonserer de det første spillet. Warhammer: Mark of Chaos er et sannhetsstrategispill akkurat som THQ's meget gjennomførte og kvalitetsmessige høydepunkt Warhammer 40,000: Dawn of War. Bak utviklingen av spillet står Black Hole Entertainment som lanserte Armies of Exigo i fjor. Warhammer: Mark of Chaos skal slippes til PC i slutten av neste år og vi håper den kvalitetsmessige standarden satt av THQ opprettholdes selv om merke-navnet har byttet eiere.



Killer 7-produceren kaster seg over DS-spill

Gouichi Suda, mannen bak det ganske så sære Killer 7, har nettopp fortalt at han er godt i gang med et nytt spill til Nintendo DS. Ifølge produsenten så vil det bli et rollespill, som bruker de to skjermene til å fortelle to vidt forskjellige historier. Spillet heter Contact og er et samarbeide mellom Suda og Akira Ueda, mannen bak Sega's velkjente Shining Soul-serie. Det skulle ifølge de første informasjonen være nærmere på Nintendo's Earthbound-spill enn Sudas normale, dystre historier. Spillet slippes i februar år 2006.

Headfirst leter etter en ny utgiver

Hip Interactive gikk nylig konkurs og det har naturligvis rammet en del av de utviklere som utgiveren samarbeidet med - ikke minst Headfirst Productions, som i gjennom de siste tre årene har arbeidet hardt på to Call of Cthulhu-spill til henholdsvis Xbox, PS2 og PC. Det ene, Destinys End står nå uten en reel utgiver. Headfirst Productions håper dog på å få et par interesserte utgivere på kroken ganske snart. Destinys End sendes ut til PS2 og Xbox, hvis utvikleren finner en interessert utgiver.

Kjente stemmer i GUN

I en tid hvor tilsynelatende intet spill kan klare seg uten en god håndfull stemmetalenter, går Activisions GUN heller ikke av veien for å inkludere en god del kjente eller mindre kjente Hollywood-skuespillere. Brad Dourif, mannen du sikkert kjenner som skurk i et uttall av større eller mindre filmer, spiller presten Josiah Reed, Tom Skerritt er rebellen Caly Allison mens kult-legenden Lance Henriksen (Bishop fra Aliens) spiller en ondskapsfull kvegbaron. Dessuten er det blitt plass til Kris Kristofferson, Thomas Jane og Ron Pearlman, som gjennom de siste årene har fått en del erfaring med stemmer til diverse spill.. GUN forventes kan forventes i forbindelse med lanseringen av Xbox 360.



Fem minutter med... Dave Perry, Produsent Shiny Entertainment

Kan du fortelle om ditt første spillminne?

- Min første kontakt med spill skjedde langt før jeg egentlig visste hva et spill var for noe. Jeg gikk forbi datarommet på skolen, men jeg fikk ikke komme inn fordi jeg var for ung. Ett år senere klarte jeg å mase meg inn. Der var det en Sinclair ZX81, jeg tror den kom i 1982. Vi begynte å skrive spill til den. Deretter var det en data som het 380Z som gjaldt. I et romspill var bokstavene skip og apostroffene representerte stjerner. Det krevde mer fantasi fra spillerens side, og det gjør man ikke i dag. Du trenger mindre og mindre fantasi. Vi var tvungne som spillere til å selv fylle inn det som manglet med fantasien ettersom hardware ikke kunne levere det.

Er det noe negativt?

- Både ja og nei. Vi hadde selvsagt spilt Playstation 3 allerede på den tiden om det hadde vært mulig. Samtidig har til og med hardwarekaperne blitt mindre kreative. Før i tiden lagde man et nytt skreddersydd kontrollsystem til hvert spill i arkadehallene, men nå er alt standardisert. Jeg håper at de nye konsollmaskinene kommer til å gjøre det mulig for utviklerne å være mer fleksible.

Er ikke det tanken med Revolution?

- Jo, og jeg syns også Eye Toy er ett godt eksempel.

Du er stikker ofte ut halsen i intervjuer. Angrer du noen gang på det i etterkant om dine spill kritiseres ekstra hardt?

- Det er noe som kommer naturlig av å være mer utadvendt. Vi på Shiny er dog våre hardeste kritikere. Men ingen royk uten ild, får man kritikk så er det en grunn til den. Om det var

lett å lage et riktig bra spill hadde vel alle gjort det, men det meste vi gjør er på ukjent territorium der man må føle seg frem. Det finns liksom ingen DVD man kan kjøpe med instruksjoner om hvordan man lager ett bra spill. Noen ting gjør vi riktig, andre gjør vi feil.

Hvilket av dine spill er du mest stolt over?

- Det siste spillet som jeg programmerte selv var Earthworm Jim. Nå er jeg mer en studioleder, og arbeider ikke direkte med programmeringen, og det er noe jeg savner. Jeg er litt misunnelig på guttene som får jobbe med det.

Hvilke spill spiller du for tiden?

- Battlefield 2, God of War, og jeg elsker Advance Wars: Dual Strike. Til Xbox spiller jeg faktisk Fable akkurat nå. Jeg syns det er riktig bra faktisk.

Og til Gamecube?

- Oi, det var lenge siden jeg spilte noe på min Gamecube. Jeg bruker den knapt lengre.

Hva syns du om de tre Matrix-filmene. Hvilken var best?

- Den første filmen var best, men det var noen riktig bra scener i toeren og treeren også. Biljakten på motorveien blant annet. Wachowski-brødrenes tankegang er svært interessant. De er sanne visjonærer som spillindustrien helt klart kan lære noe av. Vi må lære oss å tenke utenfor rammene.

Så du noen gode eksempler på det på E3-messen?

- Ja, Shadow of the Colossus er et eksempel på det. Annerledes, smart og veldig originalt.

Dave Perry er produsent hos Shiny Entertainment og for tiden jobber han med Path of Neo.

MÅNEDENS MINUS

Julen nærmer seg

Det går skamfort mot nellikkappelsiner, snoengler, gave-shopping, og dulle familieselskap. Og vi lærer aldri å planlegge gavekjøpene. Siste liten hvert år.

Onlinejuks

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

Dårlig utnyttelse

Gamecube-eksklusive Geist huser en av årets beste spillideer, men klarer dessverre ikke utnytte det.

Avsluttende kapitler

Prince of Persia 3 skal være det siste for denne gang, og etter MGS sier Hideo Kojima takk for seg. Trist.



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.

Xbox 360 release

Det er ikke mange ukene igjen for neste generasjon faktisk starter for alvor. Microsoft lanserer deres bidrag til leken, nemlig Xbox 360

Julemarsipan

Selv om det er stress med juleforberedelser, gleder vi oss til julemarsipanen.

Unreal 3 Engine

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

Nintendo Revolution

Nyheten kom på Tokyo Game Show, og en hel verden ble med ett splittet i to; de troende og de tvilende. Vi tror på Nintendo, og gleder oss stort til å sitte men den i hendene og prøve selv.

Releaselister

Det er lett å gå seg vill i alle titlene som kommer utover vinteren, men vi i GR har laget en stor liste til dere online.

Digitale hunder

Nintendogs er ikke bare søtt som sukker, men også veldig vanedannende og morsomt. Carl Thomas sin hund heter Max, oppkalt etter Max Payne.

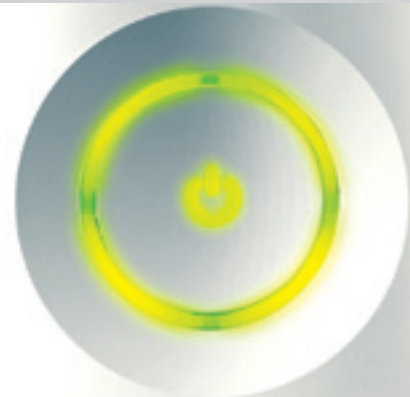
Sjoko-melk

Carl Thomas er hekta

Tempo_Nyhetskrone

FOR TIDLIG GENERASJONSSKIFTE?

Mange mener den nye generasjonen kommer for fort. Det syns ikke vi i Gamereactor!



Hver uke får vi inn flere brev til redaksjonen fra personer som syns at generasjonsskiftet kommer for tidlig. "Det har jo bare gått fire år siden Xbox kom!" eller "Det er fortsatt mye juice igjen i de gamle maskinene - se bare på spillene som kommer nå!" er to populære krigsrop. Jeg kan til en viss grad forstå disse argumentene, men for meg og mange andre startet denne konsoll-generasjonen når Dreamcast ble introdusert i Japan i slutten av 1998. Avstanden mellom Dreamcast og Playstation 2 var knapt merkbar i begynnelsen, og jeg har opplevd denne generasjonen som en trinnvis teknisk utvikling som startet med Sonic Adventure, via Soul Calibur og Shenmue og videre til de første visuelt riktig imponerende spillene til Playstation 2 som faktisk kom ikke så lenge før Halo. Deretter har vi fått se The Chronicles of Riddick, Resident Evil 4, Gran Turismo 4, God of War og mange andre som har fått oss til å heve listen for hva som er mulig denne generasjonen. Men det har bare vært en centimeter om gangen i ren Bubka- og Isinbayeva-stil og det klier i hele kroppen etter spillet som signaliserer at det er på tide å pensjonere sin nåværende maskinpark.

Den andre desember er datoen som sier at neste generasjon starter her i Norge. Da slippes Xbox 360, bare et par uker etter verdenspremieren i USA. Jeg kan ikke påstå at jeg umiddelbart ser noe spill som tydelig kommer til å markere generasjonsskiftet, selv om Dead or Alive 4 imponerte på Tokyo Game Show, Elder Scrolls IV: Oblivion kommer til å konsumere mye av min tid og Kameo: Elements of Power ser ut til å bli spillet som gjenoppretter noe av Rares tapte ære. Det finnes masser av andre helt greie, og noe store titler som Project Gotham Racing 3, Call of Duty 2 og Ghost Recon Advanced Warfighter. Uten tvil toppspill alle sammen, som aldri hadde vært mulige til Xbox, men sannheten er nok at det ikke finnes en eneste spillutvikler i hele verden klarer å utnytte halvparten av kraften som bor i next-gensollene. Begge maskinene er latterlig kraftfulle og det kommer til å drøye lenge før vi ser maskinenes fulle potensial. Jeg tror likevel at jeg til å miste pusten når jeg setter meg ned for å spille de første Xbox 360-spillene. Jeg har ventet i seks år på den følelsen.

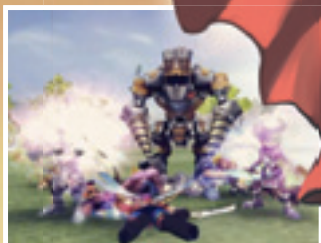
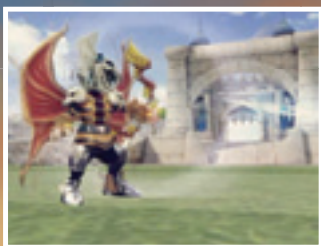
_Bengt Lemne

ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

Breath-taking adventures,
sparkling spells
and worlds to explore
are awaiting you.
Nothing will be
the same afterwards...



www.gamesrouter.com

12+

www.pegi.info

PC





Kunsten å håne

Vi elsker å gni det inn!

Kameraten din hamrer løs på takleknappen, men dessverre for han til ingen nytte. Du sklir gjennom forsåret som en kunstløper med kun mål for øye. Ballen chipper du elegant over hans utrusende keeperen. Din venn - i øyeblikket din bitre fiende - synker sammen i sofaen idet du reiser deg og jubler av full hals. Det gjaller veggimellom. Dette er en gren vi er gode i. Oioi, som vi elsker å håne!

Når den elleville jubelen har lagt seg og replisen av kunststykket ruller over skjermen kaster du ut et par fraser av typen "Det var så fortjent det!". Husk å legge tyngden på vokalene i "var" og "så". Det forsterker budskapet flere hakk. Dette aspektet av øvelsen er selvfølgelig viktigst hvis det ikke var fortjent i det hele tatt. Formuleringen "Jeg er så sinnsykt god" er også godkjent, men ha hele tiden i bakhodet at det er dine egne evner du skal berømme - ikke din motstanders feil. Grensen mellom hån og mobbing er tynn. Vær forsiktig.

Håning er som du skjønner et kraftig virkemiddel, og det er ikke noe du kan bruke uten en viss erfaring og ferdighet. Fallgruven ligger i fenomenet vi liker å kalle "den onde sirkelen". Det vil si at hvis du griper sjansen og håner det du er mann om, vil motstanderen svare med å ydmyke deg på et enda høyere nivå senere i spillet. Slik kan det i verste fall eskalere til å bli et skikkelig oppgjør hvor det ikke finnes noen tabuer for hva som kan brukes i "håneakten". Glem den enkle det-var-så-fortjent talen og rolig gestikulering; dette kan medføre direkte angrep på deg som person, og du skal ikke se bort i fra at familien blir dratt inn i denne verbale slåsskampen.

Det å håne er et fenomen som dukker opp i en mengde spill, deriblant Tekken, Fight Night og Fifa. Grunnen til at håning er spesielt sentralt i disse spillene er bruken av den tradisjonelle replisen, muligheten til å se det avgjørende slaget,

sparket eller touchet som gjorde deg til seierherre igjen og igjen. Dette vindunderet av et hjelpemiddel er det nettopp du som kontrollerer. Hvis du har planer om å hente hjem gullmedaljen i håning burde du la replisen gå et par ganger før du sier at nok er nok. Din motstander kan ikke gjøre annet enn å telle stille til 10, samt ikke seg et falskt smil. I noen tilfeller vil motstanderen la seg terge så mye at han/hun går til angrep, ikke nødvendigvis verbalt som nevnt tidligere, men på din kontroll og den avsluttende x-knappen. Dette er et sikkert tegn på at du har gjort jobben til punkt og prikke.

Det er viktig at du ikke gjør noe som du ikke tolererer selv. Ingen liker en dårlig vinner, og enda færre liker en dårlig vinner som kaster stein i glasshus. I dette tilfellet kan det fort bli av typen bautasteiner. Du skal jo helst ha kameraten din på ditt lag igjen når kampen er over; når dommeren blåser i fløyta eller ringer i bjella må oppgjøret kunne legges til side. En klok mann sa en gang "Tap og vinn med samme sinn", en evne som er ufattelig viktig i en vennskapelig duell mellom. Det som skjedde på skjermen, blir på skjermen.

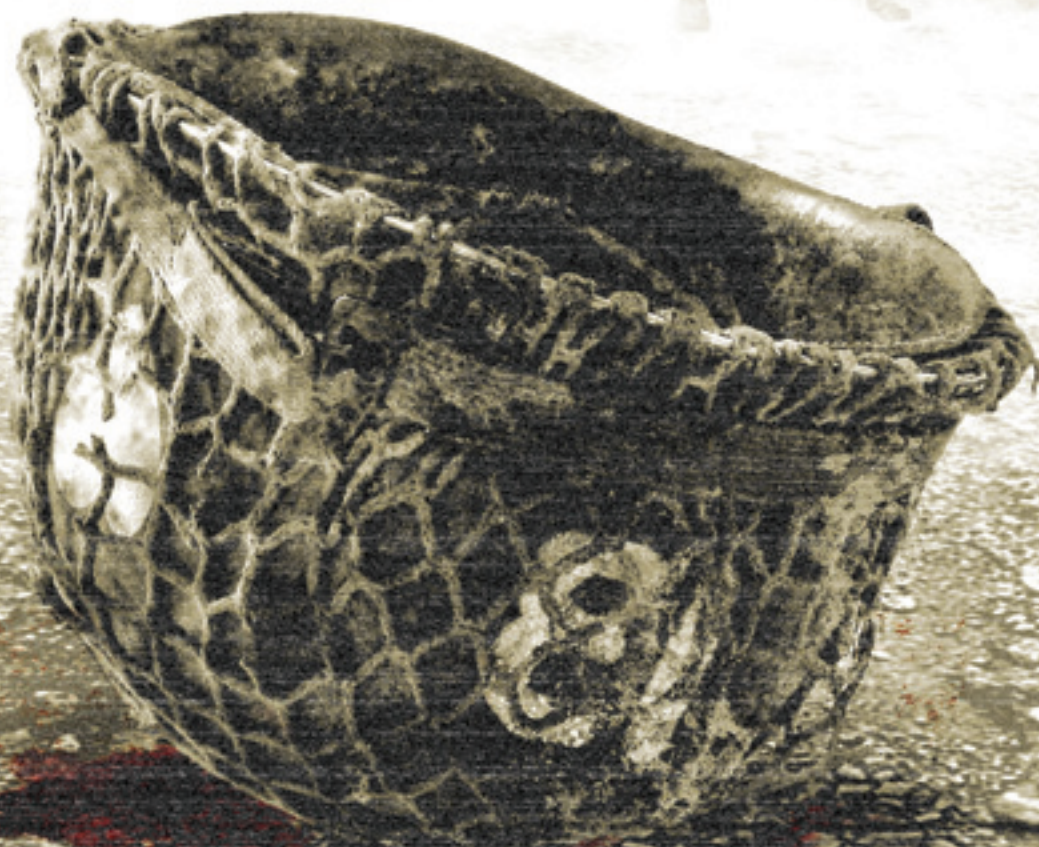
Konklusjonen blir altså; Finn et spill du er god i, og bli enda bedre. Inviter en kamerat eller flere til dyst og knus dem ned i støvlene. Husk den ikke fullt så anerkjente 3-trinns regelen: 1) Uforskammet jubel. 2) Konstater hvor fortjent det er. 3) Gjør det hele en gang til. Gjennomfør du uten feilskjær kan du nok en gang heve armene over hodet og juble. Avslutt seansen med en god dose håning og du kan titulere deg selv som mester. Mester i håning. Da er du en av oss. Du er velkommen vi vår eksklusive liga, hvor alle er best, og falske smil og ekte jubel avløser hverandre. Det eeer sååå fortjent! Vi er best!

David Skovly

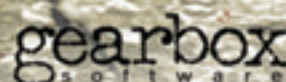
BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

TAKING COMMAND ISN'T EASY.

TAKING THE CONSEQUENCES IS EVEN HARDER.



www.brothersinarmsgame.com



Tidenes 12 beste adventure-spill

Guybrush Threepwood, Rincewind, Larry Laffer, George Stobbard og Sam & Max er spillbransjens ukronede Hollywood-stjerner

Steve Purcell, Tim Schafer, Charles Cecil, Ron Gilbert, Chris Bateman, Roberta Williams og Gregg Barnett. For alle andre enn eventyrspilleren er det bare en samling navn. For dem som har opplevd fablene er det talentfulle manusforfattere, som gang på gang har åpnet den støvete, lærinnbundne boken og fortalt fantastiske historier. De er pionerene, dem som fikk en hel verden til å sitte og klikke på en liten klump pixler i håp om å løse enda en gåte og dermed komme videre i den fengende fabelen. De skapte historier så makeløse, latterlige og tvers gjennom vanvittige, at man fortsatt satt og humret flere timer etter diskettene hadde forlatt floppydrevet. De skapte spillhistorie og fikk på ganske få år Adventure-spillene, eller Point and Click-genren om man vil, godt og grundig inn under huden på millioner av spillfans.

Av de mange spillsjangrene du finner i dag, har Adventuresjangeren vært gjennom de mest turbulente periodene. Fra tordnende suksess på slutten av åttitallet, til å være nærmest en utdøende rase i dag. Med kun et par utgivelser i året er det ingen tvil om at Adventuresjangeren og dets publikum har levd fra hånd til munn i lang tid. Klassiske serier som Monkey Island, Leisure Suit Larry og King's Quest er i dag ikke-eksisterende, eller i hvert fall utvannet til en så stor grad at de ikke er verd å bruke tid på lengre. Noen henger med, som Charles Cecil og Revolutions Broken Sword-serie, men meningene er delte om hvorvidt The Sleeping Dragon, som tok på seg syvmlilsskoene og gikk i en ny retning, overhodet er preget av de samme dype gåtene og historien som de to

første kapitlene i serien. Samtidig prøver The Adventure Company forgivevis å blåse litt liv i hele greiene, men firmaets venstrehåndsarbeid er så langt fra Lucas Arts' sjangerdefinerende perler som Full Throttle, Grim Fandango og Sam and Max som man kan komme. De mangler den gode historien, de drevne gåtene er forsvunnet og det er absolutt rensket for sjarme.

Hvis puzzle-sjangeren har de mest eksentriske og sære fans, så har Adventure-sjangeren det mest dedikerte følget. Mange år etter den siste utgivelsen i Monkey Island-serien bugner diverse fansider stadig med nye rykter og forhåpninger, og da Revolution forleden annonserte det fjerde spillet i Broken Sword-serien, blomstret gamle fora opp med uendelig mange nye tråder og spekulasjoner. Fansen er der ute, og de er mange.

Og man skjønner jo hvorfor de holder koken. Hvem kan glemme Dave og hans venner fra Maniac Mansion, som dro til The Edison Mansion for å redde Sandy og ble vevd inn i et grotesk eventyr om sære eksperimenter? Eller trollmannen Rincewind fra Discworld med stemme av Monty Pythons Eric Idle, sydd inn i Terry Pratchetts fordreide univers. Kanskje er det Larry Laffer, byens storsjarmør og listige kvinnebedårer som sitter et eller annet sted i kroppen? Adventure-sjangeren er en av de mest elskede, og det er tydelig å se hvorfor. Det er gode historier, spraglene karakterer og massevis av humor. Kan man be om noe mer? Vi kommer i alle fall ikke på noe. Velkommen til tidenes 12 beste Adventure-spill!



12 Blade Runner

FORMAT PC UTGIVER Virgin ÅR 1997

Westwood Studios forsøk i sjangeren var et kompetent eventyr, basert på filmen Blade Runner. I en fremtids-verden er du detektiven McCoy som jakter på de såkalte replicas. Gjennom dyptgående etterforskning og oppklaring med pistol løser du langsomt spillets gåter, og plutselig oppdager du hva som foregår på livets skyggeside. Et spill av høy karat.



11 Beneath a Steel Sky

FORMAT PC UTGIVER Virgin ÅR 1994

Et fremtidens England ligger til grunn i denne historien om Robert Fosters flukt fra korporasjonens ingenting. Etter en dramatisk helikopterstyrt beveger du deg ned gjennom den rustbrune og summende byen, og finner sammen med roboten Joey. En veldreid sci-fi saga med masse humor og personlighet. Gammeldags allerede i sin samtid, men likevel ytterst fengende.



10 The Longest Journey

FORMAT PC UTGIVER IQ Media ÅR 1999

April Ryan er uten tvil en av spillverdenens sterkeste kvinnelige roller, og våre egne norske Funcom visste hva de gjorde da de utviklet The Longest Journey. Presset ned på intet mindre enn fire CD'er er det et elegant sci-fi eventyr med en sterk historie og masser av utfordringer til den ivrige Adventure-entusiastene. Et strålende lyspunkt i sjangerens mørke host.



09 Indiana Jones Fate of Atlantis

FORMAT Amiga UTGIVER Lucas Arts ÅR 1992

Den piskesvingende heltene Indiana Jones skulle naturligvis også ha sine glansdager i et digitalt-eventyr. Resultatet var en spillmessig klassiker som med en perfekt avbalansert miks av humor, handling og gåter nærmest ikke kan fåes bedre. Filmen ble aldri til noe, men spillet hører til blant den absolutte eliten. Lisensierte eventyrspill kan altså være gode.



08 Discworld Noir

FORMAT PlayStation UTGIVER Atari ÅR 1999

I det tredje spillet i serien tar du rollen som privatdetektiven Lewton, hvis oppgave er å belyse en haug med mysterier. Disse mysteriene er minst like tullete som universet de utspiller seg i, hvilket ikke sier så rent lite. Discworld Noir er fylt til randen med stupide karakterer, bitende humor, sarkastiske svar og en god porsjon magi. Terry Pratchetts rare og humoristiske verden har aldri vært bedre enn denne treeren.



07 Broken Sword

FORMAT PlayStation UTGIVER Sony ÅR 1996

En rolig gatekafé eksploderer og George Stobbard, en kjøkk og smule naiv amerikansk turist, tar affære. Hans oppdagelser suger ham inn i en eldgammel og forbudt verden av tempelriddere, skumle hemmeligheter og masse mystikk. Broken Sword lener seg ikke bare på sprø påfunn, men i stedet en dreven fortelling med et mesterlig manus. Et gjennomført og fengende eventyr av meget kraftig kaliber.



06 Maniac Mansion

FORMAT Amiga UTGIVER Lucas Arts ÅR 1988

Ron Gilberts første eventyr, som stadig oppfattes som et av sjangerens beste tilbud. Maniac Mansion var finurlig, annerledes og utrolig morsomt. Som Dave tok du med deg et par venner og gikk opp til The Edison Mansion for å finne den forsvunne Sandy. Hva som skjer herfra må oppleves, gjerne igjen og igjen. Maniac Mansion fikk to oppfølgere i Zak McKracken og Day of the Tentacle, begge fremragende og sjangerfinerende spill.





