

GRATIS  
MAGASIN

Nov 05  
Nummer 35

# Game reactor

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin

## Kruttøyk og seksløpere

Vi har anmeldt cowboy-spillet Gun!

### THE MOVIES

Molyneux går til filmen

### KING KONG

Stor gorilla, stort spill



VI SPILLER SOUL CALIBUR 3,  
BATTLEFIELD 2: MODERN  
COMBAT, QUAKE IV, RATCHET:  
GLADIATOR, AGE OF EMPIRES 3  
OG MANGE FLERE

“AS CLOSE TO WAR  
AS YOU’D EVER  
WANT TO GET.” — Official Xbox Magazine





SEQUEL TO THE GAME OF THE YEAR

# CALL OF DUTY 2

Infinity Ward returns with more cinematic intensity and chaos than ever before, in World War II's most climactic battles. Join your squad and choose your single-player missions, or go online for intense multiplayer action.

[www.CALLOFDUTY.COM](http://www.CALLOFDUTY.COM)



[activision.com](http://activision.com)

Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. 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. This product contains software code from id Software, Inc. © 1999-2005 id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way to Meant to be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

**KJØKKENSJEF** Carl Thomas Aarum  
([carl.thomas@gamereactor.no](mailto:carl.thomas@gamereactor.no))

**ASS. KJØKKENSJEF** Bernt Erik Sandnes ([Bernt@gamez.dk](mailto:Bernt@gamez.dk))

**ANSVARSHAVENDE / INNEHAVER** Claus Reichel

**GRAFISK FORM / KOKK** Petter Engelin

#### SKRIBENTER / KELNERE

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, Kristian Nyemoen

**KORREKTUR / HOVMESTER** Halvor Ø. Thengs

**DTP OG WEBSITE / ASS. KOKK** Frederik Røssell

#### ANNONSER / BORDBESTILLIG:

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

**ADRESSE** Bentsebrugata 11B, 0476 Oslo  
922 57 607 ([info@gamereactor.dk](mailto:info@gamereactor.dk))

**INTERNETT** [www.gamereactor.no](http://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

 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:

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

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

Gamereactor er et Skandinavisk gratismagasin, som utgis av tre forskjellige redaksjoner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på å motta magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har muligheten til å bestille abonnementet via [www.gamereactor.no](http://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 butikken. Du finner oss også på flere videregående skoler og på spill- og internettcafeer. [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no) er Norges største spillside. Her finner du masse duggriske spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og alle de nyeste sniktittene.

Gamereactor utgis av Gamez Publishing®

11-05

## Meny

### Velkommen til restaurant Gamereactor

Så var dette bladet også ferdig. I skrivende stund har jeg akkurat gjort de siste endringer, og trykken venter om bare et par timer. Å være ute i god tid er oppskrytt. Ting tar som regel den tiden man har til rådighet. Har man to dager på å skrive en anmeldelse, ja så tar det to dager. Har man derimot en uke, så tar det en uke. Sånn er det i alle fall her i huset. Og nå har vi jo hatt en måned på å lage dette bladet. Og det har faktisk tatt akkurat en måned. Pussig.

Først en liten unnskyldning. Jeg har holdt dere for narr. Jeg har vært ute med løst prat. Sist nummer lovet jeg at kjøpeguiden ville være tilbake i denne utgaven, men det er rett og slett løgn. Det er ikke engang en halv sannhet, og man kan heller ikke tolke det på ulike måter. Det er tant og fjas fra ende til annen, for kjøpeguiden er ikke noe sted å se. Og det beklager jeg. Neste nummer er den dog på plass igjen.

Så, hva står på menyen denne måneden? Jo, vi åpner måltidet med en nydelig appetittvekker i form av en god porsjon friske nyheter, servert i en utvidet nyhetsseksjon. Videre kommer tidenes 12 beste puzzle-spill a la Gamereactor, før vi kan begynne på den første hovedretten - en saftig artikkel om det magiske Shadow of the Colossus. En hjemmebakt test av de ulike partyspill følger hakk i hæl, servert med kokkens syrlige kommentarer og søte bemerkninger. Vi har vært helt i Los Angeles for å hente råvarer til dette nummerets største rett, nemlig en syv-siders artikkel om tilleggs pakken til World of Warcraft - The Burning Crusade - og



dette burde være en god munnfull for de fleste. Skulle du likevel ha magemål til å være med på resten måltidet, fortsetter vi med anmeldelser av alle månedens godbiter, med blant annet Gun, Soul Calibur 3, Kink Kong og the Movies. Dagens dessert er en fremragende anmeldelse av den kommende Doom-filmen, og til kaffen får vi som vanlig servert musikk- og filmanmeldelser. Sistnevnte er bakt i en tradisjonell asiatisk ovn, og er dedikert til japansk tegnefilm - anime.

...

Nå ble jeg sulten. Jeg må se om vi ikke har noe å spise på her. Vi sees om en måned!

**Carl Thomas Aarum (Kjøkkensjef)**

## Kelnerer



### Bernt Erik Sandnes

Bernt Erik er trønder! Hahahaha! Neeeiida. Han er veldig snill likevel. Han er utrolig dedikert og ambisjos, 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 arbeidsjerm, og ikke minst en god venn. Jeg er glad for at vi er på samme lag! Nå er det bare desemberinnsputten igjen!



### 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. Han er også vår kommersielle spesialist, og har god greie på spill som henvender seg til den store massen. Denne måneden har det blitt både King Kong, Tony Hawk og Need for Speed, og de kan du selvsagt lese alt om lenger ut i bladet. Bra innsats denne måneden Dave!



### Ole Martin Kristiansen

Ole Martins kunnskap fortsetter å imponere oss andre i redaksjonen. At det går an å vite så mye nerdete trodde vi ikke var mulig. I tillegg er han veldig fascinert av fenomenet "superhelter", så vi er rimelig sikre på at han har et par-tre spandex-kostymer hengende hjemme i skapet, som han trekker på seg i ly av mørket. Denne måneden han blant annet vært på kino og sett den kommende Doom-filmen og vært partygenerel. Han er dog ikke særlig flink på dansematten, men i SingStar 80's var han i sitt ess. Les alt lenger frem.

# Beat your friends

**BUY ANY  
OF THE 3  
LOGITECH  
CONTROLLERS**

**Mathias Lundberg, 21**  
Stopped by a late tackle  
in the penalty box

**and get  
NOK 100  
back**

**FIND THE COUPON  
AND READ MORE AT  
[WWW.BEATYOURFRIENDS.NU](http://WWW.BEATYOURFRIENDS.NU)**



PS2 Cordless  
Action Controller



Xbox Cordless  
Attack Controller



Cordless  
Rumble Pad 2



# Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

## Skinke/Spam

Først vil jeg bare si, Tusen takk for et kjempe blad, og at dere gjør en kjempe jobb! Som alle store tenkere, tenker jeg på mye rart, og nå begynte jeg å tenke på at det kanskje ligger en større mening bak skinke-bruken til GR?:S For som dere sikkert alle vet kommer ordet Spam, fra en hermetisk skinke type i Amerika, og kanskje det også betyr at når GR sier skinke så mener de rett og slett Spam, slik at det blir Spamkosollen og alt dere sier som omhandler skinke omhandler Spam? Hvis dette er tilfellet, blir det ikke da feil å bruke skinke til alt mulig? Blir ikke det en slags oppfordring til å plage folk med Spam? Syns dette er et seriøst tema og må tas seriøst.

/Henrik Solvang

## Det har vi faktisk ikke tenkt på... Så kompliserte er vi ikke.

## Motivasjon

Hallo, jeg er Peli Fix som dere sikkert ser, jeg vil bare si noe til dere. Dere har sikkert mye motgang og ofte tenger "nei nå gidder jeg ikke mer", men dere holder ut fordi dere får så mye skryt og om at "dere er så kule" "dere er bra". Derfor gidder dere hele tiden å skrive blad til oss lesere som vi sitter oss ned med og leser på noen timer, og med en gang dere er ferdige med et blad så begynner dere på et nytt som dere leverer en gang i måneden, tror jeg. Derfor tror jeg dere får mye motivasjon til og forsette med å lage blad og finne mye nyttig informasjon. Og jeg har sagt det før og sier det igjen, dere er kule og dere har veldig bra blad og nettside. Tusen takk for fine ting. Takk.

/Peli Fix

## Takker og bukker, men vi hadde nå ikke klart oss uten dere brukere heller da!

## Et argument

Eg har et spørsmål som omfatter "Nintendo Game Community" viss ein kan kalle det for det. Hva utgjør det største tapet for The Big N? Svar; Konsollene selv. Hvem lager dei største spill i industrien som Mario, Zelda og Metroid? Svar Nintendo. Derfor spør eg dette spørsmålet: Hvorfor insisterer Nintendo kun for å lage spill til deres egne maskiner, i stedet for å dekke hele markedet (som Sony og Microsoft). Dei kunne ha fått en gigantisk plass i markedet ved å legge ut mer informasjon og trailere på diverse tv kanaler og deltatt i events (som Playstation 2 i Champions League). Som eg har sett hadde Sony og MS mye PR på tv når PS2 og XBOX var klar for markedet mens Nintendo ikkje viste noe om GC. Viss det same skjer med Revolution tror eg Nintendo ikkje har noe sjanse for og konkurrerer i markedet lenger, siden folk får for lite informasjon. Dette har allerede begynt å skje viss ein ser på

E3 o.l. Så skal Nintendo ha noken sjanse for å overleve denne marknaden må dei ut med spill og maskiner. Som ein stor Nintendo fan som mange andre her i Gamereactor og Norge og ikkje minst verden, ville eg på det sterkaste at Nintendo tar tak i den marknadsansvarlige og gir han et spark bak og sier at han må få ut all informasjon og trailere som overhodet mulig (hvert fall storsatsingane) for Nintendo.

/Andreas Svensen

## Vi tror at Nintendo er på rett vei og vi gleder oss stort til Revolution.

## Hurra for Burnout! Men..?

I høstferien var jeg på noe som mer eller mindre kan kalles en "nerde samling" (Gathering) det var et stort opplegg der med 220 + deltagere og dvs konkurranser. etc. Men i år hadde de gjort noe nytt, de hadde satt opp et Xboxrom for bilspill. Spillene som ble spilt var Forza Motosport, Rallysport og det DEILIGE Burnout: Revenge. Å spille dette spillet på stor skjerm i en racingstol med skikkelig surroundanlegg er vel noe av det nærmeste man kommer å sitte i bilene selv (noe som kanskje ikke er et veldig spredt ønske). Etter å ha brukt mesteparten av oppholdet sammen med Burnout var Gatheringen over og jeg reiste hjem, på vei hjem hadde jeg hele tiden i hodet at jeg MÅTTE kjøpe Burnout, men jeg har verken Xbox eller PS2, så jeg tenkte jeg for vente til Xbox 360 inntil jeg fant ut hva den ville koste.. Derfor lurer jeg på om Criterion har overhodet NOEN planer om å overføre spillet til PC? På forhånd takk for svaret, og takk for den beste spillblekka denne generasjonen har =).

/Samir Benounis

## Det er mange som kunne ha tenkt seg Burnout-spillene på PC, men dessverre det kommer nok bare å være forbeholdt konsollene.

## Konsoll, og det beste spillet!

En neste-generasjons-spillkonsoll er på vei, og hypen i media suser mer enn en jetmotor gjør til vanlig. Mang en god fanboys kommer til å gå frem og rose sine kjære konsoller, og spytte på de andre og vice versa. Det er jo og en god stund som venter oss gamere, konkurranse mellom spillskaper gir jo et stort pluss. Pris. Der har du ordet som går igjen for oss gamere. Pris. Prisen kan være god, en ordinær spillkonsoll vil jo ligge på rundt 5000 kr, imens polygonene i spill gjerne HØYT over 5000 polygoner.

Men det som er underholdende, kommer med konsollene; dill dalleri. Nå, der har vi et morsomt ord. Men hvis man går mer i detaljer, og virkelig finner ut hva et grafikkort er, vil man fort selv legge merke til at ordet får et

## Brev\_Forumsnakk

### HVOR ER DU ANDRE DESEMBER?



Da sitter jeg hjemme og spiller OBLIVION!! Vær du sikker!  
/db

kanskje stolen min har forflyttet seg 3 cm fra der jeg pleier å sitte?  
/DayWalker

Jeg skulker skolen den dagen og stiller meg i kø på Elkjøp.  
/NamcoKing

Eller... hva slags dag er 2. desember på da..? "sjekker kalender"... !!! Weho!! Det er en fredag..!! Da kan man vel skulke, eller hva? Så får jeg liksom helga på meg og greier..!! ^^ (til å spille Xbox 360 snakker jeg om... haha)  
/NamcoKing

Jeg tror det er snakk om Xbox 360... men seff, jeg gjør nok det samme som kongen av Namco, bare at jeg har forhåndsbestilt det...  
/D-devil

ligg og dra mæ i sanga ti langt på dag (syk) og iritere meg over at zelda ikke kom i nov. likevel  
/andrucks

veit jeg ikke ennå. kan si ifra den 2. desember  
/A-Ciller

Da sitter jeg nok og spiller Oblivion på PCen min, siden 360 må vente til etter jul :(   
/FishCog

Da spilles det gotham 3 så det ryker  
/Kengro

På jobb og stresser rumpa av meg fordi alle skal ha XBOX 360! :p  
/LilimChan

2 desember sitter jeg å driter skval på dass og leser duck & co  
/A-Ciller

2. desember sitter jeg vel på jobb og kjeder meg som vanlig! Kanskje gleder meg litt til helga. Har ikke råd til noe 360 uansett pga Inferno. Bah. Så hint hint til hva dere kan gi meg i forjuls gave hihi!  
/SirEld

substituert, og blir mindre morsommere for det går ut på.

Ikke vet jeg hva gamere flest kommer til å anskaffe seg på Xbox 360, men det jeg godt vet, kommer som oftest ifra mitt eget hjerte. Dead Rising. Resident Evil 5. Test Drive Unlimited. Kameo. Det var bare litt av hva mitt spillhjerne virkelig roper ut. Men å rope er en ting, å brenne vekk en god del slanter er en annen ting. Det jeg prøver å komme frem til er EN simpel ting:

Hva tror dere der i GR, er det neste-generasjons-spillet som dere kommer til å spille mest? Jo selvsagt, vanskelig å vite midt i denne harde spillkonkurransen som er ute å går, men si meg en ting: Hva tror dere selv kommer til å bli det beste spillet?

En liten hilsen fra djevelen, ifra deres herlige forum, D-devil!)

/Daron Lund

**Det er ikke godt å si hvilken konsoll som blir best, men når det gjelder spill, så kommer det en haug med store titler og jeg gleder meg stort til Kameo, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Test Drive Unlimited pluss masse andre. Hvem som vinner kappløpet om det beste spillet, ja det kan jeg ikke svare på nå, men det finnes mange potensielle kandidater da.**

## Heey

Var i Stavanger i helga, og var på en spillbutikk og så at de hadde Gamereactor blader. Jeg tentge å ta med meg et, men hadde sykkt dårlig tid så jeg rakk det ikke :( Men når jeg kom til blien tenkte jeg søren meg at jeg må bare ha Gamereactor bladet likevel! Så jeg ba mamma vente, så løp jeg inn og tok med meg fem blader fordi sere er jo så sykt KULE. GAMEREACTOR RULER! Jeg så et spill i bladet som heter The Warriors eller noe. Et slåssespill.. det virket sykt kult... Håper dere anmelder det spillet.. :) Stå på Bernt og Gamereactor

/Emil Andersen tysnes

**Vi fikk The Warriors i posten samme dag som bladet gikk i trykken, så det ble litt snaut med tid. Men det kommer jo på nettsiden vår [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), så følg med der de kommende dagene. Og takk for skryten :)**

## Kuleste helt?

Hvilken spillhelt syns dere er kulest?  
/Ruggen

**Oi. Gordon Freeman er jo kongen, men både Max Payne, Master Chief og Lucas Kane (Fahrenheit) er veldig kule. Og Mario da.**

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

NO ONE GETS OUT ALIVE

# DOOM

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A JOHN WELLS PRODUCTIONS / DO BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION AN ANDRZEJ BARTKOWIAK FILM "DOOM" KARL URBAN ROSAMUND WINE RALPH ABOTI AND THE ROCK  
STYLANT MARKELL BRUNO CARLO PUGGIO COSTUME DESIGNER JON BARAT EXECUTIVE PRODUCERS JERRY O. BRUSHIN PRODUCED BY STEPHEN SCOTT EXECUTIVE PRODUCERS TONY PERCE-ROBERTS PRODUCED BY LAURA HOLSTEIN JEREMY STEKLER  
SCREENPLAY BY JOHN D. SCROFELLO DIRECTED BY ANDRZEJ BARTKOWIAK PRODUCED BY JOHN WELLS AND DAVID CALLAGHAN EDITOR DAVID CALLAGHAN AND WESLEY STRICK EXECUTIVE PRODUCERS ANDRZEJ BARTKOWIAK  
A SIX-CHECK PRODUCTION GERMANY USA CO-PRODUCTION www.doommovie.com www.uip.se  
UNIVERSAL PICTURES A UNIVERSAL PICTURE

**PÅ KINO FRA 25. NOVEMBER**

Vinn et fett Doom kamera i samarbeid med Gamereactor og UIP.  
Sjekk [www.gamereactor.no/konkurrencer/](http://www.gamereactor.no/konkurrencer/) for mer informasjon!



## Tempo\_Liste

### RYKTE- SPALTEN

#### Killer Instinct 360

Peter Moore bekreftet nylig at to tidligere ikke-annonserte Rare-spill skal slippes til Xbox 360 i løpet av 2006. Han ville ikke si hva, men troverdige rykter snakker om et nytt Banjo-Kazooie og ett nytt Killer Instinct.

#### Shenmue 3

En fortsettelse på Shenmue har stått øverst på mange spilleres ønskeliste, og kanskje er det endelig på vei. Den siste tiden har det lekket mange indikasjoner på at en ny del i serien er under utvikling, og Sega selv hadde tittelen på en liste på internett som dog raskt forsvant når verden så den.

#### Forsinket Playstation 3

Enda har vi ikke fått se noe spillbart til Playstation 3 og bransjekjennere uroer seg for at Sony ikke kommer til å klare å lansere konsollen i tide. I stedet tror man at USA-premierer kan drøye helt til høsten 2006 og at Europa-premierer ikke kommer til å finne sted før tidligst i februar 2007.

#### Tekken Tag 2 til PS3

Vi husker alle de superlekre Tekken-bildene fra Playstation 3-demonstrasjonen under E3. Nå ryktes det at det ikke var Tekken 6, men Tekken Tag Tournament 2, som kommer til å inneholde figurer fra alle tidligere spill i serien og støtte opp til fire spillere samtidig.

#### Penere Nintendo DS

I følge sikre kilder skal Nintendo i løpet av våren lansere en lekrere og mindre versjon av DS for å pensjonere Gameboy Advance en gang for alle. Den nye versjonen skal også ska ha innebygd ristefunksjon, samt bedre batterikapasitet.

#### Skrekk til Xbox 360

Grunnen til at vi ikke har hørt om noe nytt Silent Hill skal være at teamet for tiden jobber med en helt ny spillserie til Xbox 360. Som man kanskje kan forvente, så ser det ut til å dreie seg om et nytt skrekkspill.

#### Revolution i juni

Nintendo Revolution skal være planlagt for en simultan release på verdens alle store markeder. Nintendo selv har ikke gått ut med hvilken måned det handler om, men i følge en lekkasje handler det om juni 2006.

#### Fighting i lomma

Det sies at Sega har planer om å slippe Virtua Fighter til PSP, og Temco skal ha begynt utviklingen av Dead or Alive til Nintendo DS. Namco derimot satser på begge formatene og skal visstnok lansere Tekken til PSP og Soul Calibur til Nintendo DS.



I Splinter Cell 4 har Sam Fisher blitt dømt til fengsel for livstids og sitter i et av USA's stengeste fengsler.

## Første bildene av Splinter Cell 4

### Dømt, fengslet og skallet. Fisher er tilbake og vi har de første bildene

Etter sin datters tragiske død i Chaos Theory virker det som om noe klikket for Sam Fisher. Etter en serie voldsomme bankran og et brutalt gisseldrama med dødelig utfall arresteres Sam, og stilles for retten. Straffen blir hard, elleve livstidsdommer.

I fengselet treffer han Jamie Washington, også han en livstidsfange og knyttet til John Brown's Army, en kriminell organisasjon med base i New Orleans. Med samlet styrke lykkes de i å bryte seg ut av fengselet, og Jamie introduserer Sam for organisasjonen.

Men hva Sam planlegger er usikkert.

Det er altså et helt nytt Splinter Cell og en helt annen Sam Fisher. Ubisoft presenterer i seriens fjerde utgave. Om tidligere spill har gått ut på å rote i andres hemmeligheter handler det denne gangen like mye om å nøste opp i din egen dunkle fortid. De første bildene inne fra fengselet forteller om et betydelig tøffere og råere spill. Sam tvinges til å klare seg uten sitt høyteknologiske dilldall, og må stole på sansene, refleksene og oppfinnerevnen sine. Som vanlig satser

Ubisoft på å levere et så audiovisuelt betagende spill som mulig, samtidig som de utvikler spillmekanikken ytterligere. Men det er ikke først og fremst dette som gjør oss oppspilte. Nei, det er det faktum at de vil forvandle Sam Fisher fra spillverdens kanskje aller kjedeligste helter til en av de mest interessante og menneskelige. Metal Gear Solid får herved se opp. Ellers kan den grånende Snake med stor sannsynlighet bli overmannet av en forbannet Sam, rett fra fengselet.

# Fet grafikkdemo

## Source-motoren viser enda mer muskler

Valve har i løpet av måneden lansert Lost Coast til Half-Life 2. Lost Coast er en bane som først og fremst er utviklet for å presentere Valves nye HDR-teknologi (High Dynamic Range) som regulerer lyset i spillverden på en mer realistisk måte.

Lost Coast skulle i begynnelsen være en del av Highway 17-seksjonen av Half-Life 2, men ble fjernet og gjenoppstår nå som len

fet grafikkdemo. Og det er vel nettopp det det er også - en lekker grafikkdemo. Det er ikke særlig mye å henge seg opp i rent spillmessig.

For å skaffe seg Lost Coast helt gratis behøver man bare å logge seg inn på Steam og laste ned de nye godsakene. Man må dog ha Half-life 2 installert på maskinen. HDR-teknologien krever litt av systemet, og minimumskravet er 2.6Ghz Intel eller AMD 2800+, 1GB RAM eller bedre og ATI x800/Nvidia 6800 eller bedre.

HDR finnes allerede enkelte steder i Day of Defeat: Source og kommer også til å finnes i framtidige baner til Counter-Strike: Source. Valve har også insinuert at de vil bruke mer av motoren i kommende spill...



Miljøene og omgivelsene kjenner vi igjen fra Half-life 2, og det er nok fordi det opprinnelig var en del av episet.



## Tegnetrøbbel

### Drepe spillutviklere, noen?

Den amerikanske advokaten Jack Thompson har vært et enmanns-korstog mot spillindustrien siden GTAIII kom ut. Nylig lovet han å donere 10.000 dollar til en veldedig organisasjon hvis noen laget et spill om å drepe spillutviklere. Nesten øyeblikkelig var modde-gruppen Fighting Hellfish klare med "Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator", en mod til GTAIII. Jack nektet å punge ut, men Gabe og Tycho i nett-tegneserien Penny Arcade tok affære ved å donere 10.000 dollar til ETA Foundation i Thompsons navn. Siden har Jack sendt telefakser i hytt og pine i håp om å få Gabe og Tycho arrestert. Heldigvis er guttene fremdeles på frifot, men Jack burde nok sperres inne på et polstret og lydrett rom.

## Tempo\_Notiser

### - Vi viser ingen Revolution-spill i 2005

Nintendo's europeiske markedsjef har sluppet noen nye detaljer om den kommende Revolution. Blant annet ble det slått fast som Gamereactor tidligere har rapportert, at det blir en simultan verdenspremiere og at det ikke skal gå mer enn to uker fra at den første slippes på markedet (trolig i Japan eller USA) inntil vi har den i Europa. Noen Revolution-spill kommer dog ikke til å bli presentert i 2005 ... dessverre! Han sa også at det ikke kommer til å bli noen avgjørende forskjeller rent grafisk mellom Revolution, PS3 og X360.

### Peter Jackson jobber med Halo-filmen

En av de store nyhetene på X05-messen var at filmskaperen Peter Jackson og hans kone Fran Walsh, som stod bak de fantastiske Ringenes Herre-filmene, blir Executive Producere for den kommende Halo-filmen. Peter Jackson, som er en stor spillentusiast og sist engasjert i Ubisofts spill-tolkning av King Kong, sier at han liker begge Halo-spillene. Som ett resultat av Jacksons innblanding kommer Weta til å ta seg av kulisser, miljøer og kostymer til filmen, som ligger an til å bli den mest ambisiøse film-tolkningen av et spill gjennom tidene. Halo-filmen ventes klar omtrent til sommeren 2007.



### - Uwe Boll er perfekt for Postal-filmen

"Uwe Boll er den perfekte produsenten og regissøren for Postal-filmen." Ordene kommer fra Vince Desis fra Running with Scissors. Som dere kanskje allerede har hørt, så blir det den tyske produsenten/regissøren Uwe Boll som tar hånd om å overføre Running with Scissors omdiskuterte Postal til den hvite duken. Uwe Boll har tidligere stått bak skremmende (les: elendige) filmer som Alone in the Dark og House of the Dead, og har flere filmer-basert-på-spill-prosjekt på gang. Nå har altså Boll også satt sikket på Postal, og kombinasjonen av et av de mest brutale spillene i senere tid, og en regissør som bare liker slike filmer, kan det bli bra? Den som lever får se...

### Microsoft-overskudd - Xbox-underskudd

Microsoft fortsetter å høste store penger på sin software, men Home & Entertainment-divisjonen hvor blant annet Xbox inngår, gir fortsatt røde tall. Mens Microsoft fikk store inntekter og et bra overskudd på linje med hva de forventet seg så økte tapet for Home & Entertainment-divisjonen samtidig som inntektene sank betenkelig. Ikke så merkelig med tanke på at Xbox 360 står for døren. Microsoft slapp også noen forhåpninger på hvor mange Xbox 360 de forventer å selge fram til juni neste år og tror de kan selge hele 4,5-5,5 millioner Xbox 360.

### Destroy All Humans blir TV-serie

Jepp, det stemmer! Nå har man altså funnet ut at spillet Destroy All Humans også fungerer som TV-serie. Destroy All Humans! vil i følge Fox passe perfekt i primetime, og de er nå godt i gang med en animert serie som baserer seg på actionspillet fra Pandemic og THQ. Med seg på laget har de klart å få fatt i Jim Dauterive som også er kjent for serien King of the Hill, og med 20th Century Fox kan ikke dette bli annet enn et spennende prosjekt.

### PS 3 ikke fullstendig bakoverkompatibel?

Som Gamereactor tidligere har rapportert, er Sony's siste Platstation 2 ikke fullstendig kompatibel med alle spill, og både Tekken 5 og Hitman: Contracts virker rett og slett ikke på maskinen. Nå har Reiko Sakamoto på SCEI gått ut og kommentert det hele og medgir at flere spill ikke fungerer, og at listen på inkompatible spill faktisk kan komme til å vokse ytterligere. Dessuten passet hun på å si at det samme trolig kommer til å gjelde for den kommende Playstation 3, som dermed altså ikke blir fullstendig bakoverkompatibel.

### B.C. til Xbox 360?

I følge bladet Xbox World 360 kommer BC, Lionhead Studio's huleboereventyr, til å dukke opp til Xbox 360. Spillet var tidligere annonsert til Xbox men ble lagt på is oktober i fjor uten at vi helt fikk vite hvorfor. Xbox World 360 spurte herr Molyneux rett ut om spillet fortsatt var lagt på is og han kunne, i følge bladet, "ikke svare nei på det spørsmålet". Selv om det ikke er et bekræftende svar så er det faktisk mulig at vi får spillet til Xbox 360.

## Tempo\_Liste

### DE SISTE 5 ÅRENS DÅRLIGSTE SPILL

De sju dårligste spillene denne generasjonen



**Robocop**  
PS2/XBOX

Det absolutt dårligste spillet som har kommet de siste fem årene heter Robocop. Utviklerne Titus gikk i konkurs kort etter spillet kom i hyllene, vi forstår hvorfor. Usselt er en underdrivelse når man prater om Robocop.



**Batman: Dark Tomorrow**  
PS2/XBOX

Det fins vel egentlig ikke noe riktig vellykket Batman-spill, men det betyr ikke det at de er like formidabelt mega-dårlige som totalfiaskoen Dark Tomorrow. Vi vil gå så langt som å kalle det helt uspillbart. Styr unna.



**Catwoman**  
PC/GC/PS2/XBOX

Sikkert fordi filmen stinka så innmari driit, men spillet er så bortenfor råttent at vi bare må prøve det i ny og ne for å kikke på de elendige designløsningene, bare for å le oss halvt fordervet. Det duger det i det minste til.



**Predator: Concrete Jungle**  
PS2/XBOX

Det er bare en håndfull spill i Gamereactors historie som har fått karakteren 1/10. Predator: Concrete Jungle er ett av dem. Vi vil heller spise en god salmonella-gryte enn å fortsette å spille et av tidenes verste spill.



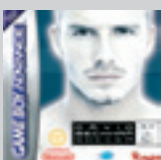
**Superman: Man of Steel**  
PS2/XBOX

Superman er akkurat som Batman, ingen videre framgangsrik spillhelt. Faktum er at Ataris Man of Steel er så dårlig at den trikotkledde megamannen fra Krypton aldri vil være den han en gang var for oss, dessverre.



**The Mummy Returns**  
PLAYSTATION 2

Når spillekontrollen føles som at man manøvrerer et uvillig kjøleskap, og når grafikken minner om vassen lapskaus, da vet man at ett spill er riktig, riktig, riktig dårlig. The Mummy Returns er et sånt spill. I aller høyeste grad.



**David Beckham Soccer**  
GBA

Beckham kan være moteikon, steinrik, dritpen og en begavet fotballstjerne. Men hans eget spill er ett av de dårligste noensinne.



Ridge Racer 6 er ett av de spillene som Gamereactor ser mest frem til å spille på Xbox 360.

## Er du core eller premium?

Kjøpe Xbox 360? Gamereactor forteller alt om de ulike pakkene

Den andre desember smeller det, men før du går i butikken for å kjøpe ditt eksemplar av Xbox 360 må du ta en beslutning. Skal du satse på core- eller premium-pakken? Gamereactor kommer til unnsetning og forklarer begrepene for deg.

### Spiller du mye online?

I begge pakkene inngår Xbox Live silver. Du trenger enten en harddisk eller et minnekort for å lagre din Xbox Live-profil. Et minnekort koster ca. 300 kroner, mens harddisken ligger på 850. Men om du allerede fra begynnelsen av vet at du kommer til å spille mye online og laste ned ekstramateriale, så skal du satse på premium-pakken der harddisken er inkludert. Om du vil avvente litt kan du skaffe core-pakken og et minnekort for senere å vurdere om du vil "oppgradere" med en harddisk.

### Har du en HDTV?

Da duger ikke komposittkabelen som følger med i core-pakken. En bedre kabel (komponent) koster ca. 300 kroner, men den er inkludert i premium-pakken som derfor blir ditt beste valg da du også får harddisken og en trådløs håndkontroll. Derimot finnes det ingen ulempe for deg som kjøper en premium-pakke og har en vanlig TV, da den bedre kabelen også fungerer på disse.

### Har du penger nok til spill?

Å legge en tusenlapp ekstra på disken for å få harddisken, komponentkabelen og den trådløse håndkontrollen er kanskje ikke så morsomt når du ikke har råd til å kjøpe spill til din ferske konsoll. For den tusenlappen får du nesten to spill, og en konsoll er jo ikke spesielt morsomt uten spill.

### Trådløst eller kabelslave?

I premium-pakken inngår som sagt en trådløs håndkontroll mens håndkontrollen til core-pakken har kabel. Den trådløse håndkontrollen drives av to AA-batterier (30 timers spilletid) og det finnes ladesett (200 kroner) og oppladbare batterier (150 kroner) tilgjengelig. Fordelen med håndkontrollen i core-systemet er at den med sin USB-kontakt fungerer utmerket til hvilken som helst PC i tillegg. Det er ikke gitt at man bør velge trådløst i dette tilfellet, men du kan jo blande slik du vil når du kjøper flere håndkontroller til din Xbox 360.

### Vil du spille dine gamle Xbox-spill?

Da må du ha harddisken som inngår i premium-pakken. Med tanke på at premium-pakken koster 800 kroner mer enn core-pakken og at det er omtrent det harddisken koster, så kan du like gjerne satse på premium-pakken først som sist. Et lite usikkerhetsmoment er at det ennå er ytterst uklart hvilke spill som vil være bakoverkompatible fra begynnelsen av, og du kan jo alltid skaffe deg harddisken senere hvis du ikke har penger nok på premieren.

### Dommen:

Om du har råd til å kjøpe både premium-pakken og et par spill så er det uten tvil det beste valget. Dette gjelder spesielt om du spiller mye online, vil ha en trådløs håndkontroll og har en høy-oppløselig plasma-, LCD- eller prosjektor-TV, eller vurderer å kjøpe en i nærmeste fremtid. Men for deg som egentlig ikke vil eller har råd til å legge ut rundt 4000-4500 kroner er den enklere core-pakken med noen spill et bedre valg. Harddisken, komponentkabelen og de trådløse håndkontrollene kan du kjøpe etter hvert.



