

GRATIS
MAGASIN
Des-Jan 05/06
Nummer 36

Game reactor®

www.gamereactor.no

Norges største spillmagasin!



Xbox 360

Vi har testet alle spillene!

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

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

KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

ANNONSER

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

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

INTERNETT www.gamereactor.no

OPPLAG 30 000 ex

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

TRYKK Colorprint Danmark

DISTRIBUSJON Posten Norge

PAPIR Galery One Silk 100g (Svanemerket)

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

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

 Kontrolleret af dansk oplagskontrol **OPLAG** 30 000 ex

TESTET VERSJON:

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

ELSKVERDIG SPILL:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om den anbefalte aldersgrensen som spillet er blitt tildelt. Dette er den såkalte PEGI-standarden som hele spillbransjen benytter seg av. PEGI er en forkortelse av Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen er gitt utfra produktets innhold og tilgjengelighet i forhold til forskjellige aldersgrenser, og er ikke et uttrykk for hvor bra det er. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre; 7 år og eldre; 12 år og eldre; 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene finnes også utenpå alle 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 abonnement via www.gamereactor.no

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

12-05

Snøfall og spilldryss

Og med det var 2005 historie...

Det du har sikret deg nå, kjære leser, er åtti sider lesing om vår favorittsyssel. Åtti. Det er mye det. Tro meg, jeg vet akkurat hvor mye det er. For å sette det i perspektiv - om du leser dette bladet 13 ganger, så har du lest like mange sider som det er i Ringenes Hæder. Dette er med andre ord 1/13 av Tolkiens enorme bok - stappet med nyheter, sniktitter, artikler og anmeldelser av alle de heteste spillene.

Vi har gått inn i årets siste måned. Vi mangler nesten bare rakettene for det blir 2006. Det er sprøtt - tiden har gått utrolig fort. Ja, jeg vet det er et teit uttrykk, men jeg føler virkelig at tiden har flydd. 2005 har betydd mye for mange her i redaksjonen. Etter Jons (vår gamle redaktør) bortgang i fjor, har jeg inntatt førerretet. Det har vært en enorm omstilling, og en utfordring som tidvis har virket litt for stor. Da har det vært godt å ha en super gjeng i ryggen, både en norsk redaksjon og en internasjonal administrasjon, som har vært med på å gjøre jobben litt lettere. En gjeng som man kan stole på. Tusen takk til dere alle sammen.

Men hva skulle vi gjort uten våre trofaste lesere? Da måtte vi mest sannsynlig begynt å vaske gulver i en eller annen lagerbygning, og da syns vi det er mye morsommere å lage blad. Vi håper dere alle blir med oss inn i det nye året, og det er faktisk et par omfattende endringer på vei, som vi gleder oss veldig til å sjøsette.



Vi har fått flere nye fjes inn døren i løpet av året, og to av dem debuterer faktisk i dette nummeret. Mette Andersen og Martin Rosmo Hansen. Kristian Nymo er også et relativt fersk medlem av redaksjonen, og disse kommer både dere og vi til å bli enda bedre kjent med tiden som kommer. Hyggelig å ha dere med på laget!

Jeg har kommet meg gjennom mitt første år, og fått levert vårt store julenummer. Jeg kan ikke si noe annet enn at jeg veldig stolt av å ha ledet Norges største spillmagasin i ett år. Jeg er ydmyk. Jeg føler meg bæret. Det har vært et år med mye hardt arbeid, og like mye læring, og det er en uvurderlig erfaring som jeg setter enorm pris på. Tusen takk. På veiene av alle oss i Gamereactor, en riktig god jul, og et godt nytt år.

Carl Thomas Aarum (Sjefredaktør)

Medarbeidere



Bernt Erik Sandnes

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



David Skovly

David er fortsatt redaksjonens dårligste taper, og alle får gjennomgå atter en gang nå som han har fått labbene i Fifa til Xbox 360. Han er også vår kommersielle spesialist, og har god greie på spill som henvender seg til den store massen. Denne måneden har han dog vært opptatt med eksamener, så det har ikke blitt så mye spilling. Noe er det dog blitt, og du kan selvfølgelig lese om Davids vei til VM i Tyskland lenger ut i bladet. Selv om han aldri scorer på straffer...



Ole Martin Kristiansen

Julen er en svært travel tid, også for Ole Martin. Han har ikke fått tid til så mye spilling, men du kan lese en av hans mange strålende kronikker noen sider lenger frem. Når det dog er noen minutters fred og ro, iker han seg rollen som super-skurk i City og Villains, hvor han er den korrupte skurken Private Sector. Det er selvsagt den ultimate erkefienden til hans City of Heroes-karakter Kaptein Norge. Det skal ikke være lett å verker superhelt eller superskurk nå lenger, siden alle andre bare vil rekke hans supre duo til knærne.

TELE2 MOBIL CHAMPION

SUKSESSEN FORTSETTER



LAVE PRISER HELE DØGNET – UANSETT HVEM DU RINGER

- ★ Kun 49 kroner i innmeldingsavgift
- ★ Alle samtaler 59 øre – hele døgnet (Startpris 69 øre)
- ★ SMS: 59 øre
- ★ Samme pris i og til Sverige som i Norge
- ★ Ingen bindingstid
- ★ Ingen månedsavgift

TELE2 CHAMPION

Månedsavgift	kr	0
Til Fasttelefon/Tele2 Mobil	kr	0,59
Til Telenor Mobil/NetCom Mobil	kr	0,59
SMS	kr	0,59
MMS	kr	1,89

Startpris per samtale kr 0,69

Forutsetter minimumsdebitering på 69 kr per mnd. og bruk av eFaktura. Samtaler til kundeservice koster 10 kr. Samme pris Norge/Sverige gjelder ut 2006.

Les mer og bestill på:



www.tele2.no

TELE2

THE COMPANY THAT BRINGS YOU SMALL BILLS

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Film er spill? Spill er film?

Er det bare jeg som blir fullstendig rasende hver gang en eller annen Hollywood-regissør finner ut at et spill som vi alle elsker skal gjøres om til en film. Og like ille er det når en eller annen Hollywood-regissør finner ut at det er lett å få inn penger på et middelmådig spill som bærer den kommende filmens populære tittel. Når skal det gå opp for dem at film er film og spill er spill?! Se for eksempel på Resident Evil eller Final Fantasy, de kan umulig karakteriseres som suksesshistorier. For å ta noen skrekkeeksempler kan jeg jo nevne Mortal Kombat og Street Fighter, to spill som helt åpenbart hadde klart seg særdeles bra uten en film eller to som ødelegger ryktet som spillet har bygd opp. Jeg fikk frysninger da jeg hørte at favorittspill-serien min, Metal Gear Solid, ble vurdert filmatisert. En ting er når spillet er filmatisk, men det er en helt annen historie når hele spillserien blir film. Dersom man får en amerikansk vri på Solid Snakes plott er jeg redd for at hele Metal Gear-serien svertes for evig tid. Som sagt tidligere: Spill gjør seg best som spill og ikke som en Hollywood-film!
/Gakka

Hei Gakka! Ja, du har muligens et poeng der, de spill-baserte filmene og de film-baserte spillene har en lei tendens til å være usedvanlig kjipe og dårlige. Vi både gleder oss og gruer oss litt til å se spillversjonen av Gudfaren for eksempel.

Gun + WoW = genialt?

Hvor tøft hadde det ikke vært med en blanding av WoW og Gun? Tenk om vi i et online spill kunne farte rundt i det ville vesten, gjort oppdrag, og drept andre onlinspillere, skapt vår egen cowboy og gå opp i level osv! Det tror jeg må være mitt drømmespill!
/En som savner gode vestern- og 1. verdenskrigspill

Det hørtes spennende ut. Selv er vi i redaksjonen ganske så enkle, så å kombinere forskjellige spill er utenfor våre evner. Men å spille spill som er så bra at man ikke trenger å kombinere dem med andre, er det vi liker best. Kanskje det finnes andre spillere som har en mening om gode spillkombinasjoner?

WoW

Hvorfor spiller alle WoW? Dette er rollespill, og en kompis av meg sitter dagen lang uten å gjøre noe annet. Skjøner ikke vitsen. Gamereactor er bra ass. **/Fredrik Jensen**

Heisann Fredrik. Merkelig nok er World of Warcraft en ting man kan bli litt avhengig av, på samme måte som man kan bli avhengig av SMS, MSN, Counterstrike, Gamereactor og slike ting. Og selvfølgelig ruser Gamereactor,

noe annet ville vært unaturlig. ;)

Gizmondo

Hei... Nå har jeg lurt litt på på denne "Gizmondo".. Den ser jo høres jo ganske så bra ut. Men ingen av butikkene vet når den kommer ut, de bare snakker om utsettelse osv.. Vet dere når den kommer ut? Pris? Specs? Kanskje noen titler? Takk for et genialt blad og en enda bedre nettside...
/Mats Estensen

Hei Mats! Problemet med Gizmondo er at den ikke har noen dedikert distributør her i Norge. Maskinen er dog å få kjøpt på www.mpx.no, og den ligger på 1295,-. De spillene vi har testet til nå har ikke vært særlig imponerende, men det er jo også en del andre interessante features på maskinen - for eksempel kamera og GPS. Om disse kan integreres i fremtidige spill, så er det i alle fall duket for en innovativ spillopplevelse. Det er for øvrig en ny Gizmondo i produksjon, med widescreen-skjerm på vei, men om noen av disse maskinene kan overleve på det håndholdte markedet er vi litt skeptiske til. Men det er en helt annen historie...

Komplett.no

For en liten stund sia så kom komplett.no i posten. Der står det: "Endelig den nye Xbox 360", så jeg bladde opp på den sia der det stod mye om Xbox'en. Så jeg leste litt da. og da så jeg at core pakka hadde harddisk og alt mulig anna... er ikke det litt feil??? **/simen**

Heisann Simen. Det er nok litt feil dersom det stod det i katalogen. Core-pakken inneholder ikke trådløse kontrollere, ingen harddisk og heller ingen fjernkontroll som man da får med den fullstendige pakken fra Microsoft.

Heisann,

Jeg vet at det er mer fancy med spill med skyting, blod, gørr og action. Likvel, jeg er ikke som dem som liker denslags, og det er vel mange som meg, trur jeg? Vel, mitt ærend og spørsmål er: Vil dere anmelde eller se nærmere på mer klassiske spill som sjakk eller hva med det kinesiske Go!?
/Snildre

Hei Snildre (hyggelig navn)! Det er ikke lenge siden vi faktisk fikk Fritz Chess 9 inn døren. Jeg har fått tak i en av landets mest lovende amatør-sjakkspillere til å anmelde det, og omtalen kan du lese på nettet i løpet av desember. Når det gjelder Go, så er jeg ikke så kjent med det. Jeg husker bare jeg leste et sted at om sjakk har en kompleksitet på 12 så har Go 80, og da kan i alle fall ikke jeg anmelde det. Men for å være helt ærlig - vi fører en veldig tabloid linje, og vil nok ikke

Brev_Forumsnakk

HVA GJØR DU NÅR PS3 KOMMER?



Ingen har jo ikke sett så mye til PS3 men vi vet at det er trådløse kontrollere og veldig god grafikk. Hva kommer dere til og gjøre når den kommer ut? Skal dere bare pigge og kjøpe den eller vente på nye spill? **/008**

Kjøpe den, og vente spent på MGS4. **/D-devil**

Da sitter eg og spiller Xbox 360 **/BaM**

Altså det vi må gjøre når vi får PS3 er nok å spille, har ventet lenge og intet annet interesser. Spillet jeg spiller er det som D-devil nevnte nemlig MGS4. **/2mas**

Vente til alle førsteutgivelsesfeilene er fikset, prisen er senket og til de bra spillene er kommet ut, og så vurdere å kjøpe den. Skjøner ikke hvorfor folk gjør den tabben hver eneste gang. Hva er vitsen med en konsoll uten bra spill? Lanseringstiltene er og blir bæsje. **/Ole**

Kjøper Playstation 3 når Metal Gear Solid 4 kommer ut og Killzone 2 eller 3 hva det er. **/Gal Player**

Spiller vel 360 og Revolution... **/Kengro**

Loper til butikken, kjøper den, heller på whitesprit og brenner den til helvete! Neida, da sitter jeg og spiller Revolution håper jeg. **/berkut**

Når PS3 kommer blir jeg det minst sosiale individet i Norge **/Lskgutt**

Hva jeg skal gjøre når PS3 kommer ut? Da skal jeg skaffe meg Halo 3 til 360. **/Krish**

Når PS3 kommer, da skal jeg sitte å le av grafikken til Xbox 360 og alle de som gikk "rett i fella" ved å kjøpe den og alle de kjedelige spillene. **/The King**

Har ikke særlig lyst på noen av konsollene, og spesielt ikke PS3. Spillene derimot... MGS4 er nok det som frister mest. Får bare håpe at Konami gir det ut på Xbox også, er ikke så farlig om det kommer en stund etter PS3 versjonen. **/Gal Player**

spandere mye spalteplass på den typen spill.

Spill på nettet

Hva med å anmelde spill på nettet, nettsider altså. 123spill og de greiene der. Har spilt det meste, men begynner å bli lei av de trette siden. Trenger noen nye vannhull så kan glemme jobben noe øyeblikk. **/Tollern**

Nja, vi kommer nok ikke til å gjøre det med det første i alle fall. Vi har dog tenkt på å utnevne "Ukens onlinespill" på nettsidene, og kanskje vi begynner med det etter nyttår. Vi får se.

Spill til min datter

Min datter har nå spilt alle josefinene spillene i serien og som ansvarsfull forelder føler jeg at det er viktig jeg er med henne, i hvert fall noen steg til, oppover spillstigen. Jeg valgte å ikke dømme bladet deres utifra forsiden og har et håp om at det er noen kompetente spillkjennere blant dere som er nærmere min alder enn min datters. Hun har nå blitt 12 år og jeg tenkte at kanskje et mer "jentete" spill hadde vært bra for hennes utvikling og dannelse? Litt spreke farger og gode sanger. Kryddret med litt kunnskap fra fjernet og nært? Litt om dyr og andre myke ting. Synes verden er hard nok fra før av! **/Åsne N. Varpe**

Hei Åsne! Jeg er veldig positivt overrasket over å lese ditt brev, og håper andre foreldre følger ditt eksempel når det gjelder sine barn og deres forhold til TV- og dataspill. En jente på 12 år har helt klart vokst fra Josefine, men det er flere andre gode spill der ute. Du kan jo prøve deg med The Sims 2 som er en slags livs-simulator. Harry Potter og Ildbeget er også et relativt ufarlig spill for en 12 åring om hun kan like den lille trollmannslærlingen. Backpacker er et reisespill som handler om å farte rundt i verden, og det er ikke bare morsomt, men man lærer også masse om ulike land og byer. Backpacker kommer forøvrig som et DVD-spill denne julen, og det er kanskje et godt julegavetips? Lykke til!

Burnout i 3D

Lillebroren min har akkurat fått Sly3, og jeg ble veldig fasinert av 3D opplegget. Håper noen snart kan lage et Burnout i 3D. F.eks. at man ser bildeler fly mot seg. Det hadde vært kult! ikke sant...**/simen**

I Sly 3 følger det med 3D-briller, og noen i sekvenser kan du ta disse på deg, og spille i tre dimensjoner. Men inntrykket av den tredje dimensjonen er jo veldig begrenset. Om man får en bedre løsning på det hele, så kan det være morsomt, men om det bare skal være samme greiene som det var under OL i 94, så kan man like godt la være. I Sly passer det dog godt, og barna syns det er kjempemorsomt.

Beat your friends

**BUY ANY
OF THE 3
LOGITECH
CONTROLLERS**

and get
NOK 100
back

Annika Wikholm, 23
Driven off a cliff during 4th lap



**FIND THE COUPON
AND READ MORE AT
WWW.BEATYOURFRIENDS.NU**



PS2 Driving Force Pro Xbox Precision Vibration Wheel PS2 Driving Force Ex

Tempo_Liste

KOMMENDE RELEASES

De viktigste datoene

9. desember Denne dagen slippes det ut en bråte med spill. Blant disse bør man legge merke til Battalion Wars til Gamecube. Ellers er den store tittelen for dagen Prince of Persia: The Two Thrones fra Ubisoft som utgis til Gamecube, PlayStation2 og Xbox. Dessuten kan man møte prinsen i Prince of Persia: Revelations til PSP og Battles of Persia til Nintendo DS samme dag.

24. desember Vi regner faktisk med at dere husker hvilken dag som er julaften, men glem ikke å kikke på avslutningsluken i julekalenderen vår, som tradisjonen tro er den feteste av alle. For sikkerhetsskyld lar vi luken være åpen selv 1. og 2. juledag så alle rekker å være med. Stikk innom www.gamereactor.no!

13. januar Dead or Alive 4 til Xbox 360 dukker opp idag. Vi klarer så vidt å holde styr på kroppsvæskene våre. Ja, vi gleder oss!

25. januar Det offisielle spillet for OL i Torino 2006 har release.

26. januar Denne dagen slippes Namcos herlige We Love Katamari ut. Det er bare å rulle til butikken. Forresten så dukker også Ridge Racer 6 opp i hyllene til Xbox 360.

27. januar Mario & Luigi: Partner's in Time, Mario Party 7 og Top Spin 2 skal ut denne dagen.

3. februar Sega Classics Collection samt Namcos Urban Reign utgis.

15. februar Gamereactors 37. nummer burde ligge klart hos din lokale spillesjappe. Innholdet i bladet er fortsatt hemmelig, men kanskje dukker det opp anmeldelser av Ghost Recon: Advanced Warfighter, Black og Shadow of the Colossus.

17. februar Denne dagen slippes blant annet Viewtiful Joe: Double Trouble til Nintendo DS.

18. februar Vi har funnet ut spill som skal utgis denne dagen: Desperados 2 og Prey. Det gjenstår å se om dette siste spillet fra 3D Realms klarer seg.

24. februar Den første heftige releasedagen i 2006. Tittene som slippes er som følger: Black, Death Jr., FIFA Street 2, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Lemmings (PSP), Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Rise & Fall, Shadow of the Colossus, Soccer 3 og Toca Racing Driver 3.



Betraktelig mye mer detaljerte skademodeller, et livlig gnistregn, partikler og røykeffekter, samt lekker bevegelses-uskarphet er bare litt av hva den visuelle siden Burnout Revenge kan tilby på Xbox 360. Vi gleder oss!

Burnout Revenge til Xbox 360!

Gamereactor har de første bildene fra Criterion's Xbox 360-debut

I Burnout Revenge til Xbox 360 kommer aldri dine synder til å bli tilgitt. Spillet kommer til å holde kontroll på nøyaktig hvem du har krasjet ut, slik at de i fremtiden skal kunne kreve hevn. Det er nemlig online-delen "Live Revenge" som er den store nyheten Criterion byr på når de konverterer sitt fjerde Burnout-spill til Xbox 360. Fokuset ligger på rivalitet mellom spillere, og er du flink kommer alle til å kjøre som tullinger for å slå deg ut.

Hensikten med dette er å gi plass til personlige vendettaer. Det er da naturlig å gi spillerne mulighet til å utfordre noen som tidligere har fornedret deg. Du vil også kunne spille inn og dele favorittkrasjene dine via Xbox Live.

Burnout Revenge blir den første indikatoren på hvor bra Criterion's grafikkmotor Renderware kommer til å håndtere de nye konsollene. Spesielt

interessant er det at Electronic Arts vurderer å bruke grafikkmotoren i majoriteten av sine kommende spill til PlayStation 3 og Xbox 360.

Øyeblikket før trykken gikk for Gamereactor, fikk vi et eksklusivt intervju med Matt Webster som er Executive Producer hos Criterion. Vi rakk dessverre ikke få det på trykk, men les det på www.gamereactor.no i dag!

Superman Returns

Skal Stålmannen endelig slippe å skjermes?

I noen av tidenes verste spill har Supermann hovedrollen. Jeg snakker om Superman 64, Superman: Shadow of Acropolis og nå senest Superman: Man of Steel. Men den allsidige superhelten fra Krypton planlegger et storslått comeback med neste sommers kinofilm Superman Returns. Electronic Arts har allerede satt sitt Tiburon-studio, som lager Madden-spillene, til å redde Supermanns resterende ære.

Det er tydelig at Electronic Arts har tittet på hvordan Activision valgte å lage spillversjonen av Spider-Man 2. EA Tiburon har skapt en gigantisk versjon av Metropolis slik at Supermann kan leke seg litt. Her kommer de store hendelsene i filmen til å utspille seg, men det er også et knippe andre skurker og utfordringer på menyen. Byen inneholder tituservis av bygninger og er 180 kvadratkilometer stor.

- Vi har forsøkt å matche Supermanns bevegelser og evner med designen av spillkontrolleren. Det gjelder å balansere vekten når man bærer tunge objekter, sier produsenten Chris Gray.