05 Leisure Suit Larry 1

FORMAT PC UTGIVER Sierra On-Line ÅR 1991

Verdens ubestridte førsteelsker Larry Laffer inntok hele verdens dunkle gutterom på starten av nittitallet med et eventyrspill som kort og godt gikk ut på å imponere damer og så få de med seg hjem og i seng. Med en ironisk avstand til samtidens kjøttmarked, disco-revival og det andre kjønn klarte Larry, tross det litt spesielle budskapet, å gjøre godt og grundig inntrykk på oss. Friskt, frekt og uendelig morsomt!



04 Day of the Tentacle

FORMAT PC UTGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Tidsreiser, tentakler og galskap. Day of the Tentacle hadde alt sammen - og litt til. Visuelt var det forvridde trapper, kremskyer og terringaktige gulv. Historiemessig handlet det om tidsreiser, sære eksperimenter og fet, fet humor i verdensklasse. Stemmene ble levert med svimlende overbevisning og plottet var så overraskende at selv en garvet eventyr-spiller hadde vanskelig for å følge med. Mesterlig.



03 Sam and Max: Hit the Road

FORMAT PC UTGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Humoristisk på bekostning av logikken kanskje, men stadig en inspirerende odysse i godt tegnerieselskap. Sam and Max Hit the Road er et elegant, fjollete og bisart eventyr om hunden Sam og den røykskadde kaninen Max, som leter etter den sagnomsuste Sasquatch, kidnappet fra The Hall of Oddities. Steve Purcell treffer hjertet til de fleste med denne nåtidsfabelen som ganske enkelt er fremragende.



02 The Secret of Monkey Island

FORMAT PC UTGIVER Lucas Arts ÅR 1993

Grog! Grog! Grog! Guybrush Threepwoods første eventyr som amatørpirat er fortsatt et av de beste og mest uimotståelige. Monkey Island-serien er kjent for sin spesielle humor, underlige gåter og generelt merkelige univers. Det er et av Ron Gilberts beste eventyr, om ikke det beste, og det er ganske enkelt ingen vei utenom spillet hvis du skal kalle deg en kjenner i Adventure-sjangeren. Hvor la vi trebeinet?



01 Grim Fandango

FORMAT PC UTGIVER Lucas Arts ÅR 1998

TIDENES BESTE ADVENTURE-SPILL!

Ifølge mexikanske, aztekiske og mayanske myter måtte de døde reise gjennom De Dødes Land for å få evig fred. Spilletts hovedperson Manny Calavera er - foruten å være død - reiseagent, hvor hans viktigste oppgave er å lede de døde til evig hvile. Dessverre er det noe som ikke stemmer. Manny blir sparket, og så må han plutselig ledsage en meget skjønn kvinne til dødsriket. Grim Fandango prøvde ut nye ting med en karakteristisk art deco-stil, 30-års film-noir detektivdramaer og en helt ny 3D-motor hvor musen var overflødig. Det spraglene galleriet av underlige karakterer og lokaliteter passet perfekt sammen med det enda mer merkelige universet. Plottet var ekstravagant og fylt til randen med galgenhumor, og det er vanskelig å beskrive Grim Fandango som noe annet enn unikt, underholdende og uendelig oppfinnsomt. Spillet gikk direkte til topps i redaksjonens mange kloke hoder, og det er uten tvil tidenes beste Adventure-spill!



A COMMON ENEMY

AN UNCOMMON ALLIANCE

X-MEN LEGENDS II

RISE OF APOCALYPSE

X-Men-Legends2.co.uk

Release 14 October 2005



PlayStation 2



WITH NET PLAY



XBOX LIVE



MARVEL, X-Men and all Marvel Characters and the distinctive Serrano Symbol are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. Game published by Activision Publishing, Inc. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PSP", "XBOX" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live 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 AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO, all rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



MARVEL

ACTIVISION

activision.com

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

The Movies, The Matrix: Path of Neo, Prince of Persia 3: The Two Thrones, og Star Wars: Empire at War



□ Format PC □ Utvikler LIONHEAD □ Utgiver ACTIVISION □ Utgitt NOVEMBER 2005

The Movies

Lev ut den amerikanske drømmen i Molyneux' virtuelle Hollywood

Film- og spillbransjen har vært som en sammenvevd, klebrig masse det siste tiåret, der den ene Hollywood actionfilmen etter den andre har gjennomgått en mer eller mindre heldig spillmatisering, mens djevleyngel som Uwe Böll har hatt frektheten til å forvandle noen av tidenes mest populære spillhits til famøse filmfiaskoer. Så hva pønsker The Movies egentlig på? Er det nok et pengegrisk forsøk på å tappe seg inn på det enorme publikummet av filmentusiaster? Eller har den beryktede spillguruen Peter Molyneux tenkt å gjøre det han gjør best, nemlig gi oss muligheten for å leve ut våre vildeste fantasier? Etter å ha tilbrakt noen timer i glamorøst selskap med The Movies tror jeg ærlig talt at svaret skjuler seg bak dør nummer to.

The Movies er i realiteten oppdelt i to forskjellige, parallelle spill, som hver enkelt gamer selv kan balansere mellom. Som utgangspunkt har du det klassiske simulasjonsspillet, som kjøpt leder tankene tilbake til Molyneux' klassiker Theme Park - en tanke som definitivt ikke er ubegrunnet. Med litt penger på bankkontoen og en stor gressplen i det nye Hollywood å boltre seg på, skal man bygge opp et storslått

filmstudio i bransjens spede år. Du bygger en rekke bygninger, du ansetter folk, du dekorerer studioet med blomster og statuer for å gjøre dine ansatte glade, du bygger flere bygninger, og ja - sånn fortsetter det i all evighet. Hvor enn enkelt og overskuelig det kan høres ut, så skal det naturligvis tas i betraktning at den mer glamorøse delen av din stab, som primært teller skuespillere og regissører, fort kan utvikle stjernenykker så voldsomme at Marilyn Monroe ville ha blitt irritert. For jeg gikk i gang med The Movies hadde jeg ingen forståelse for de makthavende studiodirektørene, men nå syns jeg nesten synd på dem.

Selv om simuleringsdelen i det store og det hele fungerte fint den tiden jeg fikk med spillet, var det ikke det jeg hadde sett frem til å gi meg i kast med. Alt dette var for så vidt prøvd før, og selv om det er forbedret i forhold til tidligere spill i samme kategori, med små streif av nytenking, handler The Movies etter min mening om én ting: å lage film! Noen vil utvilsomt bruke spillet utelukkende til å eksperimentere med skjøre filmideer, mens andre vil benytte fantasien sin for å føre filmstudioet til topps på



NETTOPP ANNONSSERT - Armored Core 4

From Software's Armored Core 4 vil gi spillere muligheten til å lage sine egne roboter. Når sveisearbeidet er ferdig og roboten er klar, kan man utføre de oppdrag man blir satt til. Sveisingen starter til sommeren på Xbox 360.



NETTOPP ANNONSSERT - Prince of Persia - PSP

Spillet vil være basert på Warrior Within der Prinsen er fulgt av Dahaka, en inkarnasjon av Skjebnen. Eventyret vil lede vår persiske venn til et sted der menneskehetens største frykter er bosatt. Ha sverdene ferdig slipt til 2. desember!



Hvordan din film skal se ut, blir helt opp til deg selv. Ville du likt å se en annen slutt på Bonnie and Clyde, eller kanskje Sauron burde fått herredømme over Midgard? Det er bare å sette i gang!

rangeringen. Hvordan Lionhead noensinne skulle kunne sette opp en ramme som ville muliggjort skapelsen av uendelig mange filmideer har alltid vært det helt store spørsmålet, og en iboende frykt har da også gang på gang satt ned mine forventninger.

Så var all denne frykten ubegrunnet? I store trekk, ja. Selv om The Movies naturligvis har sin øvre grense, virker mulighetene i øyeblikket uendelige. Fra valget av skuespiller til kostymer, scener, kulisser og ikke minst den spennende postproduksjonen, der lyd og musikk kan føyes til, tilbyr The Movies deg et spektakulært utvalg som vil få deg til å sitte timevis og lete etter den helt rette sammensetningen. Selv fikk jeg snekret sammen en fantastisk god westernfilm, men uheldigvis måtte jeg se spillet gå ned hver eneste gang opptakene var ferdige. Om dette var et tegn fra gudene som advarte mot mine elendige egenskaper som manusforfatter, eller at den tidlige filmversjonen stadig var en smule ustabil, tør jeg ikke gjette på, men jeg syns absolutt filmen ville vært en Oscarnominasjon verdig.

Gjør man seg tanker om å lage både hel- og halvaftens spillefilmer må man bevæpne seg med tålmodighet, for det er et større prosjekt enn bare å lage en rull på et halvt minutt. Det er et enormt stykke arbeid, som i de travlere periodene heldigvis kan løses ved å ansette et par manusforfattere. Men det er vel ikke noe gøy! Selv om The Movies kanskje ikke gir deg muligheten for å lage det neste store filmatiske mesterverk - noen vil utvilsomt prøve - så er det både lett tilgjengelig og underholdende å skape sin helt egen spillefilm og ikke minst avvente kritikernes og Oscarpanelets bedømmelse. Nylig sjøsatte også Lionhead spilllets offisielle hjemmesider, hvor fans kan laste opp sine produksjoner, og høre hva den virkelige verden syns om ens film-egenskaper. Her vil det også bli festivaler av ulik kaliber fremover, så enhver missforstått regissør har nå virkelig muligheten til å vise hva de duger til. Om man enten ønsker seg et klassisk simulasjonsspill i ekte Molyneux-stil, eller om man vil utfordre Steven Spielberg og Martin Scorsese i en Oscarkamp til døden, har The Movies uendelig mye potensial. Og hvilket Peter Molyneux-spill har ikke det. Selv om min tid med The Movies absolutt ikke har gitt anledning til skuffelse, frykter jeg likevel at det er et spill som vil samle støv etter en dags tid eller to, hvis man da ikke blir øyeblikkelig fanget av filmskapselsprosessen. Håpet lever likevel fortsatt blant stjernene.

_Jesper Nielsen

Gamereactor sier: Filmentusiastens drømmespill, som til tross for sine rike muligheter fort kan bli trivielt dersom filminteressen mangler.

The Matrix: Path of Neo

Neo deler ut juling i Shiny's oppfølger

Format XBOX, PS2, PC Utvikler SHINY Utgiver ATARI Genre ACTION
 Utgis 4. KVARTAL 2005

Husker du det? Suget i magen første gang du så den fantastiske første delen av Matrix-trilogien. Det var ren filmhistorie og et av de få tidspunktene hvor film blir til ren magi. At de to oppfølgerne gjorde deres beste for å forvirre, forpurre og avskrekke den forventningsfulle fansen var et uventet antiklimaks. Det faktum at det første spillet basert på filmen fulgte samme stilen gjorde heller ikke saken noe bedre. Trilogiens antiklimaks var dog småting i forhold til hva fans av det talentfulle utviklerlaget Shiny skulle dras med på.

Path of Neo er en nøye utvalgt sammensmelting av den samlede historien fra de tre spillene, delvis fortalt via filmklipp og scener der du får lov til å gjenleve de kjente actionscenene med kontroll over verdens siste håp, Neo. Med kameraet plassert i tredjeperson er det opp til deg å dele ut pryl til alle som måtte stå i din vei, og dette gjøres som i filmen best med en blanding av slag, spark, skytevåpen og slow-motion effekter.

Dessverre høres det ikke bare ut som det katastrofale spillet vi har prøvd å glemme fra tidligere; det både ligner og føles slik også, selv om det er tydelig at Shiny har prøvd å vri og vende på de skruer og bolter som utgjorde de mest fatale feilene ved det forrige spillet. Min Playstation 2 hostet og harket mens den prøvde å pumpe bilder opp på skjermen i en rimelig grei fart, og problemene skyldes naturligvis at Shiny nok har prøvd å få for mye ut av konsollen.

Dette skulle ha resultert i et sant eventyr om den lille, dyktige utvikleren som endelig fikk sitt store gjennombrudd med en av tidenes største lisenser i ryggen, men inntil videre har jeg vanskelig for å se hvordan det skal ende lykkelig. Det er mulig at min tidlige utgave ennå står overfor en finpussing av episke proporsjoner, og vi har ennå ikke glemt hva Shiny er i stand til, men det hele ser unektelig mørkt ut akkurat nå.

_Thomas Nielsen

Gamereactor sier: Shiny gjør like mye riktig som feil, og flere skikkelige gode ideer risikerer å gå tapt på grunn av tvilsomt spilldesign og tekniske brister.



På enkelte oppdrag er Trinity med. Hun klarer seg dog ikke på egenhånd og utgjør snarere et hinder ettersom Neo ikke under noen omstendigheter kan la henne dø.



Path of Neo er et av de første spillene som bruker Normal Mapping, som er den virkelighetstro måten å lage grafikk på, som man blant annet har sett i Chronicles of Riddick på Xbox.



NETTOPP ANNONSERT - The Outsider

Frontier Developments holder på med en politisk thriller til neste generasjons konsoller. Bedrag og korrupsjon er viktige elementer i spillet og Frontier har som mål å gjøre spillet fullt av valgmuligheter. The Outsider kommer antagelig både til PS3 og Xbox 360.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



□ Format MULTI □ Utvikler UBISOFT □ Utgiver UBISOFT □ Utgis NOVEMBER 2005

Prince of Persia: The Two Thrones

Persias beste akrobat vender tilbake for aller siste gang

"Siden Prince of Persia 3 er slutten på den episke historien om den tidsreisende prinsen, og da det ikke kommer flere spill i serien, var det viktig for meg å avslutte Sands of Time-trilogien med et øredøvende brak. Two Thrones er braket." Ben Mattes, spillets producer, lyser opp i et enormt smil. Der han sitter foran den flimrende skjermen og guider prinsens alter ego Dark Prince gjennom en bane, legger jeg for første gang merke til hvor mye han brenner for sitt skaperverk. Han må ha spilt, snakket og fortalt om Two Thrones så lenge at han har det langt oppe i halsen, men det synes ikke. Han viser med glede baner og design, og avslører kjapt plottet i treeren uten så mye som å nøle en eneste gang. Mannen er engasjert, og han virker som den rette til å finne frem seriens unike atmosfære fra Sands of Time. Den eventyrlysten, de makeløse gylne nyansene og de østlige palassene jeg falt for i 2003 og som jeg har savnet siden.

Det tredje spillet begynner der Warrior Within sluttet. Prinsen og Kaileena vender tilbake til Babylon, men på vei til byen rammes skipet deres av en mystisk kraft som splintrer fartøyet og sender prinsen ut i havet. Han skylls opp på en strand utenfor

byen, bevisstløs og uvitende om hans hjembys massive problemer. Her begynner det tredje, og i følge Ben Mattes det siste eventyret om den tidsreisende prinsen. Jeg får joypad'en i hånda og beveger meg gjennom introen, som også fungerer som spillets tutorial. Hans akrobatiske evner har ikke minsket siden fjorårets kjempetunge toer, men Two Thrones virker innledningsvis mye mer innbydende, ikke minst på grunn av den tydelige visuelle endringen og de mørke tonene i bakgrunnen.

Det går ikke lenge før de første patruljerende fiendene kommer til syne på en balkong i det nedre Babylon. Jeg sniker meg inn på en av de intetanende vaktene, og da jeg er ca en knivlengde fra ham, aktiveres en av Two Thrones nye tiltak: snikmordet. Dødsens stille og ekstremt elegant borer jeg kniven inn i ryggen på vekten og etterlater ham død på den kalde, hvite balkongen. Ben Mattes forklarer hvordan systemet virker:

"Snikmordet gav oss muligheten for å tilføye litt mer dybde i det avsluttende kapittelet ved å gi spilleren valget mellom å hoppe hodeløst ut i kampene eller snike seg inn på fienden, og dermed unngå de ellers hektiske konfrontasjonene. Går det galt, er



NETTOPP ANNONSERT - Sega Rally 2006

Det viser seg at Sega har droppet Sega Rally 2005, og heller bestemt seg for å gi ut Sega Rally 2006. Sega Rally har ikke debutert på konsoll tidligere. Derfor er spillet krydret med bl.a. en karriere modus. Spillet kommer i januar 2006 på PS2.



NETTOPP ANNONSERT - Ys Strategic

Marvelous Interactive har ikke bekreftet noen utgivelsesdato, og heller ikke noe om storyen i dette spillet. Det eneste man med sikkerhet kan si er at spillet dukker opp til Nintendo DS og at det er muligheter for at det ikke blir et action-RPG som tidligere



For å bryte med monotonien som noen ganger kan forekomme i de akrobatiske og kampmessige sekvensene, har Ubisoft lagt inn et par heseblesende veddeløp i hestevogn. Her trykker du løs på x-knappen slik at Prinsen pisker sine to svarte hingster til å galoppere av gårde, mens du deler ut smekk til de soldatene som er så dumme og tro at det er plass til dem i din gyldne vogn.

du uten tvil ilet ute, så man skal trå forsiktig. I begynnelsen vil det kun være et enkelt knappetrykk som utgjør et snikmord, men ettersom fiendene blir mer intelligente og langt mer strategisk plasserte, krever det også mer og mer av spilleren. Vi kaller det et høyrisiko - høy belønnings-system - og det virker strålende."

Jeg prøver meg på et par vakter til, men da jeg i min iver etter å få drept en annen vakt treffer veggen med kniven min, er fanden plutselig løs. Før jeg vet ordet av det er jeg omringet av blodtørstige, kampdyktige sandsoldater som kun er ute etter å sende meg i graven. Alen er nemlig langt mer dreven i Two Thrones, og derfor vil et feilaktig mordforsøk resultere i at de både ser og hører meg. Ben Mattes laster en annen bane, og for første gang introduseres jeg for Dark Prince, Prinsens mørke alter ego. Hans moralske kompass fungerer overhodet ikke og han har absolutt ingen skrupler. Jeg gir ham en sjanse med et snikmord, og oppdager umiddelbart den store forskjellen. Den mørke utgaven av prinsen kverker sine motstandere med en kjetting, og når han kaster den, river den med seg hoder. Hans akrobatiske evner er også en smule annerledes. Som en Bionic Commando-soldat bruker han kjettingen til å svinge seg rundt. Steder som Prinsen aldri kan nå, selv med sitt superatletiske spekter, er ingen hindring for Dark Prince. Dessuten bruker han den i kamp til å sette seg i respekt hos byens okkupasjonsmakt, så det er en betydelig forskjell mellom de to karakterene.

Jeg avslutter med å se litt mer av det enorme Babylon. Til forskjell fra enerens gullbelagte persiske haller og toerens dunkle huler, foregår treeren over flere dager i Babylon med massevis av muligheter for å hoppe over de flate hustakene med en oransje sol som eneste tilskuer. Det er en viss frihet i å kripe gjennom vinduer, over balkonger og ned fra falleferdige avløpsrør. Noe av den mystikken, magien og den vidunderlige eventyrstemningen som var i Sands of Time er definitivt til stede i Two Thrones. Om det er nok til å gjøre treeren til det eventyret toeren skulle ha vært, er vanskelig å svare på nå. Til gjengjeld er Ben Mattes ikke i tvil om spillets kvaliteter, og da jeg pakker bort skriveblokken og blyanten sier han med stor overbevisning: "Two Thrones er klimakset i serien. Det er eventyret som avslutter en av verdens beste actionfabler, og en gang for alle syr historien sammen. Det er et veldig bra spill." Jeg håper inderlig at han har rett, for jeg vil så gjerne tilbake til det østlige eventyret jeg forelsket meg i for et par år siden.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor sier: Med to karakterer, et mer allsidig gameplay og en visuell stil som drar mer på Sands of Time enn Warrior Within kan det hele ende skikkelig bra.

Star Wars: Empire at War

Petroglyph inviterer til intergalaktisk stjernekrig

Format PC Utvikler **PETROGLYPH GAMES** Utgiver **ACTIVISION** Genre **STRATEGI**
Utgis **FEBRUAR 2006**

George Lucas er min helt. Så enkelt kan det faktisk sies. Dette ene sinnet har helt alene skapt et av de mest sprudlende, fantasifulle og fantastiske universet jeg noensinne har opplevd. Star Wars har alltid stått øverst på listen over inspirasjonskilder, og uansett hva andre sier var filmene fantastisk gode! Allikevel har det alltid manglet noe innenfor universets spillutvalg. Vi har hatt romduellene i X-wingen, hurtige og heseblesende lyssverdueller og store onlineslag mellom fotsoldatene. Men jeg har aldri kunnet ta på meg den sorte masken og styre mitt imperium som Darth Vader på invasionsreise gjennom galaksen. For nå.

Jeg hadde naturligvis julelys i øynene, spesielt da jeg oppdaget at prosjektet blir gjennomført av en håndfull Westwood-veteraner ved det nye Petroglyph. Sammen med LucasArts prøver de for første gang å gjenskape de storslåtte kampene mellom Imperiet og Rebellenene.

Star Wars: Empire at War er neppe et prosjekt som vil bli banebrytende innenfor strategisjangeren. Selv om spillet generelt føles ganske annerledes enn alt annet, er gameplayet i det store og det hele en fortsettelse av suksessfulle erfaringer. Mest bemerkelsesverdig er en fullstendig utryddelse ressursanking, og bortfallet av basebygging som vi kjenner det. I stedet foregår alt dette ute på det flotte galaksekartet, hvor man på hver erobret planet kan bygge enheter og bygninger slik at slagene i seg selv utelukkende er fokusert på hardkokt action. Empire at War lar deg ikke tørke svetten av pannen. Du vil konstant bli presset ut i nye og hardere slag uten mulighet for retrett.

Spillet, som er sentrert rundt perioden mellom episode 3 og 4 følger en lineær og kanskje en smule triviell linje gjennom hele historien, hvor man enkelt sett flytter seg fra planet til planet i jakten på det fullstendige herredømmet over galaksen. For å gi en smule mer variasjon er kampene delt opp i både rom- og jordkriger. Selv om førstnevnte kanskje umiddelbart kan virke som den mest interessante, snakker vi her om en lettere overfladisk innfallsvinkel som ikke gir anledning til dypere strategisk overveielse. Men med hundrevis av små jagere og et par store krigsskip er det ikke desto mindre underholdende og nervepirrende å følge kampene, som med aktiveringen av et dynamisk kamera hurtig forvandles til en virtuell film. Etterpå flyttes kampen ned på landjorden, det vil si om resultatet kommer i din favor. Her utvikles et mer tradisjonelt RTS, som følger tidligere, men suksessfulle prinsipper, noe som vil garantere relativt feilfrie slag om de mange planetene.

Det er ingen tvil om at Empire at War primært henvender seg til fans av Star Wars. I seg selv har det kanskje ikke så mye å tilby i forhold til konkurransen, men dette er utvilsomt en tittel som blir en obligatorisk del av ethvert Star Wars-bibliotek **_Jesper Nielsen**

Gamereactor sier: Enhver Star Wars-fans våte drøm, men som strategispill virker det ikke særlig banebrytende.



Petroglyph har lagt til rette for kooperativt samarbeid og 8-personers store online-slag.



Format: **XBOX 360**
Utvikler: **RARE**
Utgiver: **MICROSOFT**
Genre: **ACTION**
Utgis: **2. DESEMBER**

PERFECT DARK ZERO

Kan Joanna Dark overta Master Chiefs trone? Gamereactor reiste til England for å hilse på hjemme hos Rare.