**Xbox 360 Core System**  
Xbox 360 konsoll, håndkontroll (med tråd), Komposittkabel (scart), Xbox Live silver. Pris: 2.595 kroner



**Xbox 360 Premium Pack**  
Xbox 360 konsoll, trådløs håndkontroll, komponentkabel, Xbox Live Silver, harddisk (20 GB), headsett, Bonus: Fjernkontroll (er med i første omgang), Pris 3.395 kroner

**BLI KONGE PÅ FJELLET**  
SKAP DIN EGEN FJØLKONGE ELLER  
SKIBOMS OG LA DEM TA SPRANGET  
FRA FERSKING TIL DEN SOM  
VIRKELIG RØCKER FJELLET

**SSX**  
on tour

ROCK  
THE  
MOUNTAIN!

[www.ssxontour.com](http://www.ssxontour.com)  
[www.easportsbig.no](http://www.easportsbig.no)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, SSX, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.

## Første bildene fra nye Alone in the Dark

Vi traff utvikleren i Frankrike

Gamereactor kan som første magasin i Norge presentere den første faktiske informasjonen om Eden Studios kommende Alone in the Dark til Xbox 360 og Playstation 3.

Et nattsvart New York i ruiner kommer til syne. Året er 2006 og verden er seg selv ikke lik. Dypt inne i byens hjerte, Central Park, er det noe som gjemmer seg. Noe mørkt. Noe ondt. Der er her, i parken, størstedelen av spillet utspiller seg, både over og under jorden. Hovedpersonen er fortsatt Edward Carnby fra de tidligere spillene i serien. Edward utreder overnaturlige fenomen og har søkt seg til New York for å få greie på hva som har hendt der.

Handlingen er ellers noe Eden Studios ikke vil fortelle om ennå, men temaet i spillet kretser omkring døden og hva som skjer etter den. Opplegget skal minne om Resident Evil 4, selv om kameraet ikke alltid vil være låst ved Edwards skulder. Kontrollen og actionmomentet vil fungere smidigere enn i de tidligere spillene.

Grafisk sett er spillet noe av det flotteste som presenteres for neste generasjon. Lyssettingen er helt dynamisk og kaster myke skygger på et helt forbløffende vis. Hver modell er nøye sammensatt og kledd i normalmapping og en mengde lekke filter. Alle objektene skal være interaktive, det gjelder også omgivelsene. En sekvens som ble vist demonstrerte hvordan en korridor blir brutt av på midten og tak, vegger og gulv reagerte med hverandre på en meget realistisk måte. Et mektig syn, mildt sagt.

Noen releasedato for Alone in the Dark er ennå ikke satt, men forhåpentligvis trenger vi ikke vente altfor lenge.



### Tempo\_Liste

## MÅNEDENS RELEASER

De viktigste datoene

**11. november** Dagen som alle spirende filmskaper skal ringe rundt i almanakken, for da slippes nemlig Peter Molyneuxs The Movies. Andre store spill som slippes denne dagen er: Crash Tag Team Racing, Gun, Harry Potter and the Goblet of Fire, Lord of the Rings Tactics, Mario Superstar Base-ball, Nanostray, Sly 3, Tales of Eternia og The Matrix: Path of Neo.

**18. november** Det blir en hektisk dag i spillbutikkene når følgende spill slippes: Battlefield 2: Modern Combat, Battlefield 2: Special Forces, Call of Duty 2: Big Red One, Death Jr., From Russia with Love, King Kong, Mario Smash Football, NBA 2K6, NHL 2K6, Pokémon XD: Gale of Darkness, Pro Evolution Soccer 5 PSP, Shadow the Hedgehog og Sonic Rush.

**22. november** Ti dager før vi har Xbox 360 her i Europa er det amerikansk release. De amerikanske prisene er cirka 2000 kroner (Core) 2600 kroner (Premium).

**25. november** Advent Rising, Kirby: Power Paintbrush, Lunar Genesis, Mario Kart DS, Need for Speed: Most Wanted, Psychonauts og True Crime: New York City har release.

**1. desember** Gamereactors årlige julekalender innledes på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no). Minst en konkurranse med fine premier hver dag hele veien frem til julaften!

**2. desember** Europeisk release for Xbox 360! Satsler du på Core eller den vellytte premium-boksen? Spillene som er på plass allerede fra første dagen er: Amped 3, Call of Duty 2, Condemned, Dead or Alive 4, Elder Scrolls IV: Oblivion, Fifa 06: Road to the World Cup, Gun, Kameo: Elements of Power, King Kong, NBA Live 06, Need for Speed: Most Wanted, NHL 2K6, Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3, Quake 4 og Tony Hawk's American Wasteland. Samme dag slipper vi vårt 36. nummer komplett med en ny versjon av vår populære kjøpeguide. Regn med masser av spennende artikler, kåring av årets beste spill 2005 og en hel del anmeldelser av premere-spillene til Xbox 360.

**9. desember** Etter noen hektiske måneder roer det seg litt ned utover i desember, men denne dagen slippes i alla fall Battalion Wars til Gamecube.

**10. desember** Xbox 360 har release i Japan med japanske spill som Dead or Alive 4, Enchant Arm, Everyparty og Ridge Racer 6.

OBSE! Datoene kan endre seg uten varsel.

Peter Moore er internasjonal produktsjef for Xbox 360.



## Peter Moore om fremtiden

Vi spurte om Sony, Nintendo og X360

En og en halv måned før verdenslanseringen av Xbox 360 har Microsoft finkalibrert siktet og rettet inn kanonene mot Sony og Nintendo. Dette blir en av de største og mest dristige lanseringen av et kommersielt produkt i moderne tid, og omfattende arbeid har blitt gjort for at lanseringen skal gå som planlagt.

### Spillverden er full av fanboys - hvor mye tror du lojalitet til et merkenavn har å si når en kjøper skal skaffe seg ny konsoll?

- Vel, Sony har vært veldig flinke til å brande Playstation navnet. De har fått spilling til å bli oppfattet som en mainstream livsstil, i stedet for noe som bare er for spesielt interesserte. Denne gangen kommer vi til å legge om vår markedsføringsstrategi, og fokusere mer på Xbox 360 som et sterkt merkevarenavn. Snart vil du derfor se plakater og reklamefilmer som fokuserer på Xbox 360 merkenavnet. Markedsføringen operer altså på et litt annet plan enn sist. Da fokuserte vi stort sett på spill, og Xboxen ble fremstilt som en brutal kraftmaskin klar til å slå ned døren til huset ditt. Hovedmålgruppen var den harde kjernen av spillere. Denne gangen har vi fokusert mye mer på estetikk og rene linjer. Og på den måten føler jeg at vi sikter litt bredere enn sist. Jeg mener at vi har klart å designe et produkt som både ser innbydende ut, og er kraftfullt, og som på ingen måte skremmer bort forbrukerne. Spillene er selvfølgelig det viktigste også denne gangen, men vi har i tillegg satt fokus på et par andre elementer som er viktig for totalopplevelsen når du kjøper en konsoll.

### Hva tenker du om Nintendo Revolution?

- Jeg har stor respekt for Nintendo, og jeg tar av meg hatten for at de faktisk prøver å fornye seg selv og spillindustrien. Men uavhengig av hvor mye jeg beundrer Nintendo, så har jeg vanskeligheter med å forstå hvordan Revolution skal lykkes. Jeg var i Japan for noen uker siden, og foreløpig har de ikke noe spillbart å vise frem. Jeg tror deres strategi vil sette store begrensninger for hva slags spill som kan utvikles på maskinen.

Jak™ X © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc. Jak™ X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

12+

www.pegi.info



**THE KILLER RACING GAME.**  
[www.jakx-game.com](http://www.jakx-game.com)

PlayStation 2



12

**NAUGHTY DOG**



## Fem minutter med...

**Ben Mattes, produsent hos Ubisoft for det kommende Prince of Persia: The Two Thrones**

### Hvilken var din første spillmaskin?

- Jeg har fått dette spørsmålet tidligere og liker det ikke. Årsaken er at det avslører min relativt lave alder hvilket ikke er noe man skryter av som produsent, hehe. Min første egen spillmaskin var en NES, jeg hadde spart litt penger til den selv.

### Hvilket var ditt første spill?

- Kings Quest III: To Hier Is Human. Jeg elsker fortsatt Sierra's gamle klassikere, deriblant også Police Quest og Space Quest.

### Hvilket er ditt absolutte favorittspill?

- Vanskelig å velge, det står mellom arkadeversjonen av Street Fighter II: Championship Edition og Origins geniale Ultima Online. Friheten i det spillet var helt utrolig vanedannende.

### Favorittplattform?

- Jeg har eid mange spillkonsoller i mitt liv (NES, Turbo Grafix 16, Sega Megadrive, Neo-Geo, Playstation, Playstation 2, Xbox) men har egentlig alltid syntes at PCen er den ultimate spillplattformen. Det er kanskje på grunn av at mine første skikkelige spillopplevelser nettopp var PC-spill, og at det faktisk var Sierra's spill som fikk meg til å arbeide i spillindustrien. Om jeg må velge en av alle de konsollene jeg har eid, så får det bli NES, den tiden var magisk.

### Ditt dårligste spillkjøp noensinne?

- Dick Tracy til Sega Megadrive. Jeg hadde ventet i nesten et år på det spillet, og hadde spart sammen 500 kroner på egenhånd for å kjøpe Dick Tracy samme dag som det ble lansert. Etter å ha klart spillet på bare to timer var den enorme skuffelsen et faktum. Jeg husker at jeg tenkte "betalte jeg akkurat 500 kroner for det der?" etter at jeg hadde klart det.

Dagen etter tok jeg med meg spillet tilbake til butikken for å bytte det ut, men det gikk ikke butikkekspeditøren med på, og jeg måtte sørgelig nok vende hjem igjen med Dick Tracy under armen.

### Ditt siste innkjøp?

- Mitt siste kjøp var faktisk ikke et spill, men Sony's PSP. Jeg hadde lovt meg selv å vente med å kjøpe den, men kunne ikke holde meg, og kjøpte en enhet forrige uke.

### Hva spiller du akkurat nå?

- Dungeon Siege II på PC.

### Hvilket spill ser du mest fram til akkurat nå?

- Diablo 3, kjære Blizzard besvar mine bønner! Jeg venter også ivrig på Half-Life 2 til Xbox og på Heavenly Sword til Playstation 3.

### Verdens mest oppskrytete spill?

- Det føles litt ubekvemt å snakke dritt om andres spill, men jeg må svare Halo 2 på dette spørsmålet. Historien var dårlig og det spillmekaniske hadde knapt blitt forbedret fra det første spillet. Jeg hadde ventet meg mer.

### Verdens mest undervurderte spill?

- Ballance

### Hva er dine hobbyer?

- Jeg har blant annet spilt trommer siden jeg var liten, og forsøker å spille litt regelmessig, bare for å ikke glemme hvordan man gjør det, hehe. Jeg er også veldig interessert å snekre, og bygger akkurat nå på en egen møbelserie. Ellers forsøker jeg å mosjonere så mye jeg kan og løper da helst i skogen.

### Tidens kuleste spillfigur?

- Cloud fra Final Fantasy VII

## MÅNEDENS MINUS

### Ikke noe Call of Duty 2

Det er jo en skam at vi ikke har fått dette spillet i postkassen. Activision - vet dere ikke at vi gleder oss noe helt villt til å gripe riflen og hoppe ut i Andre Verdenskrig for tusende gang? Demoen er allerede spilt i hjel, så vi vil ha fullversjonen. Nå.

### Shadow of the Hedgehog

En svart Sonic med skytevåpen. Om Sega fortsetter på denne måten kommer ingen til å bry seg om deres raske pinnsvin om et par år.

### Doom-filmen

Det er ingen katastrofefilm som Street Fighter- eller House of the Dead-filmene, men hvordan de klarer å fjerne hele koblingen til helvete fra manuset forstår vi ikke helt. Er ikke det litt av selve kjernen i Doom?



## Filmspill-feber

Det er ikke hverdagskost at spill basert på filmer holder særlig høy kvalitet, men King Kong er faktisk verdt å få med seg. The Movies er vel ingen filmisens, men er likevel et særdeles godt filmspill, som vi gleder oss til å spille enda mer.

### The Burning Crusade

Du trodde kanskje at det verste var over og at du snart skulle få forvalte tiden som du selv ville igjen. Da kan du bare tro om igjen, for utvidelsen til World of Warcraft kommer til å trekke deg tilbake til Bizzards forførselske onlineverden. Igjen. Og igjen. Og igjen.

### Reality-TV

Reality er ikke noe vi pleier å ha særlig mye til overs for, men den sjarmende gjengen i Heia Tuffe må man jo bare like. The Beauty and the Geek er jo også latterlig morsomt, hvor damene må lære astro-nomi, og gutta må lære mote.

### 80 sider!

Denne måneden har vi ekstra stort nummer! Hele 80 sider stappet med det siste fra spillverden. Joye meg, det er møte det!

### Mac mini

Vi har fått ny Mac mini på redaksjonen, og hun er bare sååå sexy. Og utrolig liten.

### Xbox Live Arcade

Microsoft har lagt grunnlaget for at små uavhengige utviklere kan nå alle Xbox 360-eiere med sine spill. Samtlige spill i Xbox Live Arcade kommer til finnes som gratis demoversjoner og faller du for noe, koster det under hundrelappen å kjøpe hele spillet. Vi liker. Veldig!

## MÅNEDENS PLUSS

## Tempo\_Nyhetskrone

## BRA ELLER DÅRLIG AVHENGIGHET?

Avhengig, eller bare hekta?



Vi slenger rundt oss med ord som vanedannende og avhengighetskapende i våre anmeldelser. Det er noe positivt og sikter til at du kommer til å bli sittende med spillet om og om igjen. God valuta for pengene rett og slett. Men ordet har også en negativ klang, og spillavhengighet er en bakside som spillbransjen ikke riktig vil vedkjenne seg. For de aller fleste av oss betyr ikke vår spillavhengighet at vi skyver til side andre deler av våre liv, venner, slekten, skolen eller jobben, men for enkelte blir spillet viktigere enn alt annet. Et tegn på dette er når du begynner å finne på unnskyldninger for å få sitte foran World of Warcraft isteden for å gjøre noe som du normalt liker.

Det høres kanskje litt rart ut at jeg, som sikkert spiller betydelig mange flere timer enn majoriteten av dere som leser dette, mener at spillavhengighet er et problem som vi må tørre å sette fokus på og diskutere. Det har absolutt hendt at jeg har spilt Civilization III når jeg skulle truffet kompisar eller glemt å spise når jeg har sittet med Football Manager, men på en måte så fungerer alle de dårlige og middelmådige spillene som en slags medisin mot spillavhengighet for min del. Nå sier jeg ikke at løsningen på spillavhengighet er å tvinge de det gjelder å spille Robocop, Catwoman og Narc til de er friske, men disse spillene får deg til å ville gå ut og få litt frisk luft.

Ett spill som World of Warcraft, som med sine fantastiske salgstall når helt nye spillere og gir dem et vakkert lite tilfluktsrom der de har en rolle å spille, og en oppgave å utføre, bidrar naturligvis til at spillavhengighet blir enda mer utbredt. At vi bruker avhengighetskapende som ett positivt adjektiv i våre anmeldelser er i så måte ikke helt ukomplisert. Det hender absolutt at man gang på gang setter på ett spill som er fylt av brister, men som likevel har noe som lokker spilleren tilbake. Og hva er det som lokker med et onlinespill - er det spillet eller menneskene du møter?

Det er stor forskjell på å være hekta, og på å være avhengig. Jeg er for eksempel hekta på sjokolademelk om dagen - men jeg er absolutt ikke avhengig. Men - er det ikke okay å gi seg helt over til en hobby noen uker eller en måned? Å være hekta en begrenset periode, og bare la sin egen virkelighet flyte sammen med en spillutviklers fantastiske visjoner? Jo, det syns jeg absolutt, men det handler om å ikke miste kontrollen over sitt eget liv. Å være avhengig så lenge det fortsatt er gøy.

**\_Bengt Lemne**



- DU DOMINERTE MOTSTANDERNE  
FORRIGE SESONG
- NÅ ER FORVENTINGENE  
HØYERE ENN NOEN SINNE
- VI TROR DU ER KLAR  
FOR NESTE NIVÅ

# YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?

"Si ikke at Gamer.no lot være å advare dere,  
jenter: Lås mennene deres inne! Football  
Manager 2006 er i byen."

Score: 9/10 - Gamer.no

Score: 5/6 - BergensAvisen

Score: 5/6 - Tønsberg Blad

**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.



PAN VISION

[www.sigames.com](http://www.sigames.com)



**SEGA**  
[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

## Pixelert kjærlighet

Månedens kjærlige hyllest til en spilldetalj



# Sosial Gaming!

## Spill er best når man er flest

Mennesket er et sosialt dyr. Vi trives best i flokk, og det er nok ikke tilfeldig at ordet "selskap" både betyr "fest", "å være sammen med noen" og "forretningsvirksomhet". Nesten alt blir mer gøy når man ikke er alene om det.

Det gjelder selvfølgelig også spillinteressen. Det er fint å spille alene, men for mange er det aller best å spille sammen med andre. Det er kult å ligge henslengt i sofaen med Tekken i tournament mode, men det er enda bedre å denge bestekameraten sin i samme spill. Internett gjør at man ikke trenger å forlate huset for å få tilbringe tid med gode venner; det er mye selskap i en bredbåndslinje. Massive onlinespill har blitt så populære fordi de er sosiale fenomen. For mange er lengden på buddy-lista viktigere enn antall levels og mengden kult støsj. Online shootere som Battlefield og CS er også sosiale fenomen - det dreier seg om samvær og konkurranse med andre mennesker. Selv om samværet går ut på å skyte hverandre i huet, så er det likevel i bunn og grunn en sosial aktivitet.

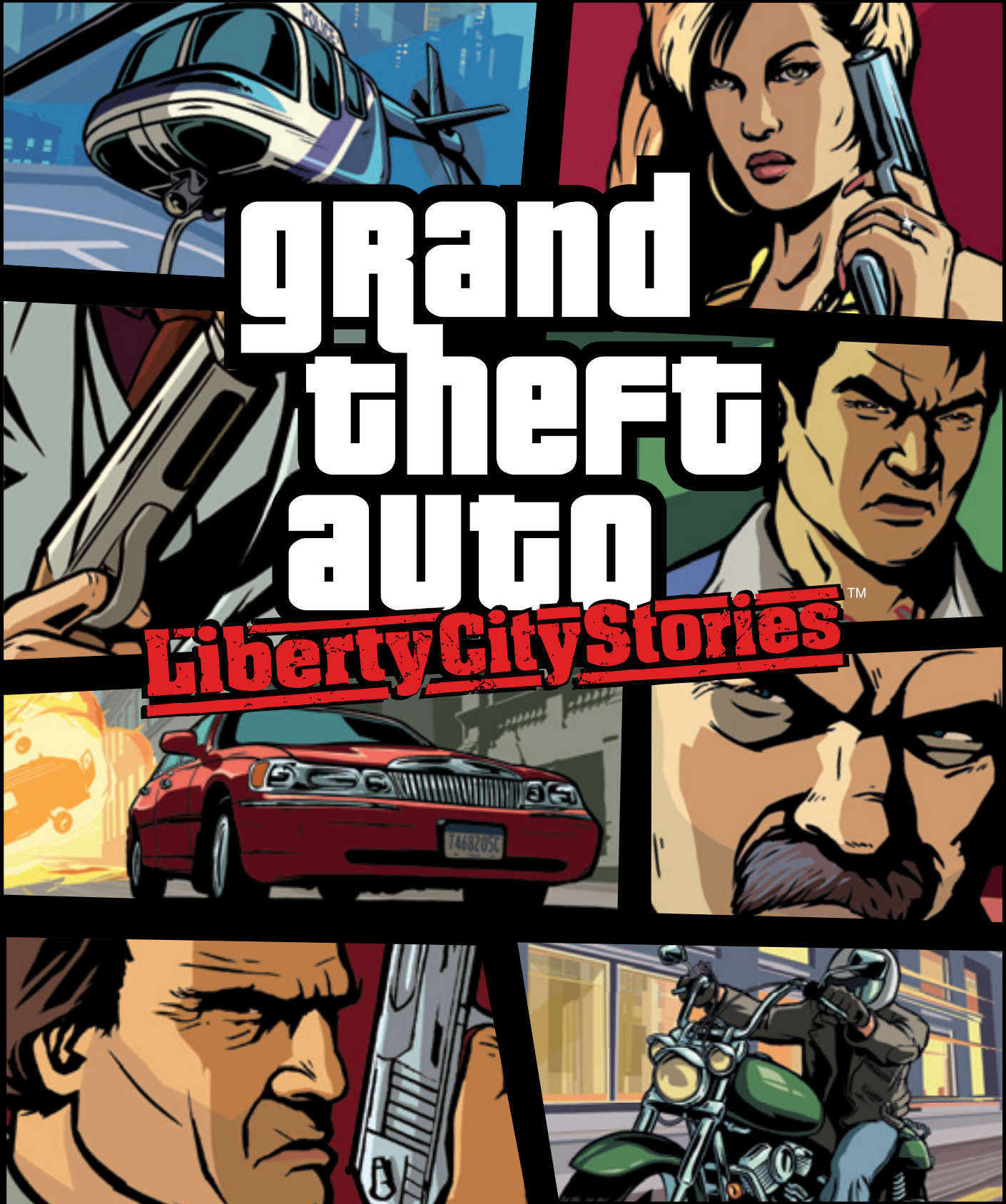
Prateprogrammer som TeamSpeak og Ventrilo forsterker samværet online, men det finnes ingen erstatning for å være samlet på samme sted. Det er nok grunnen til at det blir stadig mer vanlig å kombinere spill med sosialt samvær. Folk drar på spillkafe og blåser høl i huet på hverandre over en halvliter - eller jobber lag mot felles fiender. Vi drar med oss de styla maskinene vår ned i kjellerstuer, hvor vi bruker hele kvelden på å koble og mekke før nettverket funker. Så spiller vi mot og med hverandre helt til morgenen gryr. Hver påske blir vikingskipet fylt av folk på The Gathering, verdens største LAN-party. Folk som ikke har skjont hvor moro det er med spill ser selvfølgelig ikke poenget med LAN's heller. Men det er jo ganske enkelt: hvis du har en sterk interesse, vil du dele den med andre. Folk som liker trekkspillmusikk og hjembrent drar på titanofestivalen for å dyrke sine felles

interesser. Folk som liker fotball drar på fotballkamp. Folk som liker musikk drar på konsert. Vi som synes headshots mer gøy enn tequilashots drar på LAN og har det minst like festlig.

Nå finnes det også en rekke utmerkede partyspill man kan spille sammen med familie og venner. De fleste av spillene er lett tilgjengelige også for folk som ikke er vant til spill. Disse spillene synes å være utviklet for å gi folk gode, sosiale opplevelser. På sitt beste skaper partyspill glede og fellesskap, og ofte er de dessuten ganske fysisk krevende. Sånt kan vel ingen påstå er negativt.

Noen av mine aller beste spillopplevelser har jeg hatt sammen med kamerater. Jeg har tilbragt utallige timer med tøyseprat over TeamSpeak i WoW og Star Wars: Galaxies, og jeg har hatt det aldeles utmerket som utkrøpen snikskytter i Battlefield på LAN. For det er ikke slik at sosial gaming er destruktivt, usunt og innadvent. Sosial gaming er først og fremst sosialt - enten man spiller Donkey Konga eller Counterstrike - selv om det er noe eget med å spørre folk når du kan høre dem banne på den andre siden av rommet. På et sted jeg jobbet en gang, pleide vi å spille Quake etter arbeidstid, med pizzapause og debriefing mellom slagene. Det var ikke bare minneverdige gamingopplevelser - jeg husker fremdeles detaljene rundt noen av killsene, nailgun ruuuler - men det var utmerket trivsel på jobben. Gamingen styrket samværet og teamfølelsen. Vi trengte ikke å base rundt i gummiått eller bygge menneskepyramide eller hva de nå gjør på teambuilding-seminar. Vi holdt sammen fordi vi spilte sammen, vi. Det å skyte noen i huet med rakettkaster skaper et sterkt og underlig samhold. Som ordtaket burde ha sagt: "Families that play together, stay together".

**\_Ole Martin Kristiansen**



# Grand Theft Auto

## Liberty City Stories™

OUT NOW ON PSP™

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES)



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "P", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

# Tidenes 12 beste puzzle-spill

Vi har funnet frem de beste og mest krevende puzzle-herlighetene gjennom tidene. Er du klar for å sette hjernen på alvorlig prøve?

**P**uzzle-sjangeren er litt av et paradoks. Det typiske puzzle-spillet er lett å plukke opp og tiltrekker derfor både husmoren, den travle kontormannen og kjæresten. De gule, røde og blå kassene stables i riktig rekkefølge, ballonger skytes avsted mot klaser av multifargede herligheter og kuler guides mot deres mål. En titt på skjermen, og det enkle gameplayet skal åpenbare seg i all sin enkle prakt. Alt du trenger å vite kommuniseres ut til deg i løpet av sekunder. Det er ikke noe hokuspokus med det, ingen fysiske lover som skal forstås, og slett ingen fotorealistiske scenarier med historier av manusforfattere som til daglig holder til i Hollywood.

Samtidig er det sjangeren for dedikert og religiøs underkastelse. Hardcore puzzle-fans, som stort sett er ryggraden i undergrunnens spillsamfunn, dyrker og perfektionerer sitt talent. Det skjæres sekunder av tider, stables gelekklumper via utilnærmelige og høyst strategiske slagplaner og leveres highscores så utrolige at selv et levende bevis ikke synes å være troverdig nok. Vi i redaksjonen har stort sett vokst opp med puzzle-sjangeren. Selv om verden rundt oss plutselig gav opp hele denne tidsrøvende sjangeren, holdt vi fast i den og dyrket den inngående. Dataspillets grunn-nerve er disse små, finurlige og ubegripelig fengende spillene, hvis basale idé er så enkel at man slår seg i pannen og sier " Dette kunne jo jeg også funnet opp!"

Svaret er enkelt. Selv om grunnessensen i et puzzle-spill er lett å avkode, så er det bortimot umulig å treffe tonen, tempoet og de uendelige mulighetene

som Tetris, Puyo Puyo og Lumines tilbyr. Spillstrukturen er mye mer kompleks og gjennomtenkt enn man umiddelbart forestiller seg. På samme måte som fans verden over går helt ned i dybden på et puzzle-spill, har utvikleren over en årrekke renset, pusset og plukket på alle de knirkende tannhjulene. Chu Chu Rocket er et sjakkbrett med en flokk mus og en brun katt i 16-bit grafikk. Men det er på overflaten. Sett deg ned med Segas perle i mer enn ett minutt, og du er fanget i dagevis. Bedre blir det ikke hvis Bust A Move-serien legges i maskinen og begynner å snurre. De fargede ballongene skytes avsted, finner deres plass i livets store kretsløp, og utløser så plutselig en fargefest. Du oppdager genialiteten bak, og begynner å bygge enorme kongeriker av fargede bobler. Tre uker senere våkner du opp, og lurert på hva som egentlig skjedde.

Spillmagi er et flyktig begrep, men hvis det overhodet er mulig å fange essensen av uttrykket, så skal man uten tvil lete et eller annet sted ved inngangen til puzzle-sjangerens fargerike verden. Når man først har fått det stikket i hjertet som bare litt hektisk puzzle-action kan gi, så vender man ikke tilbake til den 3D-fikserte verden av hule spillopplevelser som oppdateres årlig med et vell av lisensierte soundtracks og upersonlige covermodeller. I alle fall ikke med det føste.

Å lage lister over ting er aldri en rettferdig måte å presentere noe på, og i alle fall ikke når det er snakk om puzzle-sjangeren. Men det driter vi i. Vi har kåret tidenes 12 beste puzzle-spill.





### 12 Chu Chu Rocket

FORMAT Dreamcast **UTGIVER** Sega **ÅR** 2000

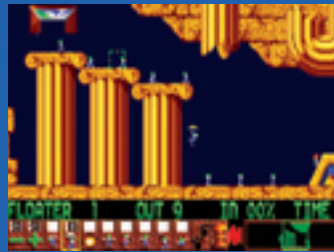
Team Sonic traff en spillmessig gullåre med Chu Chu Rocket som ga deg kontrollen over en flokk mus som skulle guides mot en raketten uten å bli fanget av noen fæle astrokatter. Med et begrenset antall piler til rådighet og konstant mer kompliserte baner, ble det en av våre store favoritter. Det er svært lite som slår en heftig firespillerdyst. Utvilsomt en ekte klassiker.



### 11 Bombastic

FORMAT Playstation 2 **UTGIVER** Capcom **ÅR** 2002

I Bombastic trådte man ned i skoene på en lille jævelen som er omgitt av eksplorative terninger. Spillet gikk ut på å rydde spilleområdet for alle terningene ved å binde dem sammen i serier. Når de så er forbundet eksploderer de, og det handlet selvsagt om å lage så mange serier som mulig, samtidig som man holdt seg på rimelig avstand. Høyspent og svært underholdende!



### 10 Lemmings

FORMAT Amiga **UTGIVER** DMA Designs **ÅR** 1991

Meget besynderlig spill som ikke trenger noen introduksjon. En horde av selv-mordslystne lemminger skal reddes ved å utstyre dem med fallskjermer, trykkluftsbør og lignende. Var man småsadtistisk, kunne man selvfølgelig også bare utrydde de små krekene ved å la dem vandre hjerneløst ned i kokende lava. Spillet er for øvrig på vei til PSP, og det gleder vi oss selvsagt stort til.



### 09 Klax

FORMAT Arkade **UTGIVER** Atari **ÅR** 1989

Klax er enda et av de enkle spillene hvor tre eller flere ensfargede elementer må ligge side om side for å forsvinne. Det som skiller spillet fra konkurrentene, er mengden av kombinasjoner de fargede brikkene kunne innta. Mens nybegynnerne satt og samlet blokkene i fine stakker, kunne ekspertene lage mer kompliserte mønstre. Helt klart en av våre favoritter.



### 08 Marble Madness

FORMAT Commodore 64 **UTGIVER** EA **ÅR** 1986

Marble Madness var et helt fabelaktig og fantastisk spill som lot deg ta styringen over en glinsende kule som skulle rase gjennom buktende landskap. Dynamikken var sublim og styringen trimmet til det ytterste. Du visste hva din kule kunne tåle og hvor mye press det skulle legges på den. Marble Madness 2 var bare mer av det samme, men originalen er stadig forrykende. Så finn den gamle Commodoren frem fra skapet.



### 07 Bust-A-Move 2: Arcade Edition

FORMAT PSOne **UTGIVER** Taito **ÅR** 1996

Lett å plukke opp og vanskelig å legge fra seg. Bust-A-Move 2 går ut på å skyte fargede kuler opp i luften til noen andre fargede kuler. Tre like kuler ved siden av hverandre får dem til å gå i oppløsning. Oppgaven er å forhindre kulene i å nå bunnen av skjermen. Spiller man sammen med en venn blir det raskt intenst, og ettersom persongalleriet består av sote små drager, kan man sikkert overtale noen fra det sterke kjønn til å prøve.

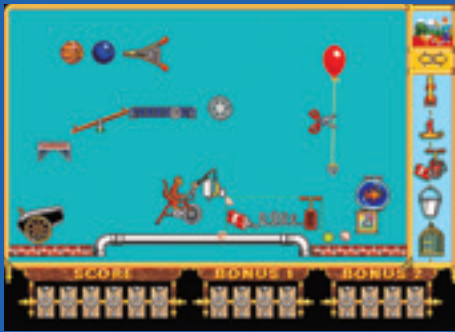


### 06 Bejeweled

FORMAT PC **UTGIVER** PopCap Games **ÅR** 2001

Nintendo DS-eiere kjenner spillet som Zoo Keeper, men dyrehagespillet er egentlig bare Bejeweled tilføydd dyreansikt og en stylus-penn. Originalen er fengende, tempomessig fantastisk og direkte vanedannende, og krever at du setter sammen forskjellig fargede edelstener ved å flytte rundt på dem. Du kan dog kun rotere dem enten opp, ned eller til siden og kun en enkelt gang. Bejeweled er en vaskeekte klassiker.

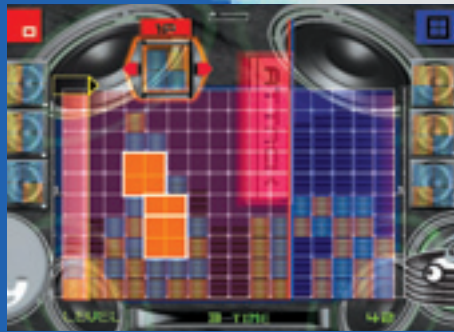




## 05 The Incredible Machine

FORMAT PC **UTGIVER** Sierra **ÅR** 1993

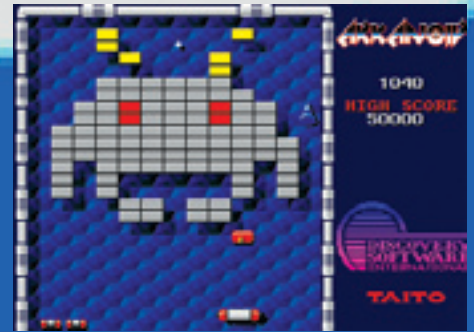
The Incredible Machine heter spillet som lærte oss mer fysikk og mekanikk enn noen lærebok noen gang har gjort. Oppgavene og redskapene var mildt sagt underlige, og skulle løses med transportbånd i lange baner, hamstere, basketballer, pistoler, stearinlys og bowlingkuler. Videre var det mulighet for selv å designe sine egne baner og slippe ut så mye galskap som man bare ville. Sprøtt og veldig moro.