Opplegget i spillet minner som sagt om

Spider-Mans siste spill. Det er en hovedstory med oppdrag, men du har også muligheten til å spille fritt. Supermann kommer dog ikke til å ta seg av småkriminaliteten i byen.

Oppgavene vil være å samle ting, å fly rundt omkring og spille diverse minispill. Supermanns heltedåder skjer ellers i stor skala, noe som betyr at å redde folk fra en brennende bygning, stoppe jordskjelv og holde oppe skyskraperen som holder på å falle sammen blir vanlig kost for deg.

Ellers fikk vi ta del i en sekvens der Supermann møtte en 40 meter høy Metallo, superskurken som absorberer alle gjenstander av metall. Metallo prøver å ødelegge byen, og interessant nok så er det byens tilstand som gjenspeiles i din helsemåler. Som kjent er jo Supermann bortimot usårbar, og istedenfor å utstyre alle skurkene med kryptonitt-pistoler, så utstyres man Supermann med skyldfølelse som øker når Metropolis blir ødelagt. En smart designløsning i et spill som ikke bør ha noen problemer med å bli det beste Supermann-spillet utgjitt så langt. Vi forventer selvsagt også at vi må redde Lois Lane omtrent hver halve time, men det vet vi ennå ingen ting om.



Tempo_Notiser

John Carmack og Sid Meier hylles

Walk of Game er spillverdens motsetning til en "Walk of Fame" i Hollywood. I Sony's monsterkompleks Metreon i San Fransisco hedres store spill-utviklere og spillserier med sine egne "stjerner". I fjor var det premiere og da fikk Nintendo's Shigeru Miyamoto og Ataris gründer Nolan Bushnell stjerner, og i år var det Id Software's John Carmack og Sid Meier som fortjente disse stjernene. Det plasseres også ut stjerner for store spillserier og spill-karakterer, og i år ble det Starcraft, Lara Croft, Everquest og Final Fantasy.

Take Two sikrer rettighetene til OL-spill

Sist gang det var olympiade la Sony beslag på de eksklusive rettighetene på å utvikle spill fra eventet, men denne gangen er det Take Two som har sikret seg lisensen. Spillet som kort og gått kommer til å hete Torino 2006, vil inneholde 15 vintersporter. Eksakt hvilke som inngår er ikke bekreftet men vi regner med hopp, slalom, skiskyting, bob og de andre klassiske grenene. Torino 2006 kommer til å lanseres i januar neste år til PC, Playstation 2 og Xbox. Selve lekene holdes mellom 10-26 februar, og nå som Bjørn Dæhlie og Vegar Ulvang har slutta så nøyer vi oss med å spille hele affæren.

Nintendo Revolution blir billigst

I en CNN-artikkel om Nintendo Revolution finner vi noen nye opplysninger fra den amerikanske markedssjefen Reggie Fils-Aime. Det mest interessante er at han regner med at Revolution skal bli betydelig billigere enn Playstation 3 og Xbox 360's Core-pakke. Nintendo mener virkelig alvor denne gangen, sier han og har dermed startet en priskrig allerede. Det gjenstår å se hvordan det går for Nintendo. Aggressiv prissetting er naturligvis bra, men det utgjorde ikke noe spesielt for den aldrende GameCube-maskinen.

WiFi-suksess for Mario Kart DS i USA

Midt i forrige måned gikk Mario Kart DS på gaten i USA, og siden lanseringen er spillet allerede nå langt over disken i mer enn 112.000 eksemplarer. Men det som er mest imponerende er hvor mange som faktisk har benyttet Nintendo's WiFi-system til å møte hverandre i en online-dyst. Her har nesten 52.000 kjøpere gått online for å teste spillet mot venner og bekjente. Inntil videre støtter Mario Kart DS, Tony Hawks American Sk8land og Animal Crossing Wild World (på gaten 6. desember i USA) samt neste års Metrodroid Prime: Hunters WiFi via trådløse nettverk og hotspots.

Væpnet raner ville ha Xbox 360

En spill-kjede ble 23. november ranet av en bevæpnet mann. I forskjell til hva man kanskje skulle tro, var han ikke ute etter penger, men han fikk med seg to flunka nye Xbox 360-maskiner, for så å forsvinne ut i løse luften. Tyven kom ikke spesielt langt og ble pågrepet kort tid etter ugjerningen. Isteden for Xbox 360 får han nå en fin plass i fengslet, og får nok ikke spille så veldig mye TV-spill på en stund. Så hva er moralen bak dette? Kanskje at det bedre med forhåndsbestillinger enn et væpnet ran? Vi har i alle fall sikret oss vårt eksemplar, og vokter det med vårt eget liv.

300.000 Xbox 360-maskiner i Europa

Selv om Microsoft nok helst ville holdt det aktuelle tallet av Xbox 360-maskiner i Europa hemmelig, så har Chris Lewis - Microsoft's mann i Europa - meddelt at det er 300.000 Xbox 360-maskiner fra dag én, og at firmaet naturligvis løpende vil følge opp med nye sendinger. Akkurat hvor mange av disse som er i Norge vites ikke. Egentlig er ikke 300.000 maskiner mye til hele Europa, og hvis fordelingen er bygget på landenes størrelse (hvilket den neste alltid er), så vil litt forsiktig gjetning på 5000-7000 maskiner til Norge kanskje ikke være helt galt. Du kan lese anmeldelser av nesten alle lanseringstitlene lenger ut i bladet!

Bioware og Pandemic kjøpt opp

Det kan føles litt overraskende at den velrenommerte rollespillutvikleren Bioware og actionspillutvikleren Pandemic går sammen, men begge disse har blitt kjøpt opp av Elevation Partners. Elevation Partners som tidligere forsøkte å kjøpe Eidos og blir ledet av forrige EA-sjef John Riccitello. Med disse to studioene har man plutselig et sterkt fotfeste i spillbransjen. Elevation Partners har dog ingen ambisjoner om å selv bli utgiver, men at Biowares og Pandemics nåværende samarbeid med eksempelvis Microsoft og THQ kommer til å foregå som tidligere. Fordelen for Bioware og Pandemic er naturligvis de økte ressursene. Noen større forskjeller kommer ikke til å merkes ettersom at ingen av personalet fjernes og de to ulike utviklingsstudioene (Pandemic befinner seg i Australia og Los Angeles, Bioware i Kanada) kommer de til å bevares akkurat slik de er i dag, har oppkjøperen garantert. Økte ressurser til utviklerne betyr i alle fall mer penger til å utvikle spill, og det høres jo godt ut!



Fem minutter med...

Bjørn Toft Madsen, designer hos Rare som akkurat er ferdig med Perfect Dark Zero

Hvilken var din første spillmaskin?

- Min aller første spillmaskin, om jeg kan utvide definisjonen bitte litt, var Game & Watch-spillet "Fire" fra Nintendo. Og det beste var at det kom helt uventet. Min mor, som jobbet som barnepasser, syntes ikke at dette var en god barneoppdragelse å la sitt barn sitte og spille spill, men en dag lurte jeg min bror og min far ut og kjøpte spillet. Jeg er sikker på at han fikk svi for det, men jeg og min bror var aldeles forsvunnet med å redde folk som hoppet ut av bygninger.

Første spillet du kjøpte?

- Sammen med kjøpet av en Amstrad CPC 464 kom et pakke med fire spill som inneholdt Jet Set Willy, Daley Thompson's Decathlon, Beach Head og Sabre Wulf. Det er litt merkelig at akkurat Sabre Wulf ble utviklet av guttene som jeg jobber for idag. Jeg spilte virkelig dette spillet sonder og sammen.

Hvilket er ditt absolutte favorittspill?

- Uten noen som helst tvil, Civilization II. De tok alt som var bra fra det første spillet, hvilket var en hel del, og la til enda mer herlige saker og ting. Dessverre kan jeg ikke si det samme om Civilization III.

Favorittplattform?

- Jeg ville helst oppgi en gammel retro-konsoll, men da ville jeg lyve. Må nok erkjenne at Xbox'er min favorittkonsoll. Ingenting slår Colin McRae med en bra håndkontroller - eller Halo for den saks skyld. GameCube ligger dog ikke langt etter.

Ditt siste innkjøp?

- Jeg er så heldig å jobbe for et selskap som deler ut gratis spill til

sine ansatte, så det er faktisk en stund siden jeg har betalt noe for et spill. Jeg tror det var Battlefield 2, som jeg virkelig burde ha mer tid til å spille.

Utenom Battlefield 2, hva spiller du akkurat nå?

- Dungeon Siege II og Conker: Live & Uncut. Iblant spiller jeg litt Sims 2 også, men jeg kan rett og slett ikke investere den tid som kreves i et slikt spill

Hvilket spill ser du mest fram til å spille akkurat nå?

- Jeg får ikke lov å si Kameo og Perfect Dark Zero her eller? Men jeg lengter faktisk etter dem. Men om vi ser bort fra Microsoft's spill så er det egentlig tilleggspakken til Battlefield 2 - Special Forces.

Verdens mest oppskrytete spill?

- Metal Gear Solid-serien. Det er spill av høy kvalitet, men det føles som animefilmer uten teksting. Alle har dårlige frisyre og nesten all dialog er bare merkelig.

Verdens mest undervurderte spill?

- Ett shareware-spill som heter Wonderland. Det er ikke så stort at det er undervurdert, jeg tror ikke noen vurderer det i det hele tatt.

Hvilke er dine hobbyer?

- Jeg trener noen ganger hver uke, mest for at jeg sitter stille så mye av dagene. Og siden spiller jeg Dungeons & Dragons med en gjeng gamle kompiser, man kan nesten ikke tro at vi er en bunt voksne menn når vi sitter og spiller. Resten av tiden forsøker jeg å ha et sosialt liv, med varierende innhold.

Hvorfor elsker alle dansker ost?

- Vet ikke. Hvem elsker ikke ost?

MÅNEDENS MINUS

Perfect Dark Zero

Det ble virkelig ikke det spillet vi hadde håpet på. Det er skam-lekkert, men også utrolig kjedelig.

Harry Potter

Vi kan egentlig ikke si noe om verken den nye filmen eller den nye boken. Det nye spillet er forsvundet helt greit, men det er trollmannslærlingen vi er så møkk lei av. Værsåsnill å ta en lang ferie nå. Værsåsnill.

Kjædelige januar

Snart er årets tristeste spillmåned her. Det slippes knapt noen nye spill.

Bakoverkompatibilitet?

Vi hadde det på følelsen, bakoverkompatibilitet til Xbox 360 fungerer dålig. Enkelte spill har værre bildeoppdatering, og andre har enda værre bugg. For ikke å snakke om alle de spillene som ikke fungerer i det hele tatt. Ikke noe vits i å kaste Xboxen helt enda altså.



Xbox 360 er her!

Endelig er den nye generasjonen her. Release-titlene har ikke akkurat slått oss i bakken, men de får likevel alle Gamecube-, Playstation 2- og Xbox-spill å føles hverdagslige grå, latterlig platte og helt utrolig lavoppløste.

Juleferie!

I skrivende stund er det bare noen timer til bladet går i trykken, og da tar vi juleferie! Vi kommer dog til å holde nettsiden oppdatert gjennom hele julen, så følg med!

Vår store julekalender

Camereactor og Power Hit Radio lager årets største julekalender! Ikke gå glipp av sjansen til å fylle på med noen ekstra pakker under julgranen!

Mario Kart DS

Så bra at det nesten er det beste spillet i serien, og det sier ikke så rent lite. Det er virkelig riktig spill å lansere online-tjenesten med.

Pure Pwnage

Den nettbaserte og fullstendig amatørdrivne "realityserien" om gameren Jeremy og hans videofilmende bror Kyle blir bare bedre og bedre. Episode 9 er nå tilgjengelig for nedlasting på www.purepwnage.com, og vi ler og ler og ler. Dette blir stort. Gi det en sjanse!

Julemat

Ah, vi skal spise oss skikkelig gode og fete i julen! Pinnekjøtt, ribbe, surkål... ALT!

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskrone

NÅR SKAL XBOX DRA INN PENGER?

Konsoller er alltid et tapsprosjekt



Når du leser dette vet du hvor mye av den panikken fra den amerikanske premieren som traff oss i Norge når Xbox 360 ble lansert den 2. desember. I USA rapporteres det om et væpnet ran, folk som ble trampet ned utenfor en Walmart-butikk og om utrolige auksjoner på ebay der folk har solgt sin nye Xbox 360 for 10 000 kroner. Kanskje det hadde vært en mer lønnsom pris for Microsoft?

Det er ingen hemmelighet at en konsollutvikler som oftest taper penger for hver solgte spillkonsoll, i hver fall i begynnelsen, når den er som dyrest å produsere. Det er vel egentlig Nintendo som har vært best på den fronten, og har hele tiden passet på å tjene en aldri så liten slant. I Microsoft's tilfelle ble den første Xbox'en et riktig tapsprosjekt, mye på grunn av Nvidias dyre grafikkort, hvilket ganske snart førte til en tvist mellom de trofaste vennene. Microsoft hadde nemlig satt seg i en enkel situasjon når de ga Nvidia ordren om å utvikle kjernen av konsollen, for de kunne da diktere prisen på den eneste komponenten som ikke var utbyttbar. Til denne generasjonen har Microsoft løst dette gjennom å la ATI designe en grafikkchip som Microsoft selv eier rettighetene til. Derfor kan de utvikle komponentene der det er billigst. Men dette leder ikke til at Microsoft tjener penger fra dag en med Xbox 360. Tvert imot.

Ifølge enkelte bransjeanalytikere taper Microsoft ca. tusen kroner pr. solgte maskin i USA, et tall som er ca. det samme i Europa, og noe høyere i Japan (der prisen blir lavere). Og dette handler bare om rene produksjonskostnader. Legger man til markedsføringen samt forskningen og utviklingen så innses man fort at det kommer til ta en stund for Microsoft's Xbox-divisjon kommer til å tjene noe som helst. Noen ting kommer dog til lette på økonomien for Microsoft. Denne gangen fungerer det lisenserte tilbehøret til deres konsoll, hvilket kommer til å gi en stadig strøm av penger inn i kassen. De løse harddiskene, ladekiten til håndkontrollene og selvsagt frontplatene er produkter med lave produktkostnader.

Kanskje er det derfor Microsoft har valgt å lansere den billigere Core-pakken. For å stole på å tjene litt penger på sikt gjennom kjøp av tilbehør. Nøyaktig motsatt taktikk valgte Sony nylig da de lanserte den nye, dyrere Giga-pakken med PSP. To ulike taktikker, men samme dilemma; høye produktkostnader for selve spillmaskinen.

_Bengt Lemme

Jump in.



Official Licensed Video Games Console of the 2006 FIFA World Cup™



XBOX 360™

xbox.com

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The Official Emblem, the Official Mascots of the 2006 FIFA World Cup Germany™ and the FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved.

Pixelert kjærlighet

Månedens kjærlige hyllest til en spilldetalj



Ai ai ai!

Kunstig intelligens - eller uintelligens

Artificial Intelligence heter det på fagspråket, og det sitter mange professorer rundt omkring og forsøker å få datamaskinen til å forstå forskjellen på ord som "Kopp" og "Sopp". Kunstig Intelligens er den neste store, sies det: skikkelig AI vil bety minst like mye som Internett. Smarte maskiner vil erstatte meteorologer og aksjemeglere fullstendig, og om ikke så lenge vil du kunne føre dype og givende samtaler med kjøleskapet ditt. Biler vil kjøre seg selv og brødristerer vil få borgerrettigheter og stemmerett. Mulig det. Men først og fremst vil jo kunstig intelligens bety at vi får noen skikkelig tøffe motstandere i dataspill, ikke sant? Så fremtiden ser veldig lys ut for oss gamere!

Når vi i dag snakker om AI i spill, er det vel strengt tatt ikke egentlig AI vi snakker om. Samtlige spillfigurer er noen skikkelige kjøttkuer. Om noen klarte å lage en spillfigur som var omtrent like smart som en maur, ville faktisk det vært et enormt fremskritt. Trikket med spill er å gi inntrykk av liv og intelligens, uten at det faktisk befinner seg noen av delene inni maskinen. I de tilfellene det snakkes om god AI i et spill, dreier det seg egentlig ikke om "kunstig intelligens" i det hele tatt, men om et sett parametre og subsripts som gir inntrykk av intelligens. Når fiendene i F.E.A.R. eller FarCry rykker lagvis frem, gir hverandre dekningsild og lobber granater for å lure deg ut i åpent lende, så har det ikke egentlig så innmari mye med kunstig intelligens å gjøre. Det er ikke slik at fiendene kan tenke "nei, denne lønna er sannelig ikke verdt å måtte sloss mot folk som bare kan save og prøve igjen". Eller for den saks skyld skjønn forskjellen på Sopp og Kopp.

Selv om spill er frie for ekte kunstig intelligens, så finnes det jo grader av spillintelligens - og det er vel her det noe misvisende begrepet AI kommer inn i spillbransjen. Serious Sam, for eksempel, inneholder ikke noe AI i det hele tatt. I

det spillet er det ganske enkelt slik at fiender spawner jevn og trutt, og deretter umiddelbart setter strake veien mot spilleren i maks tempo. Ikke mye hjernevirksomhet på gang, men moro lell. Det er noe helt annet med spill hvor motstanderne i det minste må oppdage spilleren først, og kan velge å benytte forskjellige taktikker i forsøket på å overleve møtet - inklusive å stikke avgårde for å slå alarm.

Mange spill er ganske gode til å gi inntrykk av at det foregår noe bak den tomme polygon-fasaden. Småungene i WoW, for eksempel, som erter hverandre mens de løper mot kaia for å fiske. Eller mafiosoene i City of Villains som murer sementsko på angivere for at de skal "sleep with the fishes". Ingen av disse eksemplene har noe med kunstig intelligens å gjøre, men handler utelukkende om scriptet oppførsel. Figurene tenker ikke, men fremfører et enkelt manus. Likevel gir slike små scener inntrykk av at det skjer noe i spillverdenen; at spilllets beboere har sine egne små liv og interesser. Det er en illusjon, men på mange måter er en god illusjon å foretrekke fremfor ekte vare - i alle fall i spill. Kunstig intelligens trekker enorme ressurser, og jo mer kompleks programvaren blir, jo større er faren for bugs og glitsjer. Det er ikke noe moro. Spill skal være gøy, og det er ikke alltid intelligens og moro går hånd i hånd.

Men Serious Sam er et morsomt avbrekk, hvor AI-koden er begrenset til en enkelt linje: <run&gun> Vi liker dog litt mer utspekulerte motstandere som gir inntrykk av at de er levende, tenkende mennesker. På samme måte som vi liker å se medsoldater ta noen taktiske valg, og ikke bare opptrer som kanonføde. Det gjør hele spillopplevelsen så mye mer verdifull.

_Ole Martin Kristiansen

Gjør spillene opptil 40 % raskere
og få fenomenal surroundlyd
med hodetelefoner

Sound
BLASTER



Xtreme Fidelity™
Hear it and Believe

*Oppgrader lydkortet ditt til Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS
og få glede av den raskeste og mest spennende spillyden som
finnes!*



Sjekk den ut på europe.creative.com/xfi **CREATIVE**

ONE WANTS TO FREE HIS PEOPLE...



CRAFT YOUR OWN COMBAT STYLE USING SPEED KILLS AND THE EXPANDED FREE-FORM FIGHTING SYSTEM.



SEIZE THE REINS OF A CHARIOT AND BATTLE THROUGH THE CITY OF BABYLON.



UNLEASH THE DEADLY DAGGERTAIL AS THE DARK PRINCE.

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...THE OTHER TO DOMINATE THEM.



PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES™

ONE WARRIOR. TWO SOULS.



PlayStation 2

gameloft



UBISOFT™

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "16+" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



□ Format XBOX 360 □ Utvikler SILICON KNIGHTS □ Utgiver MICROSOFT □ Utgis VINTER 2006



Too Human

Silicon Knights inkluderer både nordisk klima og norrøn mytologi i et ytterst ambisiøst prosjekt

Klokken er et par minutter på ett da Bengt Lemne fra den svenske redaksjonen og jeg forsiktig banker på døren til båsen der Silicon Knights holder til. Vi står ikke på listen over folk som bare kan snike seg til en privat presentasjon, men det har ikke stoppet oss tidligere, og vil heller ikke stoppe oss i dag. Vi er ganske enkelt nødt til å se Too Human og høre alt om dette ambisiøse spillet. Hva har de gutta funnet på denne gangen?