Tekst: **JESPER NIELSEN**

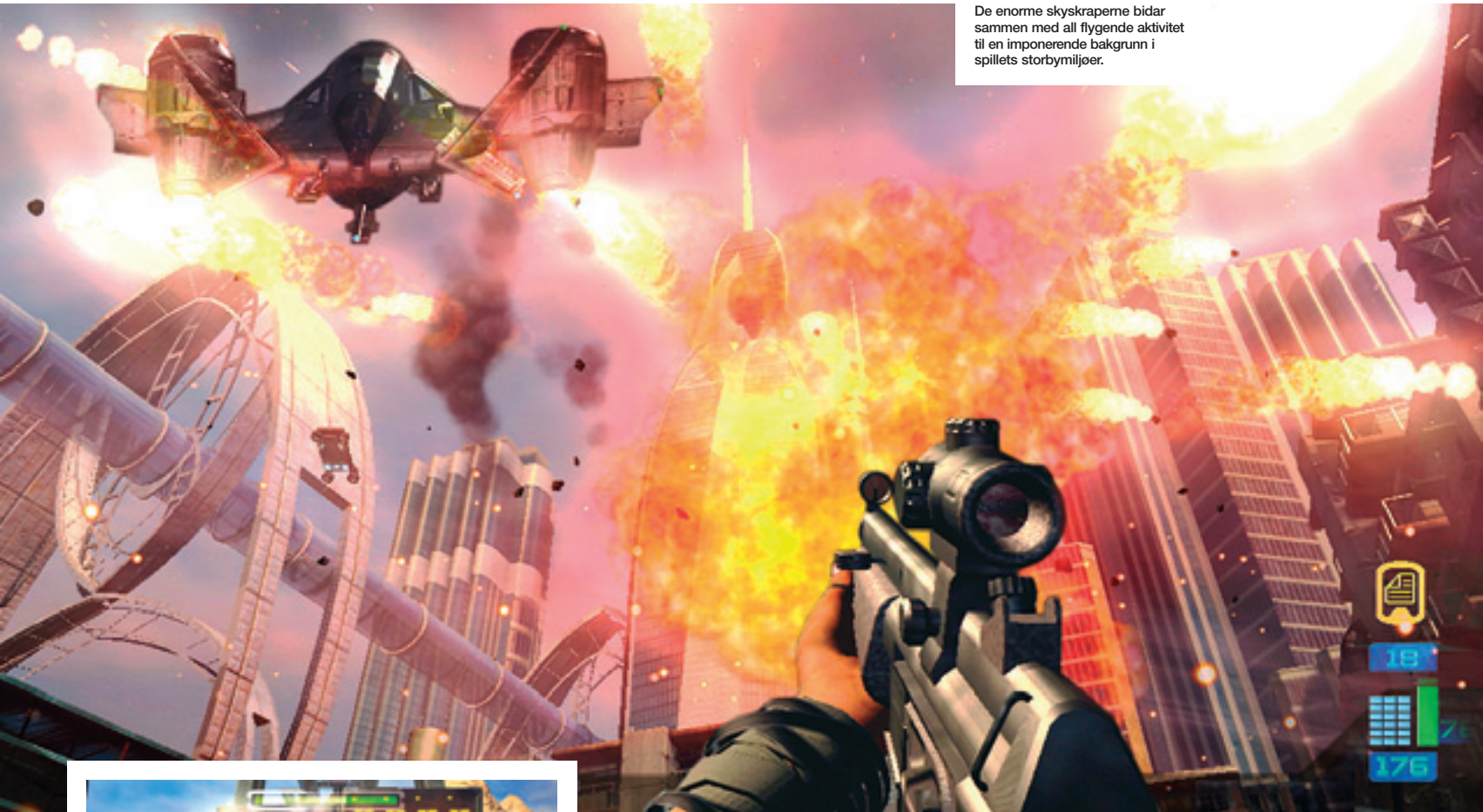
Verdens mest pressede spillstudio for tiden må uten tvil være britiske Rare. Ikke nok med at de leverte bare to Xboxspill på tre år, mot de fem de lovet, Microsoft har lagt mye av ansvaret for den forhåpentlige premieresuksessen til Xbox 360 på Rare. Microsofts Peter Moores ord veier sikkert tungt som bly på Rares skuldre når han sier at Perfect Dark Zero skal bli for Xbox 360 det Bungies Halo var for Xbox. Etter det dårlige Grabbed by the Ghoulies og det temmelig oppskrytte Conker Live and Reloaded er det på tide at Rare gir valuta for de tre milliardene Microsoft betalte for studioet...det er på tide at Joanna Dark gjør et storslagent comeback!

Bilen jeg sitter i stopper en kort stund foran det elektriske gjerdet mens sjåføren forvirret ser seg rundt etter en måte å komme seg gjennom på. Man kan fristes til å tro at dette er inngangen til den britiske etterretningstjenesten, eller til en

forhistorisk park med forvokste øgler. Midt ute på den øde engelske landsbygden har den legendariske utvikleren Rare forskanset seg. Høsten står i technicolorfarger rundt oss. Klare gule og røde farger står i brann, og maler lovet som virvler ned mot bakken. Den påtrengende duften av råtnende planteliv som er så typisk for høsten krydrer luften.

Dette er karer som vet hvordan man gjør et inntrykk på folk, og hjertet mitt pumper nesten urovekkende fort når porten endelig åpner seg, og bilen langsomt kjører inn på den svingete veien. Med hundrevis av uvanlige dyrearter og Zen-inspirerte hager overalt i et enormt kontorkompleks nyter Rare total atskillelse fra samfunnet. Men når man har et spill som Perfect Dark Zero under utvikling, er nok ro og fred det siste de kan forvente seg. Oppfølgeren til Nintendo 64-spillet er antakeligvis den mest avgjørende tittelen Rare har >>

De enorme skyskraperne bidrar sammen med all flygende aktivitet til en imponerende bakgrunn i spillets storbymiljøer.



Å finne ly for kuleregnet er en viktig del av skuddvekslingene i Perfect Dark Zero, og det gjelder å dra nytte av dette så ofte omgivelsene tillater det.

>> jobbet med i løpet av selskapets levetid. Presset ble ikke mindre etter stormen av kritikk som gikk verden over etter den høyst tvilsomme Xbox 360-visningen på MTV i begynnelsen av mai tidligere i år, kun et halvt år før den planlagte premieren av spillet. Rare har mye å bevise, men kan den legendariske utvikleren takle det hurtig økende presset?

- Alt vi er opptatt av er å lage et bra spill, sier Chris Tilston som i løpet av de siste fire og et halvt årene har arbeidet intensivt med å designe Perfect Dark Zero. Det er mulig at spillet vil få samme effekt på spillverdenen som Halo hadde, men skal vi være helt ærlige er det ikke det vi tenker på akkurat.

Noe nervøsitet merker man ikke i det hele tatt, til tross for at dette er første gangen Rare presenterer en ny versjon av kjærlighetsbarnet sitt for omverdenen siden den lunkne mottakelsen etter MTV-visningen. Spillet begynte sin eksistens på Gamecube, for så å bli flyttet over til Xbox i og med at Microsoft kjøpte opp utviklerstudioet. For ca. ett og et halvt år siden tok Joanna det siste spranget til Xbox 360. Overgangen resulterte både i endeløse timer med å skrive om koder, og ikke minst på å utvide spillet til den nye plattformens muligheter slik at Perfect Dark Zero kunne nå sitt fulle potensial. Men på grunn av alle disse mulighetene har spillet blitt kraftig kritisert flere ganger, noe som fører tankene mot et

noe merkelig spørsmål: Har Rares enorme tilgang til både tid og penger kanskje gjort mer skade enn nytte? Mitt førsteinntrykk er i alle fall fortsatt litt tvilende mot spillerselskapet som de siste årene har brukt lengre og lengre tid på å levere middelmådige spill. Det leder til mistanken om at

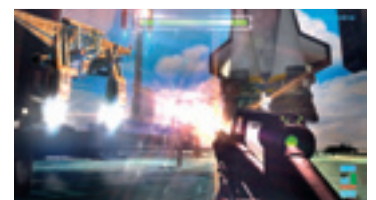
”DET ER MULIG AT SPILLET VIL FÅ SAMME EFFEKT PÅ SPILLVERDENEN SOM HALO HADDE”

CHRIS TILSTON, Designer

noe er galt hos Rare. Stammen av teamet som skapte Goldeneye brøt tidlig ut og startet Free Radical Design, med Timesplitters-spillene som spydspiss. Produsenten for Goldeneye, Martin Hollis, hoppet av for å starte Zoonami, som bare har produsert musikkspillet Funkydilla til nå, selv om ryktene om Game Zero har vært en populær nettføljetong de siste årene. Utover disse oppsiktsvekkende avhoppene har det i tillegg vært stor personalutskiftning hos utvikleren de siste årene. Det ville derfor vært feil å si at det er samme gamle Rare som jobber med Perfect Dark Zero, selv om det fortsatt eksisterer mye kompetanse i teamet.

Men jeg skal ikke nekte for at mine forventninger til Perfect Dark Zero - til tross for dette - er skyhøye. Jeg rangerer fortsatt Perfect Dark som en av de beste actionopplevelsene jeg noensinne har hatt, selv om det ikke nådde helt opp til samme skyhøye kvalitet som Goldeneye 007. Når spillets første bane startet opp, fant jeg tilbake til samme gamle følelsene nesten med en gang, og en yngre og vakrere utgave av heltinnen Joanna Dark presenterte seg for meg. Ettersom handlingen i Perfect Dark Zero utspiller seg et par år før originalen, har frøken Dark gjennomgått en ordentlig makeover som sikkert vil dra betydelig mer oppmerksomhet mot henne

Rares danske talent, fysikkprogrammereren Bjørn Madsen, har gjort en bra jobb. Eksplosjonene i Perfect Dark Zero er makeløse.





enn hun kanskje hadde villet. Med hennes korte, ville hår, karakteristiske utstråling og tettstående drakt som fører tankene mot Catwoman inntok hun fort førsteplassen på min liste over kvinnelige spillhelte. Enkelte vil nok sikkert rynke på nesen over det fjortislignende designet, som lukter overdrevet tyggegummitygging og navlepiercing, men for meg føles det like naturlig som når Jennifer Garner redder verden i Alias med høyhælte lærstøvler. Hvem har sagt at heltinner ikke kan ha fjorten plastarmbånd på hvert håndledd og samtidig sette en kule midt mellom øynene på en utplassert krypskytter?

De følgende timene i Joannas selskap viste meg også at hun kan mye mer enn å bare se bra ut. Spillet starter i det enorme Trinity Complex som, nesten som en mektig oljeplattform, er plassert midt ute på havet med over halvparten av bygningene sine skjult under overflaten. Innrammet i 80-tallsinspirerte toner får skjønnne Joanna Dark oppdraget med å ødelegge en datakjerne som naturligvis befinner seg dypt inne i basen. Man merker med en gang Perfect Dark Zeros spesielle stil med den unike kombinasjonen av myke former og harde kanter. Fornøyd overbevises jeg om at jeg har inntatt rollen som fremtidens feminine svar på James Bond mens jeg tar meg frem gjennom nivåene. Perfect Dark Zero er mye mer en evolusjon enn en revolusjon, og Rare har tydelig studert den mengden av actiontitler som ble sluppet i kjølevannet av originalen. Dette gir en herlig blanding av lett

Vår kvinnelige heltinne trenger naturligvis ikke gå til fots gjennom hele spillet, hun kommer til å kunne benytte seg av en rekke ulike kjøretøy. Selv om motorsyklene på bildet ikke er brukbare, så garanter Rare minst seks ulike fremkomstmidler.



Rare har implementert fysikkssystemet Havoc 3 som blant annet benyttes for å skape spektakulære effekter når kulene treffer fiendene.

gjenkjennelige spillmekanismer med innslag av nytanking. Perfect Dark Zero har mange glidende overganger mellom første- og tredjepersonsperspektiv, når du for eksempel tar dekning, kaster deg eller manøvrerer et kjøretøy. Overraskende nok ødelegger dette verken tempoet eller identitetsfølelsen, og

”DE FØLGENDE TIMENE I JOANNAS SELSKAP VISTE MEG OGSÅ AT HUN KAN MYE MER ENN Å BARE SE BRA UT”

selv om kameraskiftingen når man kaster seg noen ganger kan virke litt forvirrende er den ikke noe jeg ville vært foruten. Det føles ganske naturlig at Rare har inkludert dette for å gjøre spilleren mer bevisst på at det er Joanna Dark man kontrollerer, ikke en navnløs, generisk marinesoldat. Rare har også valgt å bruke separate mindre bilderuter for å eksempelvis følge Joanna når hun firer seg mellom to hustak på en line, nesten på samme måte som handlingen vises i små ruter i TV-serien 24. Men en toptrent superagent kan bare gjøre en begrenset mengde akrobatiske manøvrer, og derfor har Rare utrustet henne med et massivt arsenal av våpen. >>



Romvesen

At Perfect Dark Zero utspiller et par år før det første spillet er ingen tilfeldighet. I følge Rare var den utenomjordiske trusselen i Perfect Dark ikke spesielt populært blant fansen, og derfor satser man nå mer på menneskelig motstand og en mer jordnær story. Likevel virker det ikke helt usannsynlig at vi kommer til å treffe på noe annet enn mennesker og når vi spurte om det elskverdige romvesenet Elvis kommer til å gjøre en gjesteopptreden, så trakk bare Rare på skuldrene og sa "kanskje?".





Jungelmiljøene er omfattende, fargerike og svært detaljerte og fører tankene til Cryteks jungleeventyr Far Cry.

>> Vi snakker om intet mindre enn 26 ulike våpen, alle med sekundære(og i blant tertiære) funksjoner som for eksempel røntgenskanning og illusjonsfremkallende ammunisjon. Og man kan også selvfølgelig, som i Halo 2, ha to mindre våpen oppe samtidig.

Men selv om Perfect Dark Zero på papiret ser ut som et virkelig omfangsrikt og nytenkende spill i en ellers mettet sjanger, fikk jeg ikke helt det førsteinntrykket jeg hadde håpet. Det er fremfor alt spilllets grafiske aspekt som ble møtt med skepsis av mange. Spillet er absolutt ikke stygt, men det finnes heller ikke så mange imponerende element, samtidig som bildeoppdateringen ofte "lagget" og skyggene så kantete ut. Det fantes likevel enkeltsekvenser der jeg mistet pusten, spesielt de større slagene der eksplosjoner og lekke partikeleffekter fylte skjermen med grafiske godbiter i et forrykende tempo. Dette kan vi takke utviklerens danske programmerer av spesialeffekter, Bjørn Madsen, for. Han synes for øvrig ikke at Perfect Dark Zero har blitt like bra behandlet som andre spill.

- Om vi ser på det som de andre (les: Sony) har vist frem, har det stort sett vært et kjempestort trylletriks, sier han ivrig. Vi har utelukkende vist frem spillet i dets nåværende form. Det er en vanskelig og urettferdig kamp, men vi er sikre på at spillet



Perfect Dark Zero er smekkfyllt av lekre audiovisuelle effekter. En rekke ulike filter og mapping-teknikker er brukt sammen med et system for kompleks bevegelsesuskarphet.

kunstige intelligensen lå på nivå med hjernekapasiteten hos en hamster. Og da mener jeg ikke de mer intelligente hamsterne jeg har truffet. Problemene gjaldt både enspiller- og flerspillerdelene der spesielt den sistnevnte ofte var helt uspillbar med feilaktig registrering av antall døde og forsinkede dødsanimasjoner. Dette er naturligvis feil som kan forventes i en tidlig versjon av spillet, og selv om min spilletid med det velpolerte Cameo sikkert ødela mitt standardnivå,

”EKSPLOSJONER OG LEKRE PARTIKKELEFFEKTER FYLTE SKJERMEN MED GRAFISKE GODBITER”

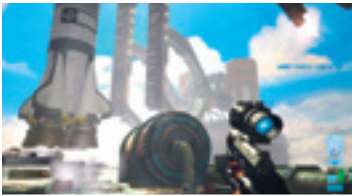
vil imponere alle når det er ferdig.

Men det grafiske er dessverre ikke det eneste som gav næring til min skepsis når det gjaldt spilllets endelige kvalitet. Den versjonen av Perfect Dark Zero som vi fikk i hendene svømte i et hav av dumme feil, der fysikken ofte feilet, og den

gjorde disse feilene at man ikke fikk det beste inntrykket av Perfect Dark Zero. Rare har tross alt bare litt over en måned igjen, og la meg si det veldig enkelt; de har forferdelig mye å gjøre.

Tidspresset har i løpet av arbeidets gang påvirket innholdet





Valget av våpen spiller en viktig del i Joannas framgang på slagfeltet. Perfect Dark Zero inneholder hele 26 ulike våpen, og akkurat som i Halo 2 kan man bære to våpen samtidig.

i Perfect Dark Zero. Den meget viktige flerspillerdelen har blitt skrudd ned fra 50 til 32 personer, mens det såkalte Kill TV, som skulle la publikum se verdens beste superagenter nedlegge hverandre på de virtuelle arenaene, er tatt bort. Spillets kooperative del har heldigvis hengt med, og de onlinemessige spillmulighetene kommer til å bli en utrolig viktig kjerne for Perfect Dark Zeros eventuelle framgang.

- Det har vært et teknisk helvete å få det i gang, forteller Bjørn Madsen, og med en fullstendig innebygd Havok 3 fysikkmotor, enorme baner og tonnevis av fiender, er utsagnet ikke spesielt overraskende. Selv om Rare grunnla trenden med kooperative spill i førstepersons-skytesjangeren var det Bungie som gjorde det til en forutsetning for at et FPS på konsoll skal lykkes. Nå er det opp til den britiske utvikleren å vise på alvor hvordan denne populære modusen kan utnyttes til sitt fulle potensial, en utfordring man ikke fryser av i første omgang. Majoriteten av spillets 13 enspillerbaner er skreddersydde for kooperativt spill der den andre spilleren overtar en ellers datastyrt person. Det beste eksempelet foregikk i den futuristiske storbyen der Joanna Dark skal beskytte sin far, Jack Dark, fra taket mens Jack selv skyter seg gjennom fiender flere etasjer nede. Den ene spilleren tar altså rollen som Jack og sammen kan man da ta utfordringen. Med mange ulike muligheter og strategier å velge mellom skal nok dette gi de mer blodtørstige tilhengerne av sjangeren noe å gjøre, men hvor langt spillets normale flerspillerdel når, virker foreløpig veldig usikkert.

”DET ER OFTE I INNSPURTEN AT ET SPILLPROSJEKT LØSNER DE STØRSTE, HARDESTE OG VANSKELIGSTE KNUTENE”

Med to helt ulike moduser, den sedvanlige deathmatchdelen og den Counter Strike-inspirerte Dark Ops, burde Perfect Dark Zero kunne tilfredsstille alles behov. Men selv følte jeg ingenting av det normale adrenalinrushet som det hederlige Counter Strike pleier å levere i blodårene. Hvorvidt dette skyldes den overveldende mengden småfeil eller om det

helt enkelt er et spørsmål om dårlig design, er umulig å si med såpass begrenset spilletid. Jeg kan likevel med sikkerhet si at feilene naturligvis har gjort sitt til å gjøre mitt inntrykk av den etterlengtede tittelen dårligere.

Men nå skal jeg ikke ta rollen som dommedagsprofet, Rare har tross alt kommet langt etter den ustabile MTV-presentasjonen. Det er ofte i innspurten at et spillprosjekt løser de største, hardeste og vanskeligste knutene. Det er heller ikke uvanlig at et spill på kort tid forvandler seg fra noe halvveis til noe makeløst, noe som i ekstra høy utstrekning gjelder for spill til nye konsoller. Men jeg kan bare konstatere at det ligger en hel del press på den britiske utvikleren som etter en generasjon men skuffelser nå har sjansen til å bevise sin fordums stolthet. Den kommende måneden vil innebære massevis av blod, svette og tårer for Rare. Perfect Dark Zero har massevis av potensiale, ingen diskusjon der, og med en god dose hardt arbeid har spillet muligheten for å kunne forvandle seg fra den stygge andungen til en vakker og grasjos svane. Vakker og grasjos er i det minste heltinnen, og det er bare å håpe på at spillet blir henne verdig.

_Jesper Nielsen



Arven etter Rares mesterverk, Golden Eye, og en del fra det første Perfect Dark-spillet, er tydelig. Designet byr på retrofuturistiske laboratorier og dunkle kjellerrom og musikken minner mye om den i Perfect Dark til Nintendo 64.



Rares Chris Tiltson forteller til Gamereactor at de hentet en hel del inspirasjon fra blant annet Half-Life 2 og Halo, hvilke han anser som de beste spillene i genren sammen med teamets egen klassiker, Golden Eye.

KONAMI

TRY
TELL
THEM

GAA

"Gods own football game"

10 out of 10, Official PlayStation 2 Magazine UK

"As essential to life as eating and breathing"

XboxWorld



www.pegi.info



PlayStation 2



Distributed by
PAN VISION

"addax", the addax logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the addax-Salomon group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorized by FIFA and its member associations. The Arsenal crest, Arsenal logo and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Sports. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. "PS2" and "DVD ROM" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 KONAMI.

Kan kjøpes hos:



MUSIKKVERKET

SPACEWORLD



LY
LING
IT'S
ONLY A
ME



www.pes5.net

HIGHBURY
Arsenal
PRO
EVOLUTION™
SOCCER 5
DEVOTED TO THE GAME



Format: **XBOX 360**
Utvikler: **RARE**
Utgiver: **MICROSOFT**
Genre: **EVENTYR**
Utgis: **2. DESEMBER**

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Etter fem års utvikling på tre ulike format, er det endelig klart for Rares alv.

Vårt besøk hos Rare handlet ikke bare om Joanna Dark og Perfect Dark Zero. Nei, hun ble faktisk satt litt i skyggen av en annen kvinnelig hovedperson. Andre desember er det endelig klart for at Rares vingekledde alv Kameo gjør sin entré i spillverden. Hun har stått på terskelen i mange år, og ble faktisk vist frem for første gang allerede på E3 i 2001. Da var hun spillbar til Gamecube, og Nintendo var fortsatt deleier i Rare. Men nå er det, som dere sikkert vet, Microsoft som eier den engelske spillutvikleren, og Kameo flyttet inn på Xbox for så igjen å flytte videre til Xbox 360. Vi traff nylig teamet bak spillet som har vært under utvikling siden starten av dette årtusenet.

- Spillet var nesten helt ferdig til Xbox når vi besluttet å gå over til Xbox 360, sier Kameos hoveddesigner George Andreas. Overgangen var egentlig veldig velkommen, ettersom vi fikk sjansen til å plukke frem hele

Kameos potensiale på neste generasjons hardware. De fem års utviklingstid har ikke gått ubemerket hen. Kameo har gått fra å framstå som et teknisk kompetent, men ikke over-imponerende spill på E3-messen i 2001, til mektige slagfelt med tusentalls troll på Xbox 360 i 2005. Derimot er det originale konseptet og handlingen bevart hele veien. For lenge siden fantes en tid da onde krefter konsumerte menneskelige sjeler og plaget våre forfedre. Det var en tid da alvene var våre beskyttere, og alveriket ble regjert av kong Solon og dronning Theena. Kongeparet fikk en datter som ble døpt Kalus, men adopterte ytterligere en datter, nemlig Kameo. Når dronning Theena valgte å la Kameo arve hennes magiske krefter, ble Kalus forskrekket, sjalu og forbannet. Så forbannet at hun bestemte seg for å søke hjelp hos den onde trollkongen Thorn for å beseire dem som hadde sviktet henne. Thorn har helt siden han tapte en stor krig mot alvene vært innkapslet i en stein, men Kalus



Vår alveprinsesse føler seg naturligvis hjemme på hesteryggen. Her sees hun ridende i ett av spillenes ødeland, så langt fra hennes hjemland, det fortryllende kongeriket, man kan tenke seg. Hennes jakt på nye krigere hun kan legge til sitt arsenal lokker henne til de mest avsidessliggende delene Rares fantasiverden.

slipper han fri med et kyss. Kalus må ha trodd at hun kunne kontrollere Thorn, men det mektige trollet og hans armeer har egne ambisjoner, og vil sende hele verden inn i evig fortapelse. De kidnapper Kameos familie, og det blir den 15-årige alvens oppgave, ved hjelp av sine magiske krefter, å beseire søsteren og Thorn for å redde den uendelig vakre verden som Rare har tryllet frem.

En av de aller mest imponerende delene av spillet er partiene under vann, der Kameo er omgitt av vakre effekter og et fremragende designet havmiljø. Gjennom spillet besøker hun en mengde ulike miljøer for å utvikle sine element-krefter. Utgangspunktet er hele tiden det idylliske og trollbindende kongedømmet som hun må redde fra Thorns onde planer.

Nettopp verdenen er en av de virkelig sterke sidene i Rares spill. Høye trekroner slipper gjennom små gliet av lys, friskt og levende vann sildrer i bekkene, gresset og blomstene følger seg bortover slettene og insektene surrer og jager. Rare har siden E3-messen fått satt inn enda flere nye grafiske effekter. Teksturene har også fått mer dybde med parallax mapping, varm damp stiger fra bakken, og fremfor alt er skjermoppdateringen markant forbedret under de store slagene. Det er en levende verden, en verden som puster og pulserer, som Kameo må redde. Man merker riktig nok at Kameo: Elements of Power ikke var ment til Xbox 360 i utgangspunktet, og at Rare derfor ikke har kunnet hente ut like mye kraft av maskinen som for eksempel Epics Gears of War. Men designet og detaljrikdommen imponerer. Alt fra speilblanke gulv som reflekterer en svevende Kameo, til vakre jordteksturer i blomstervaser.