## 04 Lumines

FORMAT PSP **UTGIVER** Ubisoft **ÅR** 2005

Et av sjangerens aller største genier leverer ved lanseringen av PSP'en i Europa en vaskeekte puzzle-klassiker. Her er alt hva hjertet kan begjære, og enda litt til. Musikk og farger veves sammen til en herlig runde firkantet action, hvor det skal tenkes hurtig og reageres enda hurtigere. Tetsuya har alltid vært en mester i å smelte sammen lyd og bilde - og med Lumines ender det nærmest i ren perfektjon.



## 03 Arkanoid

FORMAT Amiga **UTGIVER** Taito **ÅR** 1987

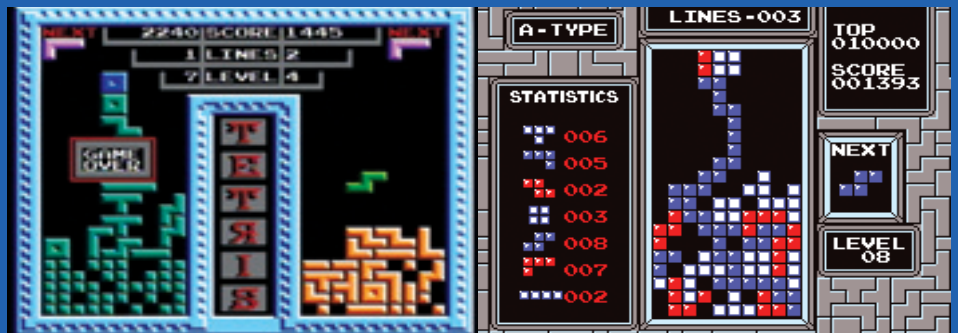
Hvordan kan noe så enkelt være så vanedannende? Et brett til å returnere en kule, og mange sta kasser. Arkanoid leverer glimrende underholdning i form av dets evne til å la deg leke med vinklene. Virkelig dyktige spillere kan stort sett nøyes med å sende kula avsted et par ganger, og så rydde hele banen. Glem hele sci-fi historien og de tåpelige aliens'ene. Det handler kun om deg og kula. Ikke noe annet.



## 02 Puyo Puyo 2

FORMAT Super Nintendo **UTGIVER** Compile **ÅR** 1995

Hvordan kommer man utenom Puyo Puyo? Til å begynne med kan spillet virke uendelig grunt og enkelt, men etter hvert som man oppdager spillsystemets dybde og muligheter, stables de små gelekumpene i nye tilrettelagte bolker, som kan fjernes med bare en enkelt Puyo. Compile har uten tvil gått i stå rent Puyomessig, men da vi tilbake i 1995 stiftet bekjentskap med serien var alt friskt, nytt og uforstyrret.



## 01 Tetris

FORMAT NES **UTGIVER** Nintendo **ÅR** 1988

**TIDENES BESTE PUZZLE-SPILL!**

Tetris ble utviklet av russeren Alexey Pajhinov i 1985 og har den dag i dag et helt vanvittig vanedannende gameplay. De fallende klossene skulle samles til rekker, og når en rekke var ferdig, forsvant den. Tempoet gikk opp, øya ble klistret til skjermen og til tonene av Music A kunne timer visne stille og rolig i selskap med Tetris. Spillet har helt alene langet så mange Game Boy-maskiner over disken, at Nintendo burde gi russeren en plass i deres Hall of Fame - og kanskje også sende han en fet sjekk. Tetris er opphavet til hele puzzle-sjangeren som vi kjenner den i dag, og er fortsatt en standard for puzzle-spill hele 20 år etter det så dagens lys. Dessuten er Tetris stadig det mest populære spillet blant verdens mange kvinner, noe som vitner om dets enorme tiltrekningskraft. Har du aldri hatt Tetris mellom hendene, så er du nødt til å gjøre noe med det øyeblikkelig. Dette er uten noen form for tvil verdens beste puzzle-spill.



CREDITS 4

# HELTER SØKES



Fanget i evig vinter, forhekset av den onde hekse Hvit: Narnia trenger en helt. Kombiner ferdighetene til fire unge krigere i lagmodus og samarbeidsmodus, bekjemp en hær av onde skapninger og bring fred tilbake til landet.

En MYTISK VERDEN VENTER DEG

12+

www.pegi.info



PlayStation 2



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

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



www.buenavistagames.com

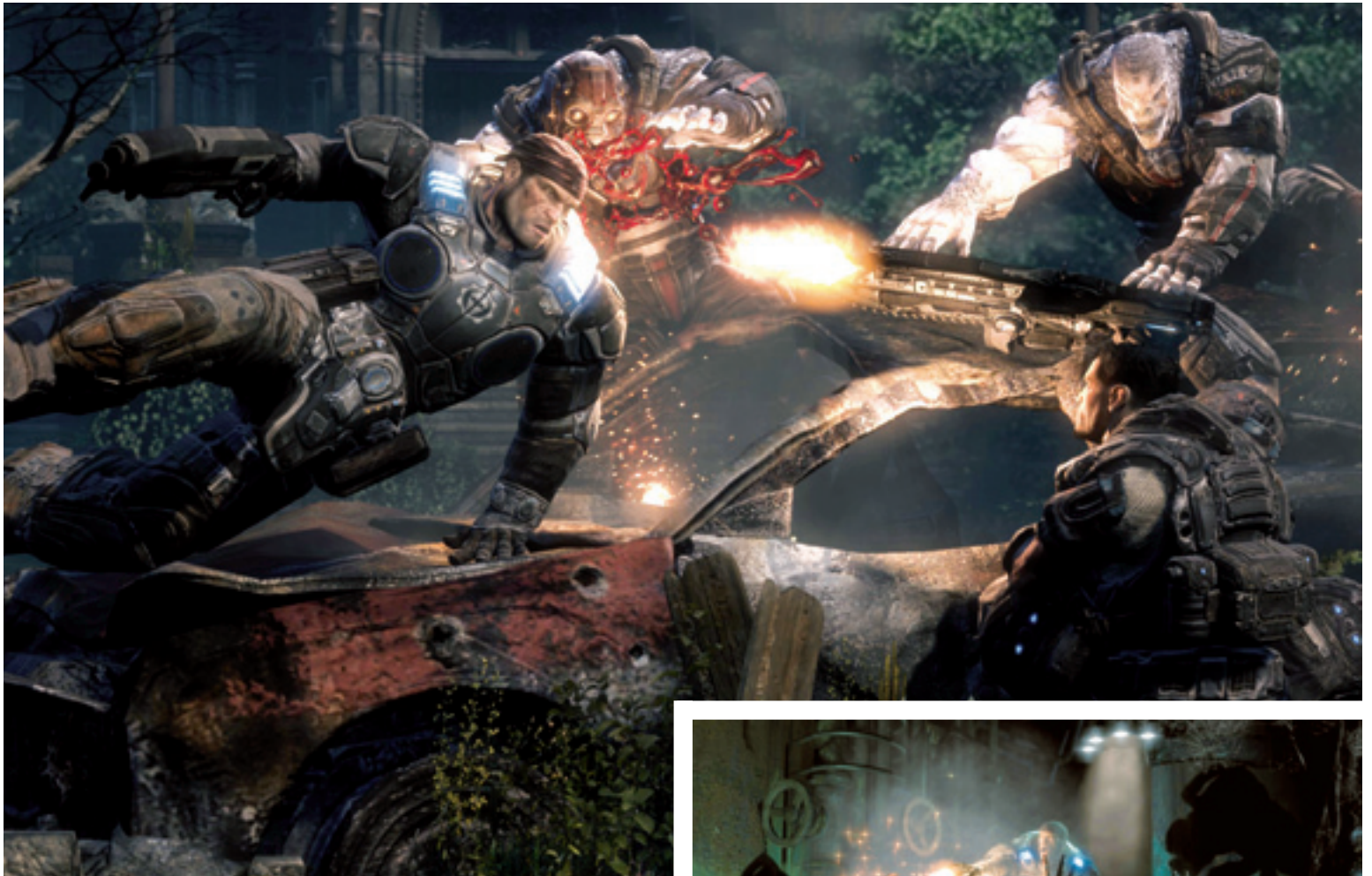
THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. GameBoy Advance and the GameBoy Advance logo are trademarks of Nintendo. Nintendo DS, the DS logo, and the Official Seal are trademarks of Nintendo.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Gears of War, TOCA Race Driver 3, Project Gotham Racing 3 og Dead or Alive 4 - Les flere sniktitter online!



Format Xbox 360 | Utvikler Epic Games | Utgiver Microsoft | Genre action | Utgis 1. KVARTAL 2006



## Gears of War

Epic brygger på en perle av et spill, som både ser og føles som neste generasjon

X05 ble akkurat det vi hadde håpet på; en eneste stor bekreftelse på at Microsoft er på rett spor, og at vi virkelig har noe å se frem i mot de neste månedene. Spillene kommer som perler på en etter hvert veldig lang snor. Gears of War er dessverre ikke et av lanseringsspillene, men definitivt en av de titlene vi har høyest forventninger til.

Den profilerte spilldesigneren i Epic, Cliffy "B" Bleszinski viste oss fullversjonen av brettet som ble presentert på pressekonferansen dagen før, og det var en skikkelig mørk og dyster smakebit på hva som venter oss. Om det tidligere var noen som helst tvil, fikk vi i alle fall nå bekreftet at spillet ikke er egnet for de mest lettskremte av oss. I tidligere presentasjoner har vi sett de mer tradisjonelle actionelementene i spillet. Det vi derimot fikk se denne gangen bar bud om en mye mer skremmende opplevelse. Cliffy B har slengt inn noen seriøse horrorelementer som i alle fall fikk nakkepelsen min til å reise seg.

I motsetning til tidligere, var brettet som ble presentert på X05 mye mer preget av sniking. Dom, Marcus og deres to medsoldater infiltrerer et skogsområde i øsende regnvær og stummende mørke. Raske glimt fra lynet gjør at du så vidt kan skimte noe du helst ikke vil møte en regntung natt i skogen. Selv om vi ennå ikke hadde kommet i

kontakt med fienden, var den intense følelsen av å bli forfulgt tydelig tilstede. Visuelt sett fremstår spillet i en særklasse, og spesielt effekten av regnet har tydelig blitt oppgradert til nestegenerasjons nivå. Hovedpersonene glinser i regnet og ser virkelig våte ut, og veien de går på er naturlig nok gjørmete.

Delta-teamet er altså på vei mot en fabrikk i et skogsområde, men på deres vei er det flere ubestemmelige skapninger som lusker rundt. I det de entrer fabrikken får vi et kjapt glimt av noe Cliffy kalte wretches. Blod er smurt oppetter veggene og døde menneskekropper ligger henslengt på gulvet. Et av uhyrene har tatt seg en jafs av skallen til en fallen soldat, og dette klippet brenner seg virkelig fast på netthinnen. I samme øyeblikk blir skapningene oppmerksomme på Delta teamet, og flykter i skjul. I det totale mørket tusler vi da rundt, samtidig som vi vet at disse udyrene er på jakt etter akkurat oss. Skremmende, klaustrofobisk og svært intenst.

Fra dette punktet øker tempoet, og vi får se actionsekvenser som vi kjenner fra tidligere demonstrasjoner, bortsett fra at vi nå har å gjøre med wretches. Disse udyrene er raske, og løper på alle fire. De har også en tendens til å snike seg opp mot deg når du minst venter det, i ly av mørket selvfølgelig. Disse udyrene hater nemlig alt lys, og vi



## NETTOPP ANNONSSERT - Super Princess Peach

Det pleier å være Mario som skal redde Peach, men i Nintendo's kommende Super Princess Peach, som er på vei til Nintendo DS, er rollene byttet om. Jenta med det royale blodet i årene drar nå ut på eventyr for å redde den tykkfalne rorleggeren.



## NETTOPP ANNONSSERT - Superman Returns

EA Games har nettopp annonsert at de vil lage et spill med jermannen i hovedrollen. Spillet vil være lanseringsklart andre kvartal 2006, og baserer seg på den kommende filmen. Vi i GR er jo veldig glade i superhelter, så vi gleder oss veldig.



Releasetitlene på Xbox 360 er lekke, men ikke så lekke som spillene som dukker opp over nyttår. Gears of War er et av de spillene som ser absolutt penest ut på 360, og kommer til å ta pusten fra en hel verden.

fikk se deres forsvar mot nettopp dette. De har nemlig en evne til å skrike så høyt at lyspærer eksploderer som følge av lydtrykket, og uten lys vil du raskt erfare at du er ganske hjelpeløs.

Etter en del skyting mot disse krapylene får Delta teamet i oppdrag å gjenopprette strømtilførselen til fabrikkene. Beskjeden blir gitt på en Cortana-liknende måte. En kvinnelig operatør tar kontakt og gir dem instruksjoner og veiledning for hvor de bør gå, og hva de bør gjøre. Bleszinski fortalte at dette ble gjort fordi det ville være svært få pauser i spillet. Du vil typisk ikke se en briefing før et nytt oppdrag eller et nytt brett. Spillet vil i sin helhet bli streamet direkte fra disken, og det vil altså gi en mye mer helhetlig spillopplevelse. Som en positiv bieffekt vil det da heller ikke være nødvendig å ha en harddisk til konsollen, for å kunne spille spillet.

Mot slutten av demonstrasjonen klatrer Marcus opp i en gruvevogn. Samtidig blir han angrepet av überaggressive soldater fra alle kanter. Vognen gir en del beskyttelse, men ikke nok til å komme seg helskinnet gjennom alene. Som et sammensveiset lag klatrer derfor et annet medlem i Delta teamet opp i en annen gruvevogn og kjører parallelt med Marcus. På denne måten dekker de to hverandre, slik at de kommer helskinnet igjennom. Gears of War er i utgangspunktet et singleplayer spill, men i forbindelse med nettopp denne gruvescenen nevnte Bleszinski at spillet også vil fungere i coop. Dette betyr at en venn når som helst kan kaste seg inn i kampen, hjelpe deg, og så forlate spillet like raskt. Den andre spilleren vil da alltid ta rollen som Dom, mens du alltid vil spille Marcus. Du vil også kunne spille over Xbox Live.

I motsetning til presentasjonen på E3 messen, hvor spillet ble kjørt på PC, ble Gears of War nå kjørt på developers kit. Selv om spillet hakket et par steder, er det allikevel imponerende å se en konsoll kjøre såpass tung grafikk. Spillet er ikke en av lanseringstitlene, men vil bli å finne i butikkene en gang i løpet av 2006. Etter å ha sett spillet demonstrert en oktoberdag i Amsterdam kan vi ikke akkurat si at forventningene ble mindre.

**\_Joachim Gresslien**

**Gamereactor sier:** Om du mot formodning ikke blir blåst i bakken rent utseendemessig, vil du i alle fall miste pusten av ren redsel. Epic redefinerer sjangeren.

# TOCA Race Driver 3

## Alle gode ting er tre

Format Xbox, PS2, PC  Utvikler Codemasters  Utgiver Codemasters  Genre Racing  
 Utgitt 24. FEBRUAR 2006

Etter å ha tilbragt utallige timer med de utmerkede forgjengerne i TOCA Race Driver-serien, er forventningene til oppfølgeren skyhøye. Det første spilllets flerspillermodus gav meg og kompisene mine mye glede. Nummer to manglet flerspiller, men imponerte like fullt. Selv om preview-koden vi fikk teste ut bare var 75 prosent ferdig, ser TOCA Race Driver 3 ut til å innfri alle forventninger – og mer til.

Hva er så forskjellen mellom nummer tre i serien og forgjengerne? Brukergrensesnittet er blitt mer strømlinjeformet, og det er enkelt å navigere seg omkring i spilllets menyer. Jeg fikk dessverre ikke sjekket ut turneringsdelen, og bare noen få biler var tilgjengelige. Det var heller ikke mulig å gjøre egne innstillinger – dermed var det umulig å kjøre med ratt og pedaler. Men jeg fikk testet singleplayer-løp og timeattack, som gir en viss pekepinn om hvordan den ferdige versjonen av TOCA Race Driver 3 vil arte seg.

Det grafiske har fått en real ansiktsløftning. Det glinser i både krom og lakk. Her er det null problem å speile seg i glansen fra kjøretøyet. Codemasters må ha brukt mange bokser med polish. Skademotoren må også nevnes. Her byr Codemasters på en aldri så liten Burnout-følelse. Vraggodset flyr omkring når du kolliderer. For å teste dette skikkelig, kjørte jeg den gale veien og frontkolliderte med en motende bil. Skal si at bilene ble smadret; dekk og felger, stoffanger og glassruter fløy av gårde. Detaljene i bilene, på banene og rundt i miljøene var også bedre i forhold til de andre spillene, men fortsatt synes jeg omgivelsene og publikum var litt flate. Lyden er slik man kan forvente, verken konge eller knekt, men akkurat slik lyden bør være i spill som dette.

Det som kjennetegner TOCA-spillene og som har gitt dem en trofast tilhengerskare, er nok det gode gameplayet. Versjon tre er ikke noe unntak. Selv om jeg ikke fikk brukt rattet, kjente jeg godt hvordan bilene reagerte på input: akkurat slik jeg vil ha det. Jeg skjønnte hvor tyngdepunktet til bilen lå på måten den krenget, og det beviser at utvikleren har lagt mye tid i dette. Selv med tastaturet hadde jeg god føling med bilene, som reagerte perfekt på mine kommandoer med piltastene. Jeg tør knapt nok tenke på hvordan dette spillet vil fungere med mitt Logitech Momo ratt og pedaler – det tror jeg kommer til å bli hinsides bra.

Er det noe Codemasters kan, så er det å lage gode bilspill. Med tanke på kjørefølelsen den 75 prosent ferdige versjon av TOCA Race Driver 3 gir, kan jeg ikke annet enn å glede meg til det ferdige resultatet. 24. februar 2006 er krysset av i kalenderen, og det er en dato alle bil-entusiaster burde merke seg.

**\_Bernt Erik Sandnes**

**Gamereactor sier:** Etter å ha testet TOCA 3 så håper vi en ny stjerne er på tur, og at Codemasters nok en gang har klart å bringe serien ett steg videre.



Grafikken er selvsagt pusset og polert i denne treeren, og kollisjonene er et syn i seg selv. Lakk og karosserideler spruter til alle kanter, og det hele er ganske pent selv om du er midt i en ulykke.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



## NETTOPP ANNONSERT - Mass Effect

Som ventet hadde Bioware (Baldurs Gate, Star Wars KOTOR) et helt nytt spill å presentere på X05 i Amsterdam. Tittelen blir Mass Effect og akkurat som i de siste spillene blir det et rollespill i tredjeperson lagt til lekre science fiction-miljø.



## Project Gotham Racing 3 Livet starter i 270 kilometer i timen

□ Format X360 □ Utvikler BIZARRE □ Utgiver MICROSOFT □ Genre RACING □ Utgis 2. DESEMBER

Etter å gjennom 4 år ha skrapet lakken av Xbox kontrolleren min, fikk jeg det mest ærefulle oppdrag en spilljournalist kunne ønske seg. Carl Thomas (Jesus) sa til meg; "du skal til The Apartment og skrive sniktitter av kommende X360 spill". Det ble stille i min ende av telefonen. Carl Thomas begynte å rope; "Hallo, haaallo, er du der?" Kjæresten min hadde lagt meg i stabilt sideleie. Da jeg våknet opp følte jeg perfekt harmoni og glede. Nesten som å sitte i boblebadet sammen Karen Marie Ellefsen (for det er hun deilige sportsdama på TV2? Eller?).

Forgjengeren PGR2 er rangert på en solid 8. plass for beste Xbox-spill på Gamerankings, og det er naturligvis skyhøye forventinger til oppfølgeren som skal komme i neste generasjons innpakning. Project Gotham Racing-serien er unik i bilspillsjangeren for sin kombinasjon mellom å være en bil-sim på den ene siden, og det å belønne stilfull kjøring på den andre siden. Under race og andre spillmodier blir man belønnet for blant annet sladder og perfekt kjørebane, samtidig som bilene er litt tunge å manøvrere, og har i det hele tatt et simulator-preg over seg. Men, til det de fleste av oss lure på. Hvordan ser spillet ut på neste generasjon.

Jeg ble servert den nye X360 kontrollen, og et øyeblikk senere tordnet X360 logoanimasjonen foran meg for første gang - i full surround lyd på en 40" LCD HDTV. Presentasjonen var elegant og jeg manøvrerte meg raskt frem til et race. Jeg valgte å kjøre i New York. Alle byene er bygget opp etter realistiske mål i 3D, og ekte fotografier av byene maler den tredimensjonale modellen som representerer byene så ekte og troverdig som mulig. 3 - 2 - 1 - ...! Det første som slår deg er selvfølgelig grafikken. Project Gotham Racing er det nærmeste man kommer fotorealisme i et spill til dags dato. Hvis man sitter inne i bilen, som forøvrig er veldig realistisk og nøye detaljert, vil man i det skyggen fra kvartalet ender, få sollyset blendende gjennom frontruten. Utrolige lyseffekter. Her kan man se alle nyansene i glassruten og til og med tittle gjennom siderutene med høyre analoge stikke for å se bilene bak deg i speilet. Skifter man kamera og beveger seg på utsiden av bilen vil man se det meste av omgivelsene reflektere i den blanke lakken. Bilene består av svimlende 80.000 + polygoner, som er godt over 10 ganger så mange som brukes i andre bilspill. Polygoner gjør at alle kurver og linjer på bilene skal se nøyaktige og ekte ut. Når man kjører legger man også merke til at publikum ikke lenger er pappfigurer med bilde av mennesker på, men animerte karakterer som følger med hva som skjer på banen. Som en ekte Martin Schancke satt jeg fart mot publikum og braste inn i autovernet. De hoppet unna. Martin hevet venstre delen av leppa i tilfredsstillelse og glede, noe han ikke har gjort siden Siv Jensen ble partiformann. Bizzare Creations har også inkludert en imponerende motion blur effekt, som gjør at fartsfølelsen virkelig suger deg tilbake i stolen. I tillegg er dybde-effekter og annet med på å gjøre spillet til en visuell fest.

Det er fokusert mer på dyre raske biler i PGR3 enn i forgjengerne. Flere raske biler vil være tilgjengelige fra starten av spillet, og grunnen er at flerspiller-delen er kraftig vektlagt. Gotham TV er en spennende spillmodus med hensikt å få spillsamfunnet inn i stuen din, og integrere deg i dette samfunnet. La oss ta noen eksempler: Du kan suse avgåre mens det nederst i hjørnet blir fortalt deg at noen har slått rekorden din på en annen bane. Eller det kan stå at en verdensstjerne er i ferd med å kjøre mot noen andre. Du har da muligheten med Gotham TV å se det racet live hjemme på TV'en din. På en annen side - når du kjører kan hvem som helst søke deg inn, og se dine prestasjoner direkte på TV hjemme i sin egen stue.

Flere verdensbyer er gjenskap, og en ny modus i PGR3 er at du har muligheten å lage ruten din selv. En annen ny detalj i serien er fotomodus. Du kan når som helst under race eller reprise stoppe spillet og ta detaljerte bilder. Du har total kontroll over kameraet, og med en rekke effekter som eksponering, fokusering, sepia, lysstyrke og så videre, kan du ta noen riktig så fancy bilder. Disse kan du selvfølgelig brife med til vennene dine via Gotham TV.

Jeg ble utrolig imponert når jeg så repriser av race. Kameraene var i perfekt bevegelse mens de zoomet og fokuserte. Det var da også lettere å nyte de visuelt fantastiske byene man kjørte i (best å ha øya på veien i 250 kilometer i timen), samtidig som det ble spilt dramatisk klassisk musikk. Utrolig tøft. Blir spennende og se hva denne tittelen munker ut i ved lansering. Følg med på Gamereactor for full anmeldelse rundt 2. desember.

**\_Kristian Nymo**

**Gamereactor sier:** En utrolig visuell overflate, og fremragende online-støtte gjør Project Gotham Racing 3 til et godt kjøp for alle med litt bensin i blodet.



# Fly første klasse! Fly Jetpack!

Ekspertene har talt - den stjalne russiske jetpacken gir uovertruffen flygegleder! Opplev den moderne måten å fly på! Fly til butikken, fly til middagsselskaper, fly for å redde vakre kvinner i nød. Jetpacken byr på stjalne russisk teknologi og er enkel i bruk - dette er flyturen du ikke vil gå glipp av! Jetpacken er testet og godkjent ved Q-Lab, og kan bestilles med ekstraustyr som maskingevær og utskyttningsrør for raketter. Ønsker du å fly med stil, så er den russiske Jetpacken et naturlig førstevalg! Tidligere kun tilgjengelig for Double-0-agenter. Nå gir Electronic Arts deg den eksklusive muligheten til å fly Jetpack!

Besøk [007.ea.com](http://007.ea.com) i dag!



 **UNIVERSAL EXPORTS**  
A TOP-SECRET SUBSIDIARY



FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. FROM RUSSIA WITH LOVE Interactive Game (certain audiovisual components) © 2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC, James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Aston Martin, DB5 and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda. © 2005 Aston Martin Lagonda. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.



PlayStation 2





## NETTOPP ANNONSERT - da Vinci Experience

da Vinci Experience er i hovedsak et adventure og utforskningsspill, og er det første som er blitt utviklet basert på livet til Leonardo da Vinci. Spillet gir gamere sjansen til å oppleve diverse mysterier om den gjemte koden innefor arbeidet til dette italienske geni. Vi lurer på hvordan dette blir...

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



Alle teksturene i spillet er nå i høy oppløsning, og lyseffekter skinner og reflekter på overflater. Dette ser virkelig fantastisk ut når solstråler reflekterer av vinduer og andre skinnende gjenstander.

Format X360 | Utvikler **TECMO** | Utgiver **MICROSOFT** | Genre **FIGHTING** | Utgivelse **2. DESEMBER**



## Dead or Alive 4

Interessert i en på tygga? Vi har testet slåsepill fra fremtiden!

Gamereactor har testet Dead or Alive 4 på Xbox 360, og undertegnede [moste journalisten fra Plan B langt ned i sokkelesten. Kampene var stilfulle, pene og nesten like elegante som de som oppstår i taxi-køen på vei hjem fra byen. Redaksjonen ypper til bråk, og deler ut inntrykk.](#)

Tomonobu Itagaki har lenge vært ansett som en av spillbransjens høye herrer. Spesielt når det gjelder grafikk. Han har hatt hus i Tecmo i syv år, og er spesielt kjent for sitt arbeid med Dead or Alive serien og Ninja Gaiden. Itagaki vet hvordan man skal tøyte grenser for å få mest mulig ut av konsollenes kapasitet, noe han allerede beviste med Dead or Alive 3 i 2001, som fortsatt er et av de beste slåss-spillene på markedet. Nå som Microsoft skal lansere sin nestegenerasjons konsoll, blir det da naturlig for Itagaki og utviklerlaget Team Ninja å la oss denge mye og lenge i den billedskjønne verden til Dead or Alive 4.

Selv om Dead or Alive serien entrer en ny generasjon, både ser, høres og kjennes det ut som før. Det visuelle er kraftig forbedret, men stilen og det artistiske uttrykket i grafikken er det samme. Spillet sparker av gårde i 60 bilder i sekundet, og man legger umiddelbart merke til at grafikken er sterkt vektlagt. Fysikken i Dead or Alive har også fått en overhaling. Håret, klærne og andre kroppsdeler på karakterene beveger seg i større grad enn tidligere, og dette gjør at bevegelsene ser mykere og mer naturlige ut. Arenaene man spiller på føles mye mer levende og interaktive enn før. Det stod et par nysgjerrige tilskuere bak et gjerde og fulgte ivrig med på slåsskampen. Jeg kastet motstanderen i deres retning, og menneskene hoppet tilbake i deknning. Da kampen trakk seg litt lenger unna, snek tilskuerne seg tilbake på plass for å klappe og juble. Dead or Alive 4 har et høyere tempo enn de foregående spillene i serien, og det er større muligheter for å angripe motstandere som ligger nede. Utviklerne lover også at du skal

få oppleve det mest avanserte motangrepsystemet noensinne. Dette systemet er for mange selve kjernen i Dead or Alive, og brukes ofte som argumentasjon av fans, når det verbalt skal avgjøres hvilket slåss-spill som er best. Det handler i korte trekk om å kontre motstandernes angrep. Spillet har i alt 23 spillbare karakterer, hvor 11 av dem er tilgjengelig fra starten. Det er også duket for noen hyggelige gjensyn med tidligere bekjentskap i form av spillbare karakterer. Jeg kan nevne at Xbox eiere sannsynligvis har møtt karakterene gjennom spill som Ninja Gaiden og Halo.

Et viktig fokus for den neste generasjonen er onlinespilling. Dead or Alive 4 vil ha en flerspillermodus tilnærmet Gotham TV (se forrige side), hvor man kan møtes i en lobby. Der kan man for eksempel chatte med lyd eller tekst, sette opp/delta i turneringer, se andre kamper live og danne klaner med mer. Det skal også arrangeres verdens-turneringer og andre store turneringer som man kan delta i hjemme fra sofakroken. Microsofts onlinesatsing har et stort potensiale, og det skal bli spennende å se hvordan lanseringsspillene utnytter dette.

Det jeg fikk se og prøve av DoA4 var ikke nok til å overbevise meg om at spillet vil revolusjonere sjangeren den 2. desember. Det føles mer som en evolusjon enn revolusjon. Siden Sega lanserte sin Dreamcast på markedet, har forskjellen mellom konsollene stadig vært mindre synlig. Men, etter hva jeg har sett og prøvd av Xbox 360, kan man med god grunn la forventningene vokse frem mot 2. desember. Anmeldelser av lanseringstitlene kan du lese i vårt desembernummer!

**Kristian Nymoen**

**Gamereactor sier:** Selv om det er utrolig lekkert å dele ut juling i DoA4, så er det spillbarhet som veier tyngst, og her finner du ikke de største gameplaymessige nyhetene.

# HE'S A HERO... BUT WHOSE HERO?



**YOU DECIDE.**

He's a hedgehog with a history -  
if only he could remember it!  
Has he been created to save  
humanity, or to destroy it?

Only your actions can uncover the truth.

**SHADOW™**  
**THE HEDGEHOG**

Out November 18th



# EXPERIENCE THE BRUTAL



EPIC STORYLINE



MASSIVE STREAMING WORLD

[www.GUNTHEGAME.com](http://www.GUNTHEGAME.com)

18+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

NEVERSOFT

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. 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.



# ITY THAT WAS THE WEST



DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS



COMBAT ON HORSEBACK



PlayStation 2



PC  
DVD  
ROM

ACTIVISION



Format: PLAYSTATION 2  
Utvikler: SONY  
Utgiver: SONY  
Genre: EVENTYR  
Utgis: 1. KVARTAL 2006

# Shadow of the Colossus

Fra enestående borger til kneisende steinkjemper. Studioet bak ICO er snart klare til å fortelle et nytt eventyr.

Over de ertegrønne og sepiafargede klippene svever et par fugler. Vinden suser gjennom de eldgamle slusene mens de for lengst døde trærne knaker under dens voldsomme bør. Denne verdenen er annerledes, magisk og samtidig uendelig faretruende. Dette er hjemstedet til enorme kjemper, landets legendariske vandrende slott og steinborger. De såkalte Colossi, som vandrer hvileløst om på gylne klipper og over utdødd gresstovr. Jorden buldrer under dem for hvert skritt de tar, og deres gigantiske kroppor står som en sterk silhuett mot den askegrå horisonten, mens lyden av tusentalls englestemmer ønsker meg velkommen. Jeg sitter skreps på min svarte hest Agro med det glinsende sverdet mitt pekende direkte mot himmelen. Om et øyeblikk når jeg min neste destinasjon; min neste utfordring. Enda en steinkjempe vil falle i jakten for å få min kjæreste tilbake til livet. Jeg kan ikke leve uten henne,

og jeg vil gjøre hva som helst for å endre på hennes tragiske skjebne.

Shadow of the Colossus maler fra starten av et av de mest fabelaktige bildene sett i spillammenheng. Det antydes kun hva som kanskje har skjedd med din kjæreste. I stedet for å pose på med tynnslitte klisjeer om onde trollmenn, livgivende krystaller og et kongerike på randen av oppløsning, lar Sonys prisbelønte Ico-team deg i stedet sette egne ord og følelser på eventyret. Du skaper faktisk ditt eget eventyr, ditt oppdrag og meningen med det hele. Det er et sterkt virkemiddel som teamet allerede med Ico mestret helt ut til fingerspissene. Hvem husker for eksempel ikke Yorda? Gjennomsliktig, fe-aktig og fullstendig hjelpeløs satt hun sperret inne i et trangt bur. Du ante ikke hvorfor hun satt der eller hvem hun var, men du visste at hun fortjente en bedre skjebne, et bedre liv. Selv om det aldri ble ytret to sammenhengende setninger



Det er ved hjelp av pelsen at du får adgang til de enorme kolossene. Men du kan ikke holde fast i all evighet, derfor må du hele tiden holde øye med grab-meteret.



Ico-teamets dempede palett av ertegrønne nyanser og sepiafarger er med på å suge deg inn i eventyret. Hvem vet, kanskje ligger slottet fra eventyret i Ico der ute et eller annet sted?

## ”Dette er hjemstedet til enorme kjemper, landets legendariske vandrende slott og steinborger. De såkalte Colossi...”

mellom meg og Yorda, så forstod vi hverandre. Når jeg tok hånda hennes og førte henne gjennom de utallige gangene, opp vindlende trapper og over smale broer, stolte hun fullt og helt på meg. Hun visste at jeg ville hennes beste. Når mørkets håndlangere seiv opp gjennom slottets gulv og manifesterte seg som flyktige skygger, så kom jeg løpende med det samme jeg hørte hennes redselsskrik. Ingenting skulle gjøre min nye venn noe vondt.