Heldigvis har et eller annet gått galt. Presentasjonen fyres opp uten en eneste annen spilljournalist til stede, og selv om Dennis har vært oppegående siden klokken åtte, trøstespiser han heller et par småkaker til i stedet for å ta en velfortjent pause. Han gir oss i stedet en forklaring på hva slags spill Too Human er: "Too Human er spillet vi har villet lage siden 1993. Det var før vi overhodet vurderte å lage Legacy of Kain. Spillet handler om det som skjer når teknologien invaderer samfunnet vårt, hva det egentlig vil si å være menneske og hva en menneskelig sjel overhodet er", sier Silicon Knights-president Dennis Dyack mens han retter på brillene. Vi sitter i en trang og uendelig varm bås, mens tung housemusikk pumper løs rett utenfor døren. Men for teamet i det hele tatt kunne kaste seg over hjertebarner, kom det både et Metal Gear Solid-prosjekt og et fremragende grosserspill "i veien". Firmaet samarbeidet nemlig

med Hideo Kojima og fikk flere gode råd og erfaringer med på veien fra selveste Shigeru Miyamoto når det gjaldt Eternal Darkness. Det er disse erfaringene som nå pøses inn i Too Human, som har vært underveis i intet mindre enn tolv år.

Too Human foregår i en fjern fremtid, der enorme kriger over tusener av år sakte men sikkert har fremprovosert en istid. Menneskeheten er på retrett og har bygget restene av dets sivilisasjon på Aesir-teknologien. Aesirene er guder som prøver å beskytte menneskene mot for lengst glemte kamproboter, som etter atskillige tusen år i dvale nå er vekket til live og nådeløst jakter på menneskeheten. Du spiller Balder, en av de siste bastionene mot robotene og samtidig den guden som er mest menneskelig. "Alt det dere har sett til nå, også den korte traileren, har vært in-game. Vi har naturligvis lekt litt med kameravinklene, men det er slik Too Human vil se ut. Vi bruker Epics Unreal 3-motor, tilpasser den litt, og forbedrer den en hel del, spesielt med tanke på vårt kamera- og kampsystem", forklarer Dennis. "Helt grunnleggende er dette et actionspill som blander nærkamper med skyting, og faktisk på en måte man aldri har sett før. På dette prosjektet samarbeider vi med noen av Hollywood og Hong Kongs aller beste stuntlag, dette for å få de mest overbevisende og glatte animasjonene som noensinne er sett i et spill". Teamet Dennis snakker om er FAST,

NETTOPP ANNONSERT - Crazy Duck Hunter

Den tyske utgiveren Xing Interactive samarbeider med den svenske utvikleren Twinno Software og lager et spill hvor du skal jakte på ender. Crazy Duck Hunter vil bli lansert i løpet av første kvartal 06, og vi håper dette er renessansen for Duck Hunt fra NES.

NETTOPP ANNONSERT - Project IM

Den danske utvikleren Zero Point Software har nettopp avslørt deres første spill som vil bli lansert til neste generasjons-konsollene og PC. Det er snakk om et nytt FPS-spill og utvikleren har tatt i bruk Epic's Unreal grafikkmotor.



Silicon Knights har ikke brukt veldig mye krefter på det teknologiske aspektet (teamet bruker Unreal 3-motoren), men tiden har i stedet gått med til å øse på med historie, animasjoner og filmatisk overflate.

som blant annet stod for koreografien i The Chronicles of Riddick, Bulletproof Monk og Hero. Og hvis det går som Silicon Knights håper på, vil dette forhåpentligvis resultere i et av de mest omfattende, dype og givende kampsystemene noensinne. Dette skal angivelig gi deg muligheten til å sette sammen en lang rekke ekstravagante bevegelser til flott kampstil. Sammen med det massive fokuset på kamerasystemet vil dette muligens sikre at Too Human ikke bare ligner, men også føles som et vaskeekte nestegenerasjonsspill. Dennis kaller ideen interaktiv kinematografi: "Når du spiller Too Human, vil det føles som å spille en film, og for de som sitter ved siden av vil det føles som om man ser en film, bortsett fra at det hele er interaktivt og kontekst-sensitivt. Det er et ekstremt intelligent kamera vi har med å gjøre og jeg tror virkelig det er noe som vil bli lagt merke til når spillet lanseres", sier Dennis Dyack.

At Silicon Knights har store planer for Too Human kan også ses i manuskriptet, som brer seg over tre spill. Ideen er at det første spillet i trilogien skal lanseres en gang i løpet av vinteren 2006, og deretter vil det i løpet av de to neste årene slippes ytterligere to spill i serien. Selv multiplayer, som Dennis dog ikke vil kommentere ennå siden spillet fortsatt er på et såpass tidlig stadium, vil være en stor del av opplevelsen. Det er ikke særlig enkelt å se for seg hvordan dette skal fungere i flerspillermodus, men vi håper og tror at disse gutta vet hva de driver med. Silicon Knights prøver alltid å fremelske de komponentene i et spill som er viktige i forhold til konsollens publikum, og mens Metal Gear Solid-samarbeidet handlet om å forgylle det filmatiske utseendet, så er det ingen tvil om at Xbox Live er Microsofts helt store gullegg, noe som naturligvis har fått teamet til å bruke mye ressurser på å skape en balansert og interessant multiplayerdel som kan spilles på Xbox Live.

Vi forlater Dennis Dyack med skyhøye forhåpninger til Too Human. Norrøn mytologi blandet med et filmatisk kamera, en storstilt historie og et sirlig utvalg av velkoreograferte animasjoner kan være det som skal til for å kaste både Silicon Knights og Microsofts Xbox 360 frem i rampelyset. Svaret får vi på slutten av år 2006.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor sier: Pent, ambisiøst og storstilt action, som blander norrøn mytologi med roboter, istid og tusenvis av velkoreograferte animasjoner.

Mass Effect

Kanadas beste historiefortellere drar på romferd

Format XBOX 360 | Utvikler BIOWARE | Utgiver MICROSOFT | Genre ROLLESPILL | Utgis ÅR 2006

Star Wars: Knights of the Old Republic kastet Bioware inn på Xboxkonsollen med et brak som kunne høres flere galakser borte. Og selv om firmaet etter min mening gjorde en dårlig innsats med Jade Empire, var mine forventninger til deres siste, og inntil X05 hemmelige spillprosjekt, skyhøye.

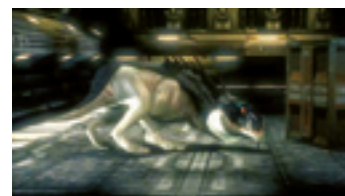
Mange hadde forventet seg et nytt kapittel i Knights of the Old Republic, et gjenfunnet samarbeid mellom LucasArts og Bioware. I stedet fikk vi Mass Effect - og den slags overraskelser er som regel en del bedre. Mass Effect er firmaets til dags dato mest ambisiøse spillprosjekt. Spredt over tre eventyr som muligens vil komme med ett års mellomrom, gir Mass Effect deg muligheten til å dytte hele menneskeheten rundt ved hjelp av dine intergalaktiske beslutninger. Du er selv kapteinen Specter, som leder en mindre gruppe fredsbevarende styrker på et enormt romskip. Hvor du vil fly, og hvordan du vil løse eller tilspisse situasjonen i universet er opp til deg - derav tittelen Mass Effect. Alt det du gjør har vidtrekkende konsekvenser i det store, mørke ingenting. Det er teamet bak nettopp KOTOR som tar seg av dette Xbox 360-spillet, så vi er sikre på at det er i gode hender.

Det er også bombesikkert at spilllets grunnleggende rollespillelementer er i orden. Krydret med tusenvis av tilpassingsmuligheter, våpen og et ikke-turbasert kampsystem vil Mass Effect kunne tiltale mer og andre enn den gjengse rollespilleren. Du guider nemlig laget ditt med soldater rundt utelukkende ved hjelp av en del enkle kommandoer. I tillegg kommer det faktisk at kampene utspiller seg i action-stil. Det er absolutt ingen ventetid, og skyter du med laserriflen din, så skjer det øyeblikkelig, i motsetning til for eksempel KOTOR.

Visuelt er spillet også av et helt annet kaliber enn både Star Wars: Knights of the Old Republic og Jade Empire. Stilen er tidlig Buck Rogers fusjonert med Månebase Alpha, noe som betyr masser av tettstående, hvite drager med fartsstriper og et nærmest retrofremt våpen og miljødesign. At spillet også beveger seg i helt nye baner med tanke på formidling av følelser var helt åpenbart i løpet av min korte presentasjon. Mass Effects utgivelse er rundt et år frem i tid, og halvannet år inne i utviklingen ser dette ut som en helt naturlig og ekstremt flott evolusjon av rollespillsjangeren. Spillet har i hvert fall potensiale til å ende som det mest livaktige, episke og omfattende rollespillet noensinne.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor sier: Sprudlende, flott og episk rollespill med masser av nye tiltak og en ekstremt fet visuell overflate. Vi gleder oss allerede.



Mass Effect vil lanseres i trilogi-form, på samme måte som Too Human. Mellom utgivelsene vil den kanadiske utvikleren gi ut masse ekstra materiale via Xbox Live så du aldri kjeder deg.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



NETTOPP ANNONSERT - Burn

Det produseres tonnevis med FPS-spill hele tiden, og mange når så absolutt ikke opp til forventningene og gir oss heller en litt smådårlig inntrykk. Vi kan ikke påstå at vi blir overhelmet av Burn, men vi får håpe det kan overraske positivt.



Det blir ett vell av lisensierte biler i TDU, og flere blir tilgjengelig over Xbox Live i månedene etter release.

Test Drive Unlimited

Online-racing blir mer enn bare kjøring

Format XBOX360 □ Utvikler EDEN STUDIOS □ Utgiver ATARI □ Genre RACING □ Utgis SOMMEREN 2006

Jeg husker godt Test Drive fra mine yngre dager med Amiga 500. Det faktum at man faktisk selv satt i forsetet og ikke bare så bilen bakfra, fikk en til å glemme at man ikke klarte å kontrollere doningen for fem flate øre. Spesielt ikke med den billige Tac 2-kontrolleren jeg brukte på den tiden. Selv de nye Turtles-skoene fra bestemor var ikke på langt nær like kule som Test Drive da jeg for første gang braste inn i en sementblokk; ikke bare kuste frontruta, men den ble også dekket av blod som rant sakte nedover.

Test Drive Unlimited (TDU) bygger på samme konseptet. Ja, altså ikke en småfunky kontrollert og en blodig frontrute, men på å gi deg en helhetlig opplevelse av å være bak rattet. Kjøringen er lagt til Hawaii, nærmere bestemt en hel øy ved navn Oahu. Dette er en 1500 kvadratkilometer stor spillverden, som i følge utviklerne hos Eden Studios, er den største og mest autentiske landmassen noensinne i spillssammenheng.

Men det er ikke bare Oahu, med gatene og de svingete fjellveiene som oser av autentisitet. Hver eneste bil i spillet er skapt med såpass sans for detaljer at det grenser til det perverse. For du velger en bil fra din virtuelle garasje kan du gjøre omtrent hva du vil med den. Sette litt diggbar musikk på anlegget, rulle ned vinduet, omlakkere karosseriet, sitte og lytte på lyden fra den brummende motoren - eller hva med å etterse bortimot hver minste lille skrue på bilen? Valget er ditt.

Allerede fra starten av har man litt gryn å kose seg med. Disse skal brukes på huset du må kjøpe og innrede i tillegg til å oppgradere og kjøpe nye biler. Huset fungerer nemlig som et utstillingsvindu for alle trofeene og bilene du klarer å kave til deg. Huset, sammen med din karakter, representerer deg i det ryktene kaller en MMORG. Verdens første Massive Multiplayer Online Racing Game, om man skal være nøye på det. En helt gal betegnelse er det heller ikke, for under besøket på Hawaii møter man på masse biler, som alle sammen er kjørt ut helt normale (tja...), levende og tenkende personer et eller annet sted på jorden via Xbox Live. Klart kan man spille offline, men det er først online at spillet virkelig blomstrer.

Huset ditt fungerer ikke bare som en skrytevegg, men også som et klubblokale. Bilklubber er et kjent fenomen i den virkelige verden, og nå ser det ut til at fenomenet får sin ilddåp i den virtuelle verden. Som klubbleder kan du selvsagt sette dine kriterier for medlemskap, for eksempel at man kun kan bli medlem dersom man eier en Lamborghini og klart en viss prosentdel av spillet. Det finnes vanvittig mange innstillinger å leke seg med, og det vil antageligvis dukke opp et utall av forskjellige klubber i kjølvannet av utgivelsen.

Spillmessig er spillet bygget opp noe likt Need For Speed: Underground 2 hvor man utfordrer andre spillere til å kjøre race - man gjør det enkelt ved å kjøre opp ved siden av den man vil fornedre, og tute. I online-delen er dette ordnet slik at man sendes inn i et separat race, hvor man ikke risikerer at andre plutselig kommer vimsende midt i veien. Eden Studios har gjort dette for å unngå juks ved at man samarbeider med andre som "uheldigvis" kom i veien til motstanderen. Men TDU begrenser seg ikke til gaterace med venner, det vil i tillegg være en mengde organiserte events online, til og med store turneringer. Gjennom Xbox Live vil du på månedsbasis motta nytt materiale og ha mulighet til å lagre det på harddisken. For øyeblikket er det omtrent 200 lisensierte biler med i spillet, men Eden Studios regner på at det vil dukke opp 50 biler til innen lanseringern.

Utgaven jeg testet i Lyon var ca 50-60% ferdig, men allerede nå ser spillet fabelaktig ut. Antagelig vil det kunne ta opp kampen med både Microsofts gullunge Project Gotham Racing 3 og Need for Speed: Most Wanted som potensielt kan bli de flotteste bilspillene på Xbox360. Det må forøvrig nevnes at TDU ikke er ute på gatene før tidligst om et halvt år, noe som betyr at Eden Studios kan komme enda lengre med tanke på grafiske utskielser. Bilfysikken var god, tung med en realistisk vektfordeling og en herlig overdrevet friksjon og fartsfølelse. Det å bare kunne slippe hestekreftene løs på kilometervis med godt detaljert landevei i TDU er nesten ubeskrivelig. I det store og hele føles det som en racerfanatikens våte drøm. Eden Studios brenner virkelig for helhetsopplevelsen, og fortsetter de slik de har gjort til nå, så er det meget mulig at de klarer å sette sammen en uforglemmelig opplevelse.

Peter Bernhardsson

Gamereactor sier: Et flott, spennende, omfattende, ambisiøst og velpolert bilspill - og det er selv om Eden Studios kun har kommet halvveis i spillutviklingen.



nytt album 05. desember

KORN



Inkl. singlen Twisted Transistor

www.korn.com

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



ANNONSERT - Evolution GT

Karrieren tar spilleren fra Skottske highlands til London og Barcelona, hvor du finner mer tradisjonelle baner som Laguna Seca og Hockenheim. Intelligensen hos motstanderne skal være høy og Milestone står klar med bilsillet i mars 2006.

Visuelt har Real Time Worlds forsøkt å distansere seg fra spill med realistiske overflater, og har satset på en mer "tegnert" grafikk.



Format XBOX 360 Utvikler REAL TIME WORLDS Utgiver MICROSOFT
 Genre ACTION Utgis 4. KVARTAL 2006

Crackdown

Superhelter i en stor sandkasse

Egentlig trenger ikke Microsoft fortelle handlingen eller ideen med Crackdown. De behøver ikke en gang å vise at det er cel-shaded. Det eneste de trenger å si er at det er laget av Real Time Worlds, gjengen som i sin tid het DMA Design og som har stått for verdens nok mest kjente spillfenomen Grand Theft Auto, så flokkes spilljournalistene som gribber om spillet.

Crackdown fortjener dog en dypere forklaring, for spillet er alt annet enn en doven kopi av det millionseigende Grand Theft Auto. Spillet foregår en gang i fremtiden hvor kriminaliteten når helt nye høyder, et slags Gotham City om du vil. Prostitusjon, hvitvasking av penger, røverier, mord og karteller er hverdagen i Crackdown. Det er 21 forskjellige hovedaktører på det kriminelle markedet, og de ligger konstant i krig med hverandre. Du kastes derfor ned i skoene til en av byens hardeste betjenter med nærmest superhelt-lignende krefter, og er utstyrt med et brett arsenal av våpen og evner. Du må jevne kartellene med jorden og skape fred i Crackdowns forbryterhule av en metropol.

Som i GTA er det ingen grenser for din ferd rundt i byen. Folk kan rives ut av bilene, veier kan freses tynnslitte og bygninger kan inntas. Men Crackdown går lengre enn noen av sine genremessige forgjengere. Nettopp på grunn av dine latende superevner så er det f.eks. ikke noe galt i å hoppe fra bygning til bygning i stedet for å kjøre. Mangler du et skjold så kan enhver bil løftes fra jorden og brukes mot det kuleregnet som forbryterne konstant sender etter deg. Ja, du kan faktisk kaste den høytpolerte



Til å starte med er det kun enkle verktøy, brannslukningsapparater og andre vanlige ting som kan brukes i kampen mot de kriminelle, men ettersom din muskelmasse vokser vil du få tyngre våpen å denge med.



UTSATT - Ghost Recon Advanced Warfighter

Du kan godt stryke Ubisofts tredje Ghost Recon-spill fra din innkjøpsliste. Den franske giganten har nemlig meddelt at Ghost Recon Advanced Warfighter ikke lenger er en lanseringstitel, men i stedet kommer i februar 2006.



UTSATT - Dead or Alive 4

Vi har ikke fått noen god grunn på hvorfor spillet ikke kom til release, men det kan jo tenkes at Microsoft er redde for at det kanskje vil drukne blant alle lanseringstitlene. Uansett kommer det i februar til neste år.



doningen etter dem hvis du skulle bli trøtt av alle bistikkene. Det er bare et lite problem, du må være sterk nok - og her kommer Crackdowns RPG-element til syne. Som agent for byen kan du ved hjelp av trening og stoffer å bli sterkere, hoppe lengre og i det hele tatt dele ut en del flere kraftige slag. Utvikleren viste meg naturligvis ved hjelp av et par juksekode hvordan din helt både skifter utseende og blir i stand til de mest vanvittige ting. I det neste øyeblikk styrer han agenten mot kanten av en bygning, deretter tar han et gigantisk hopp til den nærmeste skyskraperen. Han lander med et øredøvende brak og fortsetter så videre til neste sted. Imponerende.

Visuelt har Real Time Worlds forsøkt å distansere seg fra både Grand Theft Auto, True Crime og The Getaway, som alle på deres egen måte forsøker seg med realisme. Crackdown tar utgangspunkt i spillets superhelt-betjent, hvilket betyr at spillet i stedet satser på det velkjente cel-shadede utseende man enten elsker eller hater. I et privat øyeblikk etter presentasjonen lykkes det dog meg å få ut av en av programmererne at stilen også er valgt fordi spillet simpelthen ikke ville kunne utvikles hvis alt skulle ha realistiske overflater, naturlig lys og et gjenkjennelig fysikkssystem.

Og jeg tror ham gjerne. Under hele presentasjonen har Xbox 360 vanskelig med å følge med på tempoet. Da spilleren litt senere hopper ned fra et hustak, fyrer av en rakett og begynner å løpe, står Crackdown stille i flere sekunder på LCD-skjermen. "Vi jobber naturligvis med å få det til å kjøre helt glatt", sier han ganske unnskyldende.

Crackdown er fortsatt mange måneder fra å være ferdig, men det var virkelig et annerledes og fascinerende spill i den presentasjonen som vi fikk. Hvis Real Time Worlds klarer å temme kreftene i maskinen og for øvrig kan vise frem et par nye ting i sandkasse-sjangeren, så kan spillet ganske enkelt bli en skikkelig fet opplevelse.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor sier: Cel-shaded sandkasse-spill som absolutt har et par finesser i ermet, men som mangler en grundig puss på den tekniske siden.

Lemmings

Lemmingsene løper hodeløst inn på PSP

Format PSP | Utvikler TEAM 17 | Utgiver SONY | Genre PUZZLE | Utgis FEB 2006

De er iført blå kåper og de har mørkeblått hår. De opptrer for det meste i større grupper og de er absolutt ikke redde for å drukne seg eller la glødende steinmasser brenne livet ut av kroppene deres. Jeg snakker naturligvis om Lemmings. Disse elskede skapningene har opptrådt i et hav av spill på mange plattformer, og man kan være sikker på én ting når man har med Lemmings å gjøre: Uansett hva man ber dem om, så gjør de det.

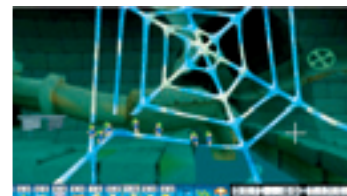
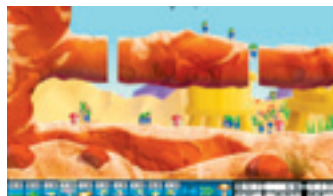
Formatet heter denne gangen PlayStation Portable, men underholdningen er den samme. Noe som minner litt om en himmelsk port som åpner seg, og ut strømmer en horde av de blåhårede fyrene. Det er så opp til deg å lede så mange som mulig til banens mål. Her finner vi Classic-mode, og som navnet antyder, inneholder den banene fra det klassiske Lemmings. Videre er det en modus kalt Special som egentlig bare er Classic-mode med noen andre nye baner. I hver bane skal man føre et bestemt antall lemmings til mål for å gå videre. Lemmingsene kan utstyres med forskjellige evner for å klare oppgavene. De kan gjøres om til gravere som graver et hull i jorden. De kan gjøres om til klatrere, slik at de kravler opp hindringer. De kan gjøres om til blokkere som stopper andre lemmingser og får dem til å vandre den andre veien, eller de kan gis en paraply slik at de ikke kommer til skade når de uten videre overveielse kaster seg ut i et stup. Egenskapene er mange, selv om det ikke er alltid man har adgang til dem alle.