Beslutningen om å flytte utviklingen over til Xbox 360 ble tatt for drøyt ett og et halvt år siden, og Rare har måttet tåle

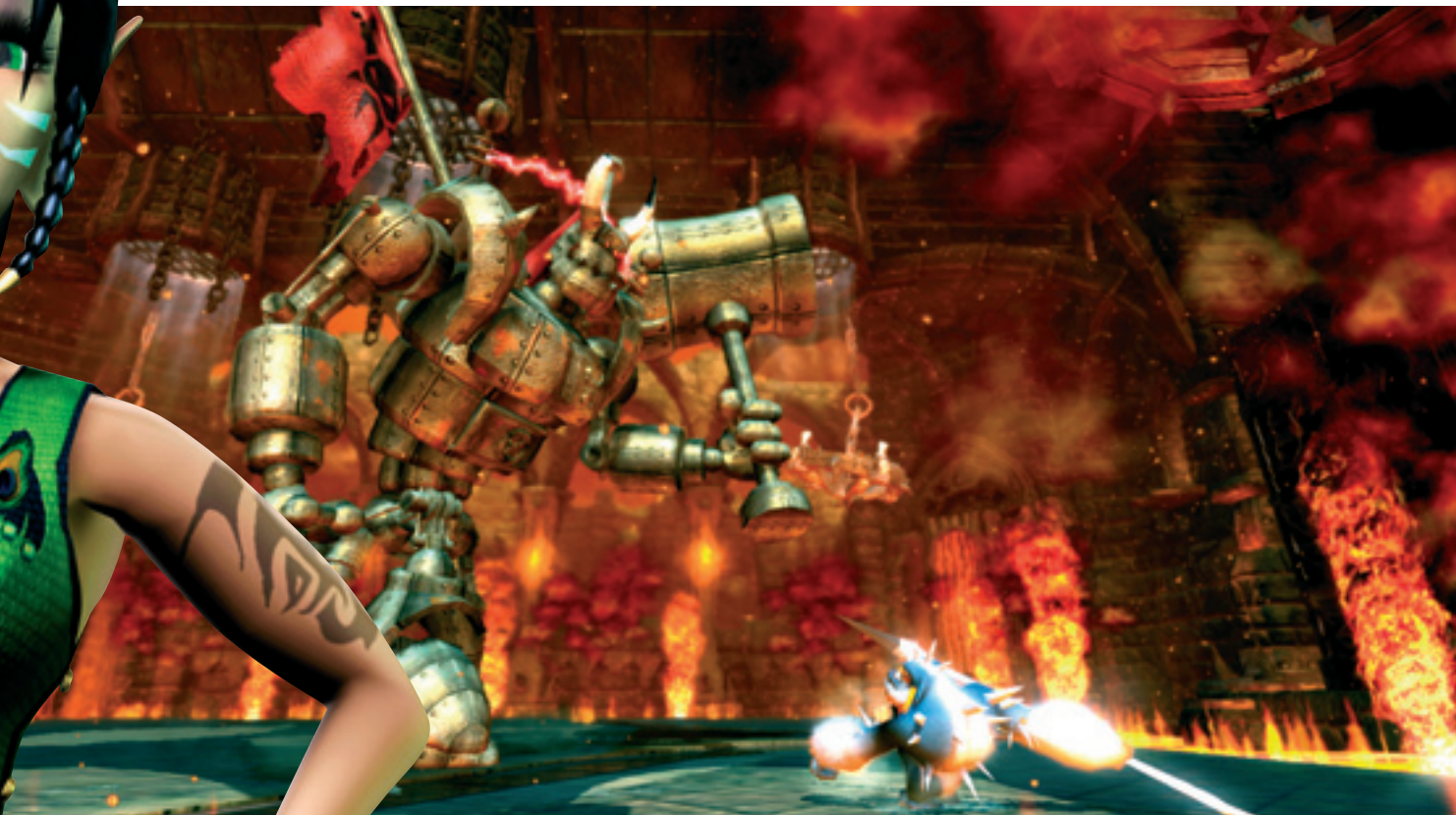
relativt hard kritikk for at de ikke har levert flere spill i løpet av de årene de har vært i Microsofts hender. De har faktisk bare sluppet Grabbed by the Ghoulies og Conker: Live and Reloaded til Xbox siden Microsoft offentliggjorde sitt oppkjøp i september 2002. Da lovet dem fem spill fra studioet de kommente to årene, noe de ikke engang har vært i nærheten av. Men i løpet av denne perioden besluttet også Microsoft å kjøre i gang neste generasjon, og ta initiativet gjennom å være først ut på markedet med Xbox 360. Slik ble Rare i stedet nøkkelen til å skape en vellykket release for Xbox 360 med

“TANKENE GÅR NATURLIGVIS TIL PETER JACKSONS RINGENES HERRE-FILMER”

Kameo og Perfect Dark Zero. Men overflyttingen innebar ikke bare ytterligere ventetid, det har vært mer enn nok å henge fingrene i hos Rare.

- Til Xbox var det mulig for oss å ha rundt 15 eller kanskje opp mot 30 troll på slagfeltet samtidig, sier George Andreas. Det var ikke i nærheten av hva vi hadde planlagt, derfor ble de store slagene strøket fra vår liste. Men som dere sikkert forstår så gir Xbox 360 helt andre forutsetninger. Ideen med mengder av kjempende troll som flommer frem over et slagfelt ble





Boss-kampene i Elements of Power er noe helt eget. Her benytter Kameo seg av den stikkete bollen Amadillo for å beseire ett stort metallmonster. Spillet byr også på en interessant samarbeidsmodus hvor man kombinerer ulike krigere for å skape kraftfulle angrep

plukket frem på nytt, og Rare har greid å klemme inn hele 5000 frådende, stampende troll, pluss en hel del gigantiske fjelltroll, kjempende alver og et iherdig bombardement fra et katapultartilleri. Tankene går naturligvis til Peter Jacksons Ringenes Herre-filmer, og teamet stikker ikke under en stol at det har vært en inspirasjonskilde.

Når Kameo så dagens lys for første gang, sammenlignet man umiddelbart med Nintendos Legend of Zelda-spill. Rare var nemlig det selskapet som ofte tok et konsept framarbeidet av Nintendo, og gjorde liknende spill med andre karakterer. Det er i alle fall sant når det gjelder både Banjo-Kazooie og Star Fox Adventures, men i dag kan nok ingen helt alvorlig kalle Kameo for en Zelda-kopi. Det er faktisk vanskelig å sammenligne Kameo med noe annet spill, da kampsystemet er både unikt og variert. I begynnelsen av teksten nevnte jeg at alveprinsessen Kameo arvet magiske krefter av sin adoptivmor Theena. Kraften gir Kameo evnen til å forvandle seg til to monstre fra hvert av de fem elementene i spillet - ild, vann, jord, is og vegetasjon. Totalt gir det ti ulike vesen man kan forvandle seg til, og ti varierende spillestiler å utnytte på slagfeltet. I begynnelsen kan Kameo bare anvende tre av disse, men når hun konfronterer den onde Thorn for første gang, og

beseires, mister hun evnene sine. Det er da det virkelige spillet begynner, og Kameo må finne tilbake til alle sine evner for å sloss mot det ondskapsfulle trollet, redde sin familie - og verdenen. Ett par umiddelbare favoritter er den boksende blomsten Pummelweed og steinraset som har evnen til å slynge fra seg steiner til alle kanter. Den siste er selvsagt effektiv å benytte seg

“DET ER FAKTISK VANSKELIG Å SAMMENLIGNE KAMEO MED NOE ANNET SPILL”

av når man står ovenfor tusentalls troll på slagmarken. De ulike monstrene er alle humoristiske og meget velsignede. Selv den utrolig hårete gorillaen Chilla er et monster med personlighet. Det er designvalg som disse som får en til å tenke tilbake på Rares storhetstid og innse at litt av magien faktisk er der enda. Monstrenes angrep kan også oppgraderes gjennom eventyret.



Det er vanskelig å beskrive det imponerende slagfeltet som Kameo må kjempe seg gjennom. Siden E3-messen har Rare også optimert koden slik at den flyter uten noen større problemer, selv med opp til 5000 karakterer på en og samme slagmark. Nettopp disse mektige kampene var noe Rare ikke kunne gjennomføre på den gamle Xboxen.



Det var en periode lett å sammenligne Kameo med Zelda, både i tema og struktur. Men det var i gamle dager, når alvejentia var på vei til Gamecube. Mye har skjedd siden den gang, og overgangen til Xbox 360 har tilført så mange nye ting at det er vanskelig å sammenligne med noe lenger.

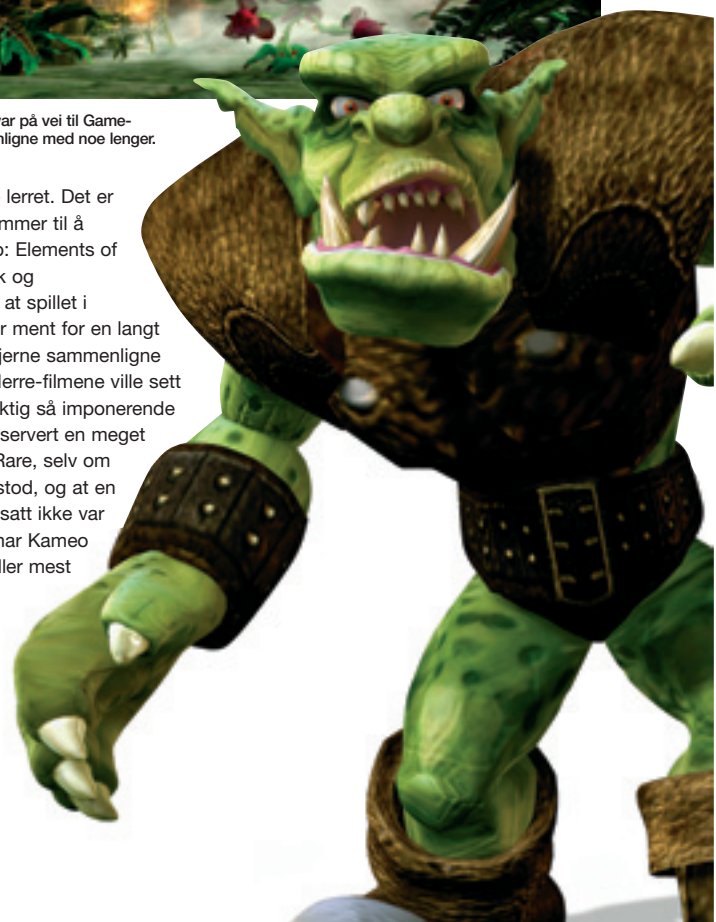
Ytterligere et nivå blir tilgjengelig om man spiller med en kompis i coop-modus, for da kan man kombinere monstre fra de ulike elementene for å skape mektige kombinasjonsangrep. Akkurat hvordan det henger sammen med handlingen at man spiller med to Kameo'er, forstår vi ikke helt, men det er vel omtrent like logisk som coop-modusen i Halo.

Når man griper håndkontrollen og tar kommando over den lille feen, slås man umiddelbart av hvor velbalansert og delikat utviklet spillsystemet er som lar deg skifte form øyeblikkelig for å takle ett problem på en mengde av ulike måter. Alt fra enklere fiender til komplekse boss-kamper krever at du kjenner din styrke og din svakhet for å virkelig utnytte Kameos evner til fulle. Ved å gjennomføre en kombinasjon av angrep, havner spillet i en slow motion-modus hvor du virkelig får sjansen til å gjøre taktiske avveininger og kombinere dine monstre på best mulig måte.

Men la deg ikke bli lurt til tro at Kameo bare handler om action og episke slag. Vi blir invitert med på en eventyrreise som tilbyr rollspill-innslag der Kameo samler nye elementevner og leter etter de familiemedlemmene som Kalus og Thorn har bortført. Den levende verdenen som omgir Kameo imponerer også stort, der innbyggerne lever sine liv med daglige gjøremål, og solen vandrer over himmelen ettersom tiden går. Det er forøvrig en opplevelse i seg selv å se døgnet

gang males på horisontens enorme lerret. Det er en vakker verden du som spiller kommer til å trykke til ditt hjerte. Selv om Kameo: Elements of Power imponerer stort, både grafisk og spillmessig, så merkes det av og til at spillet i størsteparten av sin utviklingstid var ment for en langt mer begrenset hardware. Rare vil gjerne sammenligne dette med at det er slik Ringenes Herre-filmene ville sett ut om Pixar hadde ansvaret, men riktig så imponerende er det ikke. Med det sagt så fikk vi servert en meget polert og stabil forhåndskode hos Rare, selv om de insisterte på at mye arbeid gjenstod, og at en rekke små visuelle forbedringer fortsatt ikke var implementert. Her på redaksjonen har Kameo sneket seg frem som det kanskje aller mest etterlengtede spillet til Xbox 360-premieren, og kan fort bli utslagsgivende for Microsofts eventuelle suksess andre desember. Det er særegent, velgjort, vakkert og noe så uvanlig som et premierespill med fem års utvikling i ryggen - og det merkes.

._Bengt Lemne



the AMERICAN WASTELAND

calling
october
2005



"biggest leap
forward yet"
-Yahoo! Games

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

EXCLUSIVE
SOUND TRACK
FEATURING
MY DIBICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY
TAKING BACK SUNDAY
COVERING PUNK CLASSICS!

th-american-wasteland.com

16+
www.pegi.info



PlayStation 2

WITH NET PLAY

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE
ONLINE GAMES

XBOX 360

ACTIVISION

Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires Internet connection and Memory Card (MS) for PlayStation 2. Each sold separately. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. XBOX LIVE, the Xbox Live logo and Xbox Live text are trademarks of the Xbox Live Group. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

vodafone

POWERED BY
gamespy

NEVERSOFT

activision.com

Anmeldelser



Det skitne fremtidsscenarioet som presenteres i Fear er både rent teknisk og designmessig et av årets aller beste spill.

F.E.A.R

Monolith byr på en spektakulær og velsmakende actioncocktail

Informasjon

Plattform PC
Utviklere Monolith
Utgiver Vivendi
Genre Action
Utgis 18 oktober
Antall spillere 1-8
Anb. alder 16 år
Testet versjon Gull
Pluss Lekker grafikk, intensivt tempo, herlig atmosfære, fantastisk AI og bra lyd
Minus For kort, multiplayerdelen er kjip

Jeg rekker bare å komme meg et par meter inn i rommet da fem fiendtlige soldater åpner ild. Et dødelig stille og øde lagerlokale forvandles til en slagmark. Det dystre rommet smykkes av tusentalls bitte små partikler, ild, røyk og tomhylser. Betongveggene males røde med blod. Hvert sekund føles som en evighet, hvert skudd som et langt og sakte hjerteslag. Sansene er skjerpet til det ytterste, og nervene er i helspenn.

Fear bruker og veksler mellom hele mitt følelsesregister, fra nysgjerrighet, redsel og avsky til opprørhet, glede og forundring. Resultatet for meg er en delt følelse; tre hele dager i livredd tilstand der jeg kastes mellom håp og fortvilelse, forvirret og nervøs med plagsomme abstinenser. Det er med stor sorg jeg

etter elleve uhørt intensive spilltimer innser at det fantastiske marerittet er over. For Fear er et spill jeg hater å elske. Et spill jeg sverger høyt og hellig å aldri spille igjen, noe jeg vet aldri kommer til å skje.

Åpningssekvensen i Fear forteller om et topphemmelig isolat, et blodig gisseldrama og en katastrofe som venter bak neste sving. Et forskningssenter inntas av et uidentifisert spesialteam, gislene henrettes og kravene forblir uklare. Militærets antiterrorstyrker sender inn sine menn, men slaktes umiddelbart av en ukjent kraft. Rapporter fra overlevende forteller om hvordan blodet ble sugd ut av soldatenes kropp, og om hvordan en liten jente dekket med

blod kunne skimtes like ved de brutale mordene. Regjeringen kaller inn F.E.A.R., en hemmeligstemplet divisjon innen det amerikanske forsvaret, med mandat til å nøytralisere og stabilisere uvanlige trusselbilder. Spilleren tar rollen som navnløs nykomling som har kommet med i F.E.A.R. bare uker før hendelsen, og som sammen med en liten gruppe rutinerte kolleger sendes inn for å finne ut hva som egentlig har hendt.

Den enkleste måten å beskrive Fear på er nok som en stor, velsmakende actioncocktail. Geniale bestanddeler fra de siste fire års sjangermessige høydepunkter har blitt blandet til et fyrverkeri av fantastisk underholdningsvold.

En anelse Halo, et kryddermål Half-

Et annet syn

Fear er nesten som et actionfyrverkeri. Jeg kaster meg inn i skuddkampene. Alt går ultrakjapt, blodet spruter, lemmer løsner og gnister, ild og røyk fyller rommet. Følelsen er nesten magisk og Fear etterlater meg opprørt og i åndenød. En viss variasjonsbrist eksisterer likevel, og spillet er for kort, dessverre. **8/10**

Jesper Karlsson



| | |
|---|------|
| Far Cry Instincts Xbox / Ubisoft | 8/10 |
| EyeToy Kinetic PS2 / Sony | 8/10 |
| Genji PS2 / Sony | 5/10 |
| The Incredible Hulk: UD Multi / Vivendi | 7/10 |
| Tiger Woods PGA Tour 06 Multi / EA | 8/10 |



| | |
|---|------|
| Burnout Revenge Xbox, PS2 / EA | 8/10 |
| Rainbow Six: Lockdown Multi / Ubisoft | 6/10 |
| Blitzkrieg II PC / CDV | 6/10 |
| Everybody's Golf PS2 / Sony | 4/10 |
| Medieval: Ressurrection PSP / Sony | 5/10 |



| | |
|---|------|
| Fahrenheit Multi / Atari | 8/10 |
| Dungeon Siege II PC / Microsoft | 7/10 |
| Madagascar Multi / Activision | 5/10 |
| Untold Legends PSP / Activision | 4/10 |
| Ape Academy PSP / Sony | 3/10 |



Fear er på mange måter en sammenfatning av de fem siste årenes actionhøydepunkter. Slow motion-systemet stammer fra Max Payne-spillene, våpenhåndteringen fra Halo, fortellerteknikken fra Half-Life 2 og nærkampene minner mye om de i The Chronicles of Riddick.

Life 2, en klype Max Payne, en spiseskje The Chronicles of Riddick og en skvett Soldier of Fortune har blitt rørt sammen og toppet med en helsefarlig dose asiatisk skrekk. Den lille jenta fører tankene rett til skrekkefilmen The Ring og Monolith blander et effektivt angstladet fryktmareritt med mer direkte overraskelsesmomenter. Blanding er briljant. Fear er ikke nyskapende, innovativt eller banebrytende på noen måte, men gir seg heller ikke ut for å være det. I stedet er det måten Monolith har blandet de ulike elementene sammen som gjør Fear unikt. Å skyte seg frem gjennom de ødelagte kontorlokaler blir til et vanedannende narkotikum etter en stund. Hver skuddveksling gir mulighet for variasjon og spilleren oppmuntres hele tiden til å bruke fantasien. Skuddvekslingene er noen av de mest voldsomme og intensive noensinne i et actionspill uten å nærme seg de parodiske skuddvekslingene i spill som Serious Sam eller Painkiller.

Nei, i Fear finnes det en meget bra gjennomført strategisk gave som i kontrast til den fysiske og fremfor alt audiovisuelle eksplisiviteten innebærer en fresh dynamikk mellom lokkende idiotforseringer og taktisk forsiktighet. Avhengig av fremgangsmåte kan valg av våpen og bruk av beskyttelse gi spilleren mulighet for å styre tempoet i kulekampene på en intuitiv og vanedannende måte. Ammunisjonen tar fort slutt om man sløser, og det kreves ikke altfor mange fiendtlige kuler for man faller livløs i bakken. Det er derfor viktig å være sparsom med reaksjonstiden spilleren har (som svarer til Bullet Time i Max Payne-spillene), hele tiden være nøye med å overvåke eventuelle flankeringsmanøvre fra

fiendens side og ikke kaste seg ut i skuddlinjen, men heller vente til de lader våpnene eller omgrupperer. Den kunstige intelligensen som Monoliths programmerere har utrustet fiendens soldater med, er også utrolig bra laget og alt vi kan ønske oss. Fienden skyter dekkild, velter kasser og tonner for å bruke som dekning, gir opp slaget om de føler seg underlegne samt beveger seg meget troverdig gjennom spillets überkule omgivelser. Kalde industriområder blandes med detaljerte kontorlokaler, overdrevne slumkvartaler og høyteknologiske laboratorier. Det meste kan skytes i stykker, noe som selvfølgelig betyr maksimal ødeleggelse under kraftige skuddvekslinger med fienden.

Når det gjelder det audiovisuelle i Fear, er det en blanding mellom det vidstrakte omfanget fra Half-Life 2 og de lekkert lyssatte og detaljerte teksturene fra Doom 3. Mengder av ulike filter og mappingteknikker har blitt brukt for å gi spillet en realistisk og til tider usant skremmende utseende. Sammen med korte lastetider og superb fysikk er Fear et av de grafisk sett mest imponerende spillene jeg noensinne har hatt gleden av å spille. Det eneste egentlige minuset som jeg kan ta opp er det faktum at Fear er for kort og at multiplayerdelen virker noe uinspirert. Før øvrig er dette en av årets mest underholdende actionopplevelser og like adrenalinpumpende intensivt som ubeskrivelig fett.

Petter Engelin

9/10

Grafikk 10 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 7
Briljant voldspornografi

Advance Wars: Dual Strike

En solid krigssimulator i spreke pastellfarger

Plattform DS Utvikler Intelligent Systems Utgiver Nintendo Genre Strategi Utgivelse Ute nå
Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. Alder 3 år

Advance Wars 2 står fortsatt som en av mine aller beste spillopplevelser til Gameboy Advance. Det er intet mindre enn en perle av et spill, og uten tvil den tittelen som har fått mest av min oppmerksomhet på GBA. Jeg er stor fan, og jeg gledet meg derfor stort over å høre at strategispillet var på vei til min kjære Nintendo DS.

Den onde organisasjonen Black Hole som vi kjenner fra tidligere, tapte jo kampen om Macro Land i forrige utgave. Siden den gang har de dog ikke ligget på latsiden, de har rustet opp en ny hær, og er klare til å erobre Omega Land. Du ankommer slagmarken i siste liten, og bare øyeblikket for Omega Land ligger under totalt Black Hole-styre, begynner du å kjempe tilbake.

Den store forskjellen her, er jo den ekstra skjermen. Den øvre skjermen pumper ut info om enheter, miljøer og offiserer, og det som ikke dukker opp der, trenger du mest sannsynlig ikke vite heller. Eller det har jeg i alle fall hørt. Hva som egentlig foregår på den skjermen, har jeg strengt tatt ikke peiling på, jeg ser ikke på den. Med noen få unntak klarer du deg helt fint på den nedre skjermen, og spillet spilles da mer eller mindre nøyaktig som det gjorde på GBA. Den øvre skjermen er dog nyttig når du må kjempe en tofronts-rig, og hjelper deg å holde styr på transport av tropper fra den ene enden til den andre.

Hovedmodusen er altså mer eller mindre som vi kjenner den fra tidligere. Det er dog noen side-moduser som er riktig så interessante, som for eksempel

Combat-modusen. Her starter du med 20000 dollars, og må kjøpe deg en liten hær, og nå skifter spillet helt karakter. Fra den tradisjonelle turbaserte spillestilen vi er vant til, tar du nå skrittet over til sanntids action. Du styrer én og én av enhetene dine, og må kjøre rundt for å krige, og skyte fiendtlige enheter med A-knappen. Dette er en modus som kler et håndholdt format litt bedre enn de dype og tunge strategiske avveiningene, og de tradisjonelle sjakkspill-formen fra tidligere.

Ellers har det kommet noen nye offiserer, noen nye skurker og noen nye enheter. I bunn og grunn føler jeg at dette like gjerne kunne vært et spill til GBA, men den har jeg sjeldent med meg lenger, så det er hyggelig å hilse på alle de lagene som utgjør Advance Wars på DSen. Stort pluss for at man kan spille 8 stykker mot hverandre over Wi-fi, på ett eksemplar av spillet, men da har man selvsagt en noe begrenset flerspillerdel enn om alle stiller med hvert sitt spillekort.

DSen har lenge hatt en litt høyere stjerne enn PSPen hos meg, ganske enkelt for det er her jeg finner alle mine gamle favorittkarakterer. Med Dual Strike øker den bare forspranget, når jeg nå kan spille en av vår tids kuleste håndholdte spillkonsept på min favorittmaskin.

_Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 7 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 9
Mer elskverdig gameplay!



Den ekstra skjermen er i store deler av spillet ganske unødvendig. Det dukker hele tids opp en hel masse info om alt mulig rart, men som regel var all min oppmerksomhet rettet mot den nedre skjerm.



Black & White 2

Gudesimulasjon har aldri vært bedre!

Informasjon

Plattform PC

Utvikler Lionhead Studios

Utgiver EA Games

Genre Strategi

Utgis Ute nå

Antall spillere 1

Anb. alder 12 år

Testet versjon Gull

Pluss Storre, bedre og fetere enn sin forgjenger. God visuell stil. Masse muligheter

Minus Urimelige systemkrav. Et par småfeil. Halvdårlig pathfinding.