Selv om Fumito Ueda og Kenji Kaidos siste spillbedrift ikke akkurat er oppfølgeren til Ico, summer det klassiske spillet stadig i bakhodet mens jeg spiller de første banene av Shadow of the Colossus. Jeg føler hele tiden at slottet, det jeg hjalp Yorda å flykte fra, ligger rett rundt hjørnet. Jeg er nesten sikker på at jeg kan skimte det i horisonten hvis jeg myser med øynene. Allikevel er det også noe nytt, friskt og uendelig tiltrekkende over Shadow of the Colossus. Tanken bak spillet er grunnleggende helt annerledes enn Icos, og allikevel overhodet ikke. I Ico skulle jeg kjempe min vei gjennom en uendelig stor labyrint av ganger, rom og haller, mens labyrinten i Shadow of the Colossus er en vandrende mastodont som konstant snur reglene på hodet og krever min fulle oppmerksomhet. Deres svakheter er plassert rundt om på det knudrete og pansrede ytret – og de er ikke lette å nå. Og i tillegg er min bane, min labyrint, alltid på evig vandring.

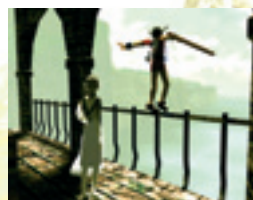
Spillet leker med vår grunnleggende oppfatning av spillbosser. Hvis klimaset i ethvert godt dataspill er de enorme, sterke og utrolig krevende bossene, hva skjer da når du lager et spill bestående utelukkende av disse blytunge steinkjempene? Og kan man i det hele tatt lage et spill der det ikke finnes kanonføde, ingen horder

av generiske fiender som med jevne mellomrom skal beseires? I Shadow of the Colossus er de gigantiske Colossi nemlig både banen og fienden, noe som vender opp ned på alt man tidligere er vant til i spill. Adgang til dem skjer gjennom nitidig planlegging og en god porsjon tålmodighet. Deres svakheter belyses ved hjelp av sverdet ditt, og de meget synlige designmessige ledetrådene er lette å forstå. Det kan tas tak i pels, mindre klipper kan brukes til å heise seg opp langs siden på monsteret, mens små viadukter og flekker er perfekte til å klemme et par fingre inn i for å bestige fienden.

Designmessig er det også lett å se Uedas inspirasjon og forkjærlighet for Ico. De store Colossi er organiske, nærmeste dyreaktige vesener som beveger seg gjennom landskapet som fantastiske fortidslevninger. Ansiktene og kroppene deres er et virvar av mayaenes flotte, men samtidig uhyggelige masker, aztekernes firskårne dukker og gotikkens kneisende spir og polerte, svarte overflater. Til tross for størrelsen deres, beveger de seg med en ynde ulikt noe annet dyr. De gir meg en følelse av respekt og frykt fra første stund. Over dem henger en grå, livløs himmel. Gjennom skydekket stråler et selsomt lys, ikke ulikt det du kanskje kjenner fra Ico, ned over de gygne slettene. De to spillene deler utvilsomt samme univers, og ettersom du gir deg i kast med rekken av steinkjemper i forskjellige miljøer, begynner spillets fargepalett også å bli mer sjenerøs. Det askegrå erstattes av bløte, blå toner, mens det flekkaktige grønne gresset blir til bølgende marker av svaiende grønt.

De små ledetrådene til oppfattelsen av et felles univers er enda mer tydelige

Vesenene i Shadow of the Colossus kommer i et vell av varianter. Fra gående til flygende og til og med svømmende. Alle krever svært forskjellige taktikker.



## ICO

Det kriminelt oversette Ico har på verdensbasis ikke solgt mer enn en ca. 600.000 eksemplarer. Til tross for at innholdet vant flere Game Developers Choice Awards og ble hyllet av en samlet anmelderskare, endte spillet kjøpt i butikkenes tilbudskasser. En del av skylden må Sonys nærmest ikke-eksisterende markedsføring ta, resten ligger i berøringsangsten som stadig plager mange forbrukere. I dag er Ico et ettertraktet samlerobjekt, spesielt Special Edition.



### Hesten Agro

I Shadow of the Colossus kommer du ingen vei på to f tter. Det mystiske landet strekker seg s  langt  yet kan se, og du er derfor n dt til   ri rundt. Her kommer hesten Agro deg til hjelp. Agro kan bringe deg opp p  siden av de fleste Colossi og finner alltid tilbake til deg hvis du skulle f  forvillet deg for langt vekk.

dersom Ico på ett eller annet tidspunkt har snurret i maskinen. Akkurat som i starten på Ico, der den lille gutten med hornene befinner seg i et rom med sarkofager som inneholder alle de andre guttebarna som før ham ble tatt til slottet, så gir også introen til Shadow of the Colossus et skjult hint til dette spillet med kjempetotempæler av alle de Colossi spillet senere sender deg ut for å drepe. Hver gang du dreper en, sendes du bevisstløs tilbake til tempelet der underlige, gjennomsliktige svarte vesener venter interessert på at du våkner, for så å forsvinne. Jo, ledetrådene er der.

Et aspekt som også går igjen i begge spillene er at skjermen ikke er overfylt med informasjon. Kolossene søkes frem med sverdet. Du peker ganske enkelt klingens din i en retning og venter på svar. Merkes en svak rumling i sverdskaffet, er dette din destinasjon der den neste utfordringen venter. Det er ingen innbyggere med informasjon i bytte mot småjobber, ingen minispill som skal gjennomføres i det uendelige for å tjene opp nok penger, og absolutt ingen kasser som skal dyttes eller stables for at du kan komme deg videre. Det typiske A-B-C-designet som verdens mange utviklere ukritisk bruker og misbruker stiller Fumito Ueda spørsmålsteget ved – og det virker fra første øyeblikk. Kun et par enkle hjelpemidler har teamet vært nødt til å ty til. Et såkalt grab-meter som lar deg vite hvor lenge du kan holde fast er livsviktig. Uten dette har du ingen følelse av hvor lenge du kan henge fast i dyrets manke, eller hvor

## ”Shadow of the Colossus er utvilsomt et av de mest tiltrekkende eventyrene siden Clouds uforglemmelige reise i FFVII.”

glatt en overflate virkelig er. Du er også nødt til å vite når kreftene i armene kommer tilbake, slik at du kan klatre videre. Et livmeter har teamet også vært nødt til å inkludere. Et for deg og et for monstret, men det er også alt. Resten av bildet fylles med de flotteste dalene, fjellene og langstrakte bakkene.

Teknisk sett er det imponerende at den gamle Playstation 2 overhodet kan dra Uedas ambisiøse prosjekt. Det er stort sett ingen øvre grense for størrelsen på de mange Colossi, og det er sjelden teamet holder igjen på nydelige skygger, partikkeleffekter og detaljerte, vidtrekkende landskaper. Dessverre har det også sin pris. Shadow of the Colossus ligner et spill som kunne trenge litt mer plass, et spill som fortjener Sonys kommende Playstation 3. Når du henger 30 meter oppe i luften på et gigantisk monster, mens du prøver å stikke sverdet ned i ryggen på det vandrende beistet, og samtidig kastes fra side til side, så brytes en del av idyllen. Hastigheten går ned, det elegante monstret hakker en smule i sine grasiøse bevegelser og følelsen av å være tilstede i et magisk land viskes bort. Det er ikke mye, men det er nok til at du legger merke til det.

Allikevel er Shadow of the Colossus utvilsomt et av de mest tiltrekkende eventyrene siden Clouds uforglemmelige reise i Final Fantasy VII. Turen på hesteryggen går over smale, ødelagte steinbroer, gjennom vindherjede sluser og over gylne marker i jakten på steinkjempene og er aldeles fortryllende. Kun bevæpnet med et sverd, en bue og never kastes du hodestups inn i de heftige kampene og eventyret om bord på en av disse kolossene kan ikke sammenlignes med noe annet spilløyeblikk. Aldri før har en boss vært et så sentralt midtpunkt både for banedesignet, strategien og selve kampen. Dette er uten tvil et av de spillene vi ser mest frem til her i redaksjonen. Det kan godt være at Ueda og Kaido selv mener at Shadow of the Colossus, som har tatt mer enn tre år å utvikle, har tatt for lang tid å lage, men det er et spill som vil bli husket i lang tid.

\_Thomas Tanggaard



Denne Colossen er spillets tredje fiende. Han holder til over et enormt tempel ute i vannet og er i utgangspunktet umulig å komme inn på. Selv ikke når han hamrer sverdet sitt i jorden er det tydelig hva man må gjøre. Løsningen er å stille deg på en stenplate i nærheten og så la ham slå sverdet ned i den. Dette smadrer rustningen hans og gir deg plass.





Break jaws, slam enemies, and throw massive objects in Kong's third-person battles.



Use weapons, traps, and your team wisely to survive in first-person as Jack.

**12+**  
www.pegi.info

**PLAY AS MAN.**

**PLAY AS KONG.**

PETER JACKSON'S  
**KING KONG**  
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

November 2005

[www.kingkonggame.com](http://www.kingkonggame.com)

PlayStation 2

PSP

XBOX

XBOX 360

NINTENDO GAMECUBE

PC CD-ROM

NINTENDO DS

UBISOFT



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS LOGO" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. "PSP", "UMD" and "PLAYSTATION 2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# PÆTI PÆTI!

Partyspillene blir etter hvert veldig mange, så vi har testet nye og gamle varianter!

Tekst: OLE MARTIN KRISTIASEN

Fest er best når man er flest. Det gjelder også spilling: en runde TV-spill med gode venner setter tonen for en hyggelig kveld. Vi har dratt frem og testet det meste som finnes av partyspill. Intensjonen var å finne ut av hvilket partyspill som var best, men det måtte vi fort gi opp. Hvert spill har sine egne kvaliteter, og hvert spill skaper en spesiell stemning. Å sammenligne spillene som om det var en konkurranse ble derfor helt umulig, og vi kunne ikke kåre noen vinner. Det vi imidlertid kunne gjøre, var å finne ut hvilke spill som passer best til forskjellige formål.

Den som eier spillet er som regel den som er flinkest til å spille det, og det blir ikke noe hyggelig stemning av at verskapet eier og håner gjestene sine. Nei, vi vil ha en trivelig kveld med gode venner - så da må hyggelige og sosiale spill til.

Det vi ser etter i partyspill er: 1. Hva slags stemning skaper spillet i stua? 2. Er det lett å skjøne? Kan nybegynnere også ha det goy og delta? 3. Blir alle involvert i spillet, eller blir noen sittende og kjede seg eller se på? 4. Er det rom for å prate litt i mellom slagene, eller tar spillet helt overhånd?

Carl Thomas og hans samboer Marte, pluss Lina og Ole Martin fra redaksjonen var med på å teste partyspill, og det ble i det hele tatt en riktig hyggelig kveld.

Uansett hvilken genre du måtte foretrekke, kan vi love en ting: alle liker party, og alle liker spill - kombinerer du de to, er kvelden redda. Party-spill ruler på generelt grunnlag - party on!

Naturlig nok var det Sonys PlayStation 2 og Nintendos Gamecube som dominerte kvelden. Dette skyldes nok først og fremst at Japanske utviklere er litt mer kreative når det gjelder å utvide spillformatet. Både karaoke (og karaokespill), dansespill, bongospill og alle andre merksnodige spillvarianter stammer fra Japan, hvor spill er langt mindre nerdete enn her i vesten. I Japan er spill en vanlig og akseptert form for sosialt samkvem, og det er ikke noe rart i å invitere noen venner over for en kveld med karaoke, Maraccas eller gitar-hamring. Få av disse spillene finner veien til våre forrevne kyster i det hele tatt, og det er synd - for partyspill er moro! Vi vil ha flere partyspill!

Ingen spill til Xbox er med i oversikten, fordi vi ikke klarte å oppdrive en eneste tittel vi kunne undersøke for party-kvaliteter. Det betyr enten at vi ikke er særlig gode til å snuse, eller at Xbox er en trist konsoll for folk som liker party. Vi vet ikke helt. Noen Partyspill til Xbox fikk vi i alle fall ikke tak i noe sted.

Uansett - her er vår dom. Rekkefølgen er tilfeldig.

# DONKEY KONGA

## Trivelige trommer

□ Format GAMECUBE □ Utvikler NAMCO □ Utgiver NINTENDO □ Genre PARTY □ Utgis UTE NÅ

Gamereactor har tidligere skrevet mye og varmt om trommespillet Donkey Konga, og redaktør Carl Thomas er en drevn Konga-trommis. Han har spilt Donkey Konga helt til hendene hovnet opp og lignet på vablete vaffeljern, og fikk av den grunn en del høyere score en resten av redaksjonen. Sammenlagt. Likevel hadde alle stor moro med dette spillet. Vi koblet opp fire konga-sett som vi spilte på samtidig. Hele gjengen satt som tente lys, med brede glis, mens vi hamret, dunket og klappet begeistret i hendene - kjempegøy! Også nybegynnerne klarte å holde følge med ekspertene, og vi tror at Donkey Konga også må være ganske artig for de som sitter og ser på. Følelsen av at dette er en liveopptreden til et rent trommeband er nemlig slående.

Trommene består av to tromme-felt og en liten mikrofon som registrerer klapp. Maskinen spiller av musikk, og symboler som viser hva du skal gjøre i takt med musikken: venstre-tromme, høyre-tromme, begge samtidig eller klapp. Symbolene for hva du skal gjøre kommer sidelengs over skjermen, det gjelder å treffe akkurat for å få perfekte kombinasjoner. Score utregnes utifra hvor godt du treffer i forhold til musikken, og hvor mange rette du klarer etter hverandre. Men her er det ikke antallet poeng som er viktigst - det er moroa du har underveis. Donkey Konga gir faktisk en god følelse av at man lager musikk sammen, at hele gjengen er en sammensveiset trommerekke. Utvalget av sanger var heller ikke så verst; her ligger det en fin blanding av velkjente svisker, rocka klassikere og moderne hits. Donkey Konga passer utmerket for alle musikkglade - spesielt for de uten sangstemme. Vi håper på flere fremtidige oppdateringer av dette spillet. Moroi!



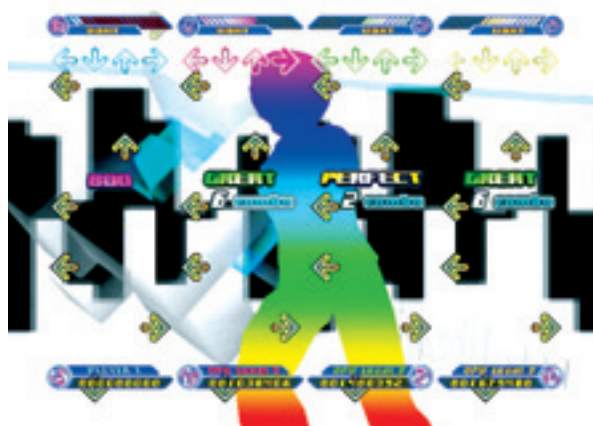
# DANCING STAGE FUSION

## Dansematte med høy stressfaktor

□ Format PS2 □ Utvikler KONAMI □ Utgiver KONAMI □ Genre PARTY □ Utgis UTE NÅ

Dansematter har gått som en farsott over landet, og er spesielt populært blant den yngre garde. Ulempen med dansemattespill i partysammenheng er at det er ganske vanskelig å sette seg inn i. Det tar en stund å skjønne at pil opp betyr foten frem, og så videre. I partysammenheng blir det lett slik at flinkisene ruler, mens nybegynnerne bare ser sinnsyke ut. Redaksjonens 70-tallskamerat Ole Martin mente at Dansematte = Ånsematte, men måtte forklare at "Åns" er 70-tallsk for "Åndssvak". Det ble dårlig poengsum på ånsematta, men Carl Thomas koblet like godt sammen to matter, skrudde opp tempoet til 20 prosent over hvor fort det er mulig for mennesker å stokke beina, og klarte likevel en feilfri økt. Sånt står det muligens respekt av i enkelte kulturer.

Stort sett følte vi ikke at Dancing Stage Fusion traff innertier på partyfronten; dansematte er gøy for de flinke, men nybegynnerne har ikke så mye å stille opp med. Det blir også til at de fleste sitter og ser på. Utvalget av låter var vi heller ikke så imponert over; det var mest eurodance av verste syntetiske mokka-merke. Saken er vel den at hvis dere har lyst til å danse, er det kanskje like greit å bare sette på ei plate. Likevel, dansematta kan absolutt få fart på en stillesittende gjeng. Dancing Stage Fusion har muligheten til å kobles sammen med EyeToy, slik at man skal stokke beina riktig i riverdance-tempo mens man frenetisk samler fallende kokosnøtter eller vasker vinduer med hendene, alt tonsatt til DJ Scooter-type trance/eurodance. Under denne type utfoldelse kan hvemsomhelst se rimelig åndsforlatt ut, men slikt kan være stor moro for den rette gjengen. Vi holder en knapp på dansematte som aktivitet for pysjamasparty for unge jenter, og utdrikingslag.



# DANCING STAGE MARIO MIX

## Mario finner frem danseskoene

□ Format GAMECUBE □ Utvikler NINTENDO □ Utgiver NINTENDO □ Genre PARTY □ Udgivelse UTE NÅ

Her får vi Mario i en helt annen utgave enn vi er vant til. Alle musikk-noklene i Marioland er stjålet, og eneste måten å få dem tilbake på er selvsagt å danse. Det sier jo seg selv. Med spillet følger en tradisjonell dansematte som ikke er særlig ulik alle andre dansematter, så om du kjenner det rykker i dansefoten, så kan dette være verdt en titt.

Det som skiller dette spillet fra de øvrige i denne testen, er at det er en historie, og en hel masse tekstdialog som man må følge med på. I alle fall i hovedmodusen. Det tar umiddelbart bort litt av party-stempelet. Dessuten har dansematten en tendens til å skremme bort selvhøytidlige partydeltagere, som tror man må kunne danse for å score poeng.

Det er ikke særlig stor forskjell på Mario-dansespill eller øvrige dansespill. Det er nøyaktig det samme som ligger til bunn: trå på de riktige pilene i riktig rekkefølge. Musikken i denne utgaven er betraktelig bedre enn det andre dansespillet i denne testen, men til syvende og sist er det ikke veldig mye party over dette. En eller to kan spille samtidig, og selv om det er artig å se på de som danser en stund, så tar det ikke særlig lang tid før det er gammelt nytt. Det er i tillegg ganske mye enklere enn Dancing Stage Fusion, selv på høyere vanskelighetsgrader, så dette passer kanskje best i en barnebursdag etter man har spist gelé med sugerør, og sjokoladekake-tog med begge henda.

Har du en LeeRoy (fra Fame) i magen, er sikkert dette artig, men liker du ikke andre dansespill, så klarer du deg helt fint uten dette også.



# SING STAR: 80'S

## Ball-gensere og grorudpalmer!

Format PS2   Utvikler SONY   Utgiver SONY   Genre PARTY   Utgis UTE NÅ

TIME 02:23

P1 05260



Wake me up  
Be-fore you go--go

Ah, det glade åttital! Den gang håret var høyt, ball-genserne var stripete, gutta hadde rosa skai-slipps og jentene bar undertøy utpå klærne. Pop-låtene var syntetiske og fengende. Produsentene av hårgele gråter fremdeles i fortvilelse over at 80-tallet aldri kommer tilbake... eller kanskje det gjør det? Nå for tiden er det åttitalts-revival nesten annenhver uke, så helt glemt er ikke dette estetisk utfordrede tiåret.

Mye stygt har blitt sagt om klærne folk gikk i og musikken folk hørte på, men en ting er sikkert: 80-tallet var et goyalt tiår! Vi hadde klær med sterke, klare farger og livsbejænde, goyal og fengende musikk. 80-tallet var i det hele tatt mye mer morsomt enn det grå-svarte, grønshjete 90-tallet da rockestjernene på død og liv skulle ta livet av seg hele tiden. Det gjennomkommerse 00-tallet har strengt tatt ikke imponert så veldig så langt heller. 80-tallet fortjener oppreisning, og det splitter nye Sing Star 80's er kanskje et forsøk på dette. Spillet er spekket med morsomme låter, og de fleste i partypanelet klarte å bokstavelig talt henge med på notene mesteparten av tiden.

Greia med Sing Star er ikke å kunne tekstene utenat eller å ha klokkeren sangstemme. Poenget er å treffe sånn cirka på tonene, og å holde dem så lenge stripene på skjermen bestemmer. Faktisk er ikke gode sangere nødvendigvis gode Sing Stars. Høy score i Sing Star er ingen garanti for at det høres bra ut, så her gjelder det virkelig å synge med den stemmen man har.

Sing Star 80's kan kobles ihop med EyeToy, men det er ikke av den grunn sagt at spillerne må trekke i komplett 80-tallskostyme for å delta. EyeToy-koblingen kan dog ha en del

for seg, da den får deltagerne opp på beina og gjør partayet litt mer livlig. Uten incentiv til å showe litt er det lett at sangeren blir sittende urorlig i sofaen mens teksten resiteres livløst.

Utvikler London Studios har vært flinke til å plukke ut låter fra det neonrosa tiåret; mange av låtene vakte sterke følelser i partypanelets deltagere som hadde opplevd diskogulvet i minste laget. Knapt 20 låter er ikke på langt nær nok til å yte tiåret rettferdighet; her er det mange hits som mangler. Det er spesielt merkelig at den selveste "King of Pop", Michael Jackson, ikke er med på lista. Om dette skyldes rettighetsspørsmål eller frykt for at den tidligere pedofili-tiltalte gigastjernen kunne svekke salget vites ikke. Uansett er det påtagelig at Jacko mangler, den mannen har stort ansvar for at 80-tallet ble som det ble.

Av de låtene som er med, bor Vanilla Ice med Ice Ice Baby nevnes spesielt. Det står kanskje ikke så stor respekt av Vanillas kvaliteter som rapper, men dette er en låt det står respekt å få bra score på. Andre inspirerte låtvalg omfatter Belinda Carlisle: Heaven is a Place on Earth, Simple Minds: Don't You (Forget About Me), Europe: The Final Countdown og Wham!: Wake me up before you go, gol. Mye nostalgi for generasjon X, med andre ord.

Vi er likevel litt usikre på om spillet er myntet på unge spillere med sansen for retro-pop, eller om Sing Star 80's først og fremst henvender seg til Generasjon X, som nå har blitt 30+. Uansett er Sing Star 80's en hyggelig opplevelse. Vi klarer ikke å bli lei av konseptet "syngespill", og tar gjerne flere runder til.

# EYETOY 3

## Utagerende festing

Format PS2   Utvikler SONY   Utgiver SONY   Genre PARTY   Utgis UTE NÅ

Med EyeToy 3 kan festingen fort bli ganske utagerende, for her er det hopping og veiving med armene som gjelder. Opptil 4 stykker kan konkurrere om å vaske vinduer, delta i sekkeløp, punktere fallende ballonger, spinne plater og mye annet rart. Siden alle deltagerne i partypanelet var på gulvet samtidig, fikk vi ikke tatt bilder av oss selv mens vi veivet og spratt omkring. Det er kanskje like greit. Vi så nok ikke helt gode ut. Likevel hadde vi det fryktelig moro, og ganske svette ble vi også.

EyeToy 3 er for slitsomt til å fylle en hel kveld, men er et utmerket verktøy å få opp stemningen. Kjempefint som isbryter, dersom det er behov for det, og dessuten veldig familievennlig. Trenger gjenger aktivisering er EyeToy rett medisin. Det finnes egne trim-spill til EyeToy, men partyfunksjonen er ganske mosjonerende den også.

En stor fordel med dette spillet er at det krever ingen forhånds-kunnskaper. Det finnes ingen gal eller riktig knapp å trykke på. Alle og enhver skjønner at det må det veives med armer og bein for å score poeng - terskelen for å komme inn i spillet er så lav at den nesten ikke finnes.

EyeToy 3 inneholder et overveldende antall minispill, og i partymodus kobles disse minispillene sammen i mer eller mindre tilfeldig

rekkefølge. Det betyr at hver runde med EyeToy blir forskjellig. Plutselig er det stolleken, så er det virtuell volleyball, så må du pumpe opp ballonger... det tar rett og slett ikke slutt. Du er sliten lenge før du har testet alle minispillene i EyeToy 3, såpass er helt sikkert. I party-modus, som vi brukte mest tid på, er hvert minispill ganske kort, så man rekker aldri å bli lei.

Minispillene er også knyttet sammen av andre minispill, for eksempel "lokk til deg katten". Her er saken den at hver av spillerne etter tur skal lokke til seg en liten katt ved å veive med armene. Først den ene, så den andre, slik at katten går tilkake over skjermen igjen. Slik kniver spillerne om å få katten lokket helt bort til seg. Etter en runde med katte-lokking er det hopp og sprett med de vanlige minispillene igjen, for det kommer en ny runde med kattelocking. Poenget er at spillet fortsetter helt til katten er lokket inn i vinnerens trygge favn. En runde med Lokk katten kan med andre ord vare helt til en av deltagerne besvimer av utmattelse. Ganske fiffig.

Merk at det er viktig å ha godt med lys når man skal spille EyeToy, ellers oppfatter ikke kameraet bevegelsene. Mørke kjellerstuer må av denne grunn unngås. EyeToy egner seg derfor ikke for lyssky personer med dårlig bevegelighet.



# BUZZ: THE MUSIC QUIZ

Buzz er en knallmorsom gameshowsimulator, komplett med egne svarknapper og mange spørsmål!

Format PS2 □ Utvikler RELENTLESS SOFTWARE □ Utgiver SONY □ Genre PARTY □ Utgis UTE NÅ



Svarknappene som følger med Buzz! lyser og blinker vakkert rødt, og forsterker følelsen av å være med på et ekte gameshow. Strengt tatt kunne utviklerne fått samme input fra spillerne ved å bruke helt vanlige håndkontroller. Men jeg er glad for at de valgte å utvikle egne kontroller for spillet, for de lysende og blinkende kontrollene sier virkelig "gameshow" så det merkes. Quiz blir rett og slett mye mer gøy med disse artige kontrollene, som både har lysende panikk-knapp og fire knapper for ulike svaralternativer.

Poenget med Buzz! er altså ganske enkelt at spillerne er med i et gameshow. Opptil fire kan spille samtidig, og det er helt klart mest moro når man er flest. Den muppet-aktige programlederen Buzz stiller forskjellige musikk-spørsmål, og det gjelder å trykke på rett knapp så fort man vet svaret. Enkelt og greit, og veldig moro.

Før et spill starter, velger man om spørsmålene skal handle om moderne musikk, gammel musikk eller en pen mix av begge deler. I vårt tilfelle var det helt klart slik at de yngste briljerte mest når spørsmålene handlet om moderne listepop, mens de gamle ringrevne helt klart visste mer om årgangspop. Denne variasjonen gjør Buzz til et spill for hele familien; også de godt voksne har bra mulighet for å hevde seg her. Kontrollene er så lette å skjønne at ingen kan vri seg unna ved å påstå at de ikke forstår seg på nymotens dataspill og denslags uhumskheter. Buzz! passer

virkelig for alle, og gir samme fine stemning som en runde med Geni eller Trivial Pursuit. Kanskje endog bedre stemning, for her får alle svare på alle spørsmål, og det er veldig bra driv og tempo gjennom en runde med Buzz!

Med omlag 5000 spørsmål og mange forskjellige typer spørrekonkurranser tar det lang tid før Buzz! blir repetitivt. Det er dessuten lagt inn hele 1000 lydklipp, og da gjelder det å svare på hvem det er som synger, hvor sangeren kommer fra, hvilken plate låten er hentet fra og så videre. Ofte er melodien innspilt uten vokal og med litt uvante instrumenter, og det gjør det litt vanskeligere å skjønne hvilken låt det dreier seg om. Men det er jo likt for alle deltagerne, og dessuten en del av gamet. Man har dessuten alltid fire alternativ å velge mellom, så det er slett ikke umulig å få rett på ett og annet spørsmål. Som nevnt er det hele er lagt opp som et gameshow på TV, og derfor er det veldig enkelt å fatte hvordan alt fungerer. Dette har vi på en måte vært med på - det er ekstremt enkelt å skjønne reglene.

Alt i alt var Buzz! veldig morsomt, og partypanelet koste seg med spørsmålene, den energiske programlederen og mulighetene til å briljere med sære musikk-kunnskaper. Vi gleder oss til utvidelsene av konseptet, for bare musikk-quiz kan bli litt snevert i lengden. Visstnok skal Buzz Uberquiz, som dreier seg om mer generelle kunnskapsspørsmål, allerede være under utvikling. Film-quiz og andre varianter skal også være i kjømda, og vi sier ganske enkelt: pos på, for dette var morsomt!

# BE THE ONE

Experience The Matrix through the eyes of The One and decide your own path. Assume the role of Neo and relive your favorite scenes and battles from the blockbuster movie trilogy.

• 1000's of martial-arts-style fighting moves • Battle hundreds of Agent Smiths • Over 15 major characters from all 3 movies as well as brand new ones • Never-before-seen training levels prepare you for the most memorable battles • Director's Cut of movie footage from all three Matrix™ films • Epic new ending to the Matrix™ Trilogy written and directed by the Wachowskis.





THE  
**MATRIX**  
PATH OF NEO™

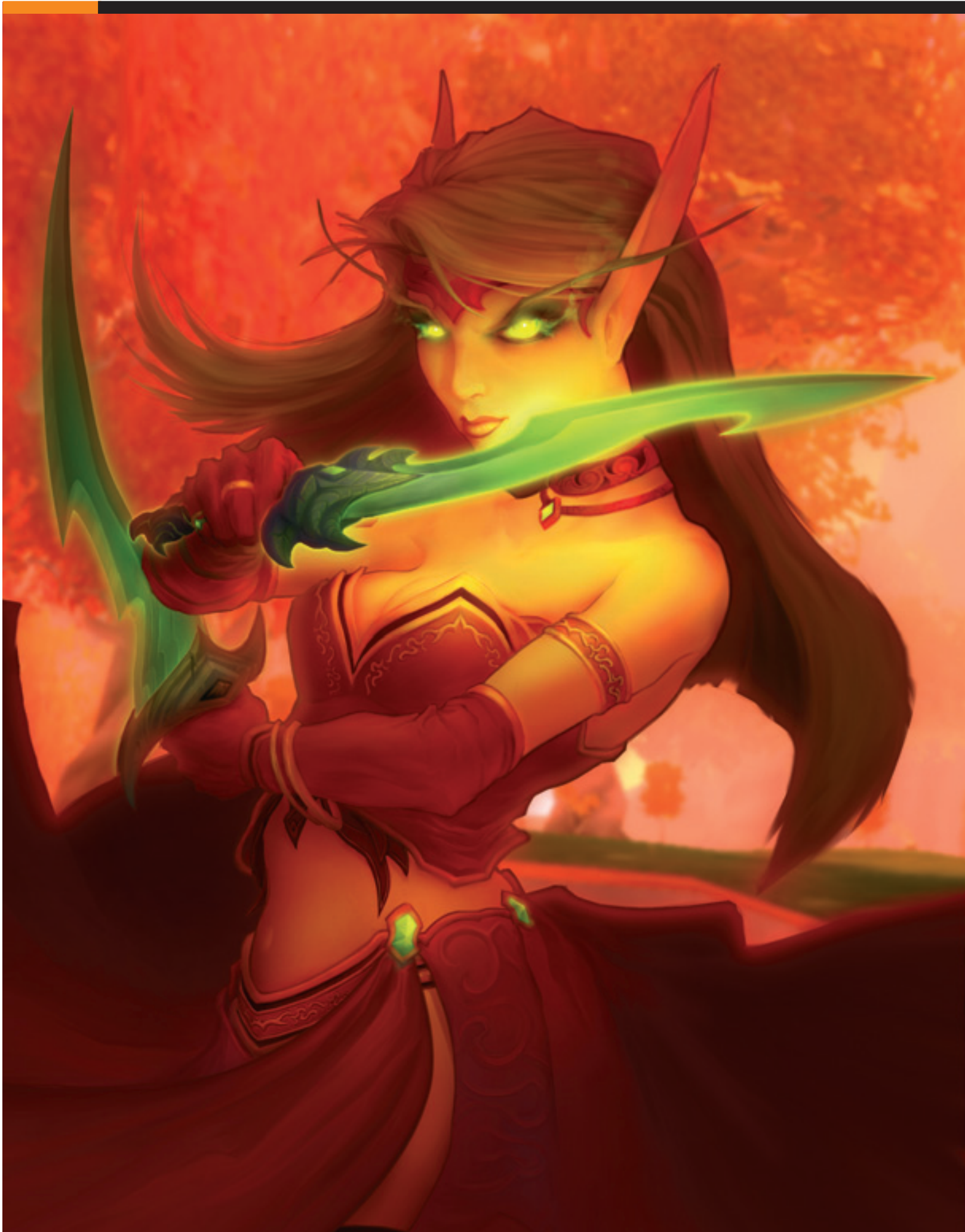
[www.thematrixpathofneo.com](http://www.thematrixpathofneo.com)

PlayStation®2



**AT&T**

TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc.  
WBIE LOGO, WBIE SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment  
(905)



Format: PC  
Utvikler: BLIZZARD  
Utgiver: VIVENDI  
Genre: ONLINEROLLESPILL  
Utgis: 2006

*Vi har testspilt:*

# WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Gamereactor dro til Los Angeles som eneste nordiske magasin for å besøke Blizzard og se hvordan de planlegger å forbedre verdens største MMORPG

Tekst & foto: MIKAEL SUNDBERG

Det merkes på Quel'Thalas at alvene er besatt av magi. Ikke nok med at alle trærne skinner av gull, her og der svever små krystaller med forseglede demoner. I sin jakt på magisk makt nøler ikke blodalvene med forbudte krefter.