Grafikken har fått en overhaling fra tidligere utgavene av Lemmings; mens lemmingsene selv er veldig små, har miljøene fått et par nye penselstrøk. Skulle du likevel bli lei av banene som følger med, er det også mulighet for selv å designe baner som setter de små grå i høyeste beredskap. Dessverre virker det ikke helt enkelt å sette sammen baner selv. En finpusning av systemet og en veiledning på hvordan du faktisk lager disse ville helt klart gjøre underverker. Ideen er at du kan dele dine ondsinnede baner med andre likesinnede Lemmings-plagere over nettet. Det er en feature som - hvis den blir laget riktig - faktisk kan gi Lemmings en levetid som nærmer seg det uendelig.

Det blir spennende å se hvordan Lemmings tar seg ut til PSP'en når spillet er ferdig. Banene varer i ca. fem minutter, hvilket er helt ideelt hvis man skal gjøre en monoton busstur artigere. Men spørsmålet er om spillet også vil appellere til andre enn nostalgikere som får tårer i øyenkrokene når vi snakker om disse gutta med blå kåper og mørkeblått hår.

_Asmus Neergaard

Gamereactor sier: Lemmings har potensiale til å bli et herlig avhengighets-spill til PSP'ens bibliotek av puzzler.



Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



ANNONSERT - Culpa Innata

Culpa Innata er et historie-basert, tredje-person spill som bruker en sofistikert og godt utviklet 3D-motor med dynamiske kameraer. Man vil bruke den klassiske pek og klikk styringen, spillet vil også inneholde en variert kost av puzzler og hi-tech gadgets.



□ Format PS2 □ Utvikler NAMCO □ Utgiver NAMCO □ Genre ACTION □ Utgjs FEB 2006

Urban Reign

Utvikleren bak Tekken har potensiale til å lage et moderne Double Dragon

I bakkdelen av "Hjørnets Grill" stod alle de fantastiske maskinene, med hver deres blinkende bilder og lokket myntinnkast. Det var her jeg første gangen gjorde bekjentskap med titler som Blood Brothers, Street Fighter 2, og ikke minst Taito's fantastiske Double Dragon. Spillet ga opp til to spillere muligheten til å gå inn i skoene til Billy eller Jimmy og rett og slett banke folk. Populariteten tok helt av, og vi satt og bygde opp strategier, og jobbet med teamverket mellom slagene, samtidig som vi diskuterte de mest utfordrende banene. Men på tross av den enorme populariteten klarte verken de halvklunkne oppfølgerne eller de talløse klonene å oppnå samme status, og selv om Double Dragon kastet seg inn i arkadehallene i 1987, er det dessverre en situasjon som enda ikke har endret seg den dag i dag.

Namco sitter å regjerer i kampspill-sjangeren, med hits som Tekken og Soul Calibur. De har nå bestemt seg for at Double Dragon ikke har levd forjeves, og deres løsning har derfor vært å la gjengen bak Tekken-serien blåse støvet av det gamle konseptet. Urban Reign er en sammensmeltning av det stereotypiske bildet av det harde gatelivet i slummen, kombinert med en forenklet versjon av kampsystemet fra Tekken.

Det som ganske hurtig overbeviste meg om at det snakk om mer enn nok en elendig klone, var kampsystemet. Det er vesentlig dypere enn hva jeg har sett i genren tidligere. For de fleste oppdrag er det mulig å velge en partner som vil kjempe på din side, og med denne er det mulig å lage særdeles effektive tag-team-bevegelser som ikke bare ser imponerende ut, men som også gjør stor skade. Ytterligere er det mulig å skade enkelte kroppsdeler som beinene, armene eller selve kroppen for å gjøre motstanderen enda mer sårbar, og selv om det i starten kan virke unødvendig, åpner det for noen nye muligheter, så snart vanskelighetsgraden tar et av sine drastiske hopp.

Å lære og dele ut slag er dog kun halvparten av spillets kampsystem, for i Urban Reign har Namco valgt å fokusere på å forsvare seg selv. Du kommer ganske enkelt ikke særlig langt i spillet uten å ta i bruk av det ytterst dype counter-systemet, hvor det er mulig å parere og unnvike angrep, for så å gå til motangrep. Selv om systemet er bemerkelsesverdig, var det en smule bekymrende å erfare at enkelte motstandere krevde en desidert perfektionering av systemet, for det overhodet var mulig å treffe

dem. Hvis spillet skal gjøre seg noen som helst forhåpninger om å appellere til andre enn den absolutt mest fanatiske skare av kampspillfans, håper vi på en bedre balansering av systemet i det ferdige spillet.

På tross av at jeg ble ledsaget av en hjelpende figur gjennom stort sett alle de banene jeg hadde adgang til, ble jeg ikke på noe tidspunkt gitt muligheten for å la en annen spiller bli med å sloss. Stort sett alle genrens beste spill har levd høyt på muligheten til å arbeide sammen med en annen, og spesielt med de innebygde tag-team-bevegelserne virker det komplett uforståelig hvordan Namco kan ha unnlat den muligheten.

Urban Reign drar teknisk stor fordel av ekspertisen opptjent fra spesielt Tekken-serien. Karakterdesignet ligner til forveksling en kryssning av hiphop, og de overdimensjonerte modellene som har prydet Tekken siden dag én. Grafikken og de mange animasjonene smyer seg flytende over skjermen, uten at frameloss på noe tidspunkt blir et problem.

Beta-utgaven som jeg har sittet med sluttet litt for raskt til at jeg enda er helt klar over hvor godt Urban Reign kan bli. Med alle de forbedringer Namco har laget i forhold til alle de tidligere titlene i genren, virker det unektelig som om de har hatt det litt for travelt til å konsentrere seg om andre viktige detaljer. Noen underlige hopp i vanskelighetsgraden og en kontroll og et kamera som stadig mangler den siste fintuningen, gjorde oss en anelse nervøse, men forhåpentligvis klarer utvikleren å rette de siste detaljene før spillet kommer i handelen. Mangelen på en co-op funksjon er inntil videre den største og mest uforståelige synden, og virker nesten utilgivelig genren tatt i betraktning. Inntil den endelige versjonen lander på vårt skrivebord, vil jeg i mellomtiden prøve å spore opp en Double Dragon-maskin og se hvor mange mynter jeg trenger for å gjennomføre spillet i dag.

_Thomas Nielsen

Gamereactor sier: Et potensielt Double Dragon anno 2005, hvis de siste detaljene kommer på plass. Coop må dog implementeres for at dette skal bli noe som helst.

RAZER™



Razer Copperhead 2000dpi Gaming mus

Razer Copperhead™ er verdens første laser gaming mus utstyrt med markedets mest presise laser sensor med en oppløsning på 2000 dpi og 1000Hz ultrapolling.

Utnytt dine konkurransemessige fordeler i spill med 32KB internminne for dine individuelle innstillinger og et ergonomisk design tilpasset både høyre og venstrehendte. Også utstyrt med prisbelønte On-The-Fly justerbare drivere.



OSK Elektrotilbehør AS
tlf: 73 96 95 00 fax: 73 96 95 05
email: salg@osk.no www.auroragroup.no



Razer Mantis

Razer Mantis™ er neste generasjon presisjon gaming musematter. "For Gamers, By Gamers".

Speed og kontroll stoffmatter i topp kvalitet. De spesielt vevde fibrene i Fibertek™ overflaten garanterer optimal kontroll, topp akselerasjon og raske, presise bevegelser - leveres i 2 utgaver for high-sensitivity og low-sensitivity gaming.

For info om nærmeste forhandler, kontakt:



OSK Elektrotilbehør AS
tlf: 73 96 95 00 fax: 73 96 95 05
email: salg@osk.no www.auroragroup.no

EXPERIENCE THE BRUTAL



EPIC STORYLINE



MASSIVE STREAMING WORLD

www.GUNTHEGAME.com

18+
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



XBOX 360



PC
DVD
ROM

ACTIVISION



Format: PC, XBOX, XBOX 360, PS2, PSP
Utvikler: CRYSTAL DYNAMICS
Utgiver: EIDOS INTERACTIVE
Genre: ACTION/ADVENTURE
Utgis: VÅREN 2006



TOMB RAIDER LEGEND

Spillverdenens avdankede førstedame gjenopplives i San Francisco. Vi dro på besøk!

Tekst: ERIK PETERSEN

San Francisco er en særegen by. Man merker det allerede under innflygingen. Den gyldne gatebelysningen får byen til å funkle som en skattekiste i den californiske natten. I dagslys gir den fine disen over San Francisco Bay byen et uvirkelig skjær som kler dens unike personlighet godt. Fra Chinatowns spåkoner og lykkeamuletter til det gamle hippiekvartalet Haight-Ashburys' røkelse flørtes det flittig med det alternative i San Francisco. Hvis det er noen storby i det moderne USA hvor det er mer mellom himmel og jord enn det som møter øyet, så må det være her.

Heldigvis, for i Menlo Park, en times kjøring fra Golden Gate Bridge, jobber 120 mann med å utføre intet mindre enn et mirakel. Etter en rekke tvilsomme spill og minst én tvilssom film om eventyrersken Lara "Tomb Raider" Croft, svever spillverdenens største kvinnelige ikon mellom liv og død. Situasjonen kaller på akutt gjenopplivning, og i rollen som moderne mirakelmakere finner vi Crystal Dynamics. De har

overtatt Tomb Raider-serien etter engelske Core Design som praktisk talt avlivet Lara med det håpløse Tomb Raider: Angel of Darkness.

- Folk spør meg om jeg ikke tror toget har gått for Lara Croft. Men ta for eksempel en figur som Batman: Han har holdt koken i 50 år!, påpeker Toby Gard optimistisk. Gard var en av de viktigste mennene bak det originale Tomb Raider, som revolusjonerte spillverden med en slagkraftig cocktail av banebrytende 3D-grafikk, medrivende arkeologi-action og barmfager sex-appeal.

Marketingavdelingens flittige utnyttelse av nettopp Lara Crofts veldreide polygoner ble dog for mye for spillutvikleren, som forlot serien og investerte de neste syv årene i ulykkesprosjektet Galleon.

Nå er Toby Gard tilbake ved utgangspunktet - "for å hjelpe serien tilbake på sporet," som han sier. Som gameplay-konsulent med særlig ansvar for spilllets historie har han valgt å begynne helt forfra. Denne gangen legges fokus på Croft-figures følelsesmessige side. Mer vil verken Gard eller noen andre



Tomb Raider revolusjonerte spillverden med en slagkraftig cocktail av banebrytende 3D-grafikk, medrivende arkeologi-action og barmfager sex-appeal. Lara Croft er blitt en franchise som er videns kjent, og i Legend vender hun tilbake til det som hun ble kjent for i utgangspunktet.

Her finner vi den erkebritiske Lara Croft i hennes rette element - grotter, huler, katakomber, kløfter og fjellknauser.

røpe, bortsett fra at Legend handler om Laras fortid. Som produsent Morgan W. Gray formulerer det:

- Den offisielle linjen fra Eidos' side er at Legend er en gjenfødelse av Tomb Raider-serien. Men for meg er spillet nærmere den forrykende toeren Core aldri klarte å lage.

I Tomb Raider: Legend finner vi derfor den adelige og erkebritiske Lara Croft i hennes rette element - grotter, huler, katakomber, kløfter og fjellknauser. Turen går til Peru, Bolivia, Himalaya, Vestafrika, Laras velkjente villa og to-tre steder til som Crystal Dynamics ikke vil ut med. Akrobatiske klatreøvelser, utspekulerte feller og nøye tilmålt action står på menyen. Hvis Core begikk den feilen å utvikle spillseriens setting på bekostning av gameplayet, er Crystal Dynamics fast besluttet på å gå den motsatte veien. Her er det først og fremst gameplay som gjelder.

Det 150 mann store spillfirmaet har ikke hentet ideen om å vende tilbake til røttene ut av det blå - tvert imot.

- Da vi skulle i gang med å utvikle Legend, undersøkte vi omhyggelig hva Tomb Raider-fans synes var morsomt. Vi deltok på ulike fan-fora under falske dekknavn, gliser Gray.

Det skulle vise seg at folket ønsket seg tilbake til den klassiske Lara. Og de får som de vil - om enn "i en form som vil appellere til

moderne gamere", som sjefdesigner Riley Cooper (Soul Reaver II, Legacy of Kain: Defiance) formulerer det.

På presse-eventen i San Francisco i november valgte Gray og kompani å vise frem to av banene fra Tomb Raider: Legends. Vi fikk se noe fra en ekspedisjon til Bolivia, hvor Lara rekker over det meste: Smart dialog, dødsforaktende akrobatikk, snedig puzzle-løsning og heftige skuddvekslinger. Det er et fint utgangspunkt for å vise frem de nye tiltakene utvikleren har forsøkt å tilføre Lara. Og det er forbedringer å hente på nær sagt alle avdelinger: Styring, gameplay, grafikk og lyd.

De siste Tomb Raider-spillene presenterte oss for en dame hvor utseende var diktert av foreldet 3D-teknologi. I Legend møter vi den velkjente heltinnen i en ny, polygon-beriket og betydelig mindre karikert utgave, selv om Lara fremdeles har en noe urealistisk timeglassfigur. Heltinnen matches fint av de eksotiske omgivelsene som er både detaljerte og lekkert opplyst. En vesentlig del av enerens sjarmer var de Indiana Jones-inspirerte rammene - eldgamle grotter og hemmelighetsfulle ruiner - og det er den siden av Tomb Raider-universet som Legend vil gjenopplive.

Utviklerteamets mest prominente Skandinaviske innslag er den



Det forrige Tomb Raider, Angel of Darkness, hadde mange brister, men verst av alt var kanskje styringen som var både treg og tung. Lara kunne bare dreie rundt sin egen akse, eller bevege seg frem og tilbake - "det var litt som å styre en mellomstor panservogn", som Morgan W. Gray treffende formulerer det. I Legend blir det en friere, og mer plattformpreget kontroll, og det tror vi kler Lara godt.

- Et av våre mål er å gjøre Laras bevegelighet og animasjon like cutting edge som da det opprinnelige spillet kom.

entusiastiske dansken Troels Folmann. Troels startet hos Crystal som student, og har for øvrig har en fortid som Gamereactor-skribent. Nå er han musikkansvarlig for Tomb Raider: Legends, en posisjon han benytter til å tenke nytt og spennende. Forgjengerens soundtrack var spilt inn av London Symphony Orchestra, men nå har Crystal Dynamics valgt å benytte seg av et simulert orkester. Troels bruker hele åtte PCer for å lage musikken - syv av PC-ene er dedikert til hver sin instrumentgruppe, og den åttende styrer det hele. Rendingen av den komplekse orkestermusikken krever enorme ressurser: Etter å ha brakt strømforsyningen i kne tre ganger, har Folmann nå sin helt private strømkabel. Til gjengjeld er det masse energi i resultatet som elegant følger og underbygger spillets hendelser og stemninger.

Tomb Raider: Angel of Darkness hadde mange brister, men den kanskje mest fatale var styringen, som var både treg og tung. I klassisk Resident Evil-stil kunne Lara bare dreie rundt sin egen akse, eller bevege seg frem og tilbake - "det var litt som å styre en mellomstor panservogn", som Morgan W. Gray treffende formulerer det. Også her representerer Legend en markant forbedring i form av en friere plattform-styring, og i tillegg kommer en rekke nye triks. Alle Laras akrobatiske stunts kan utføres både hurtigere og lekrere hvis man kan finne frem til de rette knappe-

kombinasjonene, og en magnetisk "grappling hook" gir nye muligheter for å svinge seg fra plattform til plattform i klassisk Tarzan-stil.

- Et av våre helt store mål med Legend er å gjøre Laras bevegelighet og animasjon like cutting edge som da det opprinnelige Tomb Raider kom, lyder programerklæringen fra sjefdesigner Cooper.

Mye tyder på at spillutvikleren er i ferd med å nå sitt ambisiøse mål. Den moderniserte Lara Croft beveger seg til lands, til vanns og på klippeveggene med katteaktig ynde. Spillet oser av rå girl power som vekker glade minner om gode gamle dager. Selv kampscenene ser overbevisende ut i Legend. Auto-aim funksjonen er lovlig ukritisk, men spillets nye combat mode - med Max Payne-slow motion og akrobatiske nærkamp - virker lovende.

Heldigvis er ikke Crystal Dynamics tilfreds med å bare modernisere og oppdatere et høyt elsket spill. De startet arbeidet med en helt ny fysikkmotor tidlig i utviklingsfasen og motoren får en avgjørende rolle i Tomb Raider: Legends endelige utforming. Under spildemonstrasjonen serveres en rekke eksempler: Fiender kan for eksempel overvinnes ved å skyte på en nærstående steinsøyle, som deretter velter ned og knuser slemmingene. Det er også mulig å flytte rundt på digre kampesteiner ved hjelp av vektstangprinsippet. Fysikken ser kort sagt veldig lovende ut.

Ingen av puzzlene vi ble vist var særlig vanskelige, men de har likevel



Tomb Raider Legend ser ut til å bli en gjennomført gjenoppgivelse av seriens gullalder, tilføyd en håndfull friske ideer. Denne versjonen av Tomb Raider må nesten lykkes om vi ikke skal avskrive froken Croft som nettopp en legende som hører fortiden til. Av det vi har testet til nå, så ser det dog ut som at Crystal Dynamics er på rett spor, og vi gleder oss til å være arkeolog-babe nærmere sommeren 2006.

- Vi vil gjerne bringe mer adventure inn i action/adventure-sjangeren. Utfordringen skal være å komme frem, ikke finne veien.

en forfriskende karakter. Laras bunnløse, uoverskuelige ryggsekk, som var fylt med nøkler, koder og hva det måtte være, er borte. Alt du får bruk for i Legend er en lykt, granater, den nevnte grapping hooken og selvfølgelig et par skytevåpen. Morgan W. Gray lover både pistoler, uzi'er, rakettkastere og hagler, men understreker gang på gang fokuset på problemløsning og puzzles.

- Vi vil gjerne bringe mer adventure inn i action/adventure-sjangeren. Utfordringen skal være å komme frem, ikke finne veien, sier Gray.

Som et lite nostalgisk grep har spilllets checkpoints fått form av diamanter, og dem er det mange av, for Crystal Dynamics vil gjerne ha spilleren til å ta sjanser. Det er nemlig flere måter å komme forbi de aller fleste hindringene, om det så skulle være puzzles, bevæpnede soldater, eller kanskje en av spilllets topphemmelige bossen. Ifølge Gray får spilleren belønning både for å være smart eller dyktig - i den

forstand at gjennomtenkt utnyttelse av omgivelsene kan gjøre oppgavene lettere, mens smidig akrobatikk ofte er en vanskelig, men mer elegant løsning.

Da vi endelig fikk legge våre klamme fingre på kontrolleren, fikk vi teste et brett ganske sent i spillet. Etter en interaktiv introsekvens, hvor Lara unnslipper et kollapsende gulv til takten av timede knappetrykk, sto jeg ovenfor klassisk problemløsning. Videre fremskritt krever at tre store felt på gulvet holdes nede av tre store steiner, men bare en er synlig og klar til å bli rullet på plass av den sterke arkeologi-baben. Raskt viser det seg at den andre steinen kan hales ned fra et platå ved hjelp av Laras nye grapping hook - og i det øyeblikket den treffer sitt felt, avsløres stigen som leder opp til en tredje stein. Så snart nummer tre er på plass, er det bare et spørsmål om å springe, svinge og krabbe seg vei gjennom det neste rommet før demonstrasjonen er over.

Sekvensen er kort, og etterlater mange spørsmål,

men frister også absolutt til videre utforskning. Den avdekker også et par alvorlige bugs. Lara gidder ikke alltid gripe tak i kanter og knauser, kameraet skaper litt for mye trøbbel og styringen er en anelse mindre presis enn man kunne ønske seg. Men det er problemer som kan ordnes - "og jeg er sikker på at de sitter i testavdelingen og pusser på det nå", bedyrer Morgan W. Gray. Selv om det er lørdag.

Tomb Raider: Legend er et stykke fra å være ferdig, men Crystal Dynamics nekter å ta lett på den største og mest prestisjetunge oppgaven det 150 mann store softwarefirmaet noensinne har påtatt seg.