Det står stadig klart for meg. Øyeblikket da mine skjelvende fingre ivrig rev den silkebløte folien av det splitter nye spillcoveret. Øyeblikket da jeg kastet den speilblanke cd-en i drevet og begynte installasjonen, alt mens jeg med stor interesse leste gjennom den nærmest bibelaktige manualen. Året var 2001, og ifølge Peter Molyneux var det tid for å skrive spillhistorie.

Ambisjonene var store, ja, men det endelige spillet viste seg å bli en stor skuffelse for mange. Ikke fordi det ikke var godt, men ganske enkelt fordi det var for mye å passe på. Spilletts guddommelige armbevegelser kunne nå rundt jorden og tilbake igjen, og det manglet bare et grunnleggende plott - en mening med galskapen.

Nå er det så tid for å rette opp på ugjerningene. Bevares, Black & White ble faktisk mottatt med rosende gloser fra all verdens anmeldere, men jeg og andre skeptikere var langt fra tilfredse.

Dette var ikke det vi hadde gått og drømt om.

Heldigvis er Black & White 2 alt hva det første spillet ikke var. Nemlig en guddommelig opplevelse, et vaskeekte sandkasseeventyr uten grenser - og denne gangen er det faktisk en historie og en mening med det hele. I Black & White 2 er det for alvor fokus på fornyelse. Akkurat som i det første spillet, er du en gud som skal ta kontroll over et folkeferd. Det er helt opp til deg om du vil være en krigerisk, ondskapsfull satan, eller en fredelig, kjærlig gud. Det er mulig å føre krig mot sine fiender og slavebinde dem med makt, eller i stedet overbevise dem om at din by bare er et bedre sted å leve ved å bygge en gigantisk imponerende metropol.

Ett av de uten tvil feteste tiltakene i Black & White var det lille vesenet som man kunne trene og oppdra etter behag. Naturligvis ville etterfølgeren ikke være komplett uten dette Tamagotchi-

fenomenet, og i Black & White 2 kan vesenet nå også trenes opp til å bli en altødeleggende kriger. Det er ganske enkelt ikke noe stiligere enn når ens vesen griper fatt om et tre og bruker det som en feiekost mot fiendens legioner. Du skal likevel merke deg at hvis du utelukkende bruker vesenet til å krige mot fienden, utvikler det seg fra det lille nurket av et kjæledyr til en kald, dødelig krigsmaskin.

Det er nå også blitt veldig enkelt og overskuelig å drive på med vesenet. Faktisk så enkelt at du kan velge hva det skal foreta seg fra en meny. For eksempel kan du be det om å bygge en spesifikk bygning, høste inn spesielle ressurser eller overvåke et område og drepe fiender innenfor en viss radius. Du skal dog passe på at du ikke holder vesenet ditt for mye i snora, da det fort kan føle at det har mistet sin frihet. Et av de mest utiligvelig irriterende tiltakene i det første Black & White var at det var

Et annet syn

Gudesimulatoren er livets kretsløp pakket i lekkert designede verdener som inneholder akkurat hva man kan ønske seg til en dags utflykt til paradiset. Ikke engang djevelhjelperens hårete brystvorter kan ødelegge bildet av guddommelighet. 9/10

Lars Jensen



Hvordan du spiller avgjør hvordan din stedfortreder på jorden oppfører seg, og blir seende ut. Om du er krigersk av natur, vil etter hvert dyret ditt bli rødere i øynene og mørkere i manken, og gresset han trår i vil visne. Om du er hjertegod og fredelig vil dyret nærmest sveve over bakken, og blomster vil sprette opp hvor enn du går.



umulig å holde styr på ditt eget vesens tankegang. Dette er heldigvis blitt rettet opp, og du kan nå gå inn og rette på dets oppfattelse av diverse ting. Mitt vesen var for eksempel blitt enormt glad i å innta dets eget avføring med kniv og gaffel, og det kunne jeg naturligvis ikke akseptere. Jeg gikk derfor inn i en lett og overskuelig meny der jeg kunne endre vesenets holdning til inntakelse av avføring, og ved hjelp av en smekk eller to på labben kunne det kjapt lære at avføring sannelig ikke var en god idé å nyte som en lett kveldssnack.

Det er hylende morsomt å krige mot fienden, og med nye offensive tiltak og muligheten for å kaste orkaner og vulkaner etter dem, tar Black & White 2 spranget videre til neste nivå. Det er også bra at man ikke kan ødelegge murer med bueskyttere eller fotsoldater - det krever nemlig lang tids bombardement med katapulter. Man kan dog også bruke vesenet sitt som bulldoser, men det er igjen et valg mellom det gode og det onde, ettersom et krigersk vesen langsomt blir mer og mer ondt.

Spilletts fysikkmotor er så fabelaktig og virkelig at det nesten føles for godt til å være sant. Skypumper som virvler over byene og river tak av bygninger, eller vulkaner som oppstår ut fra

ingenting og kaster ildkuler og lava i alle retninger er et syn for guder - så det er jo greit at man faktisk er en gud.

Spillet er goddommelig også rent grafisk sett, men det krever dog en urimelig rask maskin, selv om man kjører med laveste detaljoppsett. Det er enormt ergerlig, og personlig så jeg gjerne at Lionhead hadde brukt lengre tid på å optimere spillet, slik at folk med noenlunde up-to-date systemer kunne følge med. Jeg har en relativt hurtig PC, men jeg måtte dessverre likevel ta til takke med et standard dias-show når det virkelig gikk hett for seg. Ergerlig.

Når alt kommer til alt er Black & White 2 det spillet som Black & White skulle ha vært. Samtlige irritasjonsmomenter fra forgjengeren er forsvunnet, samtidig som en masse nye muligheter og tiltak er lagt til, alle velkomne og velutførte. Hvis man har en hurtig nok maskin er det slett ingen tvil; Black & White 2 skal eies, og Peter Molyneux skal lovprises for at han denne gangen faktisk har holdt sitt ord.

_Nicolas Elmøe

9/10

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9
Peter Molyneux holder for første gang sitt ord!

Nintendogs

Nintendos valper er søte som sukkerspinn

Plattform Nintendo DS Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Genre Simulasjon
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Amerikansk Anb. alder 3 år

Jeg har fått meg hund. Til tross for 24 år med neseppray, antihistaminpiller og prikketester har jeg endelig menneskets beste venn ved min side. Sambo heter han, og er en svart dvergpinscher. Vi traff hverandre på en ganske artig måte, han og jeg. Det mest komiske er at han egentlig ikke finnes. Sambo er en Nintendog.

Nintendogs kennel har et stort utvalg av sjarmerende valper. Den vanskeligste beslutningen i hele spillet er den man må ta når man velger hvilken valp man vil ta med seg hjem. I Labrador and Friends finnes massevis av søtnoser i tillegg til de nydelige dvergpinscherne. Hva synes du om corgi, shiba, toypudde og labrador? Det gjelder å ta seg tid for å bli kjent med alle valpene, ettersom de alle har ulike og unike personligheter. Jeg observerte dem forsiktig mens de lekte med hverandre i bakgården før jeg bestemte meg.

Det tok ikke lang tid før jeg innså at Sambo faktisk er en utrolig intelligent lekehund. Det første trikket han lærte seg var "sitt". Resten tok han instinktivt. Sambo mestrer sitt, sitt fint, rull rundt, prosit, hopp og flere andre triks. Alle kommandoene er selvsagt stemmekontrollert, og DSens mikrofon får med seg hva du sier, og forteller det videre til Sambo. Han strever hele tiden med å gjøre meg glad, og gjør alt jeg ber ham om med halen propellerende i lysets hastighet.

Selv hunder trenger fred og ro innimellom. Livet skal ikke bare innebære lydighetstrening og frisbeekonkurranser. Spaserturer, besøk i hundebutikken og lek med andre valper i parken er av høyeste prioritet. I begynnelsen orket ikke Sambo å gå lange turer, men desto lengre strekninger vi gikk, jo lengre orket han å

gå neste gang. Valper er små og fulle av sprudlende energi, men de orker bare å gå turer en gang hver halvtime. De gangene Sambo og jeg treffer på bestevennene hans, chihuahuaen Coby og cavalier king charles-spanielen Poofe, blir han derimot så glad at han har vanskelig for å roe seg ned når vi har kommet oss hjem. Vanligvis blir han så oppskjørtet at han sovner rett opp og ned på teppet.

Å være hundeeier er herlig, det er det ingen tvil om. Det lille Nintendogs-samfunnet er sympatisk og gjestfritt, bare man husker å plukke opp etter den lille øyensteinen. Dette spillet alene har økt salget på Nintendo DS med 300% i Amerika. Om du vet om noen andre spill som kan vise til lignende tall, så kom gjerne med dem. Til tross for sukkersøte valper og dager fylt med ugagn og lek fins det likevel en risiko for å bli lei den elektroniske elsklingen sin. Dagene er ofte like, noe som kan bli kjedelig i lengden. Men det finnes uansett en hårete søtnos som ønsker deg velkommen med bjeffing og halevifting bare et knappetrykk fra deg.

_Sophie Warnie de Hugelghem

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
Supersøtt og vellaget



Om du ikke er flink til å holde din hund med selskap, kan den rømme ut på egne eventyr. Iblant kommer den tilbake med en liten presang. Presanger finner du også på ulike turer i nabolaget.



Geist blander førstepersonsaction med smart utformede eventyrinnslag. Dessverre fremstår det hele som både lineært og ensformig, og noe som kunne endt opp med å bli en skikkelig klassiker, faller helt i fisk, dessverre.



Geist

Gamecube-eksklusiv action som kunne blitt virkelig bra

Informasjon

Plattform Gamecube

Utvikler n-Space

Utgiver Nintendo

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1-4

Anb. alder 16 år

Testet versjon NTSC

Pluss En utrolig god ide, og et enormt potensiale.

Minus Forferdelig grafikk, dårlig flerspillerdel, og et generelt middelmådig gameplay.

Oppdraget er enkelt: Du og ditt lag skal inn i et laboratorium i Volks Corporation syd i Frankrike, hente en celleprøve og reise hjem igjen. Verre er det ikke. Selvsagt skjer det noe forferdelig galt, oppdraget tar en uforutsett twist og du blir tatt til fange. Volks driver med ulovlig biokjemisk forskning, og du er en perfekt forsøkskanin for deres absurde vitenskap. De spenner deg fast i en enorm maskin og forlater rommet. Maskinen aktiveres, og du blir utsatt for en ugjenkjennelig stråling. Smerten er uutholdelig, dette kan du ikke overleve særlig lenge. Plutselig kjenner du det løsner. Det er ikke så ille lenger. Du blir likegyldig til alt - nummen i hele kroppen. Sjelen er på vei ut av ditt legeme.

Du er John Raimi, utdannet i biologi og kjemi, og du mangler kropp. Du er et spøkelse. Hele gameplayet er spunnet

rundt nettopp det at du er et spøkelse eller en ånd, og at du kan innta andre menneskers kropp. Det er ikke bare mennesker du kan ta kontroll over; hunder, kaniner, rotter, flaggermus, ja til og med mekaniske ting som lamper, maskingevær, videokameraer - alt mulig rart - er potensielle vertskap for din besettelse. Så lenge du ikke har besatt noen svever du bare rundt som en usynlig ånd, og i denne formen går helse-meteret ditt jevnt nedover. Det gjelder å besette noe med jevne mellomrom for å booste opp helsen. Er det lite å ta kontroll over i nærheten kan du alltdis suge livsenergi ut av en nærliggende plante. Det gjelder med andre ord å være minst mulig spøkelse, og det betyr at mesteparten av spillet foregår inne i legemet til et menneske eller dyr. Da spilles Geist mer eller mindre som alle andre FPSer, og det er

nettopp her det skorter litt. Som FPS er det nemlig ikke særlig bra i forhold til konkurransen.

Ideen er uten tvil veldig spennende, interessant og samtidig ikke så rent lite nytenkende, men utførelsen er meget tvilsom. La oss ikke snakke så mye om den tekniske siden. Den er nemlig ikke noe særlig å snakke om. Den er utdatert. For lengst. Noen av bossene er nesten latterlige. Nei, det er vanskelig å tro at Resident Evil 4 og Geist tilhører samme generasjon og samme konsoll.

Du kan ikke bare besette mennesker i vilden sky heller, de må være godt skremt før de er svake nok til sinns, og du kan overta kontrollen. Denne skremelsesprosessen er ganske morsom, selv om den er rimelig forutbestemt. Du må gjøre ting i gitt rekkefølge for at skremmingen skal gå riktig for seg. Likevel funker denne delen av spillet

Et annet syn

Puzzle og problem-løsning er en stor del Geist. Majoriteten av disse problemene minner mye om Codemasters Second Sight, og går ut på å innta ulike livsformer for å ta seg over eller forbi ulike hinder. Men der Second Sight lykkes med variasjon og oppfinnsomhet blir Geist fort forutsigbart, ensformig og veldig lineært. **5/10**

—Sophie Warnie



Man bytter egentlig ikke ut våpnene i Geist, men snarere hele menneskene. Om man trenger en som legger miner, så besetter du en som legger miner, og om du trenger en vakt med sub-maskinpistol, ja da er det bare å ta seg til rette. Man inntar rollen som mange ulike vesener i løpet av ferden gjennom Volks Corporation, men det rareste av alt er kanskje når du får utspille rollen som kvinne. Glem hunder, kaniner, og flaggemus, dette er sprøtt!



ganske godt, og er et godt avbrett fra skytepartiene. Ellers er spillet faktisk ganske godt variert, for spillopplevelsen blir selvsagt en ganske annen om du befinner deg i en kokk, en rotte, en ingeniør eller en leiesoldat.

Musikken er en av spillets fremste kvaliteter. Veldig Hans Zimmer/ Harry Gregson Williams inspirert, og den kunne glidd rett inn i en Bruckheimer produksjon (The Rock, Con Air, Bad Boys). Det er da kanskje verdt å merke seg at jeg storkoser meg med den mannens filmrepertoar. Jeg er kongen av popcorn-action, og det er ikke noe i verden som er bedre enn å grave seg ned i sofaputer med en Cheeze Doodles, Holyday-dipmix og Cola i fanget, og en hjernedød actionfilm på TV-skjermen etter en hektisk deadline. Stemmeskuespillet i Geist er dog ikke av samme kaliber, men helt på det jevne.

Flerspillerdelen er ikke noe å ta i betraktning engang. Den er rett og slett ikke i nærheten av hva vi er vant til av flerspillermoro på Gamecube. Den haltende grafiske overflaten gjør sitt til at dette ser ut som Golden Eye til Nintendo 64, og spillopplevelsen er ellers dårlig gjennomført og ditto gjennomtenkt. Flerspillerbanene er lite kreative og ubalanserte, og føles mer eller mindre tilfeldig designet.

På tross av alt dette - til tross for dårlig grafikk, middelmådig gjennomføring og grusom flerspillerdel - så ble jeg underholdt. Jeg satt flere timer i strekk og hadde det riktig så hyggelig. Hvordan i all verden er det mulig? Alle bestanddelene er hver for seg ganske verdiløse, men n-Space har

satt det hele sammen på en helt akseptabel måte, og selv om nedslaget ikke er fjellstøtt, så holder de seg i alle fall på beina. Resultatet er et spill som faktisk er ganske interessant, på tross av dets feil og mangler.

Selv om dette ender opp som et midt-på-treet-spill, håper jeg dypt og inderlig at n-Space og Nintendo velger å følge opp Geist. Den Florida-baserte utvikleren er ikke akkurat kjent for sin makeløse kompetanse, men denne gangen skal de i alle fall ha cred for ideen, for den er svært god. Den er eksepsjonelt god. Med litt mer tid, penger og kjærlighet kan Geist 2 fort bli en pumpende actiontittel for Nintendo entrer den neste generasjonen. Jeg håper bare det kommer.

Slik Geist ser ut i dag, er det litt for vanskelig å virkelig forelske seg i. Potensialet er der i massevis, men, som sagt, utførelsen er middelmådig. Hele manøvreringen av Raimi kjennes tung og seig, spesielt når det kommer til skuddvekslinger med sikting og skyting, og den kunstige intelligensen glimrer med sitt fravær. Likevel er Geist en helt dugelig fortelling, hvor vi må hjelpe Raimi å finne tilbake til kroppen sin. Dette er, som Ravi sikkert ville sagt det, en Utadæsjælpelse i ordets rette forstand, og om litt nyttenkning veier tyngre enn kvalitet, så burde du ta en titt på denne uslepe diamanten.

Carl Thomas Aarum

6/10

Grafikk 4 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 5
Et enormt potensiale, men dårlig utnyttet

SSX On Tour

Flere bratte fjell, mer puddersnø, og høyere hopp

Plattform Multi Utvikler EA BIG Utgiver EA Games Genre Sport Utgis 21. oktober Antall spillere 1-4 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 3 år

Har du begynt å fantasere om puddersnø og flombelyste bakker? Kjenner du at det kribler i beina når de snakker om mulighetene for snø på værmeldingen? Da er det kanskje på tide å korte ned på ventetiden. Legg deg ned og lag snøengler - vi guider deg til SSX-himmelen.

Vi var i det forrige nummer av GR svært positive til det vi så i beta-versjonen av SSX: On Tour. Følelsen vi sitter med nå er ikke noe mindre god, den er faktisk enda bedre. Helhetsinntrykket gjør at du ikke kan annet enn å smile når du kaster deg utfor de stupbratte fjellsidene.

Hoveddelen av SSX: On Tour er som navnet tilsier - en tour. Din reise som profesjonell utøver i konkurranser verden over. Konkurransesegrene varierer fra det enkle flest-poeng-vinner konseptet til lengre løyper med flere utfordringer underveis. Naturlig nok er også Half-Pipen og den tradisjonelle race-eventen med på listen.

Men som sagt er det Touren som er den store stjernen på modushimmelen. Det første som står på agendaen er å velge din mann eller kvinne som skal representere deg i bakken. Du har valget mellom flere gamle SSX kjenninger, samt noen nye ansikt. Utvalget er begrenset når du først setter i gang, men hvis du kan bevise at du er den ekte kongen/dronningen av fjellet blir du belønnet rikelig. Både på utstysfronten og på den überviktige skillsfronten.

I Touren er hovedmålet å klatre på rangeringslisten, fra bunn til topp. Det er hele 200 plasser fra det ukjente og urutinerte opp til fame and fortune. Utfordringene står i kø, men er du en av de som har spilt flere av de andre SSX spillene vil du nok se en forholdsvis rask utvikling i starten av din karriere.

Den store nyvinningen og x-faktoren i SSX: On Tour er at du nå får muligheten til å stå på Twin Tips. Ski med andre ord. Et konsept som ikke bare er spennende, men vellykket helt ut til skituppene. Spillbarheten og bevegelsesmønsteret er utrolig smooth og behagelig, uavhengig om du står på snowboard eller ski. Det er bare å feste bindingene og ta sats. Føret er bra og trikset sitter i fingrene.

Imaget til SSX har forandret seg til et noe mer røft uttrykk. Det hele er rufsete i kantene, men allikevel estetisk vakkert gjennomført. Layouten preges av animasjonstegninger og up-beat rock'n'roll musikk. Artister som: The Hives, Queens of the Stoneage, Iron Maiden og Def Leppard svever i luften i vakker symbiose med snøkorn og piskende vind.

Det er vanskelig å trekke frem noe negativt med SSX: On Tour, men flere vil nok med rette kunne hevde at det er svært få spor av realisme i spillet. Både virkelighetsfølelsen og dansker på ski er fraværende i SSX-fjellet. Jeg savner ingen av dem, selv om det hadde vært morsomt med noen n00bs å leke med når du raser nedover bakkene. Vil du ha mer realistisk input prøv Amped. Vi andre tar 3-dobbel salto med skru mens du er borte.

EA Big har tatt stolheisen opp til den bratteste fjelltoppen, og tror du ikke at det er du som må komme deg helskinnet ned igjen. Dette er brutal moro i løyper turistforeningen ville ha frarådet deg i å prøve. Vi gleder oss til Kong Vinter kommer på besøk!

David Skovly

9/10

Grafikk 9 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 9
Lekker og stupbratt!



Grafisk har alltid EA Big imponert oss med denne serien, og On Tour er intet unntak. Forbedringene er ikke ekstreme, men etter et par runder nedover løypene kommer detaljene mer og mer frem i sollyset.



Akkurat som i det første spillet, mangler fiendene alt som kan minne om kunstig intelligens. Så fort de er spawnet ut på banen, trekkes de mot Sam som en magnet.

Serious Sam 2

Sam Stone setter latteren i halsen, blant skrikende klovner og grønne troll

Informasjon

Plattform PC / Xbox

Utvikler Croteam

Utgiver Take Two

Genre Action

Utgis 14. oktober

Antall spillere 1-8

Anb. alder 12 år

Testet versjon PC Gull, Xbox PAL

Pluss Klokkeren spillkontroll

Minus Ekstremt ensformig, spenningsløst og uten humor.

Jeg liker å skyte ting. Eller vent, la meg omformulere det der. Jeg elsker å skyte ting. Helst skal det være helikoptre, skrikende soldater eller illsinte utenomjordiske vesen som får smake på min ivrige avtrykkerfinger. Alle disse er representert Serious Sam 2, i tusentalls. På tross av det, og på tross av at den hjernedøde partyholdningen i det første spillet underholdt meg som bare det, blir jeg tvert imot søvning bare etter et par timer sammen med Serious Sam 2. Årsakene er mange, og selv om Croteams oppfølger ikke er dårlig, hadde jeg forventet meg mye mer.

Lyseblå innfødte med smurfestemme, sigarrøykende klovner, ukontrollerte neshorn, zombiefiserte børsmeglere og muterte frosker, alt sammen finner du her. Croteam fortsetter å kaste hundretalls vrælende fiender mot meg. Til mitt forsvar har jeg et våpenarsenal like overdrevet som fiendefloraen. Jeg

har en plasmapistol, en sag, to hagler, en rakettkaster, en enorm kulespruter, to uzier, ett snikskyttergevær og to solvblanke revolvere.

Fiender i hopetall - check. Mengder av varierende våpen - check. Trengs det egentlig noe mer? Ja, noe mer trenger man alltid. Selv om Serious Sam som konsept er jevnt fordelt mellom to ting; lettfattelig actionflørt med genrens utspring på den ene siden, og ren actionparodi på den andre, mislykkes Sams etterlengtede gjenkomst med en hel del. For eksempel er det lite overbevisende bandedesignet like spennende som Sams ordforråd.

Platte, tomme gressflekker blandes med sterile kjellere og brune grotter. Selv om miljøene ofte er imponerende rent størrelsemessig, er de aldri spesielt innbydende. I tillegg kommer et latterlig variasjonsfattig og fantasiløst opplegg der samme spenningsløse skudd-

veksling repeteres cirka ni millioner ganger. Fiender fødes ut i løse luften, ofte flere hundretalls ganger fra samme sted, og ruser med magnetisk dragkraft mot Sam. Noen kunstig intelligens eksisterer ikke.

Selv flerspillerdelen er en skuffelse da våpnene, tross overdrevne størrelser og festlig design, føles hverdagslige og tempoet et mildt sagt ute på bærtur.

Jeg vet, Serious Sam 2 er ikke ment som et banebrytende mesterverk og skal heller ikke bedømmes deretter. Men Serious Sam 2 er ganske enkelt ikke spesielt morsomt eller underholdende, selv om jeg elsker å skyte ting.