### BLODALVENE Og deres hjemland

Blodalvene er noe mer spebygget enn nattalvene og har noe mer naturlige hårfarger. Justin Thavirat, hoved-designer på Blizzard, lover også at det kommer til å være flere farger enn rødt å kle seg i.

Akkurat som øvrige raser kommer blodalvene til å begynne i et lite avgrenset område der fiendene ikke er særlig aggressive og der man kan lære seg det grunnleggende i spillet. Men ganske snart begynner de storslagne reisene. Først skal reisen gå til byen Silvermoon, der Kael'Thas hersker over de gjenværende blodalvene. Allerede fra begynnelsen fins det storslagne plasser å utforske, som det lille stedet på bildet nedenfor.



Jeg er Telperiel "Silver" Madell. Jeg befinner meg i Blackrock Spire mellom Burning Steppes og Searing Gorge. Jeg har vært her utallige ganger nå, hver gang med nye kamerater, og det er like spennende hver gang. Men etter alle mine tidligere eventyr lengter jeg etter noe mer, et annet sted. Azeroth begynner å føles trangt. Varmen fra dvergenes ovner slår mot meg fra dypet, og jeg kaster håret vekk fra øynene og tørker skitten fra kinnene, samtidig som jeg tar frem mitt nye spyd. På den andre siden venter fienden og bak meg forbereder magikerne seg på atter en omgang. Så, når alle er klare, stormer jeg mot fienden inn i kampens hete.

Jeg er Mikael Sundberg. Jeg befinner meg i Los Angeles, California. Et velkjent sted for spill og filmer, så velanvendt at det føles surrealistisk. Det siste stedet i verden jeg trodde jeg kom til å få besøke. Jeg ankom kvelden før, etter om lag tjue timers reisetid. Smogen ligger tett så langt øyet kan se og varmen er nesten uutholdelig der jeg står i min mørke Transformers t-skjorte utenfor et anonymt kontorbygg. Men der inne skimter jeg et banner for World of Warcraft og en fullskala modell av Nova fra Starcraft Ghost. Jeg står ved Blizzards hovedkvarter, og snart skal jeg få se

## "NAVNET THE BURNING CRUSADE KOMMER FRA TITANEN SARGERAS OG HANS BURNING LEGION"

tilleggspakken til det spillet jeg har tilbrakt langt over tusen timer med de siste atten månedene, siden jeg for første gang trådte inn i Azeroth i den amerikanske betaen i mars 2004.

I skrivende stund har World of Warcraft over fire millioner spillere, et helt utrolig tall om man skal

sammenligne med for eksempel Everquest 2, som "kun" har noen hundretusen spillere. Bare koreanske Lineage 1 og 2, med omtrent to millioner spillere hver, og Final Fantasy XI med omkring 1 million spillere kan

muligens måle seg. Rob Pardo, hoveddesigner for Blizzard, er overveldet. "Vi regnet jo selvfølgelig med at det skulle bli et populært spill, men populariteten i Europa rundt World of Warcraft gikk over all forventning."

Deretter slår vi oss til ro i en liten kinosal, og

designer Jeff Kaplan og produsent Shane Dabiri begynner å fortelle om den kommende tilleggspakken til World of Warcraft. Tittelen kommer til å være "World of Warcraft: The Burning Crusade", et navn som gamle Warcraftspillere garantert vil dra kjensel på. Videre forteller de at tilleggspakken kommer til å bli stor, med mye innhold å utforske og oppleve. "Vi hever makslevel til 70 i denne tilleggspakken", sier Jeff. "Det handler om hvor mye materiale vi faktisk legger til", supplerer Shane. "Vi vil ikke bare lage en ny sone hvor spillere over level 60 kan henge sammen, i stedet har vi flere områder spilleren kan velge mellom."

Den mest åpenbare nyheten for dere som ikke har tjuvtittet på bildene er selvsagt de to nye rasene som vil bli innført. En av rasene er fremdeles under planlegging og kommer til å bli vist frem ved en senere anledning. Det eneste vi vet er at det er en rase som finnes i spillet allerede, men som ikke er spillbar ennå. Det er dog ikke den sagnomsuste pandaen, et panda-lignende dyr sterkt inspirert av samuraikulturen. "Vi kan ikke selge spillet i Kina om vi har pandaer som løper rundt og dreper hverandre", sier Jeff og Shane. Selv håper jeg på at det blir den bjørnelignende furbolgrasen som kommer til å bli spillbar.

Først og fremst kommer horden til å få tilgang på de lekke blodalvene som en ny spillbar rase. Blodalvene var nattalver til å begynne med, men etter at de begynte å lære seg magi fikk de etter hvert veldig skeive blikk fra de vanlige alvene. De utviklet seg så til høyvalver som senere begynte å kalle seg blodalver, som en slags hyllest til sine kompanjonger som falt i krigen mot horden. "Blodalvene er narkomane magikere", mener Jeff. "De respekterer naturen akkurat som nattalvene, men de ser på trærne og sier: "Vel, dette er vakkert, men hvordan kan vi gjøre dem ennå

vakrere? Så lager de sine egne hus og hager ved å manipulere naturen med magi”.

Blodalvene er en smule mindre, litt vakrere og mer mystiske enn de dyriske nattalvene. Det er selvfølgelig et bevisst valg Blizzard har tatt ved å innføre blodalvene, i håp om at flere spillere vil tilslutte seg horden. ”Horde-spillere kan lage seg en ku, et blått troll, en fyr som holder på å falle fra hverandre eller en figur med grønn hud, men mange spillere vil gjerne kunne lage seg en karakter som ser litt mer normal ut.” Blodalvene kommer selvfølgelig til å ha egne soner, som er lokalisert lengst nord i Azeroth ved et sted kalt Quel’Thalas. Jeg fikk se Eversong Forest, en magisk

## ”BLODALVENE ER EN SMULE MINDRE, LITT VAKRERE OG MER MYSTISKE ENN DE DYRISKE NATTALVENE”

skog hvor alt skimrer i en oransje glød, samtidig som alt er forvridd og forbrent etter Arthas passerte med sin armé i Warcraft 3: The Frozen Throne. Det er nettopp derfor blodalvene har alliert seg med horden; de har en felles fiende i Arthas, og dessuten var de uødeds ledere Sylvanas opprinnelig en høyvalv.

Når det så er tid for å presentere den nye verdenen dukker Chris Metzen opp. Chris ser ut som en overvintret åttitalshardrocker med tunge sølvkjeder og tilsvarende ørepynt, men han er nok den største nerden av oss alle i rommet, undertegnede inkludert. På

kontoret hans har han en gigantisk blanding av spillblader, Dungeons & Dragons-bøker og Transformers-figurer, og ikke helt overraskende kommenterer han Deception logoen på t-skjorten min. Chris var mannen som tok utgangspunkt i den litt platte bakgrunnen fra det første spillet - ”Vi hadde orker, mennesker og Stormwind, det var alt” - og skrev en liten handlingssnutt som innledning til Warcraft 2. I senere tid har Chris Metzen blitt storguru for hele serien.

Chris setter igang. ”Det her kommer til å bli litt komplisert, men det er bare bra, jeg liker kompliserte ting.” Navnet ”The Burning Crusade” kommer fra

Warcraft”, fortsetter Chris, ”er at våre nåværende ledere Thrall, Jaina og Tyrande, er helter. De kan ikke begynne å drepe hverandres barn, da fungerer ikke verden rett og slett. Vi vil at orker og mennesker skal kunne sparke dritten ut av hverandre, for det er kult. Vi liker vold. Derfor åpner vi portalen til den gamle verdenen, der alle minner om krig fortsatt finnes. Der finnes det ikke lenger noen ledere som kan holde dem i sjakk, så derfor vender de tilbake til sine gamle vaner”. Outlands kommer til å bestå av flere forskjellige soner med helt forskjellige opplegg. Zangar Marsh er for eksempel landskap som er bygd opp av enorme sopper befolket av nye merkelige skapninger.

titanen Sargeras og hans Burning Legion som nå holder til i Outlands, restene av orkenes gamle hjemverden Draenor. ”Sargeras er en utrolig ond... type. Hans eneste mål er å invadere verdener, tømme dem for magi og utslette alt liv, for så å dra videre. De eneste som noensinne har lyktes med å stoppe ham er orkene og menneskene. Nå holder han på å åpne nye portaler i Outlands og bygge opp nye styrker der, slik at innbyggerne i Azeroth tvinges til å åpne portalen til Draenor igjen for å kunne stoppe ham.”

”Et av problemene med handlingen i World of



### BLIZZARD Menneskene bak spillet

#### CHRIS METZEN, MANUSFORFATTER

Chris begynte med å skrive manualen til Warcraft: Orcs & Humans. Siden da har han skapt og skrevet samtlige av Blizzards spillverdener: Warcraft, Starcraft og Diablo. Han har også en finger med i lisenserte produkter som det kommende kortspillet og bøkene.

#### SHANE DABIRI, PRODUSENT

Produsenten bak World of Warcraft er som alle andre på Blizzard en hengiven spiller. System Shock er en gammel favoritt, men akkurat nå spiller han Battlefield 2 - de sjeldne gangene han ikke jobber på sin tauren-druid altså.

Noen av de høyvalvene som finnes i spillet i dag kommer til å ”oppgraderes” til blodalver, men Chris poengterer at noen kommer til å bli igjen som ekstra krydder, som et tappt folk. Likhetstrekkene med alvene fra Ringenes Herre er stående.





Quel'Thalas er usamsynlig lekkert i dagslys, men fullstendig magisk om natten. Jeff slår av lysbryteren og plutsig bader de underlige og meget flotte og utsmykkede alvebygningene i et klart måneskinn som ser helt magisk og utrolig innbydende ut.

### QUEL'THALAS Et magisk sted...

Quel'Thalas ligner ikke på noe annet i spillet. Blizzard forsøkte å lage så bisarre omgivelser som mulig, for å vise hvordan blodalvene har omformet naturen med sin magi. Justin forteller litt om designtankene bak de nye omgivelsene. "Nattalvenes byer er inspirert av både gammel nordisk og koreansk arkitektur, mens blodalvenes er mer byzantinsk." Han tier. "Byzantinsk... er det et ord?"



Netherstorm er et område som har blitt slitt i filler av magien fra alle portalene som har blitt åpnet, og består bare av løsevne klipper som svever i tomheten. Hvordan skal vi kunne ta oss frem i et slikt område?

"Vi introduserer flygende ridedyr i tilleggspakken", forteller Jeff. "Akkurat nå planlegger vi en slags type drage som bare kan brukes i Outlands, så dere får ikke se noen slike i Ironforge for eksempel. Vi ville at det skulle være mulig å bruke flygende ridedyr i det opprinnelige spillet, men dessverre ble det ikke en realitet. Denne gangen kan vi planlegge innholdet for

## "VI INTRODUSERER FLYGENDE RIDEDYR I BURNING CRUSADE"

flygende ridedyr allerede fra start. Det blir bare spillere på level 70 som kan bruke disse, og på den måten kan de finne helt nye områder og i beste fall også nye oppdrag."

Men hva skjer da med den opprinnelige Warcraft-verden, Azeroth? Blir Orgrimmar og Ironforge spøkelsesbyer når alle spillerne strømmer gjennom portalen til Draenor? Nei, selvsagt planlegges masse nytt materiale der også. World of Warcraft var et nytt kapittel i Warcraft-eventyret og The Burning Crusade blir ytterligere et nytt avsnitt. For eksempel åpnes slottet Karazhan, et hjemsoekt sted i Deadwind Pass som eventyrlystne spillere kanskje allerede har tatt en

titt på fra utsiden. Der utførte magikerne Medivh og Khadgar sine eksperimenter i de bisarre magiske værelsene i de øverste etasjene. Jeg påpeker at det finnes et avsperrert område midt i Stormwind og spør Chris hva som er der inne. Han blir stille et øyeblikk. "Jeg vet hva som er der inne, men det kan jeg ikke fortelle enda... men det er skikkelig kult!"

Enda mer spennende er dog Caverns of Time. "Nozdormu er tidens avatar og Caverns of Time er hans stue", mener Chris, og som en følge av det kan hva som helst skje. På den måten får vi reise til ulike viktige plasser i historien og delta i episke slag. Vi får hjelpe Medivh med å åpne portalen til Draenor for første gang. Det kommer til å være en separat

slagmark der vi får ligge i skyttegravene i Draenor under krigen i det andre spillet. Vi får befri Thrall der han satt innesperret i Durnholde Keep før han ble hersker over Horden i Warcraft 3, og vi får hjelpe Thrall og de andree lederne i den siste avgjørende striden mot demonen Archimonde. Spillere som har fulgt serien kommer til å kjenne seg igjen, og samtidig får nytilkomne spillere en sjanse til å se hva de har gått glipp av, og lære seg mer om verden og dens historie. I teorien kan Caverns of Time bygges ut i all uendelighet og kanskje også gi smaksprøver på framtiden, i det som en dag blir Warcraft 4.

Et stort spørsmål er selvsagt hva som skjer med alle spillere som ikke kjøper ekspansjonen, men er fornøyde med det opprinnelige WoW. "Alle kommer til å fortsette å spille på samme servere, og derfor kommer vi selvsagt å la alle laste ned for eksempel blodalvene ettersom de kommer til å støte på dem i verden. Men de nye områdene for ekspansjonen, som Quel'Thalas og Outland, kommer til å være blokkerte, og man kommer heller ikke til å kunne skape karakterer med de nye rasene." Det er dermed ikke sagt at Blizzard har glemt bort sine lojale spillere. De kommer til å fortsette å slippe kontinuerlige oppdateringer. Det er faktisk samme gruppe på 70 personer som arbeider på både det materialet som patches inn etter hvert, og selve ekspansjonen. Alt for å få det hele til å passe sammen både design- og storymessig.

En stor nyhet som kommer til å slippes med versjon 1.9 på slutten av året er Ahn'Qiraj, et område i søndre delen av Kalimdor. Alle som har vært på tokt i Kalimdor har nok støtt på de trøblete insektsvesenene som vrimler overalt, og mange oppdrag går ut på å finne ut av hvor de kommer fra. Men ikke før nå har vi kunnet finne frem til løsningen, og kan faktisk besøke deres hjemplass. Det viser seg at insektene styres av et folk som kallas Qiraji, et insektfolk med klare egyptiske trekk. Gjennom felles innsats kommer spillere på hver server til å kunne åpne porten til Ahn'Qiraj og dermed komme til to gigantiske soner å slå seg gjennom. Den ene kommer til å passe bedre for mindre dedikerte spillere, omtrent som med nåværende Zul'Gurub. Det siste området kommer derimot til å bli det tøffeste i spillet, fylt med nye monstre som gigantiske Anubis-statuer og et kart som er to til tre ganger større enn Molten Core. Vi snakker massive kamper og mange timers underholdning - og like mange timers organisering og forberedelser. Men det finnes jo også spillere som ikke har tid eller ork til å bruke hele dagen på ett eneste eventyr. Derfor legger Blizzard også til massevis med oppdrag for den ensomme spilleren. En annen kul finesse i Ahn'Qiraj er at man kan skaffe seg egne insektsridedyr å ri eller fly på. Disse fungerer bare i dette området, men er naturligvis et reall statussymbol.

Dette er altså allerede i versjon 1.9, men jeg fikk også se en liste med planlagt materiale til versjon 1.12. Det er altså liten sjanse for at det kommer til å ta slutt på ting å finne på frem til ekspansjonen. En ting vi

derimot får vente på til The Burning Crusade er et nytt yrke: Jewelcrafting. Med det kan vi skape magiske edelstener med ulike effekter som man siden kan knytte til ulike våpen og formål. "Vi vet at spillerne liker å finslipe sine eiendeler", sier Jeff. "Så vi tok konseptet fra Diablo 2, det at man kan forbedre sine våpen som man vil." Sammenlikningen med Final Fantasy VII og dets materiasystem er det heller ingen vei utenom, og Jeff erkjenner at det er en inspirasjonskilde.

Alle vi som har spilt World of Warcraft lenge har selvsagt utallige spørsmål om kommende funksjoner og finesser, og guttene gjorde sitt beste for å besvare dem og forklare de begrensninger som er i spillet.

Eksempelvis har mange klaget på at alle karakterer ser like ut i utgangspunktet, og at det ikke går an å justere lengde og kroppsform. "Vi fokuserer mer på utrustningen som du bytter hele tiden, snarere enn i City of Heroes hvor du skaper et heftig kostyme helt fra starten og beholder det gjennom hele spillet." Men Rob er enig i at mange heller tar av seg hjelmen og vil se unike ut, og lover masse nye frisyre. Å skape nye modeller er ikke det helt store problemet, men når det handler om animasjoner er det et spørsmål om å prioritere mellom nytt materiale og samtidig trimme det eksisterende. Alle animasjoner i World of Warcraft er håndlagde og antallet skikklige animatører er

begrenset. "Spørsmålet vi stiller oss er: vil vi heller ha flere ulike danser eller skape ett nytt stilig monster", sier Rob.

Det kommer heller ikke til å finnes noen nye klasser. "Vi vil at hver klasse skal være unik. Vi har flere nye,

## "VI VIL AT HVER KLASSE SKAL VÆRE HELT UNIK" /ROB PARDO

unike egenskaper for hver klasse i ekspansjonen, og vi vil heller gi litt til alle enn å gi alt til en ny klasse", forklarer Rob. "Men vi vil legge til nye klasser en vakker dag, bare ikke i denne ekspansjonen. Hadde vi gjort det ville folk forventet en ny klasse hver eneste gang, og det ville blitt uholdbart i lengden. Vi vil satse på en ekspansjon i året."

Det har lenge versert rykter om to andre funksjoner: nye helteklasser å begynne på nytt med etter å ha nådd makslevel, og muligheten for å skaffe seg sitt eget hus. "Vi kan ikke si noe mer om det akkurat nå. Vi jobber med det, men om vi sier noe allerede nå vil folk få forventninger vi kanskje ikke kan oppfylle."

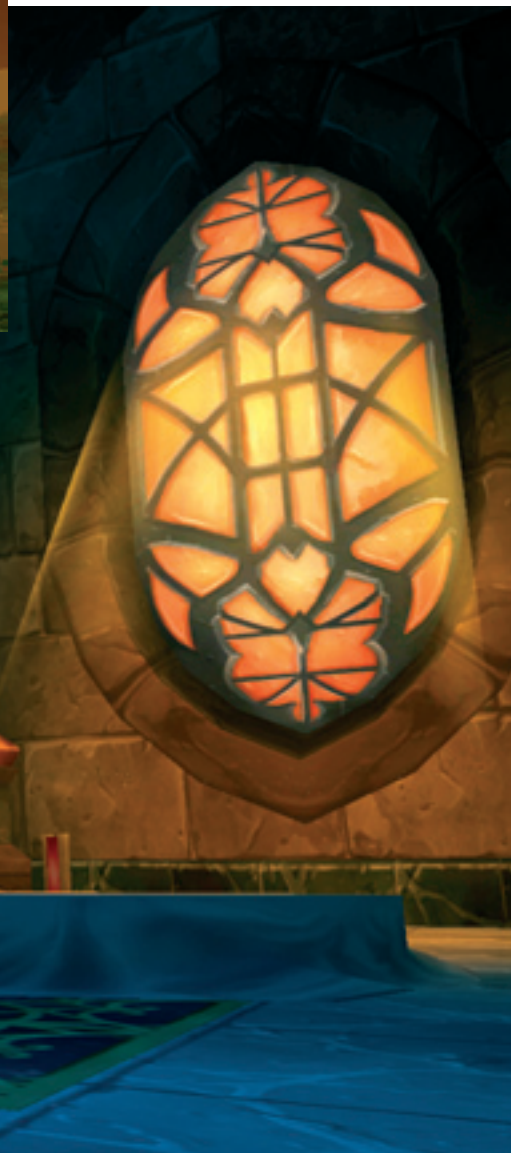
Problemet med helteklasser er også at de lett skaper ubalanse og vanvittige sifre som ikke betyr noe", mener Rob og gir eksempler på systemer i Everquest



### CAVERNS OF TIME Tarren Mill

Etter blodalvene og Outland er nok Caverns of Time den store nyheten med ekspansjonen. Der får du treffe Warcraft-kjendiser da de bare var vanlige eventyrere. Jeff viste først Tarren Mill, der borgemesteren glatt proklamerte "Tarren Mill og Southshore skal være venner for alltid", en uttalelse som mildt sagt skulle vise seg å være falsk. Siden red han videre til Dumholde Keep, intakt på det tidspunktet, der Thrall sitter fengslet i en celle. De som leste boken "Lord of the Clans" kan begynne å skrike hysterisk nå, jeg gjør det allerede. Og gamle Warcraft 2-spillere vil kjenne igjen designet på den gamle Dark Portal, gjenskapet pixel for pixel fra det opprinnelige spillet.

Karazhan har forundret spillere i nesten ett år, der det ligger bortgjemt blant fjellene øst for Duskwood. Snart skal vi få utforske de magiske salene der Medivh en gang bodde, og besøke hans private operahus.



Medivh var fra fødselen av kontrollert av Sargeras. Titanen fikk ham til å åpne portalen til Draenor og startet krigen mellom orker og mennesker. Til slutt ble Karazhan, tårnet hans, stormet av hans gamle venn Lothar og hans lærling Khadgar, og Medivh døde. Nå er Karazhan overgitt, men neppe ubeboet.

Spillere som har undersøkt invasjonen av insekter i søndre Kalimdor får svar på sine spørsmål for ekspansjonen. A utforske Ahn'Qiraj kommer til å bli en stor utfordring.



og Dark Ages of Camelot som har gjort spillerne misfornøyde. "Det er en vanskelig balansegang og vi vil ikke bare gjøre noe som ser heftig ut på papiret, men som også er morsomt å spille."

Når vi har gått gjennom alt om den nye ekspansjonen, eller i det minste det de vil fortelle i skrivende stund, får jeg muligheten til å stille eventuelle andre spørsmål som dukker opp. Kommer det for eksempel noensinne en konsollversjon? Der er Rob temmelig bestemt. "World of Warcraft er et PC-spill i bunn og grunn. Når vi begynte hadde

## "SPILLET SKAL HOLDE I MINST FEM ÅR"

generasjonen akkurat begynt og det var ikke aktuelt da. Selvfølgelig kunne vi laget en versjon til for eksempel Xbox 360, men det er så mange problemer som må løses. Hvordan fungerer selve kontrollen som er såpass tastaturbasert når man sitter med en håndkontroll? Ville det i det hele tatt være et sosialt spill når man ikke lenger kan chatte? Om vi hadde begynt fra begynnelsen med et nytt spill kunne det gått, men i beste fall ville World of Warcraft blitt en nedgradert konsollkonvertering." Og her er vi enige: det ville ikke vært bra verken for spillerne eller for Blizzard.

Jeg spør også Chris hvor langt Warcraft-fenomenet kan vokse. Det finnes allerede nå sju offisielle



### BLIZZARD Menneskene bak spillet

JUSTIN THAVIRAT, GRAFISK DESIGNER

Hvem kom på nattalvenes vanvittige ører? Justin, grafisk designer, har ikke noe bra svar på det spørsmålet. "Det bare ble sånn... men de fikk en veldig karakteristisk silhuett. De ulike rasene har liksom innebygde uniformer, man trenger aldri lure på hvilken side de tilhører."

ROB PARDO, PRODUSENT

Fortellingen om Rob Pardo beviser at hardt arbeid alltid lønner seg. Han begynte som spilltester i Interplay 1994 der han blant annet testet CD-ROM-eventyret Voyeur. Bare ett år senere var han produsent for bilspillet Fatal Racing, og tre år senere ble han en medlem av det harde kjernen i Blizzard og begynte å jobbe med Starcraft.

Warcraftbøker, ulike rollespillversjoner og Brettspill, og et kortspill er på gang. Vil Warcraft kunne bli et kommersielt univers sammenlignbart med Star Wars eller Dungeons & Dragons? "Alt vi gjør utenfor spillet er offisielt. Det finnes ingen uoffisielle utgaver der handlingen kolliderer. Men det er spillet som gjelder; vi er i spillbransjen og lever av å lage spill. Vi slipper bøker og sånt for å berike verdenen vi ser i spillet, ikke

for å tjene penger." Det er likevel ikke sagt at Blizzard er redde for å lisensiere ut titlene sine. I Korea finnes alt fra energidrikker og gymbager med Starcraft-motiv, og bokhyllene i kontorene vi passerer bugner av actionfigurer og enkelte bokser Coca-Cola med Warcraft-trykk som ble lansert før releasen i Kina.

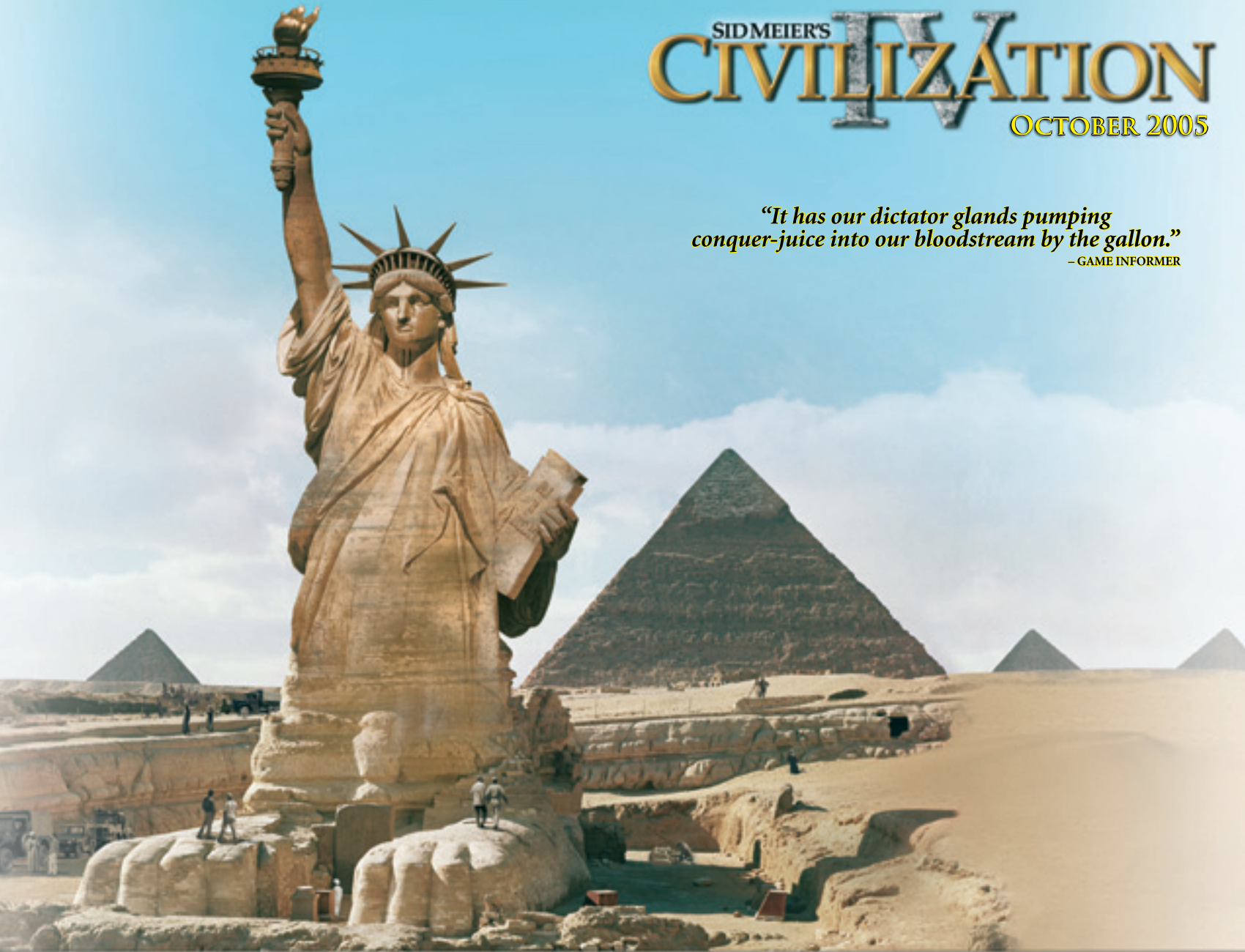
Så det store spørsmålet er da: Hvordan ser vår fremtid som World of Warcraft-spillere ut? Selve ekspansjonen er det fortsatt en god stund til. "Den vil ikke slippes i år i hvert fall." Men Blizzard har planer for de nærmeste 12 månedene og sikter mot at spillet skal holde i minst fem år. De flikker allerede med neste ekspansjon, men de vil fortsatt bygge på den eksisterende grafiske plattformen. De nye modellene i The Burning Crusade vil inneholde kanskje 20 prosent flere polygoner, og slik vil grafikken trinnvis oppgraderes ettersom tiden går. Men som alltid er grunntanken at så mange som mulig skal kunne spille uten å bli stoppet av høye systemkrav. Og World of Warcraft 2? "Ikke så lenge World of Warcraft ennå er populært."

World of Warcraft har åpnet en hel sjanger som tidligere var altfor komplisert og tidkrevende for oss vanlige spillere. Det finnes knapt noen som ikke har hørt snakk om spillet, kjenner noen som spiller eller spiller selv. Nå åpnes bokstavelig talt en helt ny dimensjon som vil ta ytterligere hundrevis av timer fra vår tid. Til slutt undrer vi vel alle på om det finnes noe som Blizzard ikke kan gjøre med verdenen sin? Rob Pardo tenker veldig lenge før han svarer. "Nei."

# SID MEIER'S CIVILIZATION IV

OCTOBER 2005

*"It has our dictator glands pumping  
conquer-juice into our bloodstream by the gallon."*  
- GAME INFORMER



200 BC

216 AD

1468

1894

1945



- **NEW RTS STYLE, INTUITIVE INTERFACE.**
- **UNPRECEDENTED LEVEL OF MODDING AND CUSTOMISATION**
- **3D LIVING WORLD**
- **ALL NEW MULTIPLAYER**
- **HUNDREDS OF NEW FEATURES:** Introducing religion, Holy Cities, missionaries, Great People, variable scale games and loads of new civic options: Imagine a communist regime with freedom of the press – or a republic without it.



[www.CivIV.com](http://www.CivIV.com)



[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 48 74 20



# Anmeldelser



Når du har fått noen kuler i magen, må du ta en slurk whiskey for å komme back on track. Det er dog begrenset med ildvann om du ikke er i byen.



## Gun

Neversoft bytter ut Tony Hawk og skateboardet med hester og revolvere

### Informasjon

**Plattform** Multi  
**Utvikler** Neversoft  
**Utgiver** Activision  
**Genre** Action  
**Utgis** 11. november  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 18 år  
**Testet versjon** Xbox PAL  
**Pluss** Frisk setting, god lyd, bra spillstruktur.  
**Minus** Dårlig grafikk, og jeg ville gjerne hatt en bedre avslutning.

Pappa har lest Tex Willer i alle år, og han gjør det enda. Hver måned rir han ut til nærmeste bladutsalgs for å plukke med seg neste westerneventyr. Han trenger ikke ha noen andre ærend - Tex Willer er viktig nok. Da jeg var liten ble jeg av og til med i butikken, og da fikk jeg alltid velge meg noe fra godis-hyllene. Det var hyggelig syns jeg. Så kjørte vi hjem, pappa leste Tex Willer, og jeg spiste sjokolade. Når han var ferdig, tok jeg bladet og så på bildene. Ettersom jeg ble eldre begynte jeg faktisk å lese alle disse bladene også, og jeg likte det godt. Jeg har lest western helt fra jeg var liten gutt, og det er litt nostalgi og minner knyttet til hele cowboy-kulturen. Det er kanskje nettopp derfor jeg liker Gun så godt.

Allerede et par timer inne i spillet hadde jeg gjort en rekke typiske cowboy-ting. Ridd på hest, skutt flere landeveisrovvere, vært på saloon, flørta med noen gledespiker, spilt poker (og selvsagt jukset), gravd etter gull, skutt indianere i overflod og drukket whiskey. Og etter det måtte jeg bare ut på kjøkkenet i leiligheten min for å snekre sammen to speilegg, et par strimler bacon og en boks tomatbønner.

Gun handler om Colton White, en cowboy som balanserer helt på kanten av loven i et eventyr om korrupte autoriteter, neglisjerte indianere og et gullkrusifiks. Det hele er puslet godt sammen, helt til de siste to-tre bitene som ikke ser ut til å passe helt inn i det store bildet. Slutten er ikke like god som

jeg hadde håpet på, selv om den ikke er dårlig heller. Colton har - som enhver cowboy hør og bør - en personlig vendetta gående med den største skurken i byen, og når oppgjørets time kommer, så passerer den ganske greit igjen, uten de største problemene.