- Opprinnelig satte vi utgivelsen til vinteren, men nå sier vi våren - og det er utelukkende for å gi spillet den tiden det trenger, understreker sjefdesigner Riley Cooper. Som resten av staben virker Cooper fast bestemt på å gjenopplive den avdankede Tomb Raider-serien - og mye tyder på at de er på rett vei. Hvem vet: Kanskje miraklens tid likevel ikke er forbi?

»»» ski racing 2006



**All original slopes
and locations of the
season 2005 / 2006**

**Detailed
career mode**

**Authentic athletes
of the real
ski world cup**

**Featuring
Kjetil Andre Aamodt**



**THE WINNERS' GAME
IS STARTING INTO THE NEXT SEASON
...in November 2005!**

www.skiracing2006.com

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



© 2005 Deep Silver. © 2005 JoWood Productions Software AG. Developed by Coldwood Interactive. „PlayStation“ and the „PS“ Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Photos © Atomic.

BEST 2005

2005 har vært et bra spillår proppet med både etterlengtede storspill og spennende overraskelser. Vi har kåret de beste!

De siste skjelvevende timene av 2005 står for døren med alt det innebærer av desembermørke og julegavestress, og tiden har kommet der vi i Gamereactor ser tilbake på året som har gått. Den nåværende konsollgenerasjonen går mot slutten, og både Gamecube og Xbox synger sine siste julesanger. Til tross for dette har det siste året bydd på en diger samling titler. Glade overraskelser, bitre svik og storstilte comeback har blitt blandet i en herlig mix, og som medarbeidere i Norges største spillmagasin har vi hatt privilegiet av å kunne le, skrike og gråte oss gjennom dem alle.

Det har neimen ikke vært bare enkelt å sette sammen en liste over årets beste spill. Om Ole Martin hadde fått velge hadde City of Villains vunnet samtlige sjangere, inkludert årets hardware og årets bærbare spill. Om Bernt Erik hadde hatt siste ordet, hadde Battlefield 2 vært en mye hyppigere tittel, og både Mats André og Bent gråter bitre tårer for at Killer 7 havnet på gale lister. Hele redaksjonen har sine egne meninger, og når så mange dedikerte og engasjerte

gamere skal bli enige om hva vi syns er best, så ber vi jo om krangel.

Og krangel ble det selvsagt. Men etter mye om og men, frem og tilbake, justering og finpussing, så står vi igjen med kremen av kremen av spillåret 2005. Alle har bidratt med nomineringer og tekster, og derfor kan vi servere en av våre aller største artikler noen sinne. I motsetning til fjorårets artikkel på fem sider hvor vi kåret vinnere i fem ulike kategorier, har vi i år fylt opp hele 9 - ni - sider med 2005s mest bemerkelsesverdige spill, i begge ender av skalaen.

Det er ikke sikkert du er enig med alt vi har listet opp. Det ville vært rart i så fall, for en spillopplevelse er individuell, og det er jo egentlig banalt for meg å si at min opplevelse av Fahrenheit er noe bedre enn for eksempel David sin opplevelse av Fifa. Vi har diskutert og argumentert oppog ned og i mente, og strippet en enorm nominasjons-liste ned til noen få eksepsjonelle titler. Og det er med et aldri så lite drag av lettelse at vi serverer en liste som vi er godt fornøyde med. Velbekomme.

_Carl Thomas Aarum





1. RESIDENT EVIL 4

Isende skrekk, vanvittig effektiv atmosfære, genial teknikk, perfekt vanskelighetsgrad og fantastisk spillbarhet gjør Capcoms fjerde skrekksaga til Årets Spill 2005

Format **GC/PS2** Utvikler **Capcom** Utgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

For første gang i Gamereactors historie tar et Gamecube-spill hjem den prestisjefylte tittelen Årets spill. Og skal vi være ærlige har det faktisk ikke vært noen diskusjon; ingen sure minner, ville diskusjoner eller plutselige angrep. Resident Evil 4 er årets beste spill med god margin, noe vi alle var fullstendig enige om. Leon S. Kennedys spennende eventyr blant morderiske bønder og den helsefarlige sekten Los Illuminados skapte ordentlig panikk hos oss alle sammen, faktisk til den grad der visse av oss (uten å nevne navn) slo i stykker en Gamecube i ren frustrasjonspanikk. Resident Evil 4 var og er et mesterverk, og ingen av oss slapp håndkontrollen for eventyret var slutt, og presidentens datter reddet.

Selv om flere av de tidligere spillene i serien var fantastiske har samtlige av dem hatt deres egen del irritasjonsmomenter. Alt av dette var borte i Resident Evil 4 som i stedet for langsomme og ulogiske utfordringer fokuserte på rendyrket action og masser av effektiv atmosfære. Fiendene var dessuten både

flere, smartere og i tillegg betydelig kjappere, samtidig som spillkontrollen hadde blitt revurdert, og Leon kunne nå smidig hoppe over gjerder, slenge seg gjennom vinduer og med lethet slåss med flere fiender av gangen. Til tross for alle direkte revolusjonerende forandringene, beholdt ennå Capcom akkurat så mye av det gamle som krevdes for at det fortsatt skulle kunne føles som det ekte Resident Evil.

Selv grafisk var Resident Evil 4 et fullstendig fantastisk spill. Det er fortsatt, og kommer til å forbli, smått ubegripelig hvordan Capcom greide å presse så mye ut av Gamecuben.

2005 var et meget sterkt spillår, men hundretalls timer med World of Warcraft og tusenvis av kamper i Tekken 5 til tross: vårt gjenstående, beste spillminne blir Resident Evil 4. Spillserien som en gang startet skrekksjangeren har nok en gang vist veien som alle andre skrekkspill de kommende årene slavisk vil følge. Gratulerer til Leon, Ashley, Salazar, Luis, og alle i Los Illuminados!

2. WORLD OF WARCRAFT

Format **PC** Utvikler **Blizzard** Utgiver **Blizzard** Gamereactors karakter **9/10**



Det er lenge siden vi mistet tellingen på våre sammenlagte spilltimer i Blizzards enestående og avhengighets-skapende onlineverden. Etter en allerede sterk innledning har Blizzard konstant forbedret World of Warcraft hele året med nye områder og strålende

funksjoner, og med den annonserte ekspansjonen ser vi ingen ende på vår avhengighet. Vår edle sjefsredaktør mumler innimellom om at vi burde jobbe i stedet for å spille hele dagen, men det er faktisk fullstendig umulig å forlate Stratholme eller Arathi Basin. Umulig!

3. TEKKEN 5

Format **Playstation 2** Utvikler **Namco** Utgiver **Namco** Gamereactors karakter **9/10**



Hva skjer om man tar forgjengeren, ødelegger den og bruker ruinene til å bygge opp det beste tredimensjonale slåssespeilet i år? Slik ble Tekken 5 skapt. Superb karakterbalanse, vidunderlig følsomme animasjoner og et superstylet og voldsomt polert spillsystem gjør sammen

med herlig lekker grafikk og feilfri kontroll at vi ikke kan annet enn å elske Tekken 5. I redaksjonen har vi til nå spilt 4600 matcher siden spillet ble sluppet, og vi håper å nå 4000 til innen enden av året. Get ready! Fight!



1. GOD OF WAR

Sonys Santa Monica-studio tryller med Playstation 2

Format Playstation 2 Utvikler Sony Utgiver Sony Gamereactors karakter 10/10

God of War er fortsatt, fem måneder etter spilllets premiere i Europa, helt makeløst lekkert. Det finnes faktisk ikke noe annet PlayStation2-spill som i det hele tatt kommer i nærheten av Sonys fantastiske actionepos rent teknisk sett. Kratos voldsomme og rabiante angrep fylte skjermen vår som ofte var overlesset med fiender og heftige spesialeffekter. Bossfightene var så enormt storlagne og så spillbare at vi trodde ikke våre egne øyne. Banedesignet og loade-tidene fikk oss til å frise hemningsløst av glede. Når man spiller et spill som God of War er det lett å tenke at den nåværende konsoll-generasjonen fortsatt har mye å tilby, nesten som om PlayStation3s og X-box 360s inntog kanskje kommer litt for tidlig.

2. RESIDENT EVIL 4

Format GC/PS2 Utvikler Capcom Utgiver Capcom Gamereactors karakter 10/10 (9/10 PS2)



Vi har hele tiden visst det, men det har likevel drøyd helt til Resident Evil 4 (RE4) for Capcom brifa med musklene og viste oss alle hvilket lite teknisk monster GameCuben egentlig er. RE4 har et utsøkt kaotisk utseende, og man kan nærmest kjenne lukten av råttent kjøtt. Den imponerende detaljrikdommen og de unike teksturene i tillegg til et enestående lysarbeid gjør at spillet klarer å oppnå den stemningen RE-serien stort sett er kjent for. Områdene er enorme og karaktermodellene ser helt utrolige ut. Ren magi.

3. FEAR

Format PC Utvikler Monolith Utgiver Vivendi Gamereactors karakter 9/10



Monolith jobbet lenge med Lithtech-teknologien, bare for å fornedres av konkurrentene id Software og Epic. Med FEAR slår de tilbake, hardt og hensynsløst. Effektfyrverkeriet tar jerngrep om i deg i drøyt ti timer og byr på masser av godsaker. Slowmotion-muligheten lot oss se kulene skjære seg gjennom luften i lavt tempo, der blod spraylakkerer omgivelsene, mens animasjonene etterapte virkeligheten på mesterlig vis. Både teksturene og karaktermodellering imponerte stort. Monoliths nye teknikk overgikk id's Doom 3-grafikkmotor og gir en indikasjon på at heretter kommer grafikkkrigen til å bli en tung kamp.

Trøstepremie til: Tekken 5, Quake 4, Splinter Cell: Chaos Theory, Metal Gear Solid 3



1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hideo Kojimas tredje del vinner på estetisk overlegenhet

Format Playstation 2 Utvikler Konami Utgiver Konami Gamereactors karakter 9/10

I MGS3 vender Kojima tilbake til røttene. Fuktig, tett jungellandskap, månebelyste fjellområder og militærbaser druknet i estetikk som minner om den kalde krigen - blandet med Yoji Shinkawas aller flotteste mesterverk noen sinne. Konamis designere har latt Metal Gear-universet bli gjennomsyret av tidens tann uten at den unike atmosfæren spillet tilbyr blir svekket. Dette er like mye Bondfilm som en naturopplevelse - og like stilsikkert. Karakterdesign blir verken stiligere eller mer estetisk tiltalende enn Shinkawas gjeng med gærninger. The Pain, The Sorrow og The End var årets kuleste boss, Eva årets kuleste kvinnelige karakter, mens Big Boss årets tøffeste helt. Med en filmatisk fortellerstil, fantastisk flott visuell stil og lekker koreografi vinner Metal Gear Solid 3 kategorien årets mest veldesignede spill med god margin.

2. PROJECT RUB

Format DS Utvikler Sega Utgiver Sega Gamereactors karakter 8/10



Til tross, eller kanskje takket være, sin enkle spillbarhet klarte Project Rub å imponere med sitt fantastiske bildespråk. Med en tilbakeholden fargepalett og en superstilig presentasjon leverte Sega en koselig kjærlighetshistorie med flere komiske innslag. Selv så simple ting som å holde sin kjæreste i hånda eller å knappe opp en kjole forvandles til små porsjoner med designmessig briljans, og Segas nytenking lønnet seg. Project Rub gikk fra den ene utfordringen til den andre i hvert stillbilde og hvert minispill uten å miste spillerne underveis.

3. RESIDENT EVIL 4

Format GC/PS2 Utvikler Capcom Utgiver Capcom Gamereactors karakter 10/10 (9/10 PS2)



Det var ikke bare den fantastiske storyen og den uhyggelige atmosfæren som gjorde Resident Evil 4 til et mesterverk; utenomjordisk grafikk og gjennomtenkt design hadde naturligvis også innvirkning på dette. Og det er minst like viktig som en skummel, relegiøs retning. Med en skarp duft av forråttelse pakket inn i en velvalgt blanding av groteske monstre, sinnsforvirrede sektmedlemmer og gale motorsagmordere, fremstår Capcoms fjerde skrekksaga som et designmessig meget sterkt spill.

Trøstepremie til: Lumines, God of War, Paper Mario, Black & White 2



1. CALL OF DUTY 2

Strålende stemmeskuespill og fantastisk surround

Format PC Utvikler Infinity Ward Utgiver Activision Gamereactors karakter 9/10

Når vi gikk tilbake til Andre Verdenskrig sett med Infinity Wards skarpe øyne var det med et kraftig smell. Allerede i forgjengeren var lyden fantastisk, og den fikk faktisk første plass i fjorårets konkurranse. I Call of Duty 2 er alt veldig engasjerende, stemmeskuespillet meget godt, god og stemningsfull musikk og fantastisk 5.1-mix. Granateksplosjoner, maskingeværlid, glassplinter og panservognskanonenes bedøvende treff runger ut av redaksjonens spillerom akkompagnert av vår egne, ville hyl. Call of Duty 2 er et unntak i spill sammenheng der like mye tid og kraft er blitt lagt ned i lyd delen som med grafikken. For alle med et surroundanlegg koblet til sin PC er dette en opplevelse som man absolutt, absolutt ikke bør gå glipp av.

2. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Format Playstation 2 Utvikler Konami Utgiver Konami Gamereactors karakter 9/10



Lydbildet som bys på i Snake Eater er like teknisk kompetent som det er finurlig designet, ikke minst i striden mot den vel kamuflerte snikskytteren The End. Alt fra den effektive surroundmixen til de strålende dialogene utgjør

en stor del i den tette atmosfæren som Hideo formidler. For selv om David Hayter (Big Boss) tidvis overspiller sine replikker, er lyd kvaliteten på disse i en klasse for seg i Metal Gear Solid 3, noe som kompletteres av samme briljante musikk som spillserien er kjent for.

3. STAR WARS: BATTLEFRONT II

Format PC/PS2/Xbox Utvikler Pandemic Utgiver Lucasarts Gamereactors karakter 8/10



Si hva du vil om Lucasarts og Stars Wars-spillenes klart sviktende kvalitet, men at de er gode på å levere skikkelig bra lyd råder det aldri noen tvil om. Battlefront 2 er intet unntak og med et kraftig lydanlegg høres spillet

paradoksalt nok bedre ut enn filmene. Laserstråler hviner gjennom rommet, Tie-fighters flyr skytende på kryss og tvers mens Darth Vader hveser i høytalerne. Sant nok, det kjennes som om Lucasarts har bommet litt og gått vel mye bort i fra forgjengeren, men hva gjør vel det når det høres innmari bra ut som dette. Vi digger det!

Trostepremie til: Juiced, Fear, Resident Evil 4, God of War og Gun.



1. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Udødelige klassikere og nye mesterverk blandes til perfektjon

Format DS Utvikler Konami Utgiver Konami Gamereactors karakter 10/10

Castlevania: Dawn of Sorrow er et fantastisk spill på mange måter, men det som først og fremst utmerker spillet er musikken. Fra den aller første vandringen gjennom en snødekt by til det siste slaget mot en sterk superdemon er musikken strålende med en komposisjon som får oss til å sitte og høre på spillets lydtest selv når vi ikke spiller og nynner på melodiene hele dagen. Gamle klassikere fra tidligere spill og de nyskrevne sangene er akkurat like klokke rene. Når man finner ned til slottets kjellerdel og de første tonene i "Vampire Killer" drar i gang, samtidig som zombier og flaggermus angriper i store flokker, får vi heldekkende ståpels. Det her er spillmusikk når den er som best, og en real fjær i hatten for DS'ens lydchip.

2. FAHRENHEIT

Format PC/PS2/Xbox Utvikler Quantic Dream Utgiver Atari Gamereactors karakter 8/10



I et spill som Fahrenheit der mye av spillopplevelsen henger på at spilleren bys inn og omfavnes av atmosfæren er musikken veldig viktig. Musikken i Fahrenheit er komponert av Angelo Badalamento som kanskje er mest kjent

for sitt samarbeid med David Lynch (Twin Peaks, Mulholland Drive) og hans toner passer utmerket til spillets mørke, mystiske atmosfære. Det handler om en musikk som ikke tar overhånd, men svøper inn spillet i vakre toner og som øker tempoet når det kreves. Akkurat som det fungerer i en bra film så blir ingen scene i Fahrenheit komplett uten Badalamentos komposisjoner.

3. GUN

Format GC/PC/PS2/Xbox Utvikler Neversoft Utgiver Activision Gamereactors karakter 8/10



Neversofts ambisiøse western-eventyr spenner over et bredt register rent musikkmessig der inspirasjonskildene heter Ennio Morricone, Lennie Niehaus og Basil Poledouris. Som oftest er det den lille

mengden sparsomt fremtredende musikken som gjør den store forskjellen. I Gun blander Neversoft et ytterst delikat og variert innhold, stilig præriemusikk og klingende saloon-lyder som tilfører noe aldeles enormt til spillets atmosfære. Vi håper spillmusikk holder denne kvaliteten fremover.

Trostepremie til: Guild Wars, God of War og Metal Gear Solid 3



1. FAHRENHEIT

En vakker avskjed til en sjanger som er i ferd med å forsvinne

Format **PC/PS2/Xbox** Utvikler **Quantic Dream** Utgiver **Atari** Gamereactors karakter **8/10**

Lucas Kanes skjebne er en av de mest velfortalte historiene vi har støtt på i spill, og selv om det fantes et fåtall gamle Omikron-fans på redaksjonen som allerede hadde store forventninger Fahrenheit, så kom det som en glad overraskelse for oss alle. Ambisjonsnivået og følelsen for detaljer varmer et gammelt eventyrherte, og gjennom genialt spilldesign lykkes Quantic Dream med jevne mellomrom å bygge en bro mellom en veldig bra thriller og et spill. Det er framfor alt handlingen, stemningen, musikken og karaktererne som løfter Fahrenheit. Det er langt ifra noe feilfritt spill, men det er også et spill som du bør gjøre deg selv tjenesten å teste.

2. ANOTHER CODE: TWO MEMORIES

Format **DS** Utvikler **Nintendo** Utgiver **Nintendo** Gamereactors karakter **8/10**



Knappt tre år gammel ble Ashley Mizuki Robins vitne til hennes mors død, mens hennes far under mystiske omstendigheter plutselig forsvant. Dagen før hennes fjortenårsdag får hun et kryptisk brev fra hennes far, et brev som for alltid kommer til å forandre livet hennes. Det er starten på et av de mest uventede toppspillene i løpet av 2005 som nok en gang har fått oss til å huske hvorfor vi elsket de gamle eventyrspillene. Another Code kombinerer på en super måte spillmekanikken fra den gamle skolens eventyr med moderne minispill, og blander inn en gripende historie. Vi trodde aldri det skulle bli noen renessanse for klassiske eventyrspill, men det er vel typisk at det var Nintendo som skulle vekke genren til live igjen.

3. PROJECT RUB

Format **PC** Utvikler **Sega** Utgiver **Sega** Gamereactors karakter **8/10**



Vi vet egentlig ikke hvor vi skal begynne. Project Rub lignet absolutt ikke noe annet og hadde en aldeles egen grafikkstil, en fullstendig skrudd historie og helt sanseløse minispill der man skulle gjøre alt fra å blåse ut stearinlys til å bowle ned folk som ventet på bussen. Project Rub kom fra ingensteder og ble umiddelbart det selvsagte kjøpet for dem som virkelig ville se hva Nintendo DS gikk for. Det er nyskapende, utfordrende, humoristisk, umulig å legge ifra seg og aldeles fantastisk underholdende.

Trostepremie til: Legend of Kay, Lego Star Wars og Glass Rose



1. WORLD OF WARCRAFT

Etter 2500 spilltimer er årets onlinespill selvsagt

Format **PC** Utvikler **Blizzard** Utgiver **Blizzard** Gamereactors karakter **9/10**

Noe annet ville jo vært utenkelig. Det har blitt sluppet et stort antall høykvalitets onlinerollspill dette året, særlig City of Heroes og Guild Wars, og som vanlig en hel del veldig gode, onlinekompatible actionspill, men ikke noe annet onlinespill er så ufattelig gjennomført og storslått som World of Warcraft. Det er kompisene våre i Azeroth som får oss til å komme tilbake kveld etter kveld, og den sosiale delen kan verken vanlige rollspill eller hektiske actionepos tilby. Men at Blizzard har lykkes med å kombinere dette med en detaljert og spennende handling og en like detaljert verden som passer bra både for enspillere og grupper, er det mest bemerkelsesverdige.

2. BATTLEFIELD 2

Format **PC** Utvikler **Digital Illusions** Utgiver **EA** Gamereactors karakter **10/10**



Ingen av oss ble særlig overrasket når det viste seg at Battlefield 2 var like vanedannende som sin strålende forgjenger. Gjennom blant annet den nye Commander-funksjonen hevet spillopplevelsen seg til nye nivåer, og samarbeid belønnes nå på en helt annen måte. Super spillbalanse, uendelige spillmessige valgfriheter, mengder av variasjon og vellagde baner gjør at Battlefield 2 til og med fremover kommer til å være et fast innslag hver eneste arbeidsdag her på redaksjonen. Med en kommende ekspansjon innen rekkevidde, og at Carl Thomas har gått med på å begynne å spille, legger forholdene til rette for at vi kommer til å fortsette å spille leeeenge.