_Petter Englin

Et annet syn

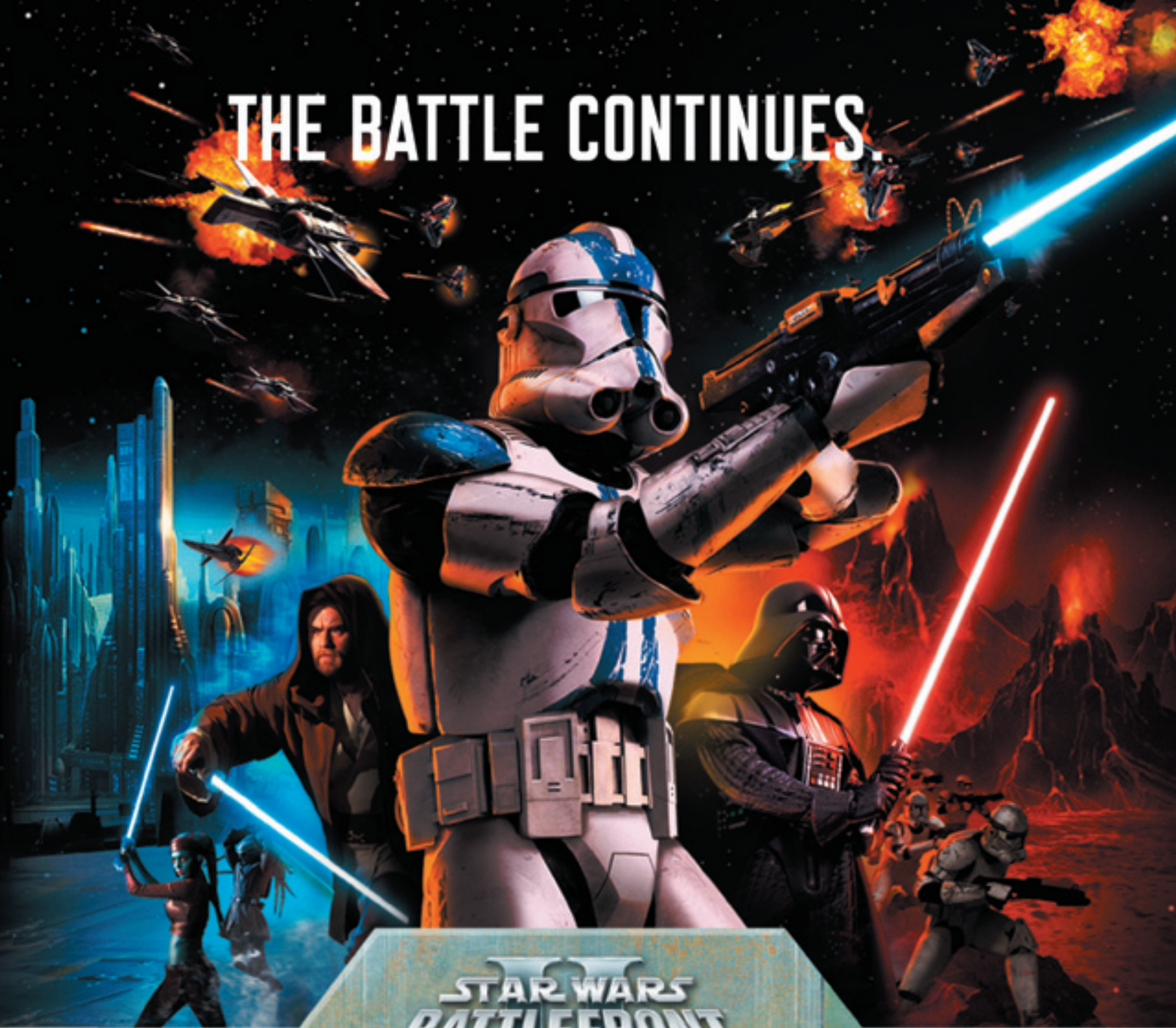
Serious Sam var et lite friskt pust når det ble sluppet for snart fire år siden. Den etterlengtede oppfølgeren forsøker å underholde på samme banalt enkle premisser, men lykkes ikke helt, på tross av en del artige våpen og samme velfungerende humor. Banene er triste og variasjonen er ikke-eksisterende. Jeg spiller mye heller Painkiller. 5/10

_Jesper Karlsson

4/10

Grafikk 7 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhet 4 Fargerik actionfiasko

THE BATTLE CONTINUES.



STAR WARS BATTLEFRONT II



IN **STAR WARS BATTLEFRONT II**, THE SEQUEL TO THE BEST-SELLING **STAR WARS** GAME EVER, YOU CAN FIGHT ALL NEW BATTLES ANY WAY YOU WANT—ON NEW PLANETS, AS A JEDI, AND FOR THE FIRST TIME EVER, IN SPACE. ON 31ST OCTOBER, YOU FIGHT AGAIN.



AVAILABLE FOR PLAYSTATION² COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP[®] (PLAYSTATION[®] PORTABLE) SYSTEM, XBOX³⁶⁰ AND PC.
www.swbattlefront2.com



PlayStation, PSP, PS2, XBOX and XBOX 360 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) for PlayStation 2 (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox 360 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. Internet connection required for online gameplay. Powers are responsible for all applicable internet fees. Xbox online users will need an Xbox Live™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. LucasArts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of LucasArts Ltd. Star Wars Battlefront II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.



www.pegi.info



Det er rett og slett forferdelig vanskelig å avgjøre hvem som vinner fotballduellen i år. Fifa-fanboy David synes selvsagt Fifa er best, mens Pro Evolution Soccer-tilhenger Bengt sverger til Pro Evolution - som alltid.



Pro Evolution Soccer 5

Årets beste fotballspill er her, men Konami har vært sparsomme med nyhetene

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Konami
Utgiver Konami
Genre Sport
Utgis 21. oktober
Antall spillere 1
Anb. alder 3 år
Testet versjon PS2 PAL

Pluss Vidunderlig spillfølelse, strålende ballfysikk, animasjoner og skremmende bra kunstig intelligens.

Minus Nærmest uforandret Master League-modus

Konami har flippet og pirket på fotballserien sin denne generasjonen, og hvert nye spill hatt nye elegante finesser, bedre animasjoner og den spillmessige dybden er blitt forbedret. Jeg lurer hvert år på når teamet skal slippe opp for ideer, og i år føles det ikke som Konami har tatt et like stort skritt som forrige gang.

Den mest markante forskjellen er den kunstige intelligensen hos motstanderne som ikke gir meg et sekunds fred. Ellers har små detaljer som innkast, menyer og lastetider blitt forbedret. Selv Master League har gjennomgått noen små forandringer, men der hadde jeg forventet flere nyheter og kanskje også muligheten for selv å kunne skreddersy strukturen på ligaen.

Det lokker ganske enkelt ikke like mye å spille gjennom samme fantasiiga år etter år, og det burde Konami ha tenkt på. Spillet byr på vidunderlig virtuell

fotball med en helt annen flyt og bedre spillfølelse enn konkurrenten fra EA klarer. Dessverre har Konami heller ikke i år lyktes i å dra i land lisensen for Premier League, men Arsenal og Chelsea samt en gjeng andre europeiske lag, inkludert noen skandinaviske lag, som Djurgårdens IF og FC København, og Rosenborg har blitt lisensierte fullt ut. Det føles fortsatt tynt i forhold til Fifa, men så lenge EA har eneretten til Premier League er det ikke mye for Konami å gjøre med den saken. Det er altså grunnen, men rundt ti nye lisensierte lag er ingenting mot fjoråret da hele tre ligaer ble tatt med. Jeg hadde forventet mye mer på lisensfronten.

Man merker at Konami har satsset på å la spilleren utnytte ballen og dens bevegelser mer. Det fungerer utmerket å bruke farten i en pasning, slippe ballen forbi seg og forsere mostanderbacker.

Men den økte kunstige intelligensen gir deg ikke spesielt mye tid om du spiller pasninger til stillestående medspillere. Det gjelder å se lukene og fremfor alt spille ballen til spillere i bevegelse når det er mulig.

Konami har laget alle animasjoner helt fra nytt i Pro Evo 5. Det innebærer ikke noen gameplaymessige endringer i noen særlig grad, men det syns.

Pro Evolution Soccer 5 er et spill som får meg til å kaste håndkontrollen i gulvet når det går dårlig, men det er også spillet som får meg til føle meg som en konge når jeg lykkes i å bryte gjennom forsvaret med Ronaldinho og Eto'o i spissen.

_Bengt Lemne

8/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 8 Mer av samme...

Et annet syn

Det er ingen tvil om at Konami har skapt et mye dypere og mer belonnende spill enn EA i år, men for den uinnvidde er det faktisk vanskelig å merke noen større forskjell i dette spillet fra fjorårets utgave. Da hadde en ny og oppfrisket karrieremodus vært velkommen, men det fikk vi ikke heller. Strålende spill, men Pro Evolution Soccer 4 til tilbudspris er et bedre kjøp. **8/10**

_Lars Jensen



Det er få virkelige nyheter å skimte i begge årets store fotballtitler. Begge har dog gjennomgått solid finpussing og overhaling, men vi håper på mer til neste år.



FIFA 06

EA er tilbake på gressbanen og de har lært seg noen nye finter

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler EA Sports
Utgiver EA Games
Genre Sport
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4
Anb. alder 3 år
Testet versjon PS2 PAL
Pluss Karrieremodusen er imponerende
Minus Få nyheter, kun forbedringer.

Mitt forhold til FIFA kan sammenliknes med et samboerskap. Vi traff hverandre første gang for ti år siden. FIFA 96 var mitt første fotballspill på Playstation, og jeg spilte det så mye at jeg måtte investere i et nytt eksemplar i løpet av det første halvåret. Du kan trygt si at vi var nyforelsket og at det meste gikk på skinner - eller på gress om du vil. Men som i alle forhold er ikke alt jubel og pokaler, man vinner ikke seriegull hvert år for å si det sånn. Du kan faktisk stå i fare for å rykke ned...

Det har definitivt vært noen tunge perioder i dette ti år lange forholdet. Særlig sesongene 00-01 og 03-04 har utmerket seg på den negative skalaen. Det var akkurat som om forholdet vårt stagnerte. Den vanskeligste tiden var nok høsten 2003; jeg gledet meg til å starte på en ny jubelsesong med min kjære, men tror du ikke det var den samme lekse om igjen?

Det var i denne mørketiden jeg lekte med tanken på å finne meg en annen, en som var annerledes. En som var spennende. Nysgjerrigheten tok overhånd. En sen vinterkveld i 2004 tok jeg PS2'en med på hytta og i sekken hadde jeg gjemt den nyeste utgaven av Pro Evolution Soccer. Fristerinnen. Det var spennende og nytt. Ikke minst var ballfølelsen en helt annen, men det manglet litt identitet. Jeg klarte ikke helt å få tak på hvem det var jeg spilte med. Da jeg høsten etter fikk tak i FIFA 05 forsto jeg at gresset ikke nødvendigvis er grønnere på den andre siden av banehalvdelen.

Fotballspill av typen FIFA og Pro Evolution Soccer har alltid blitt satt i skyggen av spill som Championship Manager når det kommer til det å styre et lag når det ikke er på banen. EA lukket så vidt på dette aspektet av spillet i fjorårets utgave, men den virkelige

oppdateringen finner vi først i år. Når du først har lagd din egen managerprofil bestående av utseende, alder og nasjonalitet bærer det rett ut på klubbmarkedet for å se om det er noen som trenger en urutinert manager med stort potensial - forhåpentligvis. Du må altså kunne spille på flere strenger om du skal lykkes i rollen som fotballmanager. Uansett hva du velger: husk å ta turen innom Retromodusen og kos deg med en klassiker fra gamle dager, FIFA 94.

Trekk opp strømpene og knyt på deg skoene - dette er årets hittil største fotballopplevelse. Med FIFA 06 drar min kjære og jeg på en ny bryllupsreise.

David Skovly

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
Velplassert fra EA Sports

Et annet syn

Det er så utrolig feigt. David har vært hardcore Fifa-fan siden -96, mens jeg har spilt det litt her og der opp gjennom årene. Når spillet ankom redaksjonen, måtte vi selvsagt ta en match, og joda, jeg tapte. 5-1. Og om du har lest kronikken tidligere i bladet, kan du tenke deg hva som skjedde videre... Moro var det jo likevel da. <falskt smil> 8/10

Carl Thomas



Det grafikkessige i Sly 3 er meget godt gjennomført. Selv om det ikke er gjort så mye siden sist, så er dette absolutt et av de mest vellykkede cel-shade-spillene vi har sett.

Sly 3: Honor Among Thieves

Sonys trivelige mestertyv sniker inn et tredje kapittel i serien

Informasjon

Plattform PS2
Utvikler Sucker Punch
Utgiver Sony
Genre Plattform
Utgis 28. oktober
Antall spillere 1-2
Anb. alder 7 år
Testet versjon PS2 PAL
Pluss God grafikk, norsk tale og tekst, barnevennlig.
Minus Kranglete kamera, tidvis litt lite troverdige dialoger.

Jeg ikler Sly kostymet til de fiendtlige soldatene, og nærmer meg en dørvakt. "Holdt! Hva er passordet?" Hjernen i laget, skilpadden Bently, forteller meg på intercomen at det er firkant, firkant, kryss, kryss. Jeg vinner vaktens tillit og forteller ham at jeg skal ta over hans posisjon. Så fort han er ute av syne kommer Bently, sniker seg innenfor døren, og her tar jeg kontrollen over skilpadden. Jeg må komme meg over til andre siden av lokalet, og sikkerheten er svært høy. Et vegg-til-vegg laserteppe dekker hele gulvet, så jeg må hoppe bortover på bordene. I andre enden venter et maleri, og bak maleriet er det selvsagt en safe. Men jeg har ikke koden. Fra bak i skjullet mitt et sted fisker jeg frem forstørrelsesglasset og finkjemmer maleriet - jammen klarer jeg ikke å tyde koden malt diskret inn i bildet. Jeg taster inn riktig tallkombinasjon, og de verdifulle

papirene er mine!

Det har skjedd litt av hvert siden sist. Bently har havnet i rullestol etter noen tøffe tak i slutten av Sly 2, og trioen muskler, flodhesten Murray, skylder på seg selv. Han har lagt skurkeriet på hylla og søkt en ikke-voldelig tilværelse blant urbefolkningen i Australia. I mellomtiden har Sly og Bently oppdaget at Slys forfedre har gjemt formuene sine i et stort hvelv, og dette vil de selvsagt åpne - men det vil også onde Dr. M. Din jobb blir å snekre sammen det slueste og dyktigste laget verden har sett, for så å få tak i formuen som er rettmessig din!

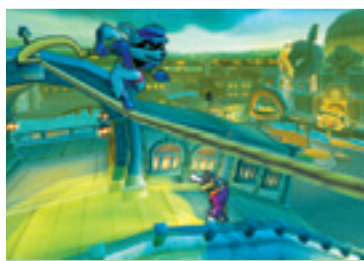
Sly 3 har gått et par skritt videre i forhold til spillbarhet, men det er fortsatt lett gjenkjennelige spillmekanismer som ligger til grunn. Mest tydelig er plattform-elementene, men du skal også race gjennom kanalene i Venezia i en bitter jakt på Slange-gjengen, delta i syngkonkurranse og mye mer. Spillet

kommer også med et sett 3D-briller, og av og til får du tilbudet om å spille sekvenser i 3D. Du kan avslå og bare fortsette som vanlig, eller spenne på deg brillene og bli med inn i den tredje dimensjonen. Det er dog ikke all verdens å se på med disse brillene på, men målgruppen synes garantert det er ekstra snikete og skurkete med sci-fi-briller.

Som vi nevnte, Bently har havnet i rullestol, men det er ikke noen hvilken som helst rullestol. Den bærer det velklingende navnet Luksus Lommetyv Luring, og den er så skam-pimpet at selv rapperen Xzibit fra Pimp my Ride på MTV ville blitt like grønn som Bently av ren misunnelse. Denne doningen begrenser absolutt ikke den smarte skilpaddens muligheter - snarere tvert i mot - Bently er akrobatisk som aldri før. Karaktergalleriet er utvidet noe, men det er fortsatt den opprinnelige trioen som utgjør den harde kjernen i denne

Et annet syn

Sly 3: Honor Among Thieves har en hel del fine ideer og det herlige persongalleriet får meg fortsatt til å le med hele ansiktet, men totalt sett føles Slys tredje eventyr dessverre ikke like gjennomarbeidet som sin forgjenger. **7/10**
 _Jonas Mäki



Du veksler mellom et knippe karakterer i Sly 3, og alle har sine unike egenskaper. Sly er jo så snikete som du får han, og kan snike rundt i byen og dra nytte av alle dens gjemmedsteder. Bently er utstyrt med bomber og bedøvelsespiller, mens Murray kan gjøre seg til en ball, og rulle over ting som kommer i veien.

banden.

Sly 3 ser overraskende bra ut, mye takket være solid implementering av cel shading, eller på godt norsk; tegneserieaktig grafikk. I en periode ble denne effekten brukt ukritisk på alt fra FPSer til bilspill, med vekslende hell. Denne gangen dreier det seg jo om et barnespill, og det er vel ingen sjanger hvor nettopp cel shading passer bedre. I Sly 3 får du virkelig følelsen av å hoppe rett inn i tegnefilmverdenen, og det er vel ikke så rent få barn som kunne ønske det. Spillet har på ingen måte banebrytende grafikk, men fremstår likevel som såpass stilrent og gjennomført at du ikke kan unngå å bli sjarmert. I tillegg er animasjonene både morsomme og bra. Står du rolig et øyeblikk, benytter Sly anledningen til å klø seg på ryggen så han skjelver i beina. Velger du å gå foran i en båt inntar Sly selveste Titanicposituren, med armene ut til siden og brystkassen frem. Dette er morsomme detaljer som kanskje ikke har avgjørende betydning for selve spillopplevelsen, men som gir deg en følelse av at spillet er gjennomført, og ikke minst gjenomtrent.

I utgangspunktet er det vel ikke så ofte barn bryr seg om dialogen i et spill, så lenge de forstår hva som blir sagt. Og det er nettopp her Sly 3 stiller med et aldri så lite trumfkort. Der andre barnespill ofte har engelsk tale og tekst, kan Sly 3 skilte med norsk dialog. Det er nok mange foreldre som vil bli lettet over at de slipper å oversette hele spillet til poden. Hvis vi så skal bedømme den norske dialogen, kan det vel ikke stikkes

under en stol at den enkelte steder bærer preg av hastverksarbeid. Humoren er til dels platt, og man tar seg oftere i å le av en litt halvveis gjennomføring, i stedet for hva som blir sagt. Det er vel sannsynlig at spillet lider av samme syndrom som en del barnefilmer med norsk tale. Engelsk humor og spesialuttrykk lar seg vanskelig oversette på en god måte til norsk, og man kan fort bli presset til å godta en del nødløsninger hvis tidsfristen er kort. Når det er sagt så er det vel ikke så mange barn som bryr seg om dette, og det er mer på sin plass å gi utviklerne honnør for at de faktisk har tatt seg tid til å oversette spillet til såpass mange språk.

Det er ikke lett å være forelder i dag, og det uoverskuelige TV- og dataspilltilbudet gjør det ikke særlig mye lettere. Det er fort gjort å bli lurt av reklamer og lisens-titler, og sitte igjen med et spill som har puttet mer penger i markedsføring enn faktisk utvikling. Sly 3 er fargerikt, lett tilgjengelig, og alle snakker norsk. Aldergrensen har gått fra å være 3+ på forgjengeren, til 7+, og skal man få noe utbytte av dette eventyret burde man være minst sju-åtte år. Enkelte ting er faktisk ganske vanskelig, og vi måtte pent prøve igjen og igjen opptil flere ganger enkelte steder. Likevel, Sly er fortsatt en trygg spillserie for barn, og et solid plattformspill på alle måter.

— Joachim Gresslien & Carl Thomas

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 7
Sly sniker videre med samme gode kvalitet

Brothers In Arms: Earned in Blood

Krigen fortsetter for Gearbox fallskjermjegere

Plattform Xbox, PS2, PC Utvikler Gearbox Utgiver Ubisoft Genre Action
Utgis 28. oktober Antall spillere 1-4 Testet versjon Xbox PAL Anb. alder 16 år

Krig er skitne menn, redde men modige, som samler seg i klynge bak en beskyttelse mens de venter på dødens unngåelige ankomst. Krig er også vennskap og heltemot, noe vi fikk føling med gjennom å se Andre verdens-krigens plager ut i fra en enkel soldats perspektiv. I Brothers in Arms: Road to Hill 50 så streifet vi rundt under en uke med sorg, mot og håp, sett gjennom unge Matt Bakers øyne. Sju måneder senere er jeg nok en gang tilbake til den franske landsbygda for å smake på mer stålgrå skyer og ivrig granatregn.

I Brothers in Arms: Earned in Blood så er det virkeligheten gjennom sersjant Joe Hartsocks øyne jeg opplever. Joe, eller Red som han kalles, en av soldatene som fulgte Bakers handfaste ordrer i det første spillet. Det er dog mer enn Hartsocks rødlige hodeplagg som kjennes igjen i Earned in Blood, dette er en fortsettelse på Road to Hill 30, snarere enn en oppfølger. Grafikken er den samme og musikken er av samme slag. 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.

I begynnelsen av spillet er oppdragene i Earned in Blood like

kompromissløse ultralinjerte som i det første spillet. Etter en stund blir valgene flere og byr på dypere strategiske muligheter og mer spillmessig dynamikk. Tyskernes fremtoning i Brothers in Arms: Earned in Blood er definitivt mer troverdig, noe som var første spilllets kanskje største svakhet. Er de under kraftig beskyttning så kryper de ofte sammen slik at de blir umulige å treffe, eller så trekker de seg tilbake til et annet område med bedre beskyttelse. I begge tilfellene så innebærer dette at jeg får risikere mine kammerater eller meg selv for å flankere de.

Men foruten flere kamper i tettbebygde område og bedre kunstig intelligens hos tyskerne er Earned in Blood veldig likt Road to Hill 30. Hartsocks allierte er fortsatt relativt dumme og gjør regelrett idiotiske ting når de ikke følger ordre. Ordresystemet burde ha blitt bedre og fått Earned in Blood noen hakk bedre.

Earned in Blood er utseendemessig så å si pridd likt Road to Hill 30 - kanskje hakket skarpere - men gameplayet blir mer hektisk og actionspektet 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. Elsket du i Brothers in Arms: Road to Hill 30, er denne velgjorte fortsettelsen et absolutt må-bare-ha spill.

— Lars Jensen

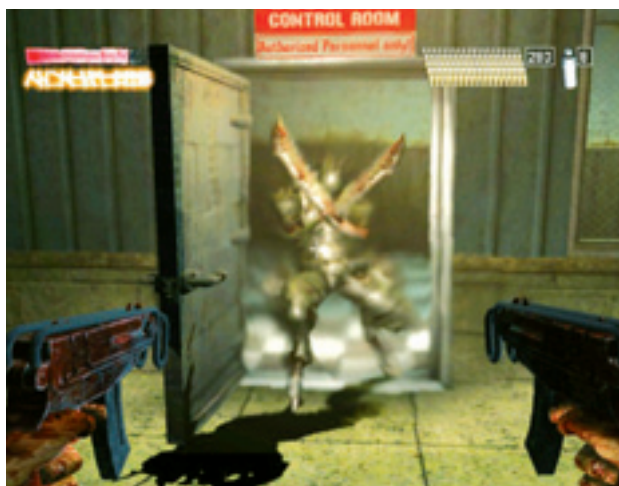
8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8
Mer av det gode





Grafikkmessig har det ikke skjedd så forferdelig mye siden sist. Det er ikke noe glansbilde dette her, men stilen er dirty, gritty og godt gjennomført hele veien til slakteren. Singleten til Torque begynner som hvit og ren, men bare noen minutter ut i spillet, er den dryppende våt av svette og blod.



The Suffering 2: Ties That Bind

Vi har tatt turen inn i Torques blodige og forskrudde sinn...

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Surreal Software
Utgiver Midway
Genre Action
Utgis Oktober
Antall spillere 1
Anb. alder 18 år
Testet versjon PS2 PAL

Pluss Action opp, ned og i mente.

Minus Det har ikke skjedd all verdens i Torques univers.

Allerede fem minutter inn i spillet står jeg ovenfor et moralsk dilemma. Fengeleiet jeg sitter i er i opprør, og flere fanger har fått utløp for sin aggresjon på fangevokterne. Jeg trer inn i et stupmørkt rom, døren lukker seg bak meg og lyset tennes. Fire medlemmer av Blackmores gjeng har fanget og bundet en vakt. De sier vi vil være skuls om jeg henretter den forsvarsløse mannen. Om jeg lar være, tar de meg av dage i stedet. Jeg nøler et sekund før jeg tar ett skritt frem. I en rask manøver planter jeg siktet i panna på en av Blackmores knekter, og sender ham fra et helvete til et annet. De tre som står igjen forbanner meg mens de prøver å sende meg samme sted som kompisen, men til ingen nytte. Jeg ender med å gjøre rent bord.

Slike moralske dilemmaer finner du overalt gjennom hele spillet, akkurat som i originalen. Hadde jeg valgt å gjøre kål på fangevokteren hadde jeg vært ett skritt nærmere den onde siden, men nå kan jeg se frem til en mer eller mindre lykkelig slutt. Spillet starter der originalen sluttet. Vi befinner oss i båten

vi forlot Carnate Island med, og når vi nærmer oss Baltimore havn blir vi møtt av et helikopter. Et par scener senere står du med et stålør i hendene i et brennende lager.

For de uinnvidde; du inntar rollen som Torque, en psykisk ustabil fengselsfugl som i utgangspunktet var dømt til døden for det brutale mordet på sin kone og deres to barn. Alt etter hvordan du oppførte deg i originalen fikk du til slutt se om det virkelig var deg som sto bak ugjerningen, eller om du var falskt anklaget.