Spillet har en veldig grei og relativt tradisjonell struktur. I teorien er det free roaming som ligger til grunn, og oppdragene aktiveres etter hvert som du går. Om du bare velger å følge historien, tar det deg omlag syv-åtte timer før du har fått din blodhevn, men da er du kun ferdig med ca. 50-60 % av spillet. Det er nemlig et vell med sideoppdrag du kan utføre for å bygge opp stats og tjene ekstra gryn. Du kan for eksempel dra på jakt etter det trynet du ser på "Wanted"-

### Et annet syn

Ethvert spill som har Bulletime har min velsignelse. Eller nesten i alle fall. Når jeg her kan hente frem mine to seksloper i slow-mo, og knerte fem-seks hoder på rad, mens hesten min galopperer i fullt firsprang, ja da koser jeg meg virkelig. Glem at ikke grafikken er topp - vi liker å være cowboys! 8/10

**Bernt Erik Sandnes**



<b>F.E.A.R.</b> PC / Monolith	9/10
<b>Advance Wars: Dual Strike</b> Nintendo DS / Intelligent Systems	8/10
<b>Geist</b> Gamecube / n-Space	6/10
<b>SSX: On Tour</b> Multi / EA	9/10
<b>Serious Sam 2</b> PC / Croteam	4/10



<b>Black &amp; White 2</b> PC / Lionhead	9/10
<b>Nintendogs</b> Nintendo DS / Nintendo	8/10
<b>FIFA 06</b> Multi / EA	8/10
<b>Pro Evolution Soccer 5</b> Multi / Konami	8/10
<b>WWII Tank Commander</b> PC / K.E.Media	6/10



<b>Sly 3: Honor Among Thieves</b> PS2 / Sucker Punch	8/10
<b>Brothers in Arms: EIB</b> Xbox, PS2, PC / Ubisoft	8/10
<b>The Suffering 2</b> Xbox, PS2, PC / Midway	7/10
<b>Burnout: Legends</b> PSP / EA	8/10
<b>Darkwatch</b> Xbox, PS2 / Ubisoft	5/10



Under mange av oppdragene må du sørge for å holde en eller flere nøkkeltakter i live. På bildet over må du for eksempel passe på at Ned overlever raidet på den gamle hjuldampere, samtidig som du selv må holde deg i live.



plakatene som henger rundt i byen? Alternativt du kan slå deg ned rundt pokerbordet og tjene noen raske dollars? Eller kanskje ta noen ærend for å spe på lønna? Eller hva med å hjelpe til på en nærliggende bondegård? Mulighetene er mange, og det gir Gun høy gjenspillerverdi, og en god bismak av RPG.

Joda, Gun har sine ganske opplagte mangler, og mest tydelig er kanskje grafikken. Den er ikke særlig imponerende. Flat og platt, og utrolig lavoppløselige teksturer i én og to farger er ikke hva vi forventer av et Xboxspill i 2005. Spillet dukker opp på samtlige format, og stiller som lanseringstittel til Xbox 360. Det skal bli artig å se hvordan Gun blir seende ut på Microsofts neste generasjon. Lydsiden holder generelt et bra nivå, og er tidvis eksepsjonelt bra. Både stemmeskuespill, våpenlyder, miljølyder og bakgrunnsmusikk er med på å male en flott lydkulisser for hele dette western-eventyret.

Gun er for meg et meget friskt pust i en ellers overbefolket sjanger. Overbefolket sjanger - den frasen er nærmest blitt et moteord blant anmeldere nå for tiden. Alle sjangere er overbefolket, men det er få som står stablet like tett som skytespill. Der har

man ikke hatt armsleng på lenge. Men idet Colton White rusler inn i sjangeren, trenger han ikke brøyt seg vei - de andre stiller seg litt tettere, og slipper han frem.

Etter historien er over blir faktisk spillet enda mer fascinerende enn det var i utgangspunktet. Ikke fordi slutten er så fantastisk, men fordi da har du ingen steder å gå, ingen du må prate med, ingen områder som er midlertidig lukket osv. Da er det bare deg, hesten og skyteren som rider rundt i hele denne stemningsfulle verden av sand, tumbleweeds og landeveisrovne, og gjør akkurat hva dere vil.

Gun er et av de kuleste cowboy-spillene noensinne, uten at det sier særlig mye. Westernsettingen har ikke vært utnyttet i samme grad som for eksempel Andre Verdenskrig, og det er deilig. Selv om spillsystemet er verken nytt eller eksepsjonelt, så føles det som en av de nye variantene av Grandiosa. Man merker liksom at man har spist det før, men det er noe nytt og spennende ved det likevel.

**Carl Thomas Aarum**

**8/10**

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8  
Kanskje tidenes beste westernspill

# Ratchet: Gladiator

Ratchet utfolder seg om ekte gladiator.

Plattform PS2 **Utvikler** Insomniac Games **Utgiver** Sony **Genre** Action **Utgis** 18. november  
**Antall spillere** 1-2 **Testet versjon** PAL **Anb. alder** 3 år

Spillutviklere verden over er en snedig og utspekulert rase, som selv mot herdede anmeldere noen ganger klarer å overbevise med spill vi trodde vi hadde sett en million ganger før. Egentlig kan jeg ikke finne noen grunn til hvorfor jeg fortsatt blir underholdt av eventyrene til rotten og roboten, men jeg har ikke vært i stand til å trykke eject på min PS2 ennå. Det har ikke skjedd mye siden sist, men strømlinjene i gameplayet som utgjør den største forskjellen kontra tidligere utgaver vil ikke falle i smak hos alle. Underholdningen er likevel stadig på topp, om enn litt slitt.

Det har aldri vært noen tvil om hvor Ratchet-seriens primære gameplay lå, og derfor vil man i løpet av Gladiator også rekke å skyte flere fiender enn i de fleste andre spill. Likevel har man færre våpen tilgjengelig, noe som forklares med at de i stedet har valgt å implementere et Diablo-lignende våpenmodifiseringssystem. Systemet lar det være opp til deg å ordne kriterier som fart, kraft, lengde samt å kombinere dem med ekstra effekter som gift, ild, is og andre modifikasjoner.

Innpakningen av grafikk og lyd er noe Insomniac Games alltid har kunnet, og det samme kan sies om Gladiator, med et par unntak. Lyden lider en smule fordi man er deltaker i et TV-show, og derfor blir ledsaget av tåpelig og gjentakende kommentatortull spillet gjennom. Grafikkmotoren er blitt presset til det ytterste samtidig som det denne gangen er flere fiender på skjermen enn tidligere i serien. Konsollen trøbler kun unntaksvis med grafikken og klarer å vise utrolige mengder fiender og

generelt kaos uten at det går ut over gameplayet.

Spilletts akilleshæl er at det føles som noe fans av serien har spilt før, da alle elementene virker som utbroderinger av muligheter vi har sett tidligere i serien. Det målbaserte gameplayet, der hver bane deles opp i flere mindre seksjoner med pause og status mellom hver del, begynner også å irritere mot slutten av spillet. Fans vil fort begynne å savne de større og mer flytende banene fra tidligere spill.

Ratchet: Gladiator er et spill som uten problemer gjør alt bedre enn de fleste konkurrentene, men som i forhold til seg selv ikke har greid å fornye seg nok, til tross for Insomniacs forsøk på å krydre de beste elementene fra hele Ratchet-universet med nye ideer. Rotten og roboten utgjør fortsatt et fantastisk makkerpar, men kanskje burde Insomniac gi dem en liten pause og la neste kapittel glitre på PlayStation 3.

**Thomas Nielsen**

**7/10**

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7  
Plattformskyting uten den store nytenkingen



Humor og utviklerens talent gjør stadig Ratchet til en bedre tittel enn størstedelen av konkurrentene, men i forhold til tidligere utgivelser har det skjedd for lite. Audiovisuelt er det dog lite å utsette noe på.



Det er deilig å spille som ustoppelige King Kong etter noen timer som den ikke fullt så sterke Jack. Tyranossaurene kan være litt trøblete i starten, og særlig om det blir mange av dem, men når du først får taket på dem, så går det litt lettere.



## Peter Jackson's King Kong

Han er utvilsomt jungelens konge, men er King Kong også konge i spillformat?

### Informasjon

**Plattform** Multi  
**Utvikler** Ubisoft  
**Utgever** Ubisoft  
**Genre** Action  
**Utgis** 25. november  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** Mange oppfinnsomme triks og grep, verdens største ape og meget høye produksjonskvalitet på alle felt.

**Minus** Til tider litt kronglete gameplay. Historien slutter litt svakt, og vi ønsker å se mer til Kong! Ødelegge er gøy!

Som de fleste har fått med seg, er årets julefilm King Kong den største begivenheten på kino siden... vel, siden forrige gang en film av Peter Jackson hadde premiere. Både Kong og Jackson er filmhistoriske giganter, og Jackson har stilt som executive producer også for spillversjonen av King Kong. Et møte mellom to kjemper, med andre ord - er resultatet kjempebra, eller kjempedårlig?

Litt tilbake til filmversjonen av historien først: original-versjonen av King Kong ble spilt inn i 1933, og er en av filmhistoriens mest lønnsomme og populære filmer. King Kong har blitt et kulturfenomen, "alle" har hørt om King Kong og sett minst ett klipp fra filmen. Originalen har blitt nyinnspilt, oppdatert og kopiert flere ganger. King Kong har vært et kulturfenomen i over 70 år: alle vet at gigantiske apekatter kidnapper blondiner og klatrer til toppen av Empire State Building.

Historien i spillet følger filmen, med fokus på hovedpersonen Jack Carver og de andre sentrale karakterene. Handlingen er som i originalen lagt til 30-tallet. Spillet begynner med et langt filmklipp fra forberedelsene for en ekspedisjon til en mystisk øy. Akkurat denne innledningen illustrerer godt forskjellen på akkurat film og spill. Joda, skuespillerne er flinke. Effektene er kule. Kostymene er tidsriktige. Jack Black er akkurat passe breial som filmskaperen Carl Denham. Naomi Watts i den kvinnelige hovedrollen som Ann Darrow er veldig søt. Dette blir nok stas i kinosalen. Men det er liksom ikke derfor vi liker spill: vi vil ha action! Og vi vil styre selv! Derfor kribler det en del fingrene etter å komme i gang mens den lange introen ruller og går.

Når vi først kommer i gang, venter imidlertid en liten overraskelse. Dette er i bunn og grunn et førstepersons

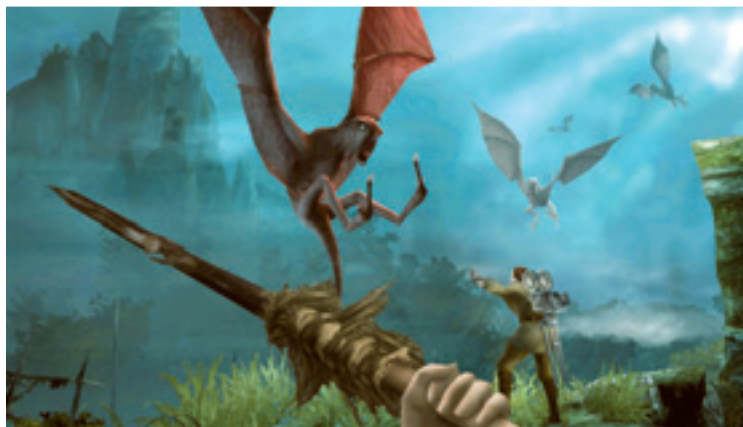
skytespill, men... hvor er interfacet? Hvor mange kuler har jeg i skyter'n? Hvor er minikartet? Helse-meter, hallo? Hvordan veksler jeg mellom våpen... og hvilke våpen har jeg til rådighet? Ikke greit å si, for skjermen er nemlig helt blank. What you see is what you get, som utlendingene sier. For å sjekke ammosituasjonen må du trykke på en knott som får Jack til å åpne revolveren sin og telle kulene: "I have four bullets left", kan han finne på å si.

Helse-meter finnes ikke, men synet til Jack (altså det du ser på skjermen) blir slørete og uklart når han blir skadet. Du kan stort sett bare ha ett skytevåpen om gangen. Du kan slenge rifla på skulderen for å bruke spyd eller andre improviserte våpen når det passer best, men først og fremst er det snakk om å bytte ut ett skytevåpen med et annet. Heldigvis er folka du omgir deg med ganske greie når det gjelder å bytte våpen. Mangelen

### Et annet syn

Å si at alt Peter Jackson tar i blit til gull, ville vært å lyve. Vi husker da både Braindead og Bad Taste. Men de siste årene så har virkelig denne mannen vært symbolet på kvalitet, og når han prøver seg som spillprodusent, så er det jammen meg en god debut. Selv om King Kong er veldig lineært, så er det god underholdning å spille gjennom en gang. **8/10**

**Carl Thomas**



Når det skorter på kulene, må man ty til spyd. De er vel så effektive som bly, og kan også brukes i nærkamp som et stikkevåpen. Finner du et bål kan du også tenne spydet før du sender det i buken på en øgle.

på hundrevis av kuler og et dusin BFG'er i inventaret er nok uvant for en herdet FPS-spiller, men grepet gir en fin og veldig filmatisk effekt. Hensikten har vært å skape størst mulig innlevelse i handlingen, og det fungerer veldig bra.

Det er viktig å ta nytte av omgivelsene. Du kan blant annet skremme vekk rovdyr ved å sette fyr på buskene og kratt, eller du kan avlede oppmerksomheten mot lettere og mer fristende bytte. Den siste finessen er en spennende og morsom detalj. Hvis du skulle komme over en feit og saftig larve, kan du spidde vesenet på et spyd for å mate farligere vesen. De fleste dyra du møter på er svært svake for meat-on-a-stick-trikset, og løper ivrig avgårde for å hente pinnen dersom den har noe godt på seg. Slik sparer du både helse og ammunisjon. Kult.

Handlingsfrihet til tross: King Kong er en forholdsvis lineær opplevelse. Det gis lite rom for å improvisere eller oppdage øya på egenhånd. Dette er naturlig med tanke på at spilllets fremgang baseres på sekvenser fra filmen. Spillet er delt inn i 42 kapitler, og med et såpass høyt antall sekvenser hender det at noen av dem blir relativt like.

Det er litt stressende at spilleren hele tiden må følge med på hva bi-figurene i følget driver med. Dette fordi store deler av hendelsene kommenteres av de andre karakterenes kommentarer og posisjon. Ofte er det følgesvennene dine som finner ut hvordan hindringer skal forseres, og du må gjøre som de sier for å komme videre. Blir noen i gruppa

drept, er det game over, og de datastyrte kompisene er ikke alltid like skarpe. Ideen med "fire på eventyr" som spilloppskrift er definitivt oppfinnsomt, men oppleves ofte som mer frustrerende enn engasjerende.

En av de store styrkene til spillet King Kong er muligheten til å styre to vidt forskjellige figurer i to komplett ulike omgivelser: henholdsvis Jack Carver og Kong Kong selv, i så forskjellige scenarier som jungeløya Skull Island og metropolen New York. Balansegangen mellom å utmanøvrere T-rex'er i jungelen med Jack og å styre Kong mellom skyskraperne og sivile fungerer upåklagelig. Disse delene av spillet er veldig gøy. Vi skulle dog ønske oss flere muligheter til å styre Kong, særlig i New York. Det er moro å klatre på skyskraperne og å knuse fly med bare hendene. Men slik er det gjerne med de elementene du får lite av. Mye vil ha mer.

Spillversjonen av King Kong er en fullverdig ledsager til filmen, og viser at den gamle "sannheten" om at spill basert på filmisenser alltid er elendige ikke er helt sann lenger. Peter Jackson har med andre ord en karriere som executive producer å falle tilbake på i tilfelle han blir lei av å lage verdens største kassasuksesser på kino.

**David Skovly og Ole Martin K.**

**8/10**

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7 **Flott og filmatisk, men meget lineært**

# Tony Hawk's American Wasteland

Tony finner tilbake til skatekulturens røtter

Plattform Multi Utvikler Neversoft Utgiver Activision Genre Sport  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 16 år

Vi befinner oss i Los Angeles, englenes by, omringet av skateparker, stor trafikk og andre skatebeller. Dette er den sjuende reisen Tony Hawk og hans venner legger ut på, omgivelsene er nye, men destinasjonen er den samme. Dette er kjenningsmelodien for de andre spillaspektene vi kommer over også. Heldigvis møter vi noen kjærkomne nyvinninger og fete triks i American Wasteland. Let's Skate!

Salgsargumentene til THAW baseres på de tre tungvektene; Fri bevegelse, ingen lastetid og nettspilling. Viktige punkter vil du kanskje tenke, men hva hjelper det å kunne skate rundt til evig tid uten pauser når det i bunn og grunn ikke er særlig underholdene? Det er spørsmålet, og vi tror vi har kommet frem til svaret, men vi slet i startfasen.

Historien i hovedmodusen er en av de mer troverdige vi har sett i Tony Hawk serien, og foruten å bedre skateskille dine, kan du skreddersy din egen figur. Dette gjennom besøk i de forskjellige butikkene som ligger spredd omkring i LA. Alt fra nye klær til freshe hårefrisyrer og funky tatoveringer kan anskaffes, men til dette trenger du cash og de må du selvfølgelig skaffe ved å imponere forskjellige personer rundt om i byen som gir deg oppdrag og utfordringer. Oppgavene kan gå i alt fra å gjøre et bestemt triks eller grinde



Animasjonene og detaljene på de forskjellige banene har fått en ansiktsløftning, men her snakker vi ingen extreme makeover. Grafikkmotoren er klar for utskiftning, og vi håper på det til neste år.

over en gjenstand eller en gitt lengde. Er du en dreven Tony Hawk-skater vil du ta de første utfordringene i en håndvending, men du vil nok allikevel slite litt når det kommer til BMX sykkel.

Tony Hawk-serien har kledd rollen som en innovatør og satt lista høyt for alle ekstremsportene de siste årene. Men med denne utgivelsen faller Tony Hawk litt for eget grep, Neversoft klarer ikke følge opp de beste titlene i spillserien. Følelsen vi sitter igjen med er med andre ord litt sursøt, på den ene siden er dette nok et godt skatespill, men sluttprosjektet American Wasteland leverer ikke noen overraskelser. Det er for lite når spillmarkedet sulter etter nye finesser og ideer. Den grafiske og visuelle siden av denne spillserien har med de siste utgivelsene stagnert, og grafikkmotoren begynner å modnes for utskiftning. I dette tilfellet har animasjonene og detaljene på de forskjellige banene fått en ansiktsløftning, men her snakker vi ingen extreme makeover.

Nytt er som nevnt støtte for nettspilling. Det gjelder både Xbox Live og PS2 Online. Sammen med utvidelsen av muligheten for multiplayer delen medbringer dette en følelse av at Tony Hawk's American Wasteland bringer noe nytt til bordet. Spillet stiger i verdi ettersom du avanserer i story modusen, og til slutt ender vi opp med et riktig så fornøyet spill fullastet med fete triks og spennende valgmuligheter.

**David Skovly**

**7/10**

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7 **Ingen backflip, men absolutt godkjent**



Det er behagelig at det ikke bare er kjøring etter solnedgang i denne versjonen av Need for Speed. På den andre siden blir vi ikke direkte blendet av grafikken selv om solen står høyt på himmelen og skinner inn gjennom frontruten. Vi vet at den aldrende Playstation 2-maskinen vår kan mye bedre enn dette.



## Need For Speed: Most Wanted

Need for Speed kjører opp fra undergrunnen og ut i solskinet

### Informasjon

**Plattform** Multi  
**Utvikler** EA Games  
**Utgiver** Electronic Arts  
**Genre** Racing  
**Utgis** 24. november  
**Antall spillere** 1-2  
**Anb. alder** 3 år  
**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** God og troverdig historie i hovedmodusen

**Minus** Ingen overraskelser eller nyheter.

Etter stor suksess med Need For Speed Underground satset produsentene bak serien på en oppfølger i samme stil: NFSU2. Mottakelsen var litt mer fattet både blant kritikerne og den gjennomsnittlige spilleren, og med det friskt i minnet, er undergrunnen forlatt - i hvert fall for en periode. Vi har kjørt bil!

NFS Most Wanted er bygd over samme lest som de tidlige Hot Pursuit spillene, som etter min mening har vært høydepunktene rent kjøremessig. Et hovedmoment i disse spillene var den harde kampen mot politiet så vel som mot andre gatebilkjørere. Politiet stiller mannssterke i Most Wanted også, denne gangen med noen riktig så freshe biler som selv ikke du kan kjøre ifra. Med mindre du har en hel bråte med skills da. Desto flere løp du vinner og jo flere ganger du regelrett peker nese til politiet, jo flere ganger kommer de tilbake med opptil et halvt dusin venner og kollegaer. Men heldigvis vil ditt rykte blant dine likemenn stige ettersom du viser både dem og snuten hvem som er den virkelige sjefen i gata.

Storymodusen i Need For Speed: Most Wanted har en lang intro som fungerer som en tutorial samtidig som historien ruller frem. I motsetning til de tidligere spillene så starter du med en av de beste bilene det er mulig å oppdrive. Men som seg hør og bør leder det ene til det andre, og du står igjen på bar bakke med kun et skrap av en bil. Kampen om å vinne tilbake det gode livet har startet.

Du lærer fort at du ikke kan leve på gamle bragder, for nå er det et helt nytt rankingsystem som gjelder; The Black List. The Black List er en rangering av de 15 beste sjåførene i byen, og for å få en sjanse til å klatre på denne listen må du gjennom en hel rekke utfordringer. Tradisjonen tro kan du underveis oppdatere og oppgradere bilen din både innvendig og utvendig. Glinsende fartsstriper og neonlys er fett nok, men husk at det er hjernen bak rattet som skiller klinten fra hveten.

Men til det som er alfa og omega i et bilspill; Fartsfølelsen, kontrollen og effektene. Leverer spillet varene eller

trenger NFS å ta turen tilbake i garasjen? Tja. Dette er ikke noe å cruise inn i solnedgangen med i hvert fall, det er mer som en middels tur en høstdag i oktober. NFS: MW har noen hull og dumper i asfalten som er vanskelige å svinge unna. Først og fremst, hvor er nyhetene? Hvor er oppdateringene? Foruten en gjeng premenstruelle politimenn/kvinner og hardcore slow-motion skremsing er dette et produkt uten et eget liv.

Nå høres jeg muligens veldig negativ ut, og det er fordi NFS alltid har stått for kvalitet. Denne gangen leverer det ikke mer enn resirkulert racing, og det er i og for seg morsomt nok det. Om du ikke har stiftet bekjentskap til NFS: Hot Pursuit 2 fra 2002, så finner du den i tilbudskassa nå for tiden, og det er et kulere bilspill enn Most Wanted.

**David Skovly**

## 7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7  
**NFS: MW holder fartsgrensen, overrasker ikke**

### Et annet syn

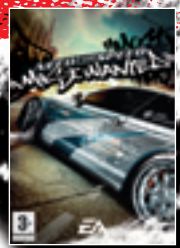
Jeg sluttet egentlig å spille Need for Speed når serien ble en harry pimpe-simulator, for det er en kultur jeg ikke skjønner meg på. Most Wanted er dog ett skritt mot seriens høydepunkt - Hot Pursuit 2 - og det kan jeg absolutt like, men det er dessverre ikke like gjennomført som min gamle favoritt. Jeg spiller heller Burnout. 6/10  
**Carl Thomas**



23681

**How**  
you going  
to serve and protect  
**From way**  
**back there?**

*I tuned-out GTO cop cars and  
a logging truck between me and my exit. I hit the Speedbreaker,  
slide under the trailer and give it a little love tap.  
It starts raining logs, the truck jackknifes.  
Cop cars swerve and collide, piling high,  
blocking the exit behind me.  
There's a scratch on my bumper.  
I has to be more careful.*



**NEED FOR SPEED**  
**WANTED**

[www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



Soul Calibur har en uhyre dedikert fanskare, og de vil få mye å juble over i dette tredje kapittelet. Karakterene er mange og varierte, og med muligheten til å skape din helt egen slåsskjempe, kommer det helt sikkert til å forsvinne en del timer i arenaen de kommende månedene.

## Soul Calibur 3

Kampen om det forheksede sverdet fortsetter i arenaen

### Informasjon

**Plattform** PS2  
**Utvikler** Namco  
**Utgiver** Sony  
**Genre** Fighting  
**Utgis** 18. november  
**Antall spillere** 1-2  
**Anb. alder** 16 år  
**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** Flott grafikk, dypt og gjennomført kampsystem. God kontroll. Masser av karakterer

**Minus** Lastetidene. De interaktive sekvensene. Strategidelen.

Sverd hogger i økser, staver smadres mot massive metallskjold og lynkjappe kniver pareres av en hellebard. Lyden av metall runger i den enorme katedralen, og det hvite marmorgulvet ligger som grunnlaget for hele balletten. Kampen om det forheksede Soul Edge og forvriddet Soul Calibur fortsetter uforstyrret i Namcos våpenbaserte tredje spill, som på noen punkter vender tilbake til røttene, og på andre prøver å legge en god porsjon ny arena-asfalt med plass til et strategi-innslag, turneringer og muligheten for å sette sammen din egen karakter fra bunnen av. Heldigvis lykkes teamet med en stor del av de nye innslagene, men det er også et par skuffelser i vente.

Men er det på høyde med det nærmest legendariske Dreamcast-spillet? Nei, Soul Calibur 3 mangler den balansen som gjorde det originale spillet så fengende. Det er bedre enn det nå to

år gamle Soul Calibur 2 - friskere, mer polert og med en større dybde i kampsystemet - men perfektjonen og fintuningen fra det originale Soul Calibur er ikke til stede i dette tredje kampspillet. Noe av det skyldes firmaets designfilosofi. Serien skjeller nemlig ikke mellom om du helt kaotisk bare banker løs på knappene i håp om å lande en storslått kombo, eller om du har brukt atskillige timer i treningssalen for å pusse på ferdighetene dine. Det er naturligvis en stor forskjell på utfallet av kampene der den ene spilleren faktisk spiller på alle strengene til sin slåsskjempe, mens den andre bare trykker fortviit på slagknappene, men det gir Soul Calibur-serien en mulighet for å romme både dedikerte fightersjeler og amatører som bare vil invitere venner over for å ha en koselig kveld.

Dette er også tilfellet med Soul Calibur 3. Det er lett å se spektakulære

resultater allerede i løpet av de første par timene, men bruker du dager, uker eller kanskje måneder på å lære dybden i karakterene, vil spillet vise sitt ekte ansikt. Lynkjappe angrep, perfekt timede blokkeringer og grasiøse kast og grep går opp i en høyere enhet. Det er dessuten demt godt opp for distanseangrep og avventende spillere denne gangen, så det er slutt på å ligge livløs på gulvet hele tiden eller stå i den andre enden av kamparenaen for å vente på motstanderen.

Spillets tre nye karakter, altså de som faktisk er helt nye, består av munken Zasalamel, som med styrke og fart som Rock og Astaroth er et godt valg hvis du gjerne vil gi noen lusinger som virkelig synger. Han svinger med letthet sin blankpolerte ljå rundt seg, og har faktisk en del gode kombinasjoner å skryte av. Han følges opp av Tira, en punkete jente som med sin knivskarpe chakram, en

### Et annet syn

Innenfor våpenbaserte kampspill er Soul Calibur-serien det ypperste, og det er morsomt å se at Namco har funnet storformen i treeren. Det veier opp for noen av torens mer uheldige innslag til fordel for et mer avbalansert spill og større dybde. De nye tingene kan jeg leve uten, men i bunn og grunn har vi med et meget bra fightingsspill å gjøre. **8/10**

**\_Rasmus Berg**

Visuelt er det ingen vei utenom elegansen i Soul Calibur 3. De forskjellige arenaene skinner om kapp når du for eksempel inntar en svevende plattform i et byggeområde i Kairo, eller utkjemper dueller på et platå med utsikt over en frodig dal der en foss pisker i bakgrunnen og du skimter så vidt skjæret av en regnbue. Det blir ikke mye flottere. Selv når du møter spillets sluttboss er det vanskelig å ta øynene bort fra landskapet. Verden står i flammer mens en enorm meteor deler himmelen bak deg.



slags rockering, er forholdsvis lett å velge. Hun summer nærmest over gulvet som en livsfarlig ballerina og tar ikke lang tid å bli fortrolig med. Setsuka er uten tvil den vanskeligste og mest balanserte av de tre karakterene, men er også stort sett den eneste karakteren i spillet du ikke kan spille ved å hamre løs på knappene. Hennes avventende bushido-stil virker i starten umulig å kontrollere, men etter et par timer med hardtrening er hun faktisk en av de mest dødbringende karakterene.

I tillegg til tre nye slagbrødre, vender hele den gamle gjengen naturligvis tilbake. Tekkens sære samurai Yoshimitsu, Tira, Cervantes, Lizardman, Seong Mi-na og alltid S/M-kledde Voldo er bare noen av de figurene du kan ta kontroll over. Totalt er det mer enn 30 forskjellige, hvorav noen er skapt i spillets egen Create a Character-system, og derfor stort sett bare er en slags blandings-DNA av eksisterende karakterer. Heldigvis har du muligheten til å lage stort sett hva du vil i denne delen, og Namco gir deg sjansen til å gjenskape Jin Kazama, KOS-MOS fra Xenosaga og min personlige wrestler-fyr King - men stort sett i utseende da.

Visuelt er det ingen vei utenom elegansen i Soul Calibur 3. De forskjellige arenaene skinner om kapp når du for eksempel inntar en svevende plattform i et byggeområde i Kairo, eller utkjemper dueller på et platå med utsikt over en frodig dal der en foss pisker i bakgrunnen og du skimter så vidt skjæret av en regnbue. Det blir ikke mye flottere.

Dette følges opp med en feiende flott lyside som blander strykere, fløyter og

bombastiske smell til god bakgrunnsmusikk. Det eneste problemet er stemmene og de nærmest åndssvake kommentarene som figurene dine alltid skal mumle seg gjennom før og etter hver kamp.

Det er likevel ikke alt ved Soul Calibur 3 jeg er like begeistret for. Chronicles of the Sword, som faktisk er et strategispill med innlagte kamper og muligheten for å bruke dine egne karakterer på skjermen - er ikke imponerende. Lange lastetider, kjedelige kamper og en mangel på dybde dreper denne delen relativt hurtig. Det ser bedre ut for Tales of the Sword, som er denne utgavens arkademodus med innlagt historie. Det som likevel irriterer er spillets historiekonsekvenser, som ikke kan droppes fordi de inneholder et minimalt interaktivt øyeblikk der du for eksempel skal unngå et tannhjul eller blokkere et slag. Dessuten er lastetiden mellom banene for lang, kanskje på grunn av teksten som skal leses eller din figurs reise over kartet, men uansett er det et irritasjonsmoment.

Disse småtingene skal likevel ikke forhindre meg i å kalle Soul Calibur 3 et solid spill. Namco har pusset på det, trukket noen av de tingene som gjorde originalen så bra tilbake til arenaen, og skapt det absolutt beste våpenbaserte kampspillet som kan oppdrives for øyeblikket. Det når bare ikke stjernene som originalen i sin tid gjorde.

**\_Thomas Tanggaard**

**8/10**

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8 **Polett, lynkjapt og solid kampspill.**

# Quake IV

Her er oppfølgeren vi har ventet på i åtte år

Plattform PC Utvikler Raven / id Software Utgiver Activision Genre Action  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-16 Testet versjon Retail Anb. alder 18 år

Spillet starter umiddelbart etter en invasionsstyrke fra jorden har landet på planeten Stroggos. Du er korporal Matthew Kane og tilhører Rhino Squad. Omtåket og forslått ligger du på bakken etter en litt for hard landing.

Menneskekropper ligger rundt deg, sammen med søle, guffe og blod. Det er grusomt, samtidig som det ser helt makeløst ut. Motoren fra Doom 3 har vel alle stiftet bekjentskap med allerede, og den vet fortsatt hva den driver med. Teksturene er utrolig detaljerte, og lyssettingen er realistisk og imponerende. Det hele er lydsatt av troverdige lydeffekter, en offiser som skriker på intercom'en og et svakt orkester langt i bakgrunnen. Dette begynner akkurat som man skulle ønske seg.

Noen timer ut i spillet blir du plutselig fanget, og før du vet ordet av det, ligger du på et samleband uten mulighet til å røre deg. Lenger fremme kan du se noen kniver og sager som ikke lar seg stoppe av noe. De deler opp det som måtte komme rullende. Blant annet deg. Sagen tygger seg gjennom kjøtt og knokler i beina dine, og du får nye mekaniske ben. Du er blitt halvt menneske, halvt maskin. Før du kan sendes ut på slagmarken og sloss mot menneskerasen i din nye form, må du få en brikke skutt inn i hodet. Denne skal ta fra deg det siste du har igjen av bevissthet, og gjøre deg til en soldat i Strogg'enes biomekaniske hær.

Øyeblikket før denne brikken skal skytes inn i hodet ditt, kommer en marine-tropp deg til unnsetning, og hindrer total Stroggofiksasjon. I stedet er det klart for at du kan innta slagmarken på menneskenes side. Og her skulle man kanskje tro at spillet for alvor

blomstret opp og ble det actioneposet man hadde håpet, men dessverre er det ikke mye som skjer. Kane blir en smule sterkere, lærer Strogg'enes språk og de mekaniske beina gjør også at han kan løpe litt hurtigere. Men på tross av de dramatiske endringer på Kanes kropp, så rykker ikke gameplayet seg en meter.

Quake 4 har utseendet med seg, men det er også alt. Gameplayet var hot for ti år siden, og baserer seg i hovedsak på å gå fra A til B, finne en nøkkel, og fortsette til C. Tilslutt skal du gjerne også tilbake til A, for å få litt god backtracking. Og det er bare ikke gøy.

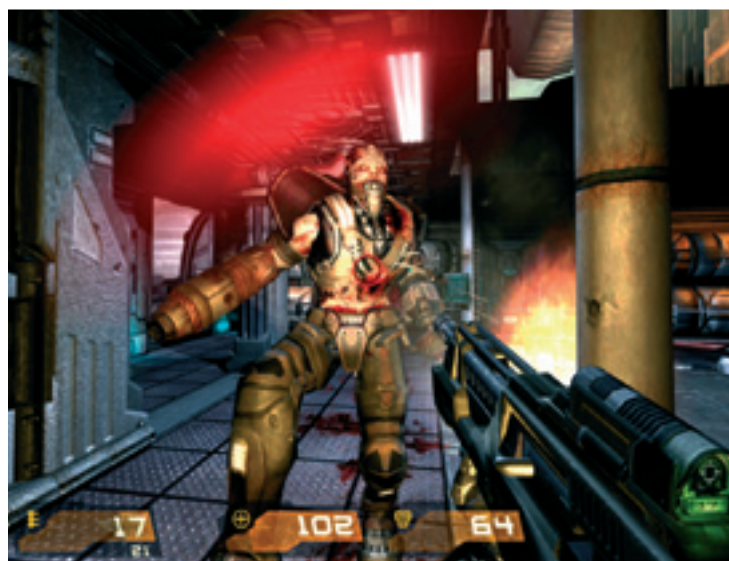
Til sist kommer jo multiplayer-delen. Jeg har brukt helseskadelig mange timer i Q3, og flerspillerdelen i Q4 er rett og slett bare en finpuss av dette seks år gamle spillet. Våpnene er i grove trekk de samme, noen av banene er de samme og stemme-samplene er de samme. Grafikken er oppjustert, men det har kanskje minst å si i online-play. Jeg har brukt noen timer online i Q4, men først om noen måneder er det rettferdig å si noe skikkelig om denne delen. Foreløpig er det skuffende at det ikke er gjort mer siden treeren.