3. JUICED

Format **PC/PS2/Xbox** Utvikler **Juice Games** Utgiver **THQ** Gamereactors karakter **9/10**



Racingkonkurranser over nettet er ikke noe nytt. Ikke muligheten til å style bilene sine og dermed se helt unik ut i race på de digitale veiene heller. Det Juice derimot tilbyr som ikke er gjort tidligere er muligheten til å slå seg sammen med kompisene og skape sine egne team, utfordre andre, rivaliserende gjenger og satse penger, ære, respekt og eierbevis for å hele tiden klatre på stigen som byens beste street racer-sjåfør. Her i redaksjonen har vi ofret hundrevis av timer med onlinedelen i Juice Games strålende racingspill.

Trostepremie til: Forza Motorsport, Fear, Guild Wars og Black & White 2



1. GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Hele herligheten fikk plass i Rockstars gjeve PSP-debut

Format **PSP** Utvikler **Rockstar** Utgiver **Rockstar** Gamereactors karakter **9/10**

Liberty City er en veldig stor by og PSP en forholdsvis liten maskin. All konvensjonell logikk taler for at ligningen ikke skulle gå opp, og akkurat derfor ble vi ganske så imponert når Rockstar North faktisk lyktes. Grand Theft Auto: Liberty City Stories hever standarden for alle fremtidige bærbare spill, og viser på alvor hva Sonys maskin er kapabel til. At det hele baserer seg på seriens tredje og beste del, gjør ikke saken dårligere. For selv om Liberty City er lik som den var for fire år siden, er den bærbare avbildningen full av så mye mer spilleglede, humor og følelse for detaljer at vi ikke kan gjøre annet enn å kapitulere. Legg til den nyskapende og underholdende flerspillerdelen og du får årets beste bærbare spill, uten tvil.

2. RIDGE RACER

Format **PSP** Utvikler **Namco** Utgiver **Namco** Gamereactors karakter **9/10**



Teknisk plettfritt, estetisk moro og spillmessig perfekt. Namcos PSP-debut har surret ivrig i redaksjonens testmaskiner i snart et år nå, og vi blir aldri lei. Seriens patenterte arkadefysiske, den steikende sommersonen og de smoothie supersportsbilene er like tiltalende i dag som de var for ti år siden, da Ridge Racer-konseptet ble født. Årets nest beste bærbare spill!

3. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Format **DS** Utvikler **Konami** Utgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**



Om det noen sinne trengte å bevise noe så står det i alle fall klart nå. Castlevania er og vil alltid være best i to dimensjoner. Med en spillbarhet som aldri svikter på grunn av upålitelige kamera og upresise analoge bevegelser blir det en sann digital glede å storme seg fram gjennom Castlevania og yppe seg på de lekke og utfordrende bossene. Som om det ikke var nok med den perfekt balanserte spillbarheten i hovedeventyret, bød Dawn of Sorrow også på et like påkostet sideeventyr med tre unike karakterer. Strålende animasjoner og den utrolige musikken gjør sammen med den totale spilleglede dette til et av årets klart beste spill.

Trostepremie til: Advance Wars DS, Lumines og Mario Kart DS



1. XBOX 360

Vi koser oss med Microsofts multimedia-maskin!

Produsent **Microsoft** Lansering **2. Desember** Pris **2595,- (Core) 3395,- (Premium)**

Xbox 360 har sklidd rett inn i stuen, og stjålet hedersplassen fra alle de andre AV-produktene. Med sitt classy design, sine utrolige tekniske spesifikasjoner, og en håndkontroll som er så deilig at vi vil gifte oss med den og lage mange små håndkontrollere, er det vel liten tvil om at Microsoft har avlet frem en velskapt liten spillmaskin. Men den er jo så mye mer enn som bare en spillemaskin. Streaming av musikk, filmer og bilder fra data-maskinen går som en drøm, og i tillegg er Live-delen integrert i alle ledd. Vi gleder oss til å bli bedre kjent med deg, lille 360, og ser frem til et langt og trofast forhold.

2. PLAYSTATION PORTABLE

Produsent **Sony** Lansering **September 2005** Pris **1995,-**



Om noen skulle lykkes med å livsstilstemple bærbar spilling, så måtte det være Sony. Selskapet som ti år tidligere lyktes med å vaske bort gutteromfølelsen med

Playstation, fikk TV-spill som begrep til å virke kult og moderne. PSP tiltrakk seg plutselig en helt ny målgruppe som aldri tidligere så mye som skulte på Nintendos Game Boy. Dagens gadgetfikserte Ipod-generasjon tok snart det kullsvarte widescreen-vidunderet til seg, og takket være den briljante ytelsen og et flertalls multimediamuligheter kårer vi mer enn gjerne PSP til årets nest beste hardware i 2005.

3. NINTENDO DS

Produsent **Nintendo** Lansering **Mars 2005** Pris **1195,-**



Vi har aldri vært i tvil. Nintendo DS er en fabelaktig maskin, den har bare manglet alle de fabelaktige spillene. Den har gitt oss noen av våre absolutt beste spillstunder, og takket være sine små funksjoner har den tilbudt de mest unike og originale spillopplevelsene i år. Vi har samlet stjernene i Super Mario 64

DS, vi har blåst i vei seilbåter i Project Rub, vi har trådløst hengt på Pictochat - og vi elsker det. Nintendo DS er i ferd med å få et fabelaktig spillrepertoar, som løfter maskinen opp på et enda høyere nivå. Og nå går den online også, aiaiai!

Trostepremie til: Logitech Driving Force Pro GT4, Nvidia 7800GTX, Buzz



FART. MØT STIL.

Gi jernet i New York. Ta brekksladder gjennom svingene i Tokyo. Skaff deg kudos når hjulene letter fra asfalten i London. Project Gotham Racing 3 setter deg bak rattet i verdens raskeste og råeste biler. Med bønn gass gjennom verdens råeste byer. Som en turbotrimmet fartsdjevul fra helvete. ProjectGothamRacing3.com



Produsert under lisens fra Ferrari Spa. FERRARI, merket "PRANCING HORSE", alle tilknyttede logoer og spesielle design er varemærker for Ferrari Spa. Karosseridesignen til Ferraris biler er beskyttet som Ferraris eiendom under vedtekter om design, varemerke og handel. Varemerkene, copyrighten og designrettighetene i og forbundet med de følgende Lamborghini kjøretøyer benyttes under lisens fra Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italia: Lamborghini Gallardo.

© 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheter forbeholdt. Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, Xbox-logoene, Xbox Live og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land. Utviklet av Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2005. Alle rettigheter forbeholdt.

Jump in.



ÅRETS SPILLKARAKTER

Fet garderobe og kul personlighet gjør Leon til årets store vinner



1. LEON (RESIDENT EVIL 4)

Årets kuleste spillkarakter har årets verste sleik

Format **GC/PS2** Utvikler **Capcom** Utgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

Når Leon debuterte i Resident Evil 2, var det som en fersk, litt dum og nyeksaminert politimann. Første dag i politiklær sluttet i katastrofe. Åtte år senere er han en pent stilet actionkonge som iskaldt tar oppdraget på egenhand for å finne presidentens datter fra en utrivelig sekt beleiret i en spansk landsbygd. Leons menneskelighet var i Resident Evil 4 alltid på plass, uten hensyn til hvilke farer han støtte på. Hans kule framtoning, smidige bevegelsesmønster, kvasse kommentarer og kule seler gjør han til årets spillkarakter. Det er lenge siden vi dromte om å være en spillfigur; Leon har fått oss alle til å kamme fram den barnslige sleiken i løpet av det siste året.

2. BIG BOSS (METAL GEAR SOLID 3)

Format **Playstation 2** Utvikler **Konami** Utgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**



Etter å ha spilt som idioten Raiden i Metal Gear Solid 2 ville vi ikke se enda et spill i serien uten den ordentlige Snake. Det gav Hideo Kojima blanke i, og lot Metal Gear Solid 3 utspille seg under Den Kalde Krigen på 60-tallet der man går inn i rollen som Big Boss. Navnet var noe han fikk da han ble promotert av USA's president personlig, siden han spora opp og drepte sin læremester The Boss. Tatt under ett er Big Boss en av de merkeligste og mest komplekse spill-personligheter vi har vært borti. Å få vite mer om hans bakgrunn gjorde ham riktig menneskelig og med fasiten i hånden valgte Hideo Kojuma aldeles rett. Vi kan ikke takke ham nok for å ha gitt oss en av årets mest interessante hovedpersoner.

3. KRATOS (GOD OF WAR)

Format **PS2** Utvikler **Sony** Utgiver **Sony** Gamereactors karakter **10/10**



Kratos har vel bare én teit oneliner i hele spillet, og den leverer han såpass bra at det blir kult. Vi vet at en oppfølger er på vei, og det blir kult å få et gjensyn med en av årets absolutte spillkarakterer. På et tidspunkt var det så ille at Lars

Petter ville barbere hodet og tatovere en stor rød tribal-tattovering over hele kroppen. Kratos er utvilsomt årets råeste karakter, og Blades of Chaos hadde lett vunnet Årets Våpen, om det hadde vært en egen sjanger. Vi får se til neste år, og satse på at oppfølgeren kommer og henter hjem sitt velfortjente trofé.

Trostepremie til: Lucas Kane (Fahrenheit) og Jin Kazama (Tekken 5)

ÅRETS SKUFFELSE

Ravens stragglakt levde absolutt ikke opp til våre høye forventninger



1. QUAKE 4

Spenningsløs og altfor standardisert fremtidsfadese

Format **PC** Utvikler **Raven** Utgiver **Activision** Gamereactors karakter **6/10**

Vi elsket Doom 3, og lengtet ivrig etter Quake 4. Hypen var utrolig og når vi endelig fikk sette tennene i Ravens actionfylte spill, oppdaget vi et blekt, standardisert og fremfor alt identitetsløst spill uten ambisjoner. Spilleren ble konstant tvunget til å pendle mellom forskjellige dataskjermer for å låse opp bortgjemte dører, og korridorene var fullspekket med trist designet kanonføde og ekstremt forutsigbare bevegelsesmønstre. Doom 3 lokket med sjarmerende retroflorting ved hjelp av effektive skrekkmomenter, lekker teknikk og bra atmosfære. Quake 4 lyktes dessverre ikke med samme formel, og forblir en kjedelig karbonkopi av et åtte år gammelt spill.

2. KILLER 7

Format **GC/PS2** Utvikler **Capcom** Utgiver **Capcom** Gamereactors karakter **4/10**



Det som på forhånd så ut som en høyst interessant, innovativ og original spillopplevelse med klare noirvibber viste seg å være et av årets dårligste spill, uten tvil. Killer 7 viste seg nemlig å være en håpløs suppe av stygt og inkonsekvant

design, kjedelig historie og ussel spillbarhet. Capcoms ambisjoner om å utvikle et interaktivt kunstverk for alle de som har gått lei av ekstremt tradisjonelle lisenstiler og mainstreamspill, mislyktes totalt. For oppblåste elitespillere er det sikkert verdfullt å hevde at Killer 7 er mesterlig, men vi vet bedre enn som så.

3. THE MATRIX: PATH OF NEO

Format **PC/PS2/Xbox** Utvikler **Shiny** Utgiver **Atari** Gamereactors karakter **4/10**



Vi er flere Matrix-elskere på redaksjonen og med Shiny's løfte om et spill der alle svakhetene fra Enter The Matrix skulle være fikset på, var forventningene til Path of Neo selvfølgelig skyhøye. Derfor kunne ingenting forberede oss på sjokket som det ferdige - eller skal vi si uferdige - Path of Neo bød på. Leveldesignet var horribelt, kontrollen rotete og spillet hakket som en ødelagt lysbildeframviser. Det ble ikke bedre av at Shiny hadde proppet spillet med fælt design, som minnet lite om den kule new-age følelsen som Wachowskibrødrenes filmer hadde.

Trostepremie til: Rainbow Six: Lockdown, Pariah og Serious Sam 2



1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Nyansert fortelling med krigshistorisk og politisk innramming

Format **Playstation 2** Utvikler **Konami** Utgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**

I Metal Gear Solid 3 blandet Hideo friskt. Politisk historie ble mikset med krigshistorie og små doser smart fiksjon. Grisebukten, Dave Crocket-missilene, Vostok-raketten og Sputnik ble rørt sammen med en gruppe hensynsløse russere, overnaturlige Spetsnzz og en pensjonert amerikansk lejemorder til en fantastisk smakfull story som utklasserte alt annet i år. Den politisk og historisk korrekte rammen er intelligent og vidunderlig bra formidlet og gir Metal Gear Solid 3 den storymessige tyngden som de to foregående spillene manglet. Skildringen var ikke like påtvunget som i Sons of Liberty, men etterlot seg rom for frie tolkninger fra spillerens side. I tillegg hadde spillet nyansert og veldig bra gjennomtenkt karakterutvikling.

2. GUN

Format **GC/PC/PS2/Xbox** Utvikler **Neversoft** Utgiver **Activision** Gamereactors karakter **8/10**



Selv om Gun inneholdt en del irriterende svakheter, var Hollywood-veteranen Randall Johnsons story strålende. Colton Whites jakt på sin fars morder førte oss gjennom et lovlost Montana, der karakterene føltes ekstremt

troverdige og dialogene var supre. Flere spill burde inneholde en like ambisiøs og velskrevet historie som Neversofts Gun.

3. FAHRENHEIT

Format **PC/PS2/Xbox** Utvikler **Quantic Dream** Utgiver **Atari** Gamereactors karakter **8/10**



Allerede da vi så spillet i Berlin i vår, forstod vi at Fahrenheit ville bli noe helt spesielt. Historien begynner med den intetanende Lucas Kane, som får livet sitt forandret gjennom å være på feil sted til feil tid. Fortellingen fremstilles utrolig bra, og

nesten alt i spillet er interaktivt. Det gjør at man på en helt annen måte kommer inn i historien som i klassisk Twin Peaks-stil gjør den ene saltomortalen etter den andre, slik at man til slutt ikke vet hva man skal tro. Interessante karakterer med velskrevet dialog bidrar også til troverdigheten, til tross for det ellers overnaturlige temaet. Fahrenheit er ganske enkelt et spill man absolutt bør ha spilt om man liker den virkelig gode historien.

Trostepremie til: Another Code: Two Memories og Prince of Persia: Two Thrones



1. PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Årets mest illeluktende spill - gratulerer til Predator...

Format **PS2/Xbox** Utvikler **Eurocom** Utgiver **Vivendi** Gamereactors karakter **1/10**

Batman, Superman, Terminator, Robocop, Catwoman... å lage spill av gamle, avdankede filmfigurer er et prosjekt som er dømt til å mislykkes. Eurocom tok et av filmhistoriens kuleste monstre og gjorde det til hovedperson i et av spillhistoriens dårligste spill. Ulogisk og seig kontroll, verdiløst banedesign og latterlig grafikk er bare begynnelsen. Det er få spill som får oss til å gråte av fortvilelse. Predator: Concrete Jungle er definitivt et slikt spill, og McTiernas tidløse rovdyr har akkurat som Catwoman, Robocop og Supermann blitt offer for idiotiske lisensavtaler og inkompetente spillutviklere. Ingen av oss vil noen gang spille Predator: Concrete Jungle igjen, selv ikke med pistolmunningen mot hodet. Derfor er spillet det utvilsomt verste i 2005.

2. NARC

Format **PS2/Xbox** Utvikler **Midway** Utgiver **Midway** Gamereactors karakter **2/10**



Hat er et sterkt ord, og vi prøver å unngå å bruke det. Men vi hater Narc. Det er fullstendig gjennområttent. Ingenting er bra med det. Det første Narc-spillet kom på slutten av 80-tallet som en strategisk effektiv del av Nancy Reagans

harde kamp mot inflasjonen av narkotika som herjet USA. I Midways bedrøvelige oppfølgere gjelder det i stedet å konsumere dopet for i å kunne opprettholde et skjerpet sinn arbeidet som hardbarket narkopoliti, og få uante krefter. Ideen er like utrolig teit som meningsløs, og kompletteres av verdiløs spillkontroll, håpløst spillopplegg, smådum holdning og grotesk grafikk. Usj!

3. KILLER 7

Format **PS2** Utvikler **Treasure** Utgiver **Konami** Gamereactors karakter **5/10**



Alt gikk galt. Det som virket så høyinteressant i forkant med sitt mildt sagt originale designprosjektet, viste seg som et fullstendig verdiløst spill fylt av håpløse funksjoner, ubrukelig følelse og dårlig historie. Var vi borti

natta pretensjøs og bestemt på å late som kunne vi også - som andre medier - lurt oss selv gjennom å beskrive Capcoms dunderfiasko som innovativ spillkunst. Vi vet likevel bedre enn som så. Killer 7 er et ekstremt kjipt lypistolspill, uten lypistol, pakket inn i lysegrå cel-shading. Stay clear!

Trostepremie til: Fired Up, Starship Troopers, Bet on Soldier og Death by Degrees

Be prepared
for the terror
that will come
with Christmas...



PC
GRAVITY
TIGERSTYX
12+
www.pegi.info

gamesrouter
www.GamesRouter.com

ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

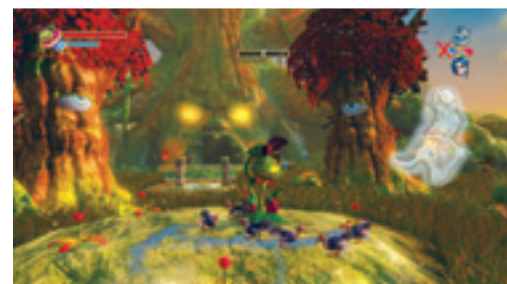


Anmeldelser



XBOX
360

Alle de unike skikkelsene du inntar i Kameo har sine egenskaper, og du må dra nytte av alle sammen for å avansere.



Kameo: Elements Of Power

Vi har bokset, svømt, rullet, klatret og svevet oss gjennom Kameos eventyr

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Rare

Utgever Microsoft

Genre Eventyr

Utgis Ute nå

Antall spillere 1-2

Anb. alder 12 år

Testet versjon Retail

Pluss Spillet ser utrolig bra ut, spesielt i HD. Variert gameplay som til tider krever litt hjernevirksomhet.

Minus Noen småproblemer med kontrollen av karakterene.

Kjenner jeg deg rett, så har du alltid drømt om å bli en boksende blomst, en ball med pigger, eller en vannmann som kan lage dragsug. Ikke det? Vel, du har uansett muligheten i Kameo, et av de morsomste spillene til Xbox 360.

Hva gjør du når din onde søster har alliert seg med den slemme trollkongen Thorn, og de begge har kidnappet resten av familien din? Vel, du pusser alvevingene og setter deg fore å befri dem selvfølgelig. Det hadde jo vært enkelt og greit, så lenge ikke hele sivilisasjonen var truet, og verden slik vi kjenner den var i ferd med å bryte sammen i et apokalyptisk inferno. Som du sikkert forstår blir det litt mer vrient å befri din kjære familie, og dine skjøre alvevinger bringer deg ikke akkurat

nærmere målet. Du trenger noe mer.

Spillet kaster deg brått og brutalt inn i det; her er det ingen rolig opplæring med en barnevernspedagog som forteller deg hvordan ting henger sammen. Her er det deg, og bare deg, mot røkla. Vel, det er en sannhet med modifikasjoner. Bare deg innebærer også et utall andre skapninger som du kan forvandle deg om til gjennom kjappe tastetrykk. Du kan nemlig morphe deg om til alt fra blomster og baller til mer fryktingytende troll og andre beist, bare ved å trykke på knappene a, b, x eller y. Her ligger altså hovedfokuset i gameplayet. I løpet av spillets gang vil du låse opp nye skapninger som du kan bruke i din kamp mot det onde, og alle disse mildt

sagt bisarre figurene bidrar virkelig til å holde spillopplevelsen variert. Hver karakter har nemlig sine helt spesielle egenskaper, og disse kan du benytte deg av gjennom ulike taste-kombinasjoner. Som regel bruker du høyre og venstre skulderknapp når du ønsker å angripe. Dersom du ønsker mer avanserte angrep, kan du også kombinere de to. Angreps-kombinasjonene blir altså ikke så veldig kompliserte, men det er heller ikke noe negativt. Det at du slipper å huske på enormt lange slagkombinasjoner er egentlig bare en fordel, i og med at du kan spille som så mange forskjellige skapninger. Flere variasjoner ville sannsynligvis gjort gameplayet uoversiktlig og rotete, og dette er jo

Nymoens mener:

Kameo har elementer som sender tankene mine rett til størheter som Ringens Herre, Zelda og Pixar-filmer. Presentasjonen av universet med tusenvis av svevne partikler, små dyr, fisker, sommerfugler, svaner og andre levende vesener gjør det til en fryd å utforske. Et friskt eventyrspill. **9/10**
 _Kristian Nymoens



The Movies PC / Activision	9/10
Need for Speed: Most Wanted PS2, Xbox, GC / EA	7/10
Psychonauts PS2, Xbox, PC / Majesco	9/10
Soul Calibur 3 PS2 / Sony	8/10
Shattered Union PC / 2K Games	4/10



Peter Jackson's King Kong Xbox, PC, PS2 / Ubisoft	8/10
Quake 4 PC / Activision	6/10
Tony Hawk's American Wasteland PS2, Xbox, PC, GC / Activision	7/10
Gun Xbox, PS2, GC / Activision	8/10
Age of Empires PC / Microsoft	7/10



Ratchet: Gladiator GC / Nintendo	7/10
GT Legends PC / Pan Vision	9/10
NBA LIVE 06 Multi / EA	6/10
Football Manager 2006 PC / Sega	8/10
Agent Hugo PS2, PC / Pan Vision	7/10



Rare har kommet opp med noen virkelig kreative løsninger når det gjelder hva de ulike skapningene kan gjøre, men til tross for enkle tastekomposisjoner, kan triksene noen ganger være litt vriene.

tross alt ikke den nye utgaven av Dead or Alive.