En gjennomgangsfigur denne gangen er Caleb Blackmore. Han er på en eller annen måte knyttet opp til mordet på familien din, og det er opp til deg å finne ut hvordan det hele henger sammen. I Torques syke sinn popper han frem som troll i eske i tide og utide med ubehagelige utsagn om din kone og dine barn. Svært uhyggelig. Uhygge er forøvrig et nøkkelord gjennom hele dette eventyret, selv om det ikke er like intenst skummelt som sist.

Actionnivået er jekket opp et par hakk, og jeg vil tippe at du har tørt flere

hundre magasin i løpet av et par timer. På fengselsøya for et år siden var det litt mer skrekk og horror, og det funket helt utmerket. Nå er noe av redselen borte, noe som resulterer i pur action. Det er ganske enkelt ikke like moro etter min smak. Det verserte jo noen rykter om at man innledningsvis i Ties That Bind kunne velge hvilken av de tre endingene man fikk i originalen. Det ser vi ikke noe til, men spillet klarer likevel å sno seg rundt hele denne problemstillingen slik at det ikke blir noe reelt tema.

The Suffering er i bunn og grunn det samme som det var for ett år siden, men spillet mangler den gode historien, og noen horror-element. Om du ikke har spilt gjennom originalen, så gjør det først. Ikke for å få en historiemessig sammenheng, men fordi det er et bedre spill. Likevel, liker du action, bør du kikke på Ties That Bind.

_Carl Thomas Aarum

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 6
Skittent og actionspekket, men originalen er best

Et annet syn

Ties That Bind har gjort enkelte forbedringer fra originalen. Kontrollen er enda bedre, Torque kan nå utføre flere angrep, og en velkommen hopp-funksjon er på plass. Derimot er den tekniske biten ikke spesielt mye bedre, og tross for større miljøer, savner jeg den gotiske og surrealistiske atmosfæren fra det første spillet. **6/10**
_Petter Engelin



Create your ultimate villain, and embark on a devious criminal career



Stand alone as a scourge of the streets, or build a customisable lair for your coalition of evil



Heroes versus villains: take on City of Heroes players in epic battles

Are you destined for great evil?



eu.cityofvillains.com

Unleashed October 2005



© 2005 Cryptic Studios, Inc. and NCsoft Corporation. All rights reserved. CITY OF VILLAINS and all associated CITY OF VILLAINS logos and designs are trademarks or registered trademarks of Cryptic Studios and NCsoft Corporation. NCsoft, the Interlocking NC Logo, and all associated NCsoft logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other company and product names are trademarks or registered trademarks of the respective owners with which they are associated.



Kan kjøpes hos:



Burnout: Legends

Criterion gasser inn på PSP

Plattform PSP Utvikler Criterion Utgiver EA Games Genre Racing Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

For et par år siden kom spillet som beviste en gang for alle at bilkjøring på konsoll ikke nødvendigvis trenger å være realistisk. Både naboen min og jeg heiste flagget, sang nasjonalsang og skrøt Burnout-spillene opp i skyene. Nå har altså tiden kommet for en ny runde med Burnoutserien, og denne gangen handler det om Sonys nyfødte gullunge, PSP.

Første gang jeg fyrte opp Burnout Legends fikk jeg en merkelig følelse av deja vu. Både baner, biler og utfordringer var definitivt de samme som jeg hadde spilt før. Forskjellen var vel at jeg nå satt med hele konsollen i hendene. Burnout Legends er altså en remake av de første tre Burnout-spillene. Det vil si, du får ikke alle de tre første spillene i en og samme pakke, men heller det som fungerte best i de tidligere utgivelsene.

Som en garvet Burnout-spiller må jeg si at jeg ble litt skuffet over akkurat dette. Jeg hadde egentlig forventet at Criterion og EA ville være såpass rausere at Revenge-utgaven også ville bli utgitt på PSP. I stedet har de valgt å gi oss gammelt materiale på en ny konsoll. Jeg mistenker at noen ordentlig smarte økonomer har fundert ut nettopp denne strategien. Med en ny håndholdt konsoll er det kanskje naturlig å tenke seg at man når ut til et nytt segment av markedet, og da er det jo ingen grunn til å forkaste gammelt materiale som fremdeles har sterk appell? Håpet er vel at man på denne måten utvider kunde-gruppen og får nye tilhengere av serien, noe som igjen vil være viktig for fremtidige utgivelser. En rimelig kynisk plan altså. Men når det er sagt, så skal ikke jeg være overdommer i dette

økonomiske spillet.

I Legends finner du flere forskjellige spillmoduser. Alt fra tradisjonelle løp, til løp hvor det eneste målet er å få så mange Takedowns som mulig. For de uinnvidde innebærer dette at du skal presse motstanderen ut av veien, eller aller helst rett i betongen. I tillegg til dette har du selvsagt også den rene krasjmodusen, hvor ditt eneste mål er å skape en gigantisk kjedekollisjon. Dette er svært underholdende i starten, men blir etter hvert mindre interessant nettopp fordi det er så mange tilfeldigheter inne i bildet.

Burnout på PSP er absolutt på høyde med de tradisjonelle konsollutgavene. Hastigheten oppleves som like intens, mye takket være den fantastiske skjermen som Sonys ingeniører har snekret sammen. Grafikkmessig når ikke spillet helt opp til for eksempel Ridge Racers. Bilene og omgivelsene fremstår som litt for kantete og uflidde til det. Men det er sannsynligvis noe du vil bry deg mindre om når spillet er i gang.

Burnout Legends både føles og ser ut som et helstøpt Burnoutprodukt, og det er ingen liten prestasjon av et håndholdt spill. Selv om mange av banene, modusene og bilene er de samme som før, er det såpass underholdende at jeg kan leve med det. Friheten til å kunne spille Burnout hvor som helst veier på mange måter opp for skuffelsen over at det ikke er så mye nytt å hente.

Joachim Gresslien

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhet 8
Et helstøpt Burnoutprodukt!



NHL 06

David sliper skøyteene og finner frem hjelmen

Plattform Multi Utvikler EA Sports Utgiver EA Games Genre Sport Utgis Ute nå Antall spillere 1-4
Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 16 år



Førsteintrykket for en utenforstående tilskuer er gjerne at ishockey virker litt uforståelig. Men slik er det vel kanskje med de fleste sportsgrener? I hvert fall har EA Sports i denne utgivelsen gjort alle uvitende en stor tjeneste ved å forhåndinnstille spilloppsettet slik at du slipper de vanskeligste reglene. For i bunn og grunn er det mest underholdene å finte, score og slåss. De tre faktorene veier tyngre enn icing, face off og fem minutters utvisninger. I likhet med de andre EA Sports-spillene er fullstendige lisenser et av de store trekkplastrene. Da snakker vi alt fra navn og utseende på spillere til de verdenskjente klubblogoene.

Hovedmodusen i NHL 06 er den imponerende dynastimodusen som dekker så å si alle områder innenfor

ishockeygenren. Ikke nok at du må spille kampene og styre pucken i mål, du må også ta flere sjefsvavgjørelser utenfor isen gjennom mange tøffe sesonger.

Foruten de tradisjonelle valgmulighetene har du nå også sjansen til å skape din egen spiller fra scratch. Gjerne av den tøffe typen, fordi du blant annet kan lage et ansikt som preges av et blått øye(eller to), brukket nese og diverse arr. En skikkelig fighter rett og slett.

Et av de store høydepunktene for min del er tilbakeblikket på NHL 94. Du kan med andre ord reise tilbake i tid og spille denne klassiske versjonen av ishockeyspillet. En modus for den sentimentale og mimrende gameren.

Harde taklinger og flotte scoringer. NHL 06 er en sikker vinner som alle sportsfans kan kose seg med i høstmørket.

David Skovly

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8
Moro for fans, litt smalt for andre

Myst V

Utfordrende gåteløsning i fantasiens grenseland

Plattform PC Utvikler Cyan Worlds Inc. Utgiver Ubisoft Genre Adventure
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 7 år

Tolv år har gått siden originalen Myst kom ut, og når vi nå skriver år 2005 slippes det siste kapitlet i serien, nemlig Myst V: End of Ages. Mange av det første spillets aspekter har blitt ivaretatt, men er det nok for å blidgjøre fans og adventure-lystne spillere?

Jeg minnes den første gangen jeg satt CD'en til Myst i cd-rom'en. Myst virket som noe friskt og originalt i en sjanger som på en måte hadde stagnert og trengte nye tilskudd. Overraskelsen ble derfor stor da jeg hadde kommet inn i spillet og ikke forstod bærer av hva som skulle gjøres. Etter febrilske forsøk på å klikke over hele skjermen med musa var jeg på nippet til å gi opp, men plutselig oppdaget jeg noen spaker som kunne dras i for å komme videre. Denne følelsen av både forvirring og belønning finner man også igjen i femte utgave av Myst.

Om man ikke er kjent med serien fra før tror jeg man vil finne spillet en smule vanskelig og kanskje til dels ulogisk. Tradisjonelle oppgaver slik som "finn gjenstand a, b og c for så å sette dem på riktige plasser" er selvfølgelig tatt

med i Myst V. Det briljerer med sine gåter og noen ganger usannsynlig vanskelige oppgaver. For øvrig kan man bytte fra det gamle tradisjonelle styresystemet til et som fungerer omtrent slik som et FPS spill gjør, noe som er en god forandring. Er du glad i adventurespill og liker å hankses med store utfordringer i form av gåteløsning, er Myst V et spill som vil falle i smak.

Lars Petter Svendsen

7/10

Grafikk 8 Gameplay 6 Lyd 9 Holdbarhet 7
Mer gåteløsning for voksne



Grafikkmessig er Myst V et vakker skue. Realistiske miljøer og lyseffekter er det ingenting å utsette på.

DARKWATCH™

"BRING ON THE DEATH AND DESTRUCTION NOW!"

~ Gamespy.com ~

"DELIVERS THE THRILLS..."

~ IGN.com ~



DEATH FEARS THOSE WHO WEAR THE BADGE



Exciting mix of Gothic Horror
and the Wild West



Killer arsenal of weapons
and vampire powers



Explosive multiplayer modes

www.darkwatchgame.com



PlayStation®2



UBISOFT®

© 2005 High Moon Studios, Inc. or its affiliates. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from High Moon Studios, Inc. Darkwatch is a trademark of High Moon Studios, Inc. or affiliates and is used under license. Xbox and the Xbox logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "X" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Ultimate Spider-Man

Spiderman svinger innom redaksjonen

Plattform Multi **Utvikler** Beenox **Utgiver** Activision **Genre** Action
Utgis Ute nå **Antall spillere** 1 **Testet versjon** PS2 PAL **Anb. alder** 12 år

Roboten styrter gjennom byen og knuser seg forbi mennesker, biler og vegger i den desperate kampen for å oppnå målet sitt. Blekket fra tegneserieheftet spruter på skjermen i eksplosjoner, gnister og mennesker som fortvilet løper for livet idet helten vår kommer svingende til unnsetning. Menneskene er i fare og du er nødt til å gjøre alt du kan for å redde dem. Roboten har kastet en bil halvveis opp i en blokk, og en person klamrer seg hjelpeløst fast. Du spinner deg opp veggen, redder mannen og kaster deg videre for å bekjempe plageånden. Etter en intens jakt møtes dere snart ansikt til ansikt, og en eksplosiv kamp begynner.

Dette er et utdrag fra et av brettene i Activisions Ultimate Spiderman. Edderkoppmannen er i denne utgaven ikke basert på en filmisens. Mens de to foregående spillene gav deg følelsen av å spille i et filmatisk tema, føles det nå som om du har hovedrollen i et tegneseriehefte. Historien i denne utgaven er nærmere røttene og den opprinnelige nerven i serien. Spillet har også større frihet og valgmuligheter. Uten å røpe altfor mye kan jeg si at man møter flere andre superhelter fra



Toon-grafikken i Ultimate Spiderman får oss til å tenke mer på tegneseriene enn de nye filmene.

Marvel, og man får til og med spilt med andre karakterer. Noen av spillets negative sider er at byene kan virke litt tomme, kamera er noe rotete og spillmodus kan bli repeterende. Når man slenger seg fra skyskraper til skyskraper har vi alle en viss fascinasjon, men man bør nok ha en større interesse for tegneserier og superhelter for at Ultimate Spiderman virkelig skal fenge.

Kristian Nymoen

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 6 Underholdende lisenstittel

Jak X: Combat Racing

Naughty Dogs radarpar inntar racinggenren

Plattform PS2 **Utvikler** Naughty Dog **Utgiver** Sony **Genre** Racing **Utgis** 4. november
Antall spillere 1-4 **Testet versjon** PAL **Anb. alder** 12 år



Jak møter samme skjebne som Crash Bandicoot gjorde. Etter tre superbe plattformspill trykkes Naughty Dogs sinte plattformprins med tilhørende gnager ned i overdimensjonerte sandbuggyer med høyteknologiske fremtidsvåpen. Det viker litt fra de hyggelige gokartene vi kjørte i Crash Team Racing men spillprinsippene er nøyaktig de samme. Vi snakker fartsfylt, enkel og latterlig lett tilgjengelig actionracing proppet med missiler, miner og ville brede sladder.

Handlingen i Jak X: Combat Racing plukker opp tråden der det forrige spillet sluttet. Etter å ha stoppet Dark Maker vender Jak & Daxter tilbake til

Kras City der de forgiftes av den lumskete Krew og tvinges til å delta i den beinharde racingkonkurransen Kras City Grand Championship, med sine liv som innsats.

Spillet er fullt av ulike moduser, og mange av dem er velkjente og velprøvde moduser som ikke kan slå feil. Klassiske race mot klokka er selvsagt med, men også race mot andre spillere hvor absolutt alt er tillatt. I tillegg kommer en ganske artig death-match arena, hvor alt handler om å gi skyteknappen flat pedal.

Jak X : Combat Racing er i grunn veldig mye som Mario Kart, bare med større doninger, tyngre våpen og et betydelig høyere tempo. Å manøvrere sin buggy er enkelt og morsomt og våpensystemet er vellaget. Bannedesignet er derimot ganske kjedelig og fremstår litt monotont.

Petter Engelin

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7 Lettsindig partyracing

Darkwatch

Smakløs actionsuppe fra Highmoon Studios

Plattform PS2, Xbox **Utvikler** Highmoon Studios **Utgiver** Ubisoft **Genre** Action **Utgis** Ute nå
Antall spillere 1-16 **Testet versjon** Xbox/PS2 PAL **Anb. alder** 16 år



Jericho Cross er en hard jævel. Ikledd obligatoriske skinnbukser og med en skinn-lapp foran høyre øye, ferdes han over ville vestens sletter i jakt på rikdommer. Men Jericho støter på et uventet problem. Ombord på et skinnende godstog bites han i halsen av en vampyr og tvinges til å slåss mot Lazarus, Draculas umenneskelige stedfortreder. Etter å ha renset ammunisjonsskapet på togets tak, og skremt i vei den hvesende Lazarus, innser Jericho at forvandlingen inni ham allerede har begynt. Herfra gjelder det for spilleren å styre Jericho gjennom horder av påstrømmende skjelett for å redde seg selv fra vampyrforbannelsen og sette en stopper for Lazarus ville fremfart.

Å påstå at handlingen i Darkwatch er original eller intressant, ville være løgn. High Moon Studios fantasi strekker seg til planløs plukking fra actionmessige høydepunkter som Halo og Half-Life, til pinlige goth-remixer av Ennio Morricones kultklassiske western-musikk. Her finnes skjelett med røde smaragdøyne, tykke monstere som spyr, zombie-cowboyer med skinnbukser, dynamittkubber og en hel drøss med jevnbrune, ultralineære baner som i stor del utspilles i trange gruver eller detaljefattige grotter.

Estetikken er en blanding mellom

Marilyn Manson og Clint Eastwood. Mørke toner av lilla, grått og brunt blandes til en ganske trist suppe av opp-ned kors og grusete gravplasser.

Men Darkwatch er ikke forferdelig. Det finnes biter som smaker godt i en ellers smakløs blodpannekake. Som spiller får man muligheten flere ganger i løpet av eventyret til å velge mellom å gjøre snille eller slemme gjerninger. Jericho utrustes med diverse abnormale ferdigheter alt etter hvor du befinner deg på moralstigen. Disse valgene er morsomme, og forandrer faktisk ikke bare Jericho men til og med banenes oppbygging. Dette, sammen med en gedigen multiplayerdel redder Darkwatch fra å mislykkes fullstendig. I Xbox versjonen går det an å spille opp til 16 spillere via Live og mot tre kompiser via delt skjerm. Playstation 2-oppsettet inneholder ikke onlinestøtte, men derimot en vel utført samarbeidsmodus.

Sammenlagt er Darkwatch en skuffelse, og atter et spill kan gå inn i rekken av standardiserte, bleke actionbagateller.

Petter Engelin

5/10

Grafikk 5 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhet 5 Blek actionfest

BLITZKRIEG 2



*Fight
for Victory.*



- Spectacular pacific scenario
- New 3D graphics engine



- Fight day and night - on ground, water and in the air



- More than 250 authentic vehicles and aircrafts



For more info visit
www.cdv-blitzkrieg.com

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





FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

OKTOBER 2005

18+



MONOLITH

SIERRA



KÅRET TIL ÅRETS PC ACTION SPILL 2005

Konkurranse!

Vær med i Gamereactors konkurranse om fete F.E.A.R premier!

Konkurransen slutter 15. oktober, og vinnerne presenteres på Gamereactor.no

PREMIE 1. -> 3.

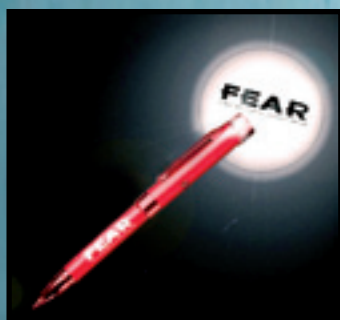
F.E.A.R. SPILLET + T-SKJORTE + LIGHTPEN

PREMIE 4. -> 5.

T-SKJORTE + LIGHTPEN

PREMIE 6. -> 10.

T-SKJORTE

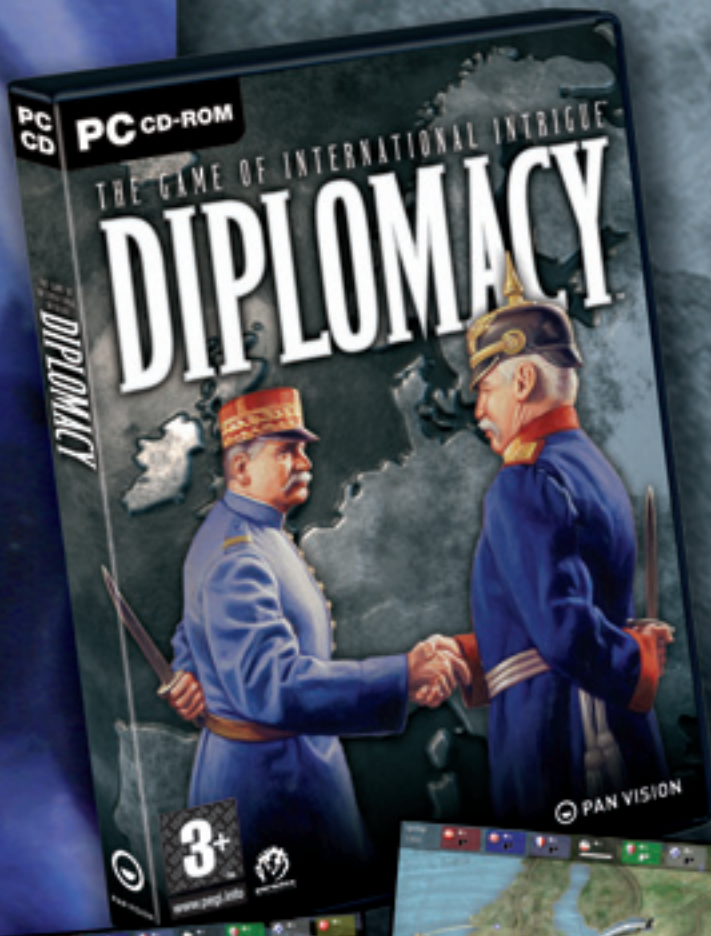


DELTA I KONKURRANSEN PÅ
WWW.GAMEREACTOR.NO

Skandinavias største spillmagasin
WWW.GAMEREACTOR.NO

Set in Europe in the early 20th century, Diplomacy is about the power struggles and political relationships between seven nations.

THE GAME OF INTERNATIONAL INTRIGUE™ DIPLOMACY™



The best board game ever made is moving from its classic tabletop setting to the PC platform!

In stores 28th October!



www.diplomacy-pcgame.com



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 | Utgever |
|-------|--|--------|---------|
| 01 | Black & White 2 PC / EA | | |
| | Vi er en gjeng guder her på redaksjonen. Det høres kanskje umåtelig høvent ut tatt ut av sammenheng, men nå vi spiller Black & White 2, så er vi det. Og vi elsker å feie ned fiendtlige byer samtidig som vi pleier bår egen. | | |
| 02 | FIFA 2006 Xbox / EA | | |
| | Den årlige oppdateringen av fotballspillet er nå kommet over oss, og det imponerer mer eller mindre mer enn det man skulle ha trodd. Mange hadde spådd at Pro Evo ville ta over denne gangen. Vi er ikke så sikker. | | |
| 03 | Nintendogs Nintendo DS / Nintendo | | |
| | Hunder blir oppdratt som små yngler her hos oss i Gamereactor. Å lære dem små triks og hvordan de skal oppføre seg, tar opp enormt mye tid. Det har vist seg at det kanskje tar opp litt for mye tid til tider... | | |
| 04 | Geist Gamecube / EA | | |
| | Jeg sier det igjen, selv som utføringen er helt middelmådig, så er ideen så god at det er verdt å spille gjennom. Vi har i alle fall kost oss stort som spøkelses denne måneden. | | |
| 05 | Fable: The Lost Chapters PC / Microsoft | | |
| | Endelig var PC-versjonen her, med mye nytt i forhold til originalen. Spilletiden har blitt tweeket litt, og ondskap er fortsatt mer moro enn å være snill. La dem brenne, la ingen overleve. | | |

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

Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens ypperste spillønsker

| Plass | Spilltittel | Format | Utgever |
|-------|---|--------|---------|
| 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 | The Movies PC / Activision | | |
| | Å lage sin egen film, for så å publisere den ut på internett, og kanskje å ta med seg en virtuell Oscar. Dette høres jo umåtelig steintøft ut, og gjør seg selvfølgelig til en svært fortjent andre plass på vår liste. | | |
| 03 | Zelda: Twilight Princess Gamecube / Nintendo | | |
| | Det ser umåtelig vakkert ut med tanke på Gamecubens spesifikasjoner. Enda er det ikke helt klart hva historien kommer til å gå ut på, men vi er villig til å putte rimelig mange penger på at prinsesse Zelda blir kidnappet. | | |
| 04 | Civilization IV PC / 2K games | | |
| | Nummer fire i Sid Meiers geniale strategiserie er under utvikling. Med lovnader om ett raskere gameplay og en ny grafikkmotor som gjør at du kan oppleve, for første gang, Civ-serien i 3D. Vi merker allerede siklet renner! | | |
| 05 | Call of Duty 2 PC / Activision | | |
| | Forgjengeren sin overlegne fortellerevne, samt dens skildring av Andre Verdenskrig - det var fantastisk. Savnet etter ett godt Andre Verdenskrigs spill har nå bygget seg opp, og vi venter spent på tittelen. | | |

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



SAM & MAX: HTR
PC / 1993

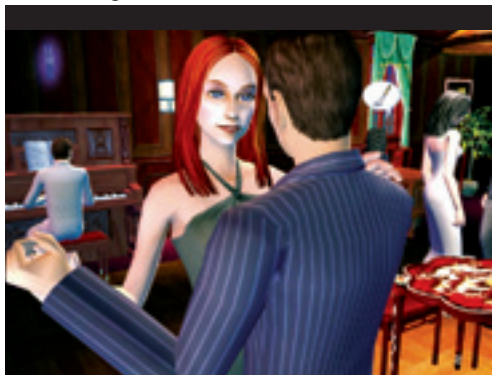
Denne nummerets top 12 adventure-kjøring fikk meg til å tenke på det fabelaktige eventyret om Sam og Max. Tim Schafer villeste ideer utspilte seg for oss som hadde en PC eller MAC i begynnelsen av 90-tallet. Med hunden Sam som politimann og hans litt mer snartenke (les: dumme) kompanjong, kaninen Max i hovedrollene, gjorde at vi flirte oss skakk. Uansett hva som skjedde så var det enkelt å greie bare moro. De hadde allerede vært gjestekikkelser i spill som Monkey Island 1 og 2, samt Manic Mansion, med stort hell. Denne måneden har vi satt av denne spalten til å hylle dette humanistiske adventure spillet fra Lucas Arts. Spillet går ut på å finne utrolig mange unyttige ledetråder som til slutt blir spunnet sammen til å løse mysteriet. Dialogene er så morsomme at man ikke greier å holde latteren inne. Spillets lette humor og grafikk gjorde det ikke vanskelig å forelske seg i. Det er ett spill som vi mener at alle spillere, unge eller gamle, skal ha runnet. Det har fått kultstatus, og det med god grunn. Hvis du ikke allerede har det; KJOP DET!