Dette er og blir et middelmådig utspill i en serie hvor vi er vandt til gnistrende kvalitet. Om du ikke har sett grafikkmotoren i arbeid, så er det på tide, men utover det, så er det ingen grunn til å kjøpe Quake 4. Gameplayet er rett og slett utdatert. For lengst.

**\_Carl Thomas Aarum**

**6/10**

Grafikk 9 Gameplay 5 Lyd 9 Holdbarhet 6 **Det er som Doom 3 med lyset på.**



Ikke et vondt ord om blondiner, men jeg er litt fristet til å si at Quake 4 er som en heit blondine. Utrolig pen å se på, men man vet jo at det ikke er noe særlig under panseret. Det sier i alle fall myten.



Det er viktig å passe på å finne gode omgivelser for ditt nye hovedkvarter. Det er dog ikke like mye base-bygging i Age of Empires 3, som det var i de to foregående spillene.

## Age of Empires 3

Ensemble diskler opp med god underholdning, men lite nytenkning

### Informasjon

**Plattform** PC  
**Utvikler** Ensemble Studios  
**Utgiver** Microsoft  
**Genre** Strategi  
**Utgis** Ute nå  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet versjon** Retail  
**Pluss** Stemningsfull grafikk, god lyd, interessant tidsperiode  
**Minus** Ikke noe nytt.

Det er seks år siden Age of Empires II: The Age of Kings dominerte de virtuelle slagmarkene verden rundt. Nå kommer endelig et nytt spill i serien, og det er nok en gang utvikleren Ensemble Studios som står bak. Age of Empires III: Age of Discovery fortsetter der forgjengeren slapp; denne gang er handlingen lagt til perioden som strekker seg fra 1500 til 1850. Spillets stemningskapende bruk av arkitektur og musikk gir en god følelse av å befinne seg midt i den gylne tidsalder fra sen middelalder, gjennom renessansen og opp til begynnelsen på den moderne tid. Denne perioden var en spennende brytningstid, da landegrensene og de nasjonale områdene vi identifiserer oss med i dag ble trukket opp. En veldig interessant periode, og et utmerket utgangspunkt for et vidtfavnede strategisk krigsspill.

Utvikleren har fulgt den oppskriften

som gjorde de to andre spillene så populære: godt gameplay og visuell skjønnhet. Detaljrikdommen er stor, og animasjonene er på sitt beste helt briljante. Men alt er ikke bare fryd og gammen, for etter seks år ventet jeg meg litt mer enn det som tilbys her. For selv om Age of Empires III har knakende god grafikk og skaper en fin stemning, kunne mye vært bedre. Som vanlig går hele spillet ut på å bygge seg opp for deretter å kjempe seg fra A til B, eventuelt å forsvare området mot fienden. Selvsagt er det slik alle de andre strategiske spillene også er oppbygd, men det er akkurat det som er poenget: dette er lite originalt.

Soldatene er forøvrig like dumme som før. Enten står de på stedet hvil og venter på at bli tatt livet av, eller så løper de ivrig mot fienden for å bli massakrert. Dette er irriterende og dårlig balansert. Det blir et stort poeng å finne akkurat

riktig avstand dine styrker kan befinne seg unna fienden, hvor de kan treffe sine mål uten å bli umiddelbart tilintetgjort. Dette fokuset på småpirkete avstandsmåling gir ikke helt generalfølelse. Det er heller ikke så bra at soldater kan skyte på hverandre tvers igjennom murer.

Derom du makter å se forbi disse ankepunktene er Age of Empires III forsvådet et bra spill. Muligheten til å spille via LAN og online gjør at AoE kan stå for mange timers moro i tiden som kommer. Er du på utkikk etter et godt strategisk spill, bør du absolutt ta Age of Empires 3 med i vurderingen.

**Bernt Erik Sandnes**

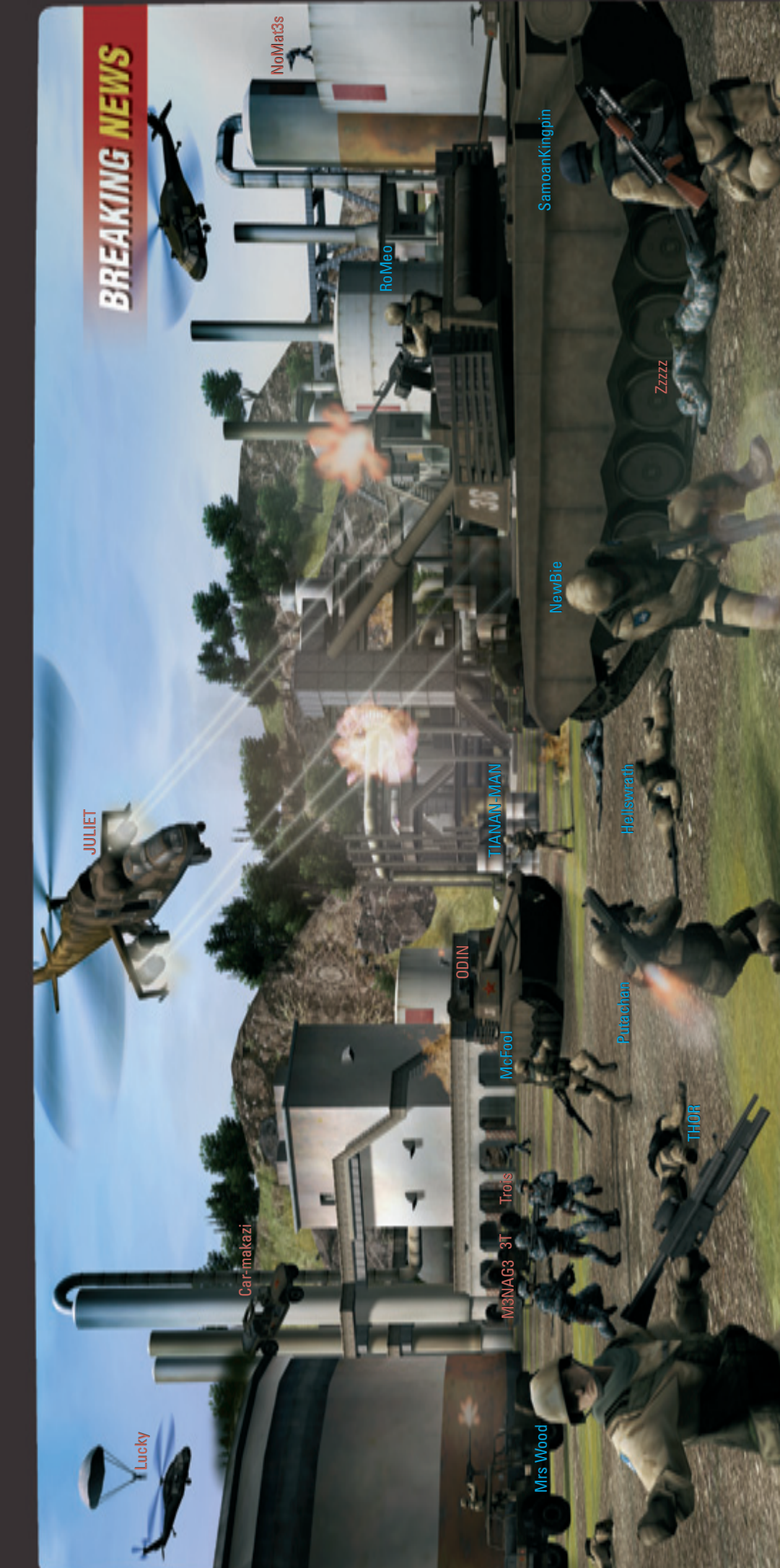
## 7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7  
Underholdende, men ikke noe nytt.

### Et annet syn

Age of Empires III er et bra spill, men dessverre mangler det nytenkning og havner derfor ikke helt i toppen av karakter-skalaen. Men bevars, spillet har sin sjarm og gir oss mange timer med god underholdning. **7/10**  
**\_Carl Thomas**

# BREAKING NEWS



# NOBODY IN THEIR RIGHT MIND WANTS THIS WAR TO END

24 PLAYERS ONLINE



LIVE WITH Ken Chappel

02.23 GMT

SOURCES SAY AWARD-WINNING MULTI-PLAYER GAME HAS PEOPLE DUSTING OFF THEIR GRENADE LAUNCHERS AND BLOWING APART USING A WAST ARRAY OF VEHICLES REPORTS ADD: SINGLE-PLAYER CAMPAIGN FEATURES MIND- BLOWING ABILITY TO LEAP BETWEEN SOLDIERS INTO ACTION FULL STORY AT WWW.BATTLEFIELD.EA.COM



© 2005 Electronic Arts Inc. EA, Battlefield 2, and Battlefield 2 are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. Gamespy and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner.



Muligheten for å gå online er helt nødvendig for at man skal få en fullgod actionopplevelse. Grafikk kan det ikke måle seg med PC-versjonen, og vi synes også den mangler litt på det gameplagemessige for at dette skal bli like moro på konsollene.



## Battlefield 2: Modern Combat

Battlefield har herjet PC'er verden over, og nå kommer det til konsoll

### Informasjon

**Plattform** Xbox, X360, PS2

**Utvikler** Digital Illusions

**Utgiver** Electronic Arts

**Genre** Action

**Utgis** 17. november

**Antall spillere** 1-24

**Anb. alder** 12 år

**Testet versjon** PS2 PAL

**Pluss** Glimrende atmosfære og dynamikk. Masser av våpen og baner.

**Minus** Online-adapter er stort sett et must. Dårlig fysikk i kjøretøy.

Jeg har lenge ventet på å se Battlefield komme til live på konsoll. Samtidig har jeg vært meget skeptisk til om det virkelig kan lykkes å bevare den samme følelsen jeg er så glad i fra PC-versjonen. Sitter du nå og er litt usikker på hva Battlefield-konseptet er, så skal du få en liten oppsummering. Slagplanen går i all sin enkelhet ut på å bekjempe hverandre i storstilte slag, og alle soldatene på feltet er andre virkelige spillere som deg selv. Endelig er det for alvor klart til å kjempe om heder og ære på konsollene!

Selv om det ikke har vært mye å snakke om på singleplayer-fronten på PC-versjonen, så får vi denne gang valget om vi vil spille helt alene. Muligheten for å øyeblikkelig hoppe mellom AI-medspillere - hotswapping - er en god liten gimmick som gjør at man aldri må bruke tid på å traske rundt i

landskapet - og jeg har personlig løpt alt for mange virtuelle kilometer til å ikke sette pris på dette.

Å spille alene er ganske underholdende en stund, men i løpet av ganske kort tid føles det hele litt for scriptet og uinspirerende - og AI-soldater er til syvende og sist ikke tilfredsstillende å skyte som menneskelige motstandere. Det er selvsagt i flerspiller-modusen at opplevelsen virkelig begynner å funkle. Ett knippe baner og opp til 24 spillere av gangen setter raskt tingene i perspektiv, og min tid som offline-soldat kunne jeg dra god nytte av på den kaotiske slagmarken online. Herligheten er langt fra like pen som jeg er vant til, men den sorte boksen gjør et hederlig stykke arbeid - de store miljøene tatt i betraktning. Kjøretøy og andre fremkomstmidler er ikke helt som jeg

hadde håpet. Fysikken i f.eks. Humvees er helt ute å kjøre, og føles som å styre en Legokloss. Til tross for det kommer man seg fra A til B noenlunde helskinnet. Det er noe man kan leve med, men jeg savner likevel tyngden som gir så utrolig mye mer innlevelse.

Battlefield er og blir best på PC'en. Å kjøpe Battlefield 2: Modern Combat uten å ha et online-adapter, vil være som å kjøpe 50 liter bensin uten å ha en bil. Joda, det kan være artig å leke i enspillerdelen en stund, men det blir raskt uinteressant. Skal du derimot ha full valuta for penga, må du kunne gå online, for da blir det verdt å spille.

**\_Steen Marquard**

### Et annet syn

Jeg er litt mer reservert i min begeistring. Joda, dette er ganske artig, men for oss som har spilt PC-versjonen, så er det som å selge den splitter nye Mercedesen, og kjøpe en Golf fra tidlig på 90-tallet. Det er i og for seg en fin bil, men Mercha er rimelig mye kulere når alt kommer til alt. **7/10**

**\_Carl Thomas**

## 8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8  
Solid online-spill til konsollfolket

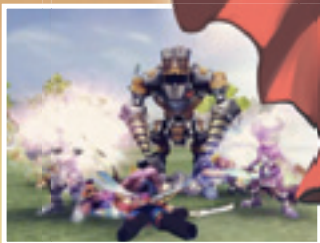


**ROSE**  
**ONLINE**  
 Rush On Seven Episodes

*Jump on board!*

[www.gamesrouter.com](http://www.gamesrouter.com)

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



**12+**  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**PC**

**gamesrouter**  
[www.GamesRouter.com](http://www.GamesRouter.com)

**TRIGGERSOFT**  
**GRAVITY**

R.O.S.E. Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Triggersoft. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.



Man kan enkelt skape sine egne skuespillere i spillet. Prosessen er like detaljert som i The Sims 2 og med litt tålmodighet kan man gjenskape virkelige skuespillere eller sine venner (eller uvenner).

## The Movies

Velkommen til filmens magiske verden signert Peter Molyneux

### Informasjon

**Plattform** PC  
**Utvikler** Lionhead  
**Utgiver** Activision  
**Genre** Simulation/Strategi  
**Utgis** 11. november  
**Antall spillere** 1  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet versjon** Gull  
**Pluss** Nytt og friskt konsept, alle mulighetene  
**Minus** Bare noen små, ubetydelige detaljer.

Året er 1920 når Gamereactor Productions for første gang åpner sine porter for allmennheten. Filmbransjen er ennå ingen egentlig bransje, men ligger fortsatt i startgropen med sine store ideer og visjoner. Det er innenfor mine hvitmalte murer disse visjonene skal oppfylles, og magi skapes i form av bilder i bevegelse fylt med romantikk, spenning, skrekk og eventyr.

Jeg skal skape store stjerner som vil erobre filmpublikummets hjerter gjennom sine briljante rolletolkninger i mine velskrevne manus. Dager har blitt til netter, og netter har blitt til morgener mens jeg konstant har sittet nedsunket i en skaperprosess der perfektjon og fullkommenhet har vært målene. Men å formidle mine egne opplevelser med The Movies er vanskelig. Lionhead, med Peter Molyneux i spissen, har som vanlig lagt lista høyt når det gjelder innovasjon

og muligheter, så det finnes mye å fortelle om.

Men ethvert tre begynner med et frø, og enhver film med et manus, så la oss gi blaffen i stjernene og alle andre detaljer for en stakket stund, og fokusere på den viktigste og mest spennende delen av The Movies: manusskrivingen. Enten lar jeg manusforfatterne mine skrive et manus som jeg senere kan bygge videre på om jeg vil, ellers gir jeg meg hen til The Movies' absolutt beste moment. Å skrive et manus fra grunnen er en utrolig spennende og avansert prosess. Gjennom valg av sjanger og scener som finnes i utallige former, skaper jeg selv stammen for mitt kunstverk. Etter dette velger jeg kulisser, rekvisita, sinnsstemning hos skuespillerne, belysning og hundrevis av andre ting for å gjøre filmen til akkurat det jeg vil ha. Denne prosessen kan ta

så lang tid man vil. Dager i noen tilfeller. Jeg holder for eksempel på med å gjenskape hele Gamereactor-redaksjonen som skal spille i en romantisk krigsfilm der samtlige skal ha stor afrofrisyrer og være ikleddet undertøy fra den Elisabethanske perioden. Jeg skal senere spille inn egen dialog via mikrofon og la skuespillerkarakterene leppesynkronisere til den. Såpass fri er manusprosessen, selv om jeg gjerne ser en scene-editor i fremtidige ekspansjoner. Å se resultatet slå ut i full blomst når filminnspillingen begynner er så utrolig flott at jeg må konsentrere meg for å stoppe barnslig fnising fra å boble opp gjennom halsen.

I standardmodusen er man likevel hele tiden begrenset i skriveprosessen til hvor langt man har nådd i forskning innen filmteknikk, lyd, effekter, rekvisita osv. Man må også nå visse mål som The

### Et annet syn

Jeg har selv laget flere filmer opp gjennom årene, og har også blitt litt beskjedent skolert i faget. Jeg må si at jeg virkelig koser meg med The Movies. Det er ikke AKKURAT som å lage film i virkeligheten, men grunnprinsippet er det samme - overfør en god ide fra papir til lerret. Her kommer mange timer til å forsvinne i julen. **9/10**

**Carl Thomas**



Man kan eksportere sine hjemmelagde filmer fra spillet og laste dem opp på The Movies' hjemmeside for allmenn beskuelse. Det snakkes også om storstilte konkurranser i fremtiden der kanskje mer enn ære og prestisje ligger i potten.

Movies har satt opp for å få tilgang til viktige oppgraderinger. Disse kravene gjør The Movies svært vanskelig å beherske, det tok meg for eksempel 40 år å få min første utmerkelse. Man må hele tiden ligge langt fremme i utviklingen og tilpasse sjangere til publikums rådende behov og smak. The Movies har uansett en tendens til å holde meg konstant fengslet foran skjermen.

Spillet har et enormt repertoar av godsaker som i standardmodusen deles ut litt av gangen for å konstant holde en på sultegrensen. Jeg forbauses også gang på gang over hvor omfattende The Movies egentlig er. Hele tiden finnes det nye byggemuligheter, rekvisita og andre tillegg å forske frem og Lionheads øye for detaljer kommer stadig frem i lyset. Et perfekt bevis på dette er den konstant akkompagnerende radiostasjonen som setter deg i stemning i løpet av de ulike epokene, fra 20-tallets jazzete toner til 70-tallets funky rytmer. Musikken presenteres av radiostemmer som kommer med tidsriktige kommentarer og nyhetsrubrikker spekket med reale doser humor. Et av høydepunktene var 50-tallets radiostemmer som konstant refererte til kommunismen som det ondeste konseptet noensinne.

Men selv solen har sine flekker, og The Movies er ikke best på alle punkter. En tittel som prøver på mye vil også lide på visse områder. Det jeg savner mest i spillet er kunstig intelligens hos mine ansatte. Forskerne vil ikke forske

bortsett fra når jeg plasserer dem i laboratoriet hver gang en ny utviklingspakke blir tilgjengelig. Skuespillerne mine sosialiserer heller ikke automatisk med hverandre, noe som er viktig for filmkvaliteten, bortsett fra når jeg selv setter dem sammen. Det blir mange småting å holde orden på, noe som blir en prøvelse når jeg i tillegg til dette må utsmykke og planlegge filmparken for å ha en sjanse i filmgallaen som holdes hvert femte år. Når det gjelder å planlegge parkens utseende hadde jeg helst sett at denne var en frivillig bonus, ikke en obligatorisk del av spillet. Man har nok å passe på om man ikke skal uroe seg for at man ikke setter ut nok rosebusker.

Men alt dette blekner i sammenheng med The Movies' kvaliteter. Det er utvilsomt en av de aller beste simulatorene jeg noensinne har spilt. Det finnes så utrolig mye å finne på, å skape og å oppleve, men til tross for dette kan jeg med enkelhet komme på masser av detaljer man kan legge til for å forbedre spillet. Jeg har heller ikke nevnt halvparten av spillets innhold i denne artikkelen. Til det trengs et ekstranummer.

The Movies er et fullstappet verktøy for å skape filmatisk magi, og det er bare fantasien som setter grensene.

**Lars Jensen**

**9/10**

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 9  
Nytt, spennende og meget underholdende

# Bone: Out From Boneville

## Halvveis spill fra et fabelaktig univers

Plattform PC Utvikler Telltale Games Utgiver Telltale Games Genre Adventure  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Jeg oppdaget Bone for ett års tid siden. Jeg har visst om Bone lenge, og hele hans univers har fascinert meg, men det var ikke før for et års tid siden jeg fikk min første bok i gave av min samboer. Jeg forelsket meg ikke bare enda mer i min samboer, men også i Jeff Smiths fabelaktige univers, unike karakterer og sjarmerende strek. I all sin enkelhet er Fone Bone, Phoney Bone og Smiley Bone tre personligheter det er verdt å bli kjent med. Gleden var derfor stor da jeg hørte ryktene om et spill basert på tegneserien.

Bone: Out from Boneville er den første av totalt ni bøker, og spillet tar kun for seg handlingen i den første boken. Det er også spillets store fallgrube, for Out from Boneville er en tegneserie på ca. 150 sider. Det er ikke særlig mye å basere ett spill på. Spillet er med andre ord ikke særlig langt - rundt to timer - men det er heller ikke særlig dyrt. Snau 20 dollar er det du må ut med, ca 130 norske kroner. Spillet selges foreløpig kun online, via utviklernes hjemmesider.

Teamet i Telltale Games er alle sammen gamle travere i spillbransjen, og de fleste stammer fra gamle Lucas Arts når de var på sitt beste. Flere av dem har store titler på samvittigheten, blant annet Grim Fandango og Full Throttle, så kompetansen vet vi er der. Bone er også en sjarmerende, spennende og velskrevet fabel, så da har vi i alle fall to argument for at dette burde gå rette veien. Men i dette tilfellet er de to bestanddelene verdt mer hver for seg. Sammen er de alt annet enn dynamitt.

Bone er mer en interaktiv film enn et fullgodt adventure-spill. Joda, man skal trække rundt og snakke med mange

karakteristiske personligheter, både Den Røde Dragen, Thorn, Gran'ma, Ted the Bug og hans storebror, Possom-barna og rottemonstrene. Men utover å velge hva man vil si, er det ikke så mye å gjøre. Dessuten henger ikke alltid dialogene helt sammen hele tiden. For oss som har lest eventyret, så er det derimot underholdende å se de kjente karakterene komme til live på dataskjermen. Personlighetene er godt bevart, selv om jeg gjerne skulle hatt litt mer innlevelse i noen av stemmeskuespillerne.

Bone gjør seg best som tegneserie. Ingen tvil om det. Enkelte steder hopper man over litt av historien også, så om man ikke har lest bøkene, så vil man ikke helt se alle sammenhengene.

Jeff Smith, mannen bak det hele, har en meget lojal og dedikert fanklubb. Alle de som har lest Bone må bare elske den lille hvite mannen med den store nesen - og alle som elsker han, skaffer seg spillet. Og de får seg sikkert et par hyggelige timer. Men om man ikke har lest tegneserien, så er dette å begynne i feil ende. Les for guds skyld tegneserien først.

Det er planer om å lage spill av de åtte andre bøkene også, og når vi får alle spill-delene foran oss samtidig, er det sikkert mye mer givende å spille Jeff Smiths fantastiske eventyr om Bone. Sånn det fremstår nå, så er det ikke stort å hente ut av det innholdsrike universet, og det er rett og slett skuffende, og veldig synd.

**Carl Thomas Aarum**

**5/10**

Grafikk 6 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhet 3  
Mer en interaktiv film enn et spill



Alle de kjente karakterene fra det sjarmerende eventyret kommer til live i dette spillet. Grafikken er kanskje litt utdatert, men den fungerer i og for seg helt greit. Men for all del - les tegneserien først!



A Game By



idsoftware.com

Developed By



Published By

ACTIVISION

[WWW.GUAKE4GAME.COM](http://WWW.GUAKE4GAME.COM)

© 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. GUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade-names are the properties of their respective owners.





PREPARE FOR THE  
ULTIMATE WAR...

# QUAKE 4™



In a war for Earth's survival, against an unrelenting enemy - the only way to defeat them, is to become one of them.

- ☉ Battle outdoors using tanks and walkers
- ☉ Fight with the support of an elite squad
- ☉ Annihilate the alien enemy with an arsenal of hi-tech weaponry
- ☉ Compete online in fast action, arena-style multiplayer

...THE INVASION BEGINS  
AUTUMN 2005

## Agent Hugo

Hugo har gått fra ubetydelig troll til hemmelig agent

Plattform PC, PS2 Utvikler ITE Utgiver Pan Vision Genre Plattform Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon PS2 PAL Anb. alder 3 år



Det blir mye båtjøring i Agent Hugo, og kontrollen er enkel og fin.

Det lille skogstrollet Hugo er en gammel kjenning for mange. For flere år siden kunne man ringe inn til hans eget tv-show og styre han på tv-skjermen med telefonastene, men det var dog kun forbeholdt de som var så heldige å ha en såkalt "tastafon". Oss med telefon med dreieskive, måtte nøye oss med å se på. Nå er han dog på tokt igjen, og denne gangen i en noe mer avansert versjon.

Hugo har nemlig gått opp i gradene, fra å bo i en trestamme i skogen, til nå å være hemmelig agent i sikkerhetsorganisasjonen Risk. Og da

er det jo massevis av agent-ting han må ta seg av, uten at det blir for voldsomt for de minste.

Agent Hugo byr også på litt intern gamer-humor, og det synes jeg er ustyrlig festlig. For eksempel har alle skurkene tyske navn, og snakker med eine kleine tyzk ackzent. Og det er også fylt opp av ulike referanser, for eksempel er miss Honeybunny Hugos svar på Moneypenny, og skurken Max Schmertz er den tyske utgaven av Max Payne.

Dette er et trygt og godt barnespill hvor alle snakker norsk. Skulle du være i tvil om en julegave til en gutt eller jente i 5-10 års alderen, så er helt sikkert Hugo et vellykket kjøp. Gutter synes kanskje det er ekstra stas med alt hemmelighetskremmeriet, men Huga kan være en vinner uansett.

— Carl Thomas Aarum

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7 Trygt barnespill

## Football Manager 2006

Har du en fotball-manager i magen?

Plattform PC Utvikler Sports Interactive Utgier Sega Genre Sport/Simulasjon Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Hva er det med disse manager-spillene? De består jo utelukkende av tekst og noen tall. Bildene i bakgrunnen og den primitive kampmotoren spiller ytterst liten rolle. Football Manager 06 har, i likhet med resten av utgivelsene i serien, mildt sagt lite imponerende grafikk. Men det gjør ingen ting.

Kjernen i managerspill er og blir databasen over klubber og spillere. I Football Manager 06 finner du klubber fra de største ligaene, England, Spania, Italia, Frankrike.. ja til og med Norge, Sverige, Danmark og et titalls ligaer til. Mengden av oppdatert informasjon er ganske enkelt enorm. Ellers er oppdateringen fra fjorårets versjon ganske små.

2D-motoren som skildrer kampene har blitt pusset på slik at kampene har blitt litt mer interessante. Nå kan du også snakke med spillerne i pausene. Du kan gi kjeft eller ros, og pep-talken i pausen gir konsekvenser for innsatsen i andre halvdel. Spillertrening har blitt forbedret og forenklet. Nå bestemmer du kun hvor mye laget skal trene og hvilke temaer treningen skal bestå av, som ballkontroll, taktikk, dødball, angreppspill og så videre.



Helt nytt er muligheten til å forhandle om din egen kontrakt. Nå kan du kreve ny kontrakt, høyere lønn, forhandle om penger til spillerkjøp, ha klausul i kontrakten om utbygging av stadion og så videre. Det er dessverre en del bugs, men Sigames har allerede kommet med en patch som retter opp i urealistiske spillerpriser, lønninger, medieomtaler og mye annet.

Football Manager 2006 bør være installert på alle fotballidioters PC-er. Det er ikke så veldig mye nytt her, men likte du forrige utgave vil du like årets versjon enda bedre.

— Sten Christian Kvindesland

**8/10**

Grafikk 5 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 10 Tabeller opp og tabeller ned. Vi går aldri lei!

## Asterix & Obelix XXL 2

Vellykket parodi på en haug meg spill

Plattform PS2, GC, PC Utvikler Etranges Libellules Utgiver Atari Genre Action Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PS2 Retail Anb. alder 7 år



Det grafiske er ikke det beste vi har sett på Playstation 2, men artige animasjoner og morsomme romere gjør at humoren fra tegneseriene og filmene er godt ivarettatt. Lyden er også rimelig bra. Du kommer fort i stemning med musikken som varierer etter hvor du befinner deg og lyder som minner veldig om filmene.

Asterix og Obelix befinner seg på en åpen plass midt i en slags mini-Paris. Et stort Eiffeltårn rager til værs fremfor deg. Det er ingen å se, bare Asterix, Obelix og den lille trofaste hunden Idefix. Plutselig kommer en hærskarer av romere stormende. Nå gjelder det å få slått seg gjennom horden av soldater. Den ene romeren etter den andre flyr til himmels, upper-cut etter upper-cut fordeles rundhåndelig på soldatene som prøver seg. Etter noen minutters intens trykking på kontrolleren er plassen ryddet for innpåsiltne romere. Du kan nå fortsette turen videre innover i hjertet av Las Vegum.

Asterix & Obelix XXL 2: Oppdrag Las Vegum handler nettopp om dette: å banke romere gule og blå og å ta seg inn i en gigantisk fornøylespark midt i det romerske imperiet. Historien starter med at tre druider kidnappes av selveste Julius Cæsar. Blant disse trollmennene finnes Miraculix, den skjeggete druiden som lager styrkedrikk for Asterix og hans venner. Ingen Miraculix, ingen styrkedrikk. Men det merkelige er at Miraculix kanskje selv er med på kidnappingen. Hvorfor har trollmennene blitt kidnappet? Hvilken djevlesk plan har Cæsar påsket ut? Vil Cæsar bli uovervinnelig med disse trollmennene i fangenskap? Hvorfor gjorde ikke Miraculix motstand? Alt står på Asterix og Obelix. Det opp til deg å avgjøre skjebnen til trollmennene og Europas innbyggere.

Spillet er fullt av artige parodier, og den første du møter er Sam Shieffer, som i likhet med Sam Fisher i Splinter Cell har en veldig kjekk nattkikkert. Du må også kjempe parodier på Super Mario, Rayman og Sonic for å redde

trollmennene. Med så mange artige parodier mellom slagene sitter latteren ofte løst.

Det grafiske er ikke det beste jeg har sett på Playstation 2, men artige animasjoner og morsomme romere gjør at humoren fra tegneseriene og filmene er godt ivarettatt.

Det er enkelt å styre våre to kamphaner, men innimellom kan det være litt vanskelig å få til de rette kombinasjonene for spesialslagene. Men med litt trening skal ingen romer føle seg trygg. Du kan dessuten bytte på å spille Asterix eller Obelix. Dette fungerer veldig godt og gir deg muligheten til å variere oppgavene som dukker opp, for det er ikke bare slossing i spillet. Du må også bruke hjernebarken for å løse diverse puzzler.

Det krever lang tålmodighet for å komme igjennom spillet, for våre to helter klarer ikke bestandig å overvinne den store mengden innpåsiltne romere. Det finnes ingen multiplayer-del, og det er et stort savn.

Asterix & Obelix XXL 2: Oppdrag Las Vegum er et bra spill med masse underholdning, men inneholder ingen overraskelser, verken grafisk eller gameplaymessig. Men en god porsjon sjarm holder likevel til en rimelig god karakter. Er du ute et enkelt spill med masse humor, action og lang holdbarhet, ja så kjøper du dette spillet. For min egen del er jeg helt solgt, og bruker nå all min fritid på å slå løs på dumme romere.

— Bernt Erik Sandnes

**7/10**

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7 Sjarm og humor er Asterix' største styrke

# GT Legends

## GTR med legendariske doninger

Plattform PC Utvikler SimBin Utgiver Atari Genre Racing  
Utgis Ute nå Antall spillere 1-15 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Motoren fra din Ford Mustang buldrer godt, du har akkurat giret ned og du gjør deg klar til din siste sving. Bak deg lurer konkurrentene. Alle er på hugget og vil vinne. Du kommer deg fort ut av svingen. Motoren nærmest klynker av nåde, men du gyver deg løs på oppløpet, de andre konkurrentene ligger fortsatt like bak deg, men tar innpå. Farten er stor. Du girer opp, Mustangen krenger til sidene. Ingen skal komme forbi og ta fra deg seieren. Du løfter hendene i været og vet at du nå har vunnet et meget spennende race hvor din kjøring var presset til det ytterste.

Spillet jeg er blitt så forelsket i, er det nye GT Legends fra SimBin. Med GTR friskt i minnet, visste jeg at dette spillet ville være av høy kvalitet. For er det noe SimBin kan, så er det å utvikle racingsimulatorene. Allerede etter de første løpene luktet jeg en god karakter. Det virker for meg at SimBin nok en gang har klart mesterstykket igjen.

Med over 25 varierende baner fra virkeligheten, blant annet de kjente Imola, Monza, Donington og Mondello Park-banene, samt over 90 originale 60 og 70-talls legendariske doninger. Jeg er solgt. Ford Mustang, Shelby GT 350, Shelby Cobra, Lotus Elan, Lotus Elite, BMW CSL, Porsche 914, Porsche 911 RSR, Renault Alpine, Mercedes 300SL, Ford GT-40, Austin Mini-Cooper, Chevy Corvette, De tomaso Pantera, bare for å nevne noen, og alle bilene er nøyaktig gjengitt til den minste detalj.