Spillverdenen i Kameo er stor, og selv om det er opplagte ruter for hvor du skal bevege deg, så føles det ikke som om du blir presset til å gå i en bestemt retning. Ridende på en hest på Badlands-slettene får du delta i de mest fascinerende slagene i hele spillet. Her vil du se enorme hærer med troll som marsjerer i takt for å angripe, og du formelig ser at konsollen flekser for harde livet. Aldri før har jeg sett så fantastiske episke slag i et spill, og denne delen burde overbevise selv de mest kritiske røster om at Xbox 360 virkelig er en neste generasjons konsoll.

Når vi snakker om nestegenerasjonskonsoller kommer vi ikke utenom grafikken. Dette er tross alt hovedgrunnen til at mange kjøper en ny konsoll. Kameo har på ingen måte realistisk grafikk, men er mer en troverdig gjenskapelse av en fantasiverden, hva nå enn det måtte bety. Med dette som utgangspunkt gjør motoren i spillet en fremragende jobb, og jeg klarer ikke å finne så mye å trekke for. Noen sekvenser kan kanskje virke som litt i overkant fancy, men det får meg bare til å smile. Jeg tar det som et lite hint på hva vi har i vente når det gjelder fremtidig grafikk. Når vi først er inne på det visuelle, så kan vi like godt ta med et par ord om HD. Det er ingen

tvil om at spillet tar seg best ut i oppløsningen 720p. Det er som om noen tar bort sløret fra øynene dine, og lar deg få se hvordan ting egentlig ser ut. Detaljene blir knivskarpe og rene. Har du først vent deg til dette, vil du få store problemer med å vende tilbake til den gamle reise-TV'en. Når det er sagt, så er grafikken også svært pen selv på eldre TV-apparater. Du kan bare ikke regne med den samme klarheten i bildet.

Så hvorfor skal du egentlig plukke opp Kameo til din nyforlovede konsoll? Vel, svaret er så enkelt. Spillet er rett og slett tettepakket moro. Rare har skapt et spillunivers som virkelig fenger, og som tar seg svært godt ut på den nye spillkonsollen til Microsoft. I tillegg sørger det varierte gameplayet for at spillet aldri blir kjedelig. De mange puzzle-elementene presser deg til å bruke både venstre og høyre hjernehalvdel, nettopp fordi du må tenke logisk, men også kreativt for å lykkes i Kameo. På den måten kommer Kameo inn som et friskt pust i et spillmarked preget av mye tankefattig tomgods.

Joachim Gresslien

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 7
En av de beste release-titlene!

FIFA 06: Road to World Cup

Kan du lede Norge til sluttspillet i Tyskland?

Plattform Xbox 360 Utvikler EA Sports Utgiver EA Genre Sport
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

FIFA 06 - Road To World Cup er det første genuine fotballspillet til den nye vidundermaskinen Xbox360. Heldigvis er dette EA-produktet ikke nok en konvertering av FIFA 06 som vi kjenner fra de andre konsollene. Dette er en riktig så spennende introduksjon til VM i Tyskland neste sommer. Allikevel så snakker vi ikke her et helt "nytt" produkt, dette er FIFA på godt og vondt.

Fra første ballberøring er det mest slående ved FIFA 06 de detaljerte spillerne. Foruten lisenser på navn kan nå EA Sports med rette skryte av å ha utseende på fotballspillerne i bagasjen. Den rutinerte gameren vil nok påpeke at dette ikke er noe nytt fenomen, men tidligere har dette vært reservert til de største stjernene. De andre har måttet nøye seg med riktig hudfarge og noenlunde riktig hårsveis. Til og med de forskjellige landslagstrenerne glimter nå med sitt nærvær. De er kanskje ikke billedskønne, men de osrer av vilje og følelser - både i medgang og motgang. Denne prosessen må ha tatt sine arbeidstimer, det er kanskje ikke tilfeldig at det ble lagt fokus på VM? Det kutter i hvert fall ned på antall spillere.

Med tanke på at det kun er landslag å velge mellom blir antall moduser begrenset, foruten Road To World Cup kan du lage egne turneringer, og det er slutten på den visa. Men på den andre siden er hovedmodusen spennende og ikke minst detaljert. Først må du gjennom den lange, men livsviktige kvalifiseringen. Kan du føre Norge til sluttspillet, i motsetning til Hareide? Etter kvalifiseringen er gruppespillet i Tyskland neste hinder, herfra og ut blir hver kamp "vinn eller forsvinn". Ingen

husker hvem som kom på 2.plass.

Gameplayet fungerer som alltid godt (eller dårlig, kommer an på om du liker de tidligere versjonene). Frispark og cornere fungerer på samme måte som i de andre 06 utgavene, noe som tilsier at frispark er relativt vanskelig å omsette i scoring. Dette er egentlig en god ting, det var litt kjedelig når alle satte ballen i krysset på hvert bidige frispark i 05 versjonen. Baksiden av medaljen er at det nå kan bli duket for mange stygge taklinger - jeg liker å kalle det "taktiske taklinger". For hvis muligheten for at motstaderen scorer på frispark er minimal er det jo ikke noe i veien for å klippe han ned i gresset rett utenfor 16-metern. Straffespark har blitt litt annerledes, jeg er litt usikker på om det er bra eller ikke. Jeg har ennå til gode å vinne en straffespark-konkurranse, og jeg blir dessverre ikke verdensmester av å bomme.

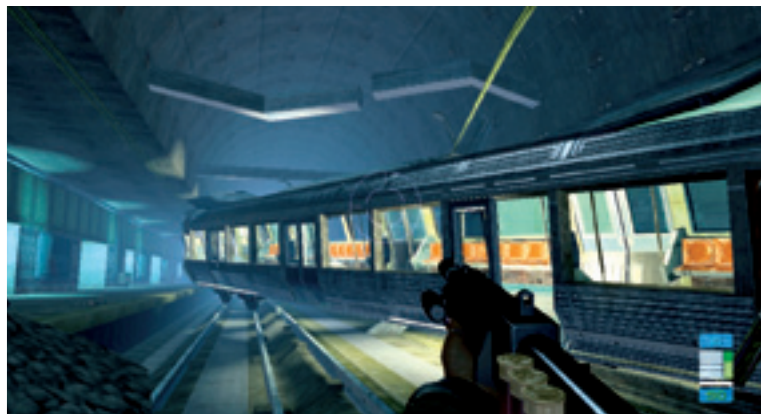
FIFA 06 - Road To World Cup er som en kamp i et VM-sluttspill, det er ikke spennende hele tiden, men det er en nerve tilstede hele tiden. Stort sett sitter du med et smil om munnen, med mindre du satser alt på å vinne med fedrelandet, da er det duket for en emosjonell berg-og-dal-bane. Det finnes kun en verdensmester. Blir det deg?

David Skovly

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7
Solid fotball-debut av EA





Perfect Dark benytter seg av Havoc 3 fysikkmotoren som gjør at mennesker og gjenstander oppfører seg realistisk ved eksplosjoner og annen kontakt. Det er aldri før gjort like bra på konsoll.

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Rare

Utgiver Microsoft

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1-2

Anb. alder 12 år

Testet versjon PAL

Pluss Mange våpen, coop modus, flott grafikk.

Minus Foreldet gameplay, skuffende stemmeskuespill.

Perfect Dark Zero

Er Rares oppfølger neste generasjons skytespill?

Forventningen har tatt helt overhånd når vi snakker om Perfect Dark Zero. Da Xbox ble lansert for fire år siden var det med lanseringsspeillet Halo, og nå som den neste generasjonen til Microsoft er her, regner vi med at det skal komme noe tilsvarende. Et spill som gjør at vi bare må ha den nye konsollen. Peter Moore, produkt sjef for Xbox 360, har gått ut og sagt at nettopp PDZ vil bli den nye generasjonens Halo. I tillegg kommer spillet fra stjerneutvikleren Rare, som har brukt fem lange år på å ferdigstille oppfølgeren til en av de mest populære FPSene på konsoll. Folket lengter også etter å slippe løs neste generasjons hestekrefter i et inferno av en actionfest hjemme i egen stue. Det er strengt tatt ikke rart at forventningene

har blitt skyhøye. Kanskje for høye.

Rare leverte det uforglemmelige Golden Eye til Nintendo 64 i 1997, og det satt standarden for konsoll-FPSer den gang. Men det var forrige generasjon. Det legendariske utviklerteamet har jo mer eller mindre hoppet over nåværende generasjon, og gått rett inn i neste. Problemet er bare at de glemte å ta med seg gameplayet. PDZ føles som et åtte år gammelt skytespill. Alen er stokk dum, og bandedesignet er klønete og uoversiktlig. Som regel handler det om å løpe inn i større områder, skyte alle som skyter på deg, og så lete etter veien videre. For det er aldri innlysende. Man vimser bare rundt inntil noen hjelpende piler dukker opp, og så løper man til neste område,

og gjentar prosedyren.

De første brettene er spesielt lite engasjerende, men det tar seg heldigvis opp utover i spillet. Det tar litt tid å få en god følelse på kontrollen, men når den først sitter i fingrene, er det dog ingenting å utsette på manøvreringen av vår veldreide superagent. Selve siktingen er utrolig presis, og bommer man med en centimeter, så bommer man med en centimeter. Det setter vi pris på, og det øker også verdien på selve skytingen.

Presentasjonen av oppdragene er elegant med på å skape en superagent følelse i fin James Bond-stil. Før oppdraget ditt starter kan du velge forskjellige våpen og gadgets du vil ha med deg ut i feltet, og her har Rare vært

Bernt mener:

Jeg er også litt reservert i min begeistring. Joda, PDZ ser veldig pent ut, men det er ikke det det handler om. Jeg føler jeg har spilt noe veldig liknende dette mange ganger før. Det er muligens all hypen som ødelegger, men jeg forventet et mer moderne gameplay enn dette. **6/10**

Bernt Erik Sandnes



Perfect Dark sin spillbarhet ligger tett inntil forgjengeren og minner også mye om Goldeneye. Rare sier de har hentet elementer fra andre FPSer, som blant annet Halo og Half-life 2, så det er altså lite nytt i selve gameplayet, og sjansene for at du har spilt noe lignende for er alvorlig store.

utrolig sjenerøse. Spillet er nemlig stappet til randen med variert isenkram, og alle våpen både ser og høres veldig bra ut. Alle kommer også med forskjellige sekundære funksjoner som vil få enhver "gun-nut" til å rive av seg trusa og danse på bordet.

Visuelt sett benytter Perfect Dark seg av det aller meste som neste generasjons grafiske egenskaper har å by på. Alle overflater benytter "mapping teknikker" som gir deg skygger og sprekker i vegger, tak og gulv. Dynamiske lyseffekter, motion blur, høy bildeoppdatering og massevis av andre effekter og godsacks gjør at ståpelsen vil reise seg på de fleste grafikkjunkier. Det skal også nevnes at Rare har en veldig artistisk stil. Karakterene ser mer tegneserieaktige ut enn fotorealistiske, og overflater og lyseffekter er veldig overdrevne. Spillet ser ofte vått, skinnende og litt plastikk ut, og om man liker det eller ikke, får avhenge av personlig preferanse. Det ser i alle fall utrolig lekkert ut når solstrålene skinner ned gjennom palmebladene dypt inne i regnskogen, mens eksplosjoner, motion blur og noen av de mest realistiske flammene noensinne slikker oppover kameralinsa. Fabelaktig.

Lydmessig er det helt på det jevne. Dialogene er litt uinspirerte, og musikken er litt anonym. Det er også irriterende at man ikke kan ødelegge eller skru av alarmer, for når den først utløses, så skriker den deg i øret gjennom hele oppdraget.

Selv om PDZ tidvis byr på drivende og god action, så er det til syvende og sist ikke noe annet enn en resirkulert og standardisert spillopplevelse som selv ikke en blendende visuell overflate kan redde. Rare har glemt å følge med på hva som har skjedd i sjangeren siden sist, og det er det aller største problemet. Selv om vi setter pris på coop-delen, så er det jo begrenset hvor moro det er å spille et middelmådig spill sammen med en kompis. Frøken Dark byr på stil over substans i sin 360-debut, og er en generisk og oppskriftsmessig runde grafisk pornografi. Er Perfect Dark Zero neste generasjons skytespill? Svaret er enkelt - nei.

Kristian Nymoen og Carl Thomas

6/10

Grafikk 9 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhet 6 Klassisk eksempel på drepende hype

Need For Speed: Most Wanted

Bli byens mest ettersøkte gateracer

Plattform Xbox 360 Utvikler EA Utgiver EA Genre Racing
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 (Live) Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Need for Speed er for meg kompromissløs arkade-kjøring, og har vært det siden starten. Selv om Porsche Unleashed fra 2000 ble litt for smalt for meg, så har jeg storkost meg med begge Hot Pursuit-spillene, og da spesielt toeren. Derfor var det en liten nedtur for meg at neste versjon skulle hente inspirasjon fra The Fast and the Furious, og handle om bling bling, neonlys og attitude. Jeg hoppet lett de to Underground-utgavene, og er nå litt lettet over å få kjøre i dagslys igjen.

Men så veldig lettet trengte jeg ikke bli. Det handler fortsatt om gate-racing og pimping med høy tøff-i-trynet-faktor. "Bilen min kan kjøre fortere enn bilen din". "Næsj". "Josh". "Næhæsh". "Johosh"... og så videre. Det er selvsagt bare en måte å finne det ut på, og det er å rulle opp til linja, sette bilen i fri, og bromme det du kan. Klokka teller ned til race, og i det startskuddet går slår jeg bilen i førstegir og gir flat pedal. Jeg spinner et øyeblikk før jeg sparker fra og går rett i tet.

Kjøringen føles lett og leken, men likevel presis. Det oser enda mer arkade av Most Wanted, enn de to forrige utgavene, og jeg liker det. Etter jeg har fått bilen opp i en rimelig hastighet får jeg også en fin fartsfølelse som er mye bedre enn den fra Underground. Nytt av året er slow motion-modusen, som du kan benytte deg av når som helst. Denne er mest hendig i harde svinger i høy hastighet, men er ikke desto mindre en fet detalj som bare bygger oppunder nevnte faktor.

All bilkjøringen er spunnet rundt en hovedhistorie, og det kan jeg godt like. Men denne historien har vi hørt omtrent hundre ganger før: Du er kul og veldig flink til å kjøre bil, men det er en sleiping som kommer i veien, og du må vinne ære på den rettfærdige måten. Jeg gråter blod. Dette er Shakespeare... Okay, kanskje unødvendig syrlig der,

men må alle bilspill ha nøyaktig samme historie?

Historien er fortalt via cutscenes og et knippe ekte skuespillere som spiller på greenscreen. Her er det lagt oppå grafikk fra spillet, og det virker egentlig helt greit. Skuespillerprestasjonene derimot, er tidvis så flaua at jeg sitter og holder meg for ørene og kniper igjen øya. Det gir dog kjøringen litt kjøtt på beinet, og det er en grei måte å holde spilleren ved håndkontrollen.

Visuelt så er 360-versjonen faktisk ganske så flott. Betrakkelig mye bedre enn både PS2- og Xbox-versjonen. Rosewood er byen hvor solen aldri går ned, men hvor det likevel alltid er solnedgang. Hele det sub-urbane strøket er badet i et oransje lys, og det er i det hele tatt en grafisk overflate preget av høstens lekreste farger. Og det er en fin by som det er artig å bli kjent med. Nøkkelen til suksess er ofte å kunne de raskeste snarveiene og smarteste smugene, men seier krever selvsagt både en dugelig bil, og ikke minst en vettug sjåfør.

Oppsummert er det egentlig lite nytt i gaterace-land, og det handler fortsatt om å pimpe og kjøre skamfort. Most Wanted er en slags fusjon mellom Underground og Hot Pursuit 2, og selv om det ikke når opp til gamle minner, så er det likevel et underholdende og fengende bilspill.

Carl Thomas Aarum

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7 Litt standard, men likevel underholdende



Det handler om å krangle seg vei oppover The Black List i Most Wanted. Dette er en liste over de 15 beste gategjøerne i byen, og du hører selvsagt til helt i toppen. Har du det som trengs som å bli best?



I motsetning til de andre release-spillene til Xbox 360, støtter ikke PGR3 maskinens maksimale oppløsning (1280x720p), men renderes i kjipe 1024x600. Årsaken til dette vet vi ikke, men regner med at det er for å få en stabil framerate.



Project Gotham Racing 3

Bizarre Creation leverer en velpolert byracer

Informasjon

Plattform Xbox 360
Utvikler Bizarre Creations
Utgever Microsoft
Genre Racing
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-8 (Live)
Anb. alder 3 år
Testet versjon PAL
Pluss Vellaget bilfysikk, utrolig lekne bilmodeller, flott presentasjon
Minus Føles ikke som en virkelig oppfølger, kjip musikk, støtter ikke 1280x720

Å mose sin blodrøde Enzo mot autovernet er nesten smertefullt i Project Gotham Racing 3. Skadene på bilen ser ufyselig realistiske ut; den høyoppløste, ekstremt detaljerte grafikken og den perverst vellagede bilmodellen røper en altfor høy inngangshastighet, feilberegning av kurvens krenkning og en litt vel fartsglad fot på gasspedalen. Jeg henger i håndbrekket og styrer Ferrarien ut på asfalten igjen, forserer i første gir og smeller gassen i gulvet.

Bizarre har valgt å skille mellom karrieredelen og onlinedelen, noe som også innebærer at man ikke kan bruke sine inntjente kudos som man har vunnet i karrieren, på nettet. Dette er en meget bra og velkommen forbedring som på alle mulige måter vil gjøre onlineracingen både jevnere og betydelig mer avhengighetsskapende. Rent teknisk er Live-opplevelsen flekkfri

med en perfekt utformet lobby, kjappe menyer og meget stabil skjermoppdatering.

Noe som derimot ikke er en spesielt heldig forandring er den betydelig lettere vanskelighetsgraden. Motstanderbilens kunstige intelligens er fortsatt like kompromissløs aggressiv, men til tross for dette er det altfor enkelt å tjene enorme summer penger helt fra starten av i Project Gotham Racing 3. Bare etter en time hadde jeg kjørt inn nærmere en million, noe som innebar at jeg kunne kjøpe både en Enzo samt en branngul Lamborghini Gallardo med pengene jeg hadde tjent. Med begge disse doningene i garasjen, dør selvfølgelig min streben etter å avansere ytterligere i spillet da det egentlig bare finnes enkelte Le Mans-biler i spillet som faktisk er mer kraftfulle enn Ferraris Enzo.

Mens bilmodellene får meg til å skrike av vill begeistring, er byene fortsatt like spøkelsesaktige, livløse og fargefattige som i de tidligere spillene. Publikum som finnes på enkelte av banene sammen med deler av arkitekturen ser platte og triste ut, noe som av og til står i sterk kontrast til de vidunderlige bilene.

Til tross for superb lyd, et litt forbedret design, en garasje fylt utelukkende av supersportsbiler og en polert onlinedel føles Bizarres Xbox 360-debut mer som Project Gotham Racing 2.1 enn Project Gotham Racing 3 - men det er det helt sikkert mange som er fornøyde med.

Petter Engelin

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Project Gotham Racing 2.1

Aarum mener:

Jeg kan ikke nekte for det. Project Gotham Racing 3 er imponerende. Utseendemessig er det helt fabelaktig flott, og det er klart det er moro. Men når sant skal være sagt, så er det i all hovedsak utseende som er blitt bedre. Likevel et meget lekkert lanseringsspill, og en sikker vinner hos bilentusiaster. **8/10**
_Carl Thomas



TRUE CRIME NEW YORK CITY

**"BLACKER, HARSHER,
WILDER AT HEART."**

— OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE, UK



NOVEMBER

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

TRUECRIME.COM



PlayStation 2



ACTIVISION

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. 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.