Salgslister

Se flere hitlister hver uke på www.gamereactor.no

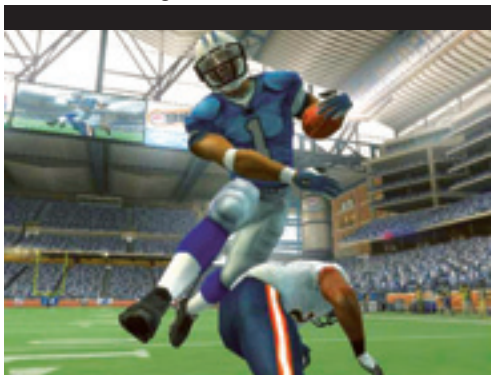
Multiformat liste Norge

| Plass | Spilltittel | Format | Utgever |
|-------|--|--------|---------|
| 01 | The Sims 2: Uteliv PC / EA | | |
| 02 | Singstar Norske hits PS2 / SCEE | | |
| 03 | Battlefield 2 PC / EA | | |
| 04 | Madagascar Multi / Activision | | |
| 05 | World of Warcraft PC / Blizzard | | |
| 06 | The Sims 2 PC / EA | | |
| 07 | Tekken 5 PS2 / SCEE | | |
| 08 | Half-Life 2 PC / Vivendi | | |
| 09 | Fahrenheit Multi / Atari | | |
| 10 | Ridge Racer PSP / SCEE | | |



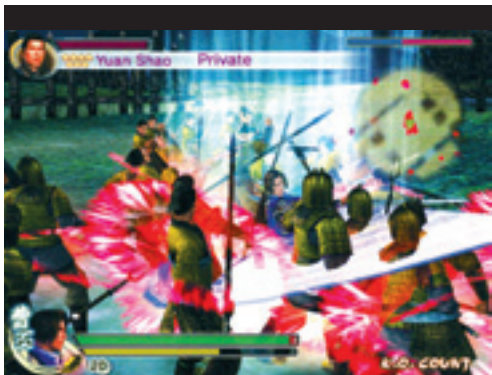
Salgstoppen USA

| Plass | Spilltittel | Format | Utgever |
|-------|--|--------|---------|
| 01 | Madden NFL 06 PS2 / EA | | |
| 02 | Madden NFL 06 Xbox / EA | | |
| 03 | NCAA Football 06 PS2 / EA | | |
| 04 | Madden NFL 06 Gamecube / EA | | |
| 05 | Delta Force: Black Hawk Down Xbox / Novalogic | | |
| 06 | Pokémon Emerald GBA / Nintendo | | |
| 07 | NCAA Football 06 Xbox / EA | | |
| 08 | Ghost Recon 2: Summit Strike Xbox / Ubisoft | | |
| 09 | Darkwatch Xbox / Capcom | | |
| 10 | Nintendogs: Dachshund & Friends DS / Nintendo | | |



Salgstoppen Japan

| Plass | Spilltittel | Format | Utgever |
|-------|---|--------|---------|
| 01 | Dynasty Warriors 5: Moshō Den PS2 / Koei | | |
| 02 | Super Mario Brothers GBA / Nintendo | | |
| 03 | Tamagotchi Corner Shop DS / Bandai | | |
| 04 | Training for Adults: WYB DS / Nintendo | | |
| 05 | World Soccer Winning Eleven 9 PSP / Konami | | |
| 06 | Super Robot Taisen J GBA / Banpresto | | |
| 07 | Tales of Legendia PS2 / Namco | | |
| 08 | Gentle Brain Exercises DS / Nintendo | | |
| 09 | Gyakuten Saiban DS / Capcom | | |
| 10 | Dr. Mario + Panel de Pon GBA / Nintendo | | |



- 
- YOU DOMINATED THE OPPOSITION LAST SEASON
 - NOW EXPECTATIONS ARE HIGHER THAN EVER
 - THIS WILL BE YOUR GREATEST CHALLENGE



YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?

"Renew your FM season tickets, because
2006 already looks like a year to remember".

PC Gamer

**FOOTBALL
MANAGER**
2006



© Sports Interactive Limited 2005. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



www.sigames.com



www.sega-europe.com



HIM - Dark Light

Warner, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Man kan se det på coveret; HIM er goth som bare faen. Klærne er svarte, makeupen tykk som en 5-åringssyltetøyskive og musikken er storslått som bare helvete. Det ligger selvfølgelig også i albumets tittel. Dark Light er noe mørkt og dystert, i hvert fall ikke særlig lyst. Sangenes titler er heller ikke noe for Bamses Bildebok. Vampire Heart, Rip Off the Wings of a Butterfly og On the Nightside of Eden snakker sitt eget tydelige språk, og om det ikke var goth nok i seg selv, er HIM til og med fra Finland. Hvor mye dystre kan det bli?

Men alt det er overfladisk, musikken er noe helt annet. Når alt kommer til alt spiller HIM en poppet avart av symfonisk metal, og det er egentlig mer Europe enn Sisters Of Mercy over det. Det er ikke særlig farlig, ikke særlig mørkt og absolutt ikke noe man brenner kirker til (og nei, det gjør man heller egentlig ikke til goth-musikk, så 1-0 til de som mener det motsatte).

HIM er mer opptatt av killing loneliness with you enn de er av samfunnet, der allting går i dass og den eneste utveien er rett ned i helvete. Faktisk minner et par av låtene (spesielt det overpompøse tittelsporet) mer om Grand Prix enn det man burde forvente av et band som befinner seg i denne sjangeren, og det harmonerer egentlig ikke særlig med gotheuttrykket som resten av pakken tilbyr. Sanger som denne gir HIM et preg av å være wannabe's. Har de bare tatt på seg svarte klær fordi de synes det er kult? Fordi de kule gutta i gata går med det? Mener de ikke noe med det? Er de ikke sinte på noe eller noen?

Selvfolgelig skal man ikke la et bands klesskap bestemme hvordan de høres ut, men på den andre siden pleier liksom de to å følge hverandre litt. Men når HIM uansett har valgt å spille rock, sånn som man hadde puddelhår til før, er det egentlig greit. Og kan man se bort fra klesstilen, er Dark Light faktisk et ganske utmerket album. Førstnevnte Vampire Heart er så stor at et stadion ville ha vanskelig med å holde hele lyden innenfor. HIM er klart best når de holder tempoet oppe og ikke faller ned i balladesumpen; et problem som vokser seg stadig større ettersom albumet skrider frem. Låtskrivingen er bundet til åttitallet, gitarene freser som de gjorde den gang, og det eneste som prøver å flytte lydbildet fremover i tid, er den overflodige vokalen.

HIM beveger seg hele tiden på kanten av det tullete, men prøver allikevel å komme gjennom med det meste av skinnen på nesen inntakt. Dark Light kanskje best for dem som gjerne vil like hard rock, men som synes det bråker for mye, og det er jo i og for seg en nisje som står klar til å bli fylt. På ingen måte noe sikkert kjøp med andre ord. **6/10**

Institute - Distort Yourself

Universal, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Gavin Rossdale har alltid vært en heldig mann. Hans britiske grungeband Bush fikk kjempesuksess i USA på midten av 90-tallet, til tross for at grunge på det tidspunktet var like moderne som bestemorstruser. Han fikk Gwen Stefani mens hun ennå var ung, og nå har han pokker meg også blitt skuespiller. Noe han ikke er så heldig med er hans nye band Institute. Albumet Distort Yourself legger ut som et slags Tool-light, men det er som om den gode Gavin gav opp underveis og gikk tilbake til de gamle kjøttgrytene. Distort Yourself begynner langsomt å lukte som Creed, Staind og hva de nå heter alle sammen. Det er ikke særlig interessant, men med Gavins hell er det likevel nok til tre ganger platina og en gratis landing på månen. **4/10**

Kaizers Orchestra - Maestro

Universal, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Kaizers Orchestra er uten tvil en gimmick som burde ha problemer med å overleve i lengden. Den tunge fjellpolkaen med det store konseptuelle universet smakte noe nytt første gangen, og det ville da også være lett å fortelle at det tredje utspillet, Maestro, er mer av det samme. Men det har skjedd noe. Kaizers har gått litt bort fra den knirkende treaktige lyden til fordel for et mer glatt uttrykk. Sangene er blitt mer løsslupne, og selv om tekstuniverset stadig ikke har så all verdens å by på, er det vanskelig å ikke skråle med på låter som KGB, Maestro og mini-eposet Dieter Meyers Inst. Lite er forandret, og likevel lyder det hele litt annerledes. Maestro er en skjønn form for progressiv konservatisme, og et tegn på at det gamle treorgelene har mer å by på enn de ser ut som.

8/10

Nine Black Alps - Everything Is

Playground, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Midt i den britiske bølgen av grupper som har oppdaget New Order, Gang Of Four og The Cure, kommer Nine Black Alps og vil ha oss til å tro at Nirvana var musikkens år null. Det kunne umiddelbart høres like lovlig mye som Puddle Of Mud, men i motsetning til diverse amerikanske copy cats, har Nine Black Alps faktisk noe å by på. Everything Is er et power pop-album av det gamle slaget, hvor de gode melodiene slåss konstant med den rå energien, og bandet fremstår som en intens liveopplevelse. Det er ikke til å høre at Nine Black Alps ikke er fra Seattle, og selvfølgelig er det ikke mye nyskaping i å høres ut akkurat som sine forbilder. Sangene Unsatisfied og Ironside gir klar konkurranse til Foo Fighters' patenterte stadion rock. Fuck metrosexualitet - tømrerskjorter er back in business! **7/10**

Fear Factory - Transgression

Bonnier Amigo, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Selg ikke en gammel travør før han har blitt dratt ut i bakgården og skutt. Det er det ingen som har gjort med Fear Factory ennå, heldigvis. Transgression er nemlig et vaskeekte rett-fra-landeveien rockebørst, produsert så stramt som en bleie på en 4-åring. Første sporet 540.000 Fahrenheit griper hardt fatt i ørene, og plata slipper ikke taket for den lovlig glatte U2-covere-låta I Will Follow toner ut. En tam avslutning er likevel ikke alene i stand til å fjerne inntrykket av et dypt, solid stykke metal fra et band som har måttet gå gjennom gruelig mye for å nå hit. Det digitale bråket er borte, og tilbake står nå bare et desidert faretruende, stramtspillende band. De gamle gutta kan jaggu svinge litt på rockefoten ennå! **7/10**

Shout Out Louds - Howl Howl Gaff Gaff

Sony BMG, Ute nå / Tekst David Skovly

Det svenske bandet Shout Out Louds(SOL) har sitt utspring i Stockholm. Gruppen ble satt sammen i 2001 og de har siden da sluppet et par EP'er og singler. "Howl Howl Gaff Gaff" ble først utgitt i en svensk versjon for to år siden, årets utgave av albumet er en remake av denne versjonen supplert med tideligere utgitte låter. Plata er gitt et mer profesjonelt tilsnitt beregnet for det internasjonale markedet. SOL er nok relativt ukjente for de fleste platekjøperne i Norge, men de har den siste tiden spilt en del konserter her til lands samt figurert på playlisten til den populære tv-serien The O.C. En karrierestarter flere og flere nye band drar god nytte av. Musikken de spiller har klare referanser til blant annet Sonic Youth og det er tydelig at de satser på en enkel sound. Dessverre blir "Howl Howl Gaff Gaff" til tider litt for anonym og flere av sangene glir inn i hverandre. Helhetsinntrykket er med andre ord delt mellom motpolene interessant og kjedelig, men alt i alt et spennende svensk bekjentskap med rom for forbedring. **6/10**

Soulwax - Nite Versions

Playground, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Soulwax er ikke særlig kjente på disse breddegrader. Langt flere kjenner til 2 Many DJs, bastardpoppens foregangsmenn og halvparten av det elektrorockede Soulwax kollektivet. Hvor 2 Many DJs lever høyt på å spleise andres hits sammen til nye, leverer Soulwax sangene selv. Det har inntil videre ført til to ganske vellykkede album, og nå er det siste, Any Minute Now, blitt til Nite Versions, en lang remix med langt mer til felles med 2 many DJs enn det håndspilte utgangspunktet. Nite Versions er skapt til dansegulvet. Alle sporene glir ubemerket over i hverandre, og den gode beaten vinner ustanselig over den godt gjemte melodien. Nite Versions egner seg i det hele tatt ikke særlig godt til hjemmestereo. Det er godt stykke håndverk og veldig bra produsert, bare ikke like interessant som originalene. **6/10**



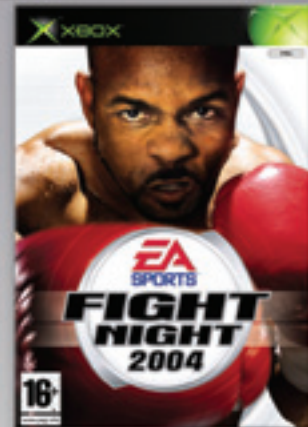
KUN 199,-



KUN 10,-



KUN 239,-



KUN 99,-



KUN 199,-



KUN 99,-



KUN 199,-



KUN 99,-

MASSEVIS AV SPILL FRA KUN 10,-

**GAMES199.COM – ET ELDORADO FOR
DEG SOM ELSKER GAMING**



Kung Fu Hustle

Universal Pictures, Ute nå / Tekst Steen Marquard

Visse genrer skiller helt naturlig filmfans i to fraksjoner. Ut fra min overbevisning og erfaring er artige kung fu-filmer en av disse genrene. Det sitter et par stykker allerede nå og trekker på smilebåndet, mens tankene går til de mange forrykende filmene som blant andre Jackie Chan medvirket i i sine unge dager. Her tenker jeg naturligvis på de gode gamle Hong Kong-filmene, ikke de nyere Hollywood-bragdene med svarte komikere og hele det opplegget der. Humoren er for oss europeere i den platte enden av skalaen, og de fysiske utfoldelsene burde sende de fleste massører på overtid. Kung Fu Hustle fanger grunnessensen av denne genren. Jeg blir noen ganger trett av at kampfilmer tar seg selv så seriøst, så det er fabelaktig å se kampkunsten på Ong Bak-nivå utført med et glimt i øyet og en crazy innfallsvinkel. Stephen Chow spiller både hovedrollen og instruerer, og sier ikke det navnet deg noe, kan jeg fortelle at han underholdt oss i den hylende morsomme fotballfilmen Shaolin Soccer. Chow spiller den unge og naive Sing, som så inderlig ønsker å bli opptatt i den skruppelløse Øksebanden som med hard hand styrer hele byen med skitne knep og trusler. Faktisk er filmens univers et pseudorealistisk blandingsprodukt, hvor alt er blitt fylt med Al Capone-gangstere, litt western og ikke minst massevis av gjennomført kampkunst i særklasse - jeg elsker det.

Selvfølgelig er det ikke uten oppstyr at Sing gir seg i kast med disse bandeopptakene, og før man rekker å blunke, kaster han lystig om seg med ørefiker. Som du nok kan høre, er det ikke historien som er det bærende elementet, men filmen klarte å gripe meg med de mange fantastiske kampscenene, den artige humoren og spesielt måten humor og slåsskamp kombineres. Ikke ulikt filmens mange mageslag tar den visuelle siden fullstendig pusten fra meg, og allerede før slutten gledet jeg meg til å se filmen igjen. Langt på vei er det noen fantastiske fysiske utfoldelser man er vitne til, men for effekten og humorens skyld underbygges det generost med dataeffekter - fullt på høyde med Ringenes Herre og lignende. Foruten Sing er det et fargerikt galleri av andre karakterer å finne. Kjønnetegnet er igjen de fullstendig karikerte og overdrevne personene, så vær sikker på at hullene fylles godt ut med alt som innebærer comic relief, skurker og de obligatoriske generiske bollene som skal lamslås. Ikke en gang alle the Matrix-filmene til sammen kan henge med på dette her.

Genren er ganske spesiell, men er du glad i den slags crazy kung fu, er det vitterlig mye snacks i sikte. Det er noe forbannet tiltalende med dette rare asiater-pjattet med slag i. Stephen Chow er allerede en stor stjerne, og jeg kan nesten ikke vente på å få se hvilket team han finner på å forbarme seg over neste gang. **9/10**

13th District

Nordisk Film AS, ute nå / Tekst Steen Marquard

Så er det dønn seriøst Action Jackson for oss gutter. 13th District er en av de mest rendyrkede actionfilmene jeg har sett på lenge, og det virker nærmest som om mange prøver å overdøve både historie og skuespillerprestasjoner med kraftige skudd og heftige nærkamper. Frykt dog ikke, det er en historie et sted bak de mange flyvende patronhylstrene og slagene, men om den er så vesentlig igjen - det er en helt annen sak. Vi finner oss i en nær fremtid, hvor man i Paris har valgt å mure alle de farlige kriminelle inn i det 13. distrikt. Men hva skjer når noen av disse skumlingene får hendene i et stort og farlig stridshode? Ja, da skal det naturligvis en håndlanger med hår på brystet til for å få orden i sakene. Det er tydelig at Luc Besson står bak filmen, og det hele føles egentlig også mest som en lang kampscene fra The Transporter. En film uten tankevirksomhet. **6/10**

Friday Night Lights

Columbia TriStar, ute nå / Tekst Steen Marquard

De fleste av oss på disse breddegrader har aldri helt fattet det fantastiske ved amerikansk fotball. Det kan jo være at du som jeg har sittet sent oppe og fulgt med i NFL, men for storstedelen er det ukjent terreng. Friday Night Lights fanger mye av kjernen, hvordan amerikanerne ser på denne sporten som for dem nærmest er en religion. Billy Bob Thornton spiller den dedikerte treneren for Permian High Panthers, og vi følger lagetets kamper for å nå opp i rekkene, og videre de interne utfordringene de konstant stilles overfor. Og bare rolig, her er ikke snakk om en film a la Mighty Ducks med den nå nesten glemte Emilio Estevez. Nei, Lights setter personene i fokus og deres innbyrdes anstrengelser for sammen å nå toppen. Jeg vil ikke si at det er nødvendig å ha inngående kjennskap til sporten, men fans av den vil uten tvil nyte den mer. Det er dog snakk om et godt drama for football-noviser også. **7/10**

7 Seconds

Universal Pictures, ute nå / Tekst Steen Marquard

Jeg er visst ikke den eneste som bemerket et drastisk fall i kvaliteten på Blade-filmene, så det kommer ikke som den helt store overraskelsen å se Snipes i denne halvdårige B-film. I beste Steven Segal-stil spiller han en tidligere Special Ops-soldat ved navn Captain Jack Tulliver, som nå lever en mer lyssky tilværelse. Da han etter en oppgave plutselig har et verdifullt maleri mellom hendene, får han et hopetall av kriminelle etter seg, og han må naturligvis stramme musklene og kjempe hardt for å overleve. Filmen er fylt med flere klisjeer enn man umiddelbart kan telle (prøv selv da vel), men står du nede på kinoen med tommermenn og midlertidig fraværende filmsmak, kan dette være en grei nødløsning. Det smerter mitt hjerte å se hvordan Snipes tilsynelatende forsvinner ned i filmverdenens makkverk - langt fra hans storhetstid i den første av Blade-filmene. **4/10**

The Wedding Date

Fox, ute nå / Tekst Steen Marquard

Om man liker The Wedding Date eller ei kommer nok i høy grad an på om man kan like Debra Messings rolle som Grace - fra serien Will og Grace. Til tross for at hun i rollen som Kat Ellis er en anelse mer jentete, så er hun dypst sett en gjentakelse av seg selv. Dette behøver selvsagt ikke å være en dårlig ting, såfremt du er en av dem som digger Will og Grace-serien til daglig, men filmens historie er utrolig syltynn. I frykt for å fremstå alene og desperat til sin søsters bryllup leier Kat en eskortemann (Mulroney) til å posere som sin kjæreste - ikke minst for å spille et puss på ekskjæresten, som tilfeldigvis skal være forlover. Som du kan høre er det derfor lagt opp til en masse pinlige situasjoner, men det hele virker så generisk og uninspirert at det aldri blir hverken artig eller romantisk. **5/10**

Final Cut

Scanbox, ute nå / Tekst Steen Marquard

Ville det ikke være fantastisk hvis hele ditt liv løpende ble tatt opp, og det var plassert et videokamera i øynene dine? Selvfølgelig ville man nok klippe ut visse scener, men denne grunntanken er idéen bak The Final Cut, som foregår i en verden der folk bærer denne formen for teknologi. En chip i hjernen tar opp hele ditt liv, og når du dør, sammensetter en såkalt cutter en montasje av ditt liv og viser det for familien i beste Oprah Winfrey-stil. En scene i et liv, cutteren Alan (Robin Williams) gjennomgår, kickstarter dog en rekke begivenheter som omhandler han selv og hans fortid. Foruten å være en ganske hederlig thriller tar filmen videre opp emner som big brother-samfunnet og dilemmaet rundt fortrolighet og kriminalitet. Williams er atter overbevisende som den lille mannen på gulvet med de mange problemene - en rolle han alltid gjør seg godt **7/10**

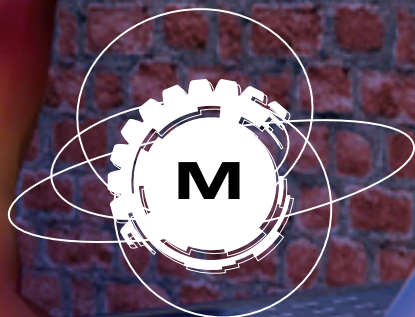
The Truth About Love

Nordisk Film AS, ute nå / Tekst Steen Marquard

Vi har her med en av de typiske romantiske komediene å gjøre, som legger hovedvekten sin på forvekslinger og pinlige situasjoner. Det er den klassiske situasjonen, der vi introduseres for flere par som alle lever i forhold som ærlig talt krever litt mer spenning. Det hele snøres inn når det sendes anonyme kjærlighetsbrev på kryss og tvers, dyrkes telefonsex og hele balladen. Det hele er ganske forutsigbart, men ikke desto mindre er innfallsvinklen faktisk temmelig forfriskende i en gjennomterpet genre. Det kan heller ikke utelukkes at både mannfolk og jenter vil kunne nyte den sammen. Jentene for det romantiske innholdet, og mannfolkene kan nyte Jennifer Love Hewitts enorme...talent. Er du i parforhold og ute etter en film til en god hyggeaften, så er Truth About Love opplagt. Dessuten er filmen litt mer frekk enn normen, og det passer vel godt til den norske humoren. **6/10**

HØSTENS HETESTE SPILL!

seagneford.net.as



299⁵⁰



Endelig kommer en ny tilleggspakke til den populære spillserien! Simmene er på byen, og tar turen innom alle de hotteste stedene. Dette kommer til å bli en uforglemmelig kveld, om simmene danser til daggry, sjekker opp simmen i sitt liv eller smeller ned strike etter strike i bowlinghallen! La simmene slippe seg løs og gjøre det de liker best etter mørkets frembrudd, i livsnytelsens navn. Finn ut hvordan kjærlighetslivene deres kommer til å utvikle seg ved å sjekke kjemien simmene imellom. Stemmer ambisjonene deres overens? Det kan bli begynnelsen på et hett forhold eller en skikkelig katastrofe. Er du klar for moro og romantikk? Kjør natta i gang!

**KAST
TERNINGKAST
DOBBEL**



**OG FÅ
PENGENE
TILBAKE!**

Ett kast pr. produkt.
Gjelder produkter merket med terning-symbolet.

499⁵⁰



FIFA 06
FIFA 2006 er på plass, og det kommer til å bli mange nye helter! Spill med din favoritt-spiller eller -lag, eller lag deg ditt drømmelag! Spillet har gjennomgått en formidabel ansiktsløfting, og du har bl.a. større manager-kontroll i spillet enn noen gang!

499⁵⁰



Burnout Revenge
Det blir mer kaos på landeveien når det feteste kjørespillet fra 2004 er tilbake! Gi flatt jern gjennom trafikken, slipp løs det du har av aggresjon i en destruktiv konkurranse over 3 kontinenter! Burnout er tilbake med mer action og mer spenning enn noen gang før.

549⁵⁰



Total Overdose
GTA i Mexico? El Gringo Loco? Total Overdose gir deg Max Payne's action i Grand Theft Auto setting. Kombinert med Tony Hawk's combo manøvre, gjør dette til årets beste action/skyte- og kjørespill. Velbekomme! NB: 18-års aldersgrense!

MUSIKKVERKET

GOD FORNØYELSE!

Butikker over hele landet • Se butikkoversikt på: www.musikkverket.no

Dogs included!

nintendögs™
pak

COMING
07.10.05