Det grafiske er på topp, kjørefølelsen er så realistisk at du nesten kjenner eksosluften. Den perfekte lyden av V8-ere som runger gromt fra høytalene, gir meg chills langt oppover ørene. Som straff for min iver til spillet, blir jeg fengslet for livstid med GT Legends, som har så mye å tilby.

Det er også verdt å nevne at jo større

vanskelighetsgraden er, jo fetere blir premien når du går seirende ut av en turnering og låser da opp for andre legendariske skjønnheter. Disse kan igjen brukes senere til å cruise rundt med. Det finnes tonnevis av muligheter, utfordrende baner å ta fatt på, pluss du vil også kunne spille multiplayer via LAN eller online om du vil finne flere og større utfordringer.

Det skal også nevnes at dette spillet er veldig likt GTR, bortsett fra at du nå har tilgang på eldre legendariske biler, pluss at grafikken og detaljene har blitt forbedret noe, men bevares, er ikke det mer enn nok da?

Er du på utkikk etter høstens store racingsimulator og digger disse lekkerbiskene av noen doninger som nevnt ovenfor, så kjøp GT Legends. SimBin imponerte meg med GTR og nå blir jeg nok en gang helfrelst over et godt gjennomført bilspill i verdensklasse. Jeg kommer til å bli sittende med denne simulatoren i lang tid fremover, for jeg skal til topps! GT Legends er min nye bestevenn.

**Bernt Erik Sandnes**

## 9/10

Grafikk 9 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9  
Racingsimulator i verdensklasse



# NBA Live 06

## Basket med badeball

Plattform Multi Utvikler EA Sports Utgiver Electronic Arts Genre Sport Utgivelse Ute nå  
Antall spillere 1-2 Testet versjon PS2 Retail Anb. alder 3 år



NBA Live 2006 er glatt og pent, slik vi er vant til at EA Sports serverer spill. Vi får et utmerket lydspor, alle lisenser, kommentarer fra en kjent "TV personality" og flere forskjellige spillmodi. Mulighet til å velge modus som sesong, 1 mot 1, dynasti og Allstar Weekend med blant annet dunkekonkurranse og 3-poengskyting bidrar til variasjon og lang levetid for spillet.

Men den mest avgjørende kvaliteten for et basketballspill er og blir spillbarheten. Nettopp her skuffer NBA Live. Fysikken blir feil; spillerne mangler bakkekontakt, de virker stutte og spenstløse. Ballen er for lett, mer som en badeball enn som en skikkelig

basketball. Angrepspill føles som en seig grøt. Selv om animasjonene aldri har sett bedre ut i et basketballspill, skli spillerne fortsatt rundt på banen uten solid fotfeste. Etter 11 utgivelser av den samme tittelen er det naturlig å forvente mer. NBA Live 2006 mangler til syvende og sist følelsen av basketball, og minner mest om en sport som spilles med badeball, med glatte gymsokker på føttene.

**Kristian Nymoen**

## 6/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 7  
Mangler balansering og finpus

# Shattered Union

## Sakte, saktere, Shattered Union

Plattform PC, PS2, Xbox Utvikler PopTop Software Utgiver 2K Games Genre Strategi  
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon PC Anb. alder 12 år

USA er i alarmberedskap på grunn av terrorisme, samt at politiske krangler er blitt mer og mer hverdagslige. Det som får begeret til å renne over er atombomben som slår ned i Washington D.C. Ulike faksjoner oppstår i etterspillet, og nå vil alle ha makten over landet. Historieløpet er i nær fremtid, og hvis vi ser på verdenssituasjonen i dag så er det kanskje ikke så mye fiksjon.

Spillet er turbasert, noe som gjør at man kan planlegge hvert eneste trekk med kirurgisk presisjon. Gjør man en feil, så vil motstanderne få overtaket. Man bestemmer seg for et område å angripe, og så blir man shippet rett av gårde til den harde krigen. Her er det virkelig vann eller forsvinn og seier er det eneste som teller. Ikke forvent noen lett match mot maskinen, for den gir deg plenty med motstand, og av og til er det kanskje litt for mye. Enhetene i spillet har selvfølgelig sine gode og dårlige sider. En tanks er glimmers mot andre kjøretøy, men dårlig mot helikoptre. De ulike styrkene vil også ta forskjellig skade avhengig av hvor de bli truffet. Dette er veldig positivt og

skaper en vid variasjon av taktiske elementer man må ta hensyn til før man kan angripe. Å gå dead inn med enheter mot en organisert fiende, er bare å gi opp med en gang. Den kunstige intelligensen vil gi deg enormt mye motstand, og det er nok ikke med det første du vil komme seirende ut av panserbrølene.

Dessverre så går spillet tregt fremover, og inneholder for lite ting for å underholde en gamer. Det mangler rett og slett kjærlighet for sjangeren.

**Mats André Bækkelund**

## 4/10

Grafikk 5 Gameplay 4 Lyd 3 Holdbarhet 5  
Shattered Union er ett pust av kjedsomhet



# CRASH™

TAG TEAM  
RACING



7+  
www.pegi.info

 **SIERRA™**  **RADICAL**  
ENTERTAINMENT

**Kommer i November!**

"Crash Tag Team Racing" interactive game © 2005 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters are ™ and © Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and for other countries. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Universal Games Canada L.P. in Canada, the United States and/or other jurisdictions. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

# REVOLUSJON PÅ 2 HJUL!

Crash legger ut på turné! Na har du muligheten til å møte han personlig! Kom til disse butikkene og møt Crash, delta i konkurranser og prøv det nye spillet.

18. November: Spaceworld Trondheim Torg

19. November: Edwis City Syd, Trondheim

25. November: Platon, Bergen

26. November: Spaceworld Larno, Bergen

2. Desember: Free Record Shop, Egertorget, Oslo

3. Desember: Edwis Oslo City

9. Desember: Spaceworld Sandvika Storsenter

10. Desember: Smart Club Alnabru, Oslo

I samarbeid med:



Game  
reactor



PlayStation 2 PSP



# Konkurranse

Vær med i Gamereactors store konkurranse om et fett foosballbord!

Konkurrencene slutter 30. november.

**1** Hvem vinner Premier League i år?

1. Arsenal    2. Man U    3. Chelsea

**2** Hvem vant Tippeligaen i år?

1. Vålerenga    2. Rosenborg    3. Start

**3** I hvilken serie spiller de mest foosball?

1. Akutten    2. Friends    3. Joey

Skriv ned dine svar, og klikk deg inn på [www.gamereactor.no/konkurrencer](http://www.gamereactor.no/konkurrencer) for å delta. Husk også å skrive inn navn og adresse, ellers kan vi ikke kontakte deg om du skulle være så heldig å vinne.

Lykke til i konkurransen.



## City of Villains konkurranse



**1** Hva heter første spillet i denne serien?

1. City of Angels    2. City of Heroes    3. Halo

**2** Hva heter den onde lederen i CoV?

1. Lord Recluse    2. Darth Vader    3. Jokern

**3** Hvem i redaksjonen er superhelt-geek?

1. Ole Martin    2. Bernt Erik    3. David

Skriv ned dine svar, og klikk deg inn på [www.gamereactor.no/konkurrencer](http://www.gamereactor.no/konkurrencer) for å delta. Husk også å skrive inn navn og adresse, ellers kan vi ikke kontakte deg om du skulle være så heldig å vinne



**KUN 341,-**



**KUN 341,-**



**KUN 199,-**



**KUN 399,-**



**KUN 399,-**



**KUN 399,-**



**KUN 399,-**



**KUN 399,-**

**LAGERSALG XBOX/PS2 FRA KUN 49,-  
FRAKT KUN 10,- PR. SPILL**

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

# Doom: The Movie

Er Doom så dum som vi skulle tro? Vi har vært på kino!



Doom-serien er en av historiens største spillsuksesser, og det har vært snakk om en filmversjon denne helvetsfabelen i sikkert ti år. Nå er den her. For å ta det viktigste med en gang: Doom er først og fremst en ganske dum actionfilm med mye skyting og monstre. Dette er ikke noe følelsesladet mesterverk, men en enkel og grovkornet actionfilm. Det beste man kan si om Doom-filmen er kanskje at den er bedre enn de fleste filmer basert på spill, uten at det sier så mye. Tomb Raider-filmene med Angelina Jolie var ikke så mye av skryte av, Super Mario Bros var elendig, Wing Commander var bent frem tragisk. Mortal Kombat regnes faktisk som en av de mest vellykkede oversettelsene fra spill til film, og Resident Evil er også forsåvidt passabel. Men stor kunst blir det ikke når historiene skal overføres fra monitor til kinolerrett.

Doom er altså bedre enn de fleste, men det sier ikke så mye. Rent regi- og skuespillermessig er Doom helt greit utført. Jeg gikk inn i kinosalen med ekstremt lave forventninger, fordi jeg av en eller annen grunn hadde fått det for meg at det var den kjente slakteren Uwe Böll som stod for regien. Böll har blitt stor-grossist på filmer basert på spill ("spillefilmer"; tji hi); han har allerede utskjelte rett-på-video-makkverk som BloodRayne, Alone in the Dark og House of the Dead på samvittigheten. Alle disse filmene suger seriøst, og det er det god grunn til å tro at Bölls kommende adaptasjoner av FarCry, Dungeon Siege, Hunter: The Reckoning og Fear Effect også vil gjøre. Mannen er rett og slett ikke spesielt flink til å lage film, og det er ikke så lett å skjønne hvorfor noen fortsetter å gi ham penger for å grise til spill-lisensene deres med bedritne filmversjoner.

I alle fall - Uwe Böll har ingenting med Doom å gjøre i det hele tatt. Regissør er

Andrzej Bartkowiak, en annen ganske spesialisert regissør fra sentraleuropa. Mens Böll synes spesialisert på filmer basert på spill, er Bartkowiak spesialisert på actionfilmer med kjente kampsportfolk i hovedrollene. Tidligere har Bartkowiak regissert Romeo Must Die og Cradle 2 the Grave med Jet Li, og den pinlige Exit Wounds med Steven Segal. Denne gang er det den tidligere wrestleren "The Rock", eller Dwayne Douglas Johnson som han egentlig heter, som står for musklene. The Rock er egentlig ikke en så verst skuespiller som det er grunn til å frykte. "Steinen" gjør en helt grei innsats i rollen som laglederen Sarge. Andre kjente navn på rollelista omfatter Karl Urban, kjent fra rollen som rohan-rytteren Eomer i Ringenes Herre-trilogien. Urban spiller Rocks nestkommanderende i troppen av space marines. Resten av rollelista er fylt av stort sett ukjente og lite bemerkelsesverdige navn.

Historien er løselig basert på Doom-spillene: noe muffens skjer på en forskningsstasjon på Mars, og en gjeng space marines sendes inn for å rydde opp. Så går alt fra ille til helvete på jord... Eller, det vil si, helvete på Mars. I spillene er det stort sett slik at dumme forskere har åpnet en mystisk portal til helvete, slik at horder av fæle demon-beist flommer ut over romstasjonen. I filmen er ikke helvete med i det hele tatt: her er helvete og demoner holdt helt utenfor; i stedet er det genforskning som avstedkommer monstre og djevlskap. Dette har kanskje noe med tegn i tiden å gjøre. Da det første Doom-spillet kom i 1993 var okkultisme veldig i vinden. Evil Dead-filmene er oppgitt som en stor inspirasjonskilde, og metallrock (som ofte lefler med engler og demoner og monstre og denslags) gjennomsvyrer hele spillserien. På begynnelsen av 90-tallet var folk kanskje mer



redde for åndelig fortapelse og armageddon... dommedag skulle jo tross alt inntreffe innen årtusenskiftet. Genmanipulering hadde vi knapt hørt om dengang.

I dag er derimot genmanipulering nesten det skumleste som finnes. Det eneste som er enda skumlere må være terrorisme... så om du blander gener og terror sammen til gen-terrorisme har du virkelig noe å være redd for. Slik kan manusforfatteren ha tenkt... eller kanskje det rett og slett var slik at manusforfatteren hadde en historie hvor det passet bedre med gen-monstre enn med demoner fra helvete. For en ting må sies: historien i Doom-spillene er og blir syltynn. Det handler først og fremst om skyting, skremming og en fremifrå grafikkmotor. Historien har vel aldri vært så sterk at den fortjener å få en helafrens spillefilm basert på seg. Det må selv de mest ihuga Doom-fans gå med på.

Slikt sett er intrigen i filmen mye bedre enn historien i spillene. Riktignok er tekno-babbelet i denne fortellingen om genetisk monster-epidemi ikke bare sludder og pølsevev, det er dårlig researchet pølsevev. Men akkurat det spiller liten rolle, for ingen som drar for å se en film kalt "Doom" forventer vitenskaplig hold i manus. Historien er der for å gi rom for mer skyting og gørr, og sånn sett gjør manuset absolutt jobben sin. Doom makter endog å overraske litt. Det er kanskje ikke de store overraskelsene, men likevel - Doom-filmen innfridde mer enn jeg hadde ventet på forhånd. Dette er underholdende actionskredd, teknisk kompetent utført, med ålreite effekter og mye skyting. Skremmingen er primitiv - lyset går faktisk opptil flere ganger - men det er ikke dermed sagt at den ikke gjør jobben sin. Skuespillernes innsatser er ikke pinlige, og det er nok av elementer fra spillene gamere kan nikke gjenkjennende til. For eksempel får faktisk Sarge tak i en BFG i

løpet av filmen, og utbryter endog "That's one Big Fucking Gun". Artig. En av karakterene i filmen heter Dr. Carmack, etter iD Softwares grafikkguru og åndelige leder. I en av aksjonskvansene blir det faktisk strafet. Og det er til og med en lang aksjonskvans som er filmet utelukkende i førstepersons perspektiv - akkurat som i spillet. Det hele er ganske fornøylig.

Så: er Doom en bra film? Nei - selvfølgelig er den ikke det. Men den er bedre enn det er rimelig å forvente at en film basert på et dataspill kan bli. Spesielt Doom-serien, som tross alt aldri har vært spesielt fokusert på karakterskildring, emosjonell utvikling eller gripende intrige. Doom har hatt sine styrker på andre felt, som revolusjonerende gameplay (Doom startet hele 3D-genren av skytespill) eller fantastisk grafikk (Doom 3 er og blir er råttass av en 3D-motor). Men saken er den at som film fungerer dette likevel helt fint.

Er du ute etter en lettvin og lett fordøyelig film med mye skredd, skyting og eksplosjoner, er Doom midt i blinken. Er du i tillegg en gamer og har spilt minst ett Doom-spill, byr filmen på mye inside-vitser og moro. For å gjøre et billig poeng: Doom er en ganske Dum film, men ærlig talt - hvem ventet seg egentlig noe annet? De som kunne tenke seg å se en film basert på dataspillet Doom vil kort og godt ikke bli skuffet, og det er vel til syvende og sist det beste skussmål noen kan gi en film basert på et dataspill.

**\_Ole Martin Kristiansen**

**Gamereactor sier:** Doom er en film som burde underholde alle som har et forhold til spillserien, og vi er overrasket over at den ikke stinker så ille som vi hadde trodd.

# Musikkanmeldelser

Ferske anmeldelser av de nyeste skivene hver måned!



## Robbie Williams - Intensive Care

EMI, Ute nå / Tekst David Skovly

Robbie Williams er tilbake - igjen. Han har nå underholdt oss i 14 år, og det virker ikke som om han har noen planer om å gi seg med det første. Fra slesk pin-up boy i Take That via entertainer rollen til en hyllest rettet mot de gamle Rat Pack'erne. Robbie Williams har definitivt gjort det vanskelig å sette han i bås, og han har også vist at det er mulig å klare seg som individuell artist etter er en karriere som boy-band medlem.

Intensive Care er det første albumet på flere år hvor Robbie går bort i fra sitt samarbeid med låtskriver og kompanjong Guy Chambers. Med på laget i denne omgangen er Stephen Duffy, en produsent med et annet musikalsk utgangspunkt enn Chambers. Duffy og Williams spilte inn plata over en to års periode i Hollywood Hills, de har under innspilling vært innom flere forskjellige inspirasjonskilder som; Kraftwerk, Bloc Party og Gang of Four. Målet for Intensive Care er å vende tilbake til Robbies musikalske barndom, men da med lyden av 2005 i førersetet. Det ligger mye nostalgi og melankoli til grunne i låtmateriale, men på sedvanligvis finnes det også up-tempo sanger, og flere av dem med hit20 potensiale. Akkurat denne delte personligheten mellom trist og glad har kjennetegnet han som artist de siste årene. I tekstene kan han i det ene øyeblikket fremstå som super cocky og selvsikker, mens i det neste er han ydmyk og beskjeden.

Robbie Williams' evne til å formidle sanger og tekster er enestående. I "Ghosts" og "Advertising Space" er han på sitt beste som følsom crooner. Mens på førstesingelen skinner det av selvsikkerhet i både i falsetten og den tradisjonelle Robbie rap'en. Foruten de nevnte låtene samt "Spread your Wings" og "Sin Sin Sin" så er det langt mellom høydepunktene.

Intensive Care blir som "Escapology" (2002) og "Sing When You're Winning" (2000) et album som trolig vil inneholde et par nummer 1 hits, og en hel rekke låter som går i den musikalske glemmeboken.

Flere kritikere har hevdet at Robbie Williams med dette albumet endelig har blitt voksen. Jeg vil si at det er litt som å si at vinteren kom i år også. Jeg mener, selvfølgelig viser Robbie en mer voksen side av seg selv, men hallo(!) det er jo ikke akkurat rakettforskning å peke på det faktum at han har blitt eldre de siste årene.

Dessverre eller heldigvis (stryk det du mener ikke passer) er Robbie Williams bedre live enn på plate. Intensive Care er intet unntak. Men dette er alt i alt en fornøylige opplevelse. Nok et vel gjennomført produkt av kongen av brit-pop. **6/10**

## Annie - DJ-Kicks

!K7/Tuba, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Mix CD'er utvalgt av enkelte personer kan være et interessant blikk inn i deres inspirasjonskilder og lydmessige verdenssyn. DJ-Kicks-serien har holdt et høyt nivå fra starten av, og det forandrer den lille damen Annie absolutt ikke på. I løpet av 17 melodier ledes vi gjennom den unge dames syrede univers som inneholder alt fra Bow Wow Wows skønne I Want Candy, over to numre med Annie selv og helt til andre enden av spekteret, hvor Death From Above 1979 får en langt mer tilgjengelig versjon ved hjelp av en remix. Annies DJ-Kicks utspill blir kanskje aldri blir en favoritt på hjemmestereo'en, kan den absolutt brukes som lydteppet til litt en god fest og en liten runde dans. Så er soundtracket til fredag og lørdag i det minste i hus. **7/10**

## Sugababes - Taller In More Ways

Island, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Nå er det egentlig slik at jeg er helt vill etter Sugababes. Faktisk så vill at sangene som Round Round og Freak Like Me er blant mine absolutte yndlinger. Sugababes har aldri laget et album som var mindre enn godt, inntil nå. Taller In More Ways er nemlig en ganske gjennomsnittlig og uinspirert innsats fra de tre smekre popdamene. Førstesingelen Push The Button er ganske utmerket i sin søken etter pophimmelen, men utover den er det kun It Ain't Easy som klarer å bryte en liten tanke ut av de trette jentepopbandene. Det er ergerlig, jeg hadde forventet så mye mer, men det her var altså hva jeg fikk. Det er ganske enkelt ikke godt nok. **5/10**

## Mattafix - Signs Of A Struggle

EMI, Ute nå / Tekst David Skovly

Debutalbumet til duoen Mattafix er servert, og den falt i smak med noen få unntak. Duoen har forskjellige og svært interessante kulturelle musikalske referanser. Her snakker vi røtter i henholdsvis St. Vincent i Karibien og storbymetropolen London. De har i tillegg hentet inspirasjon fra India. Det meste ligger til rette for et spenningsfylt bekjentskap med Mattafix. Førstesingelen "Big City Life" har torpedert hitlistene både i utlandet og i Norge. Den har også allerede rukket å ligge 3 uker på topp 10 på VG lista. Ikke nok med at de sang om storbylivet på den nevnte singelen, men resten av albumet bærer også et urbant preg. Dessverre går 14 låter med denne urbane blusen fort fra nyskapende til intetsigende. Det blir rett og slett for mye stamping i den samme retningen. Utgangspunktet og førsteinntrykket er godt, men albumet sett under ett blir ikke noe mer enn en litt over middels debutplate. **8/10**

## The Cardigans - Super Extra Gravity

Universal, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Personlig synes jeg at Cardigans toppet med Gran Turismo. Her kastet de penheten av seg og klarte på tross av søte Ninas bløte stemme å lage et rockealbum med stil. Det har åpenbart vært hardt for bandet, for Gran Turismo har vist seg å være en enslig svale. Etterfølgeren Long Gone Before Daylight var nærmest country, og selv om The Cardigans er gått en tanke tilbake til hvor de kom fra, er Super Extra Gravity absolutt ikke Gran Turismo. Det er nærmere en litt selvtillfreds og avslappet utgivelse, hvor det på ingen måte høres ut som om noen investerer særlig mye i det. Lille Nina synger stadig så fint så fint, og spiller tilbakelent og kontrollert. Super Extra Gravity er knall for fans som har vært med hele veien, men særlig interessant er det så absolutt ikke. Erase and rewind! **6/10**

## Goldie Lookin Chain

Warner, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Glodie Lookin Chain er bare latterlig. Enkelt og greit. Med sanger om mødre med tissemenn og kunsten å kle seg ut som robot, har den walisiske gjengen allerede fra starten av plassert seg så langt vekk fra hip-hoppens krav om street cred som mulig. Debut-albumet Greatest Hits var en lang latterrunde med ikke så mye vekt på kvalitet. Slik forholder det seg også på Safe As Fuck, forskjellen er bare at det hele ikke er like artig nå som den var første gangen. Your Missus Is A Nutter er et brak av en førstesingel, men utover det så virker produksjonene ikke like opplagte, og da er det plutselig stort press på den lyriske fremtoningen. Her kommer Goldie Lookin Chain virkelig til kort. Safe As Fuck er for de som en gang syntes at Bloodhound Gang var artig, men vil gjerne ha litt mer enn en konstant strøm av sanger om kjønnsorganer. **6/10**

## Ryan Adams & the Cardinals - Jacksonville City Nights

Lost Highway, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er i etter hvert blitt en kjent sak at den gode Ryan Adams lager alt for mange plater, og en større intern kvalitetskontroll ville kle han. Slik er det også med Jacksonville City Nights, enda en blandet landhandel av skitt og kanel. Men faktumet er bare at selv en halvgod Ryan Adams utgivelse er bedre enn det meste. Jacksonville City Nights beveger seg enda lengre ut i Country land enn Ryan har vært på lenge, og det avdempede lydbildet med den fine slidegitaren i front, fungerer upåklagelig. Ryan Adams har en stemme som går direkte inn i hjerte uten å virke masende, og det er umåtelig vanskelig ikke å like en mann som føler seg nødt til å utgi hver en strofe han spiller inn. Likevel er Ryan Adams den typen man faktisk kunne anbefale at få utgitt en best of-samling. Hvis ikke mannen selv vil luke ut melodier, så kan plateselskapet gjøre det for ham? **7/10**

# COBALT FLUX PRO PLATFORM




Verdens beste dansematte  
fra USA har kommet til Norge!

Vil du ha en julegave som gir deg masse  
moro, gir begrepet spill en ny dimensjon  
og som foreldrene dine **VIL** gi deg?

Jens W. Aasgaard,  
Regjerende norgesmester

Kjøpes her: [www.cobaltflux.com](http://www.cobaltflux.com)



-  Trenger du trening, men er for slapp til å dra på helsestudio? Bruk Cobalt Flux dansematten sammen med de populære dansespillene for PS2, XBOX, PC og kombiner moro, dans og glimrende fysisk trening.
-  Cobalt Flux er anerkjent som verdens beste dansematte av Playstation Magazine og Gamereactor (Se vurdering i dette nummeret av Gamereactor). Cobalt Flux dansematter er spesielt laget for å tåle langvarig bruk.
-  På [www.ddrnorway.no](http://www.ddrnorway.no) kan du lese mer om maskindans; den nye og voksende idretten som er registrert under Norges Danseforbund. Sommeren 2006 arrangeres det VM i maskindans - så det er bare å sette i gang med treningen!





## Det Levende Slottet

Oro Film, på kino / Tekst Carl Thomas Aarum

Hayao Miyazaki er uten tvil min favoritt når det kommer til eventyr og fortellinger. Han ble kanskje mest kjent i denne delen av verden for Oscarvinneren Chihiro og Heksene (Spirited Away) fra 2001, men han har også en rekke andre fabelaktige filmer på samvittigheten. Laputa - Castle in the Sky fra 1986, og Princess Mononoke fra 1997 er bare to av mange strålende eventyr fra denne mannens geniale hode, og selv om han begynner å bli gammel er det ingenting som tyder på at han tenker på å hale inn årene helt enda.

Det levende slottet er akkurat det du kan forvente deg av Miyazaki. Med andre ord - helt fremragende. Filmen handler om den tilbaketrukkne og diskre hattemakeren Sophie som havner midt i en bitter konflikt mellom trollmannen Hauru og landets dronning. Riket står ovenfor en storkrig, og statsmakten trommer sammen alt som kan bidra i kampene, også trollmenn og -kvinner. Oppi alt dette her, blir Sofie forvandlet til en ugjenkjennelig gammel dame, og vi får følge hennes vei tilbake til sitt unge jeg.

Miyazaki og Studio Ghibli mestrer virkelig det å fortelle en god historie, og skape sympatiske og levende karakterer. Både Sophie, Hauru, ild-demonen Calicifer og fugleskremslet som hinker rundt etter dem har egne personligheter og unike karaktertrekk, og det er nettopp dette som gjør filmen så magisk.

Disney er selvsagt en favoritt når det kommer til tegnefilmer for de minste, men det burde de ikke være. Studio Ghibli forteller bedre og mer spennende historier etter min mening, uten oppskriften og forutsigbarheten Disney noen ganger disker opp med. Pixar har jo også meldt seg på denne animasjons-valsens, og selv om begge de vestlige studioene overgår Ghibli på den animasjons-tekniske siden, så velger jeg likevel det lille japanske studioet. Animasjonene er vel så sjarmende og levende, men på et personlig nivå.

Det levende slottet åpnet Film fra Sør-festivalen som gikk av stabelen 6. - 16. oktober. Den har både japansk, engelsk og norsk tale, og på den engelske siden stiller både Christian Bale (Batman Begins) og Billy Crystal (Analyze This), og på den norske versjonen har blant annet Aksel Hennie og Tor Milde lånt ut sine stemmer.

Det er tydelig at vi har med en helt annen kultur å gjøre, for det er ingen platinablond barbie dukker eller muskuløse machoer å skimte noe sted. Filmen prøver heller ikke å være morsom, som alt av tegnefilmer fra Disney og Pixar, men rusler av gårde i sitt eget behagelige tempo.

Det levende slottet er en vakker film. Den er et kunstverk. Miyazaki klarer å gjøre noe så kjedelig som god moral til fremragende underholdning, så selv om han begynner å dra på årene, håper jeg virkelig at han har planer om å lage enda flere genistreker før han pensjonerer seg. **9/10**

## Appleseed

Sandrew Metronome, ute nå / Tekst Carl Thomas Aarum

Vi følger den kvinnelige elitesoldaten Deunan Knute som gjør det elitesoldater gjør - og hun gjør det utrolig godt. Derfor blir hun plukket ut til å være med i et prosjekt som handler om menneskerasens fremtid. Det er jo nesten skrevet i stein at japansk tegnefilm alltid skal handle om verden/menneskenes undergang, og dette er selvsagt ikke noe unntak. Men Appleseed er en litt vanskelig film. Den har veldig mye å fortelle, og historien er i tillegg litt innviklet. Det er skaperne fra kult-animefilmen Ghost in the Shell som sitter ved roret, og da er i alle fall forventningene på plass. Animasjonsmessig er dette veldig spennende. Det er litt ulikt andre tradisjonelle animefilmer, men det funker utrolig bra. Dette er helt tydelig mer data-laget, og mye mer 3D enn for eksempel Ghost in the Shell, men noen steder er det også nærmest cel-shading. Funker som bare det! **7/10**

## The Secret of Blue Water

Sandrew Metronome, ute nå / Tekst Mats André Bækkelund

Historien baserer seg på Jules Verne's roman; "20,000 Leagues Under the Sea". Jeg må innrømme at jeg hadde ingen kjennskap til selve filmen eller boken før jeg slo på TVen. Og kan allerede nå si at du trenger heller ingen forkunnskaper for å kunne nyte filmen. Filmens handling er satt til året 1889, hvor du raskt blir satt inn i en historie med høyt tempo; om ett smykke som bærer litt mer mystikk enn en vanlig stein. The Secrets of Blue Water er en varm og morsom film, som vil underholde mesteparten av sitt publikum. Jeg storkoste meg gjennom filmen, og flirte og gråt samtidig. En liten advarsel derimot, hvis du har problemer med å følge med på en litt rotete historie, så ikke kjøp denne filmen. For historien er på mange måter vanskelig fremstilt, men hvis du greier å ha tungen rett i munnen så skal dette gå greit. **7/10**

## Darkwater Blues

Sandrew Metronome, ute nå / Tekst Mats André Bækkelund

Fremtiden blir herjet av korporasjonen "Persona Century" som har tatt over 99% av verden, og det eneste som hindrer totalt verdensherredømme er byen Kabukti. En by hvor vold og krimilattitet herjer i beste GTA stil, og de vil ikke gi opp deres essent uten en real kamp. Lydsiden er kanskje filmens svakeste punkt, med halvdårlige dialoger og musikk som ikke vil gjøre B.B. King glad for at han spiller blues. Bare tro meg at du vil skru av lyden når de prøver å gjøre bluesen til noe som passer inn i filmen. Det er kanskje noe av det mest grusomme jeg har opplevd på min TV-skjerm, og det går nesten over i det latterlige. Filmen lider også av effekter som er stemplet "1970". Tegningene er derimot strålende, og lever i beste anime ånd, og følger historien visuelt glimrende, med mye blod og gørr og depresjon. Filmen er ekstremt voldelig og anbefales bare for et voksent publikum. **3/10**

## Full Metal Panic

Pan Vision, ute nå / Tekst Carl Thomas Aarum

FMP høres ut som hardkokt maskin/robot krig med store våpen null oversikt. Det er heldigvis feil. FMP handler om tenåringsjenta Kaname Chidori som lever et mer eller mindre normalt liv. Det hun ikke vet er at hun besitter meget unormal kunnskap - Black Technology. Kunnskapen ligger ett sted i bakhodet, hun vet det bare ikke enda, og den som kjenner til Black Technology kan lage våpen som kan endre maktbalansen i verden. Dette gjør henne til et meget aktuelt terrormål, så fredsorganisasjonen Mithril ser seg nødt til å sende ut tenårings-livvakten Sousuke Sagara for å passe på henne døgnet rundt. Men heller ikke dette vet Kaname om, livvakten er bare en ny og utrolig innpåsletten fyr i klassen. FMP er full av piketruser og enorme våpen - som enhver anime-serie bør - men den er også full av sjarme og humor. De pinelige situasjonene står i kø for både Kaname og Sousuke, og jammen er det ikke litt søt musikk, romanser og sjalusi ute og går også, ved siden av en god dose action. **8/10**

## Final Fantasy Unlimited

Pan Vision, ute nå / Tekst Carl Thomas Aarum

For 12 år siden bandt en gigantisk pilar av mørk energi vår verden sammen med Underverden. Denne sagaen handler om søkenparet Ai og Yu som setter seg på t-banen, reiser inn i denne mystiske energi-søylen, og drar til Underverden for å finne foreldrene sine. Underveis møter dem mange ulike karakterer, og må vandre gjennom noe som virker som uendelig mange miljøer og små samfunn i Underverden. Utseendemessig så er FFU helt greit. Det er ikke noe visuelt mesterverk i samme gate som for eksempel Final Fantasy: The Spirit Within, men det er likevel bra nok. En FF-entusiast vil selvsagt bli glad for å høre igjen mye av den kjente musikken, selv om den noen steder har blitt re-orkestret. Historien er riktignok skrevet av Square Enix, men den holder ikke helt det nivået vi er vant med fra spillene. Dessuten så er random fights et begrep som burde holde seg i spill-verden. **7/10**

## Chihiro og Heksene / Spirited Away

Arthaus, ute nå / Tekst Carl Thomas Aarum

**Månedens klassiker!**

Chihiro og heksene går lett inn på min topp fem liste over personlige favoritter. Eventyret om Chihiro og Haku som har havnet på et japansk badehus for utslitte guder er intet mindre enn fabelaktig, og sanket ufyselig mange øyne på samtlige terninger som ble rullet i alle landets medier. Miyazaki sier selv at han begynte å lage denne filmen da han innså at det ikke var noen filmer som siktet på jenter i 10-12 års alderen, og puttet derfor vesle Chihiro i hovedrollen. I så måte er det kanskje litt pussig at en hel verden er blitt så bergtatt av denne magiske historien, men det er noe med hele den barnlige uskyldigheten og naiviteten som altså har trollbunnet sitt publikum overalt. Chihiro og heksene er tidenes mest suksessfulle film i Japan, og det sier ikke så rent lite. Den vandrer avgåre i et bedagelig tempo, og er en oppdagelsesreise inn i et trollbindende univers. **10/10**

# RACE THE WORLD



TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.



Mario Kart goes global! Race players from all around the world on 32 wild tracks, with the built-in Nintendo Wi-Fi Connection. Bung bananas at Germans, shoot red shells up a Frenchman's exhaust – or keep it local with wireless 8-player racing using just one copy of the game. The world's ready to roll: are you?

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

**TOUCH ME!**