Kampsystemet kan bære de ti-elleve timene som *Condemned* varer, men det er ikke særlig mye variasjon i miljøet rundt deg

Informasjon

Plattform Xbox 360

Utvikler Monolith

Utgiver Sega

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1

Anb. alder 18 år

Testet versjon PAL

Pluss Solid kampsystem. Flott grafikk. En trykkende atmosfære. Ekstremt intenst.

Minus Stemme-skuespillet. Ingen utvikling i plottet. En smule for kort.

Condemned: Criminal Origins

Gå på jakt etter en seriemorder i byens glemte undergrunn

Et ensomt lysstoffrør blinker sporadisk i den ellers mørklagte gangen. På min ene side ligger et veltet arkivskap med innholdet spredt ut over gulvet, og langs den motsatte veggen løper et innviklet rørsystem opp i taket, hvor det forsvinner i et gapende hull. Kjeglen fra lommelykten min er det eneste som lyser opp i systemet av nærmest uendelige ganger og kanaler under byens metro-system. Jeg han høre hule skritt fra etasjen ovenpå. Et tomt malerspann velter, og det klirrer i et par tomme flasker. Jeg ser nervøst rundt meg - et eller annet sted i mørket venter en forvridd skjebne på å knuse kraniet mitt med et stålør.

Jeg lar hendene gli bortover gulvet, og finner et trefat med en rusten spiker i. Plutselig skjer det. En tilsynelatende gal fyr i motorsykkeljakkedukker opp fra det bekvarte ingenting og svinger vilt rundt seg med et vannrør. Jeg blokkerer angrepet og leverer to hurtige slag til

hodet hans i retur. Med en kvalmende gurgling faller han livløs i bakken. Jeg får pulsen under kontroll og fortsetter lengre inn i mørket.

Der Monoliths imponerende PC-kreasjon F.E.A.R. hentet godt med inspirasjon fra japanske grøsserfilmer, så tar *Condemned: Criminal Origins* utgangspunkt i David Finchers skremmende seriemorder-opus *Seven*. Fra introen, hvor en kollage av papirutklipp, hvesende musikk og hurtige scenskift setter stemningen, og til din første oppgave, lukter det filminspirasjon lang vei, som også er et anerkjennende nikk til Konamis populære *Silent Hill*-serie.

Atmosfæren er trykkende fra første øyeblikk, og som du begir deg til åstedet, føler du virkelig at dette er starten på en skremmende etterforskning. *Condemned* setter deg i skoene på FBI-agenten Ethan Thomas som jobber hos SCU, eller Serial Crimes

Unit. Jobben hans går ut på å jakte ned byens verste seriemordere, og putte dem bak lås og slå. Da du overtar kontrollen av ham, er han i gang med å etterforske et mord utført av *The Matchmaker*, en fyr som iscenesetter sine mord med pinlig nøyaktighet, og som holder til i undergrunnens mørkeste avkroker.

Condemned: Criminal Origins sees fra førstepersonsvinkel, men er langt fra en ordinær runde korridor-action, hvor kulene forlater kammeret i hopetall. Faktisk så er skytevåpen noe i nærheten av en dodo-fugl (utdødd fuglear. Red. Anm.) i spillet. Et jaktgevær inneholder bare fem skudd, og er absolutt ingen garanti mot å få ommøblert ansiktet med et tungt jernrør. Til gjengjeld er både brannøkser, rustne spader, kubein og planker med spiker i en effektiv måte å kvitte seg med farene i mørket på - og her stråler *Condemned*.

Nærkampene er balanserte,

Engelin mener:

Ethan Thomas voldsomme, mørke, brutale og ekstremt skremmende eventyr er både utmattende og overdrevet, og atmosfæren gir meg konstante frysninger. Jeg har personlig aldri spilt et spill som har gjort meg så redd så lenge. *Condemned* er det beste lanserings-spillet til Xbox 360.

9/10

Petter Engelin



nervepirrende og gjennomgående ubehagelige. Systemet er enkelt og består kun av én mulighet for å slå eller blokke, men hvis de kombineres med godt fotarbeid kan du finne nye måter å angripe på hele tiden. Spaden deler ut en seriøs mengde juling, men er søvndyssende treg. Små vannrør er raskere, men du må slå desto flere ganger for å sende en motstander i gulvet.

Problemet er at motstanderen ikke er helt hjernedød. Jeg er ikke et øyeblikk i tvil om at den velfungerende kunstige intelligensen fra F.E.A.R. er på plass i Condemned, og det fører til problemer når du ender i klinsj med et par fiender. De dukker, slår etter deg, trekker seg tilbake og blokkerer dine slag med stor nøyaktighet. Kampsystemet krever tilvenning, men når det først er lært, går Monoliths spill fra å være en litt monoton runde boksing til å bli en avbalansert dyst mellom to kampaner som absolutt ikke vil gi bort deres territorium. Selv åtte timer senere vil du garantert finne nye måter å takle kampene på, og det sier litt om hvor dypt det virkelig er.

Atmosfæren i Condemned er så tykk at det nesten blir for mye. Intensiteten er høy, tempoet skrus opp og ned og holder deg konstant på tærne. Noen ganger er det den dempede lyden fra løpende i etasjen over, andre ganger de grytende og raslende lydene som kommer fra det ugjennomtrengelige mørket kun få meter lenger fremme. Mest av alt skyldes det naturligvis den mesterlige visuelle siden. Xbox 360 er et grafikkmonster, og Monolith har uten tvil funnet frem et par av konsollens mer

imponerende sider. Når lyset faller inn gjennom de barrikerede vinduene eller en summende lampe svinger stille og rolig frem og tilbake, så ser det dypt imponerende ut. Hvis Condemned kun prikker lett i overflaten til konsollens egentlige krefter, så har vi virkelig store ting i vente.

Dessverre er det huller i Monoliths siste spillprosjekt. Historien beveger seg absolutt ingen vei. Bruddstykker av plottet serveres riktig nok gjennom den etterforskningen du blir bedt om å foreta deg med jevne mellomrom. Men det er et element som er skuffende enkelt, og kun inkludert for å danne grobunn for historien. Å lete etter svetteflekker, fingeravtrykk og andre bevis skjer nærmest automatisk, og det fjerner raskt brodden fra en idé. Uten historien begynner selve opplevelsen også å bli en smule ensformig mot slutten.

Monolith har uten tvil klart å lage et godt og underholdende lanseringspill til Xbox 360, i stedet for bare å hive ut et standardisert og visuelt overproduisert spill, med eksplosjoner og action til langt oppover ørene. Manuset er dog ekstremt tynt, leveres i så små biter og er så usammenhengende at det er vanskelig å ikke ergre seg over de siste timene av Ethan Thomas' reise inn i en seriemorders dunkle univers. Dette til tross - Condemned: Criminal Origins er en ganske så imponerende lanseringstitel.

— Thomas Tanggaard

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 7
Skremmende og intens!

Call of Duty 2

Minst like bra som PC-versjonen

Plattform Xbox 360 Utvikler Infinity Ward Utgiver Activision Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 (Live) Testet versjon Retail Anb. alder 16 år

2. desember 1942. Jeg er en soldat i den røde armé, og jager en tropp nazister. Vi kjemper om kontrollen av en åpen park i sentrum av Stalingrad. Jeg holder meg litt i bakgrunnen, og tar ut noen tyske stasjonære maskingevær med snikskytterrifla. Jeg rekker å sette to-tre hodeskudd før de oppdager min posisjon, og jeg må flykte. Jeg bytter ut rifla med et automat-gevær, og løper for å hjelpe mine comrads ved fronten. Jeg slenger en granat i skyttergroppa noen meter lenger fremme, for jeg kaster meg ned bak to kasser. Man kan høre tyskerne roper "Granate!", og jeg ser en av dem løper frem, plukker den opp, og skal hive den tilbake. Den går av i hånden hans, og han kastes fire-fem meter opp i luften før han faller livløs ned i snøen. Jeg er en soldat nærmere å vinne Annen Verdenskrig.

Jeg elsker krigsdrama, men kun på film og spill selvsagt. Enemy at the Gates, den fabelaktige sniper-filmen med Jude Law og Ed Harris. Saving Private Ryan, storfilmen til Tom Hanks. Pianisten, den gripende historien om den polske jøden og musikeren Wladyslaw Szpilman. Det er ren kunst. Men øverst i hyllen min står spesialutgaven av tidenes kanskje aller beste Andre Verdenskrig-tolkning - Band of Brothers. En ti timer lang reise gjennom helvetet til East Company, er blitt en himmelsk skildring av krigen som har dannet bakteppet til uendelig mye underholdning.

Joda, man kan argumentere for at et Andre Verdenskrig-scenario er like originalt som fiskepinner. Men CoD2 er noen spesielt godt gratinerte

fiskepinner, som serveres med en god vin og godt selskap.

Call of Duty 2 til Xbox 360 er en konvertering av PC-versjonen - og det er en fremragende sådan. Du blir kastet rett inn i vinterkrigen i Russland, før du inntar nordkysten av Afrika som britisk soldat. Det hele avsluttes med den amerikanske kampanjen, og den grusomme landgangen i Normandie.

Fiendene er ikke imponerende smarte, og de kan helt uten kvaler løpe rett inn i solid maskingeværild i hodehøyde - og ender selvsagt opp i nazi-himmelen (altså helvete). Den dumme Alen kamufleres dog av et smart banedesign som fiendene dine utnytter godt. De klarer å lage massevis av problemer for deg og dine medsoldater på tross av sin haltende intelligens.

Den visuelle stilen er pen, men måler seg ikke med for eksempel Perfect Dark Zero. Den skiller seg heller ikke markant fra PC-versjonen, som jo er et relativt pent spill. Jeg savner dog fysikk og dynamiske lyskilder, som ville gjort slagmarken enda mer intens og levende.

Min eneste anke er at det er litt for likt originalen. Likevel, dette er det beste Call of Duty-spillet til konsoll med enorm margin, og kanskje også det beste WWII-tvspillet noensinne. Et veldig bra kjøp om du ikke har spilt PC-utgaven.

— Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8
Kanskje tidenes beste WWII-FPS til konsoll



Selv om det ikke er noen radikal utseendemessig forskjell på PC og 360-versjonen, så er det enkelte detaljer som peker seg ut. Røyken fra røykgranatene er penere, og grafikken virker en anelse jevnere.



Banene i Ridge Racer 6 er dessverre ganske kjedelige med brungrå, sterile bygninger og altfor brede veier. Heldigvis finner vi et par baner fra den strålende PSP-versjonen med på Xbox 360-spillet, og da gliser vi bredt!

Ridge Racer 6

Namcos 360-debut er grå, stiv og med ekstremt lange lastetider...

Informasjon

Plattform Xbox 360
Utvikler Namco
Utgiver Namco
Genre Arcade / Racing
Utgis 26. januar
Antall spillere 1-8
Anb. alder 3 år
Testet versjon PAL
Pluss Den lekne kjøringen, bra Live-stotte.
Minus Enkelt, dårlig banedesign, skuffende grafikk, lange lastetider.

Jeg er en Ridge Racer-fantast. Jeg elsker Ridge Racer og har gjort det siden første gangen jeg fant en glinsende arkademaskin i Trocadero-galleriet i London sommeren 1995. Ridge Racer Revolution, Rave Racer, Rage Racer, Ridge Racer Type-4 - om jeg regner sammen alle timene jeg har brukt i Namcos solrike racingverden så ville Linas 900 spilltimer i World of Warcraft fremstå som småtterier.

Etter å ha kost meg lenge og vel med den strålende PSP-versjonen av Namcos ekstremt sjarmerende arkadekonsept, var forventningene til Ridge Racer 6 enorme fra min side. Dessverre lever ikke spillet opp til halvparten av dem, og skuffelsen sender tankene til det middelmådige Ridge Racer V som ble sluppet til PS2-premieren.

Ridge Racer 6 byr på samme opplegg, samme biler og nesten eksakt samme vanvittige bilfysikk som PSP-spillet. Spilleren kastes inn i det Namco har valgt å kalle World Xplorer, en internasjonal racingturnering som spenner seg over hele 111 ulike løp. Eneste muligheten å avansere på er å havne øverst på pallen, og akkurat som i PSP-versjonen låser hver seier opp en

eller flere nye bilmodeller.

Banene er 15 i tallet, og et fåtall av dem er hentet direkte fra PSP-spillet. De nydesignede banene er i det store og hele ikke av samme gode kvalitet som jeg er vant til, og Ridge Racer 6 fremstår derfor som et stressprosjekt der Namcos designere ikke har fått tid til å skape de velbalanserte og svingete veiene som eksempelvis PSP-spillet var proppfullt av. Veibanen er ofte for bred og sammen med spillets dårligere fartsfølelse fremstår Ridge Racer 6 som en treg og altfor enkel affære. Jeg hadde ikke noen problemer med å kapre førsteplassen fra de dumme motstanderbilene allerede første runden, for siden å bare ligge midt i femfelts-motorveien og vente på å kjøre i mål. Men om du har tålmodighet til å spille deg gjennom Ridge Racer 6, så tar det seg heldigvis litt opp. Mot slutten av World Xplorer-turneringen får du tilgang til de kjappeste bilene, og da føles dette like raskt som Ridge Racer til PSP'en. Likevel, at 80% av spillet fremstår som en fartssinke tar jo bort mye av nytelsen med Namcos spillserie som alltid har handlet om nettopp utrolig fart og herlige brede arkadesladder.

Den delige bilfysikken fra PSP-spillet

er intakt, men det har blitt hakket enklere å hente inn sladdene igjen. Og det var jo allerede veldig enkelt. Mange ganger føles Ridge Racer 6 nesten automatisert da de brede veiene og den enkle fysikken gjør at man lett vinner hvert løp uten å sneie verken motstanderens bil eller et rekkverket.

Heller ikke på det grafiske imponerer Ridge Racer 6, som faktisk er det minst attraktive spillet jeg hittil har testet til Xbox 360. Bilmodellene er altfor enkle og på tross av fete refleksjoner i lakken, er lyssettingen begrenset og dårlig. Videre kommer også de livløse brungrå banene uten spillseriens patenterte begivenhetsflora. Og det verste av alt er at man bruker ekstremt lang tid på å laste det inn. Tross mange biler, rimelig bra fysikk og en stabil og ganske underholdende Live-del (og da først og fremst Global Time Attack-modusen) er Ridge Racer 6 en uengasjerende og steril spillopplevelse som ikke formidler den lekne bilkjøringen som serien har gjort seg kjent for.

Petter Engelin

5/10

Grafikk 6 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhet 6
 Namco har ligget på latsiden

Aarum mener:

Ridge Racer er det spillet som har snurret flest kilometer i min PSP. Det er knakende god underholdning, og det passer også perfekt i lommeformatet. 360-versjonen mangler dessverre en del for det når opp til PSP-utgaven, og slik det fremstår i dag er det rett og slett for dårlig banedesign som ødelegger, og det blir altfor enkelt å vinne alle race. Det er nesten ikke en konkurranse engang. **5/10**
Carl Thomas

2020. DE STORE SELSKAPENE KONTROLLERER
ALT. MED ETT UNNTAK.

© 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheter forbeholdt. Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logoen, Xbox, Xbox 360, Xbox-logoen, Xbox Live og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land. Rare Limited er en utøvende avdeling av Microsoft Corporation.



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

perfectdarkzero.com



Jump in.



NBA Live 06

Et av de peneste spillene ved lansering

Plattform Xbox 360 Utvikler EA Sports Utgiver EA Genre Sport Utgis Ute nå
Antall spillere 1-2 (Live) Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Da jeg anmeldte NBA Live 06 på PS2 tidligere i år ble spillet omtalt som en seig gammel gymsokk. Jeg kan med en gang si at spillbarheten på Xbox 360-versjonen er mye bedre. Det er større spillerom på banen, høyere presisjon og en mer fornøylelig spillopplevelse vi møter denne gangen. Men, det er også en rekke nødvendige feil som trekker ned helhetsfølelsen.

Det første som møter deg når spillet er lastet inn, er en stor mørk hall. Det dukker opp en kurv fra gulvet, og en basketballspiller kommer til syne. Kameraet zoomer inn mens han flekser musklene og imponerer med det fotorealistiske utseende. Etter å ha blitt imponert av å se svetten renne nedover kinnet til spilleren, kan styrer jeg han til å plukke opp ballen som ligger velplassert foran meg. Jeg tar noen skudd og dunker, og leker meg litt på parketten. Blir vant til kontrollen, føler meg frem. Dette er spillets høyst interaktive meny, og EA leverer en av de feteste presentasjonene noensinne. Etter du har satt opp en kamp kan du faktisk fortsette å leke i hallen mens kampen din lastes inn. Så langt, så bra.

TV presentasjonen slår inn i det kampen begynner og Marv Albert og Steve Kerr presenterer seg for å kommentere kampen. De gjør for øvrig en utmerket jobb med både responsig kommentering av det som skjer på banen, og i tillegg sitter å småprater om spillere og andre ting når det er opphold på banen. Og apropos opphold på banen er det noe som dessverre skjer alt for ofte, og man har ikke muligheten til å trykke seg forbi disse stansene i spillet. Hver gang det er straffer, ballen er ute av spill, timeout eller perioden er slutt, blir man tvunget til å sitte å se på spillerne vandre rundt uten mål og mening. Dette er ok i starten når man sitter og beundrer den vanvittige grafikken, men det blir fort et stort irritasjonsmoment. Unødvendige feil begynner etter hvert å avdekke store svakheter i spillets design. Det finnes ingen gode kameravinkler, og kameraet

henger heller ikke med på spillet. På kontringer kan man nesten løpe fra kamera, og man mister helt oversikten over hva som skjer. Kamera byr også på flere andre klonete løsninger som absolutt ikke hører hjemme. Det er med andre ord store problemer for EA å lage et kamera som fungerer. Det er også kun mulig å se reprise hvis ditt lag har tatt poeng, og da må du be om å få se den manuelt. Det burde vært en del av "tv presentasjonen" at alle høydepunkt kom i rask reprise, som de for eksempel gjør i Fifa.

Mange av modusene er fjernet. Det er kun sesong og vanlige kamper som er mulig å spille. Allstar-lagene er ikke med lenger, det er ingen dunkekonsurranser eller 3 poeng skyting som i Live 06 på andre konsoller, noe som selvfølgelig er skuffende. Man skulle tro at spillmodier var noe som ble lagt til i neste generasjon, og ikke fjernet.

Som neste generasjons basketballspill leverer EA sin Live-serie en solid forsmak på hva vi kan forvente fremover. Den største forskjellen mellom forrige generasjon og X360 er hovedsakelig presisjon i spillbarheten, bedre grafikk, mer flytende kommentering og bedre ballfysikk. Utseendemessig er det faktisk et av de aller peneste spillene du kan kjøpe 2. desember, og det er et syn i seg selv. NBA Live er absolutt en god opplevelse og et bra sportspill, men litt for mange småfeil gjør sitt til at spillet ikke når helt til topps.

Kristian Nymoen

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 5
En solid forsmak på hva vi kan forvente

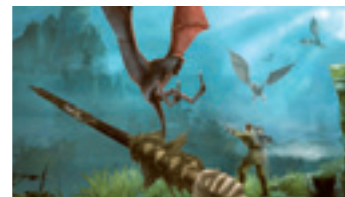


XBOX 360

King Kong

Ctrl A, Ctrl C, Ctrl V - der har du 360-versjonen...

Plattform Xbox 360 Utvikler Ubisoft Utgiver Ubisoft Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 12 år



King Kong er, på samme måte som Gun, en ren port. Det er svært liten forskjell på nåværende generasjon og neste generasjon når det kommer til Jack, den store apen og deres eventyr på Skull Island. Min svenske kollega Bengt Lemne var på besøk hos Ubisofts studio i Montpellier tidligere i år, og fikk da se 360-versjonen av spillet, og har siden den gang gnålet om hvor pent det faktisk blir seende ut på 360. Nå må jeg ærlig talt si at jeg ikke fatter hva han snakker om. Med litt godvilje kan man skimte en liten forbedring i lyssetting og -effekter, men det er også alt. Dette er faktisk et av de styggeste 360-spillene rent utseendemessig. Det er ingenting som minner om neste generasjon i verken teksturer eller animasjoner, og det er

svært skuffende.

Utover dette er jo historien og gameplayet likt som det var sist. Det er filmatisk, storslått og uhyre lineært. Jeg spilte noen deler av dette for flere måneder siden, og når jeg kom til disse partiene nå, så var de rett og slett kjedelige. Spillet er så hard-skriptet at gjenspillerverdien er lik null. Det er som å se en film to ganger. Første gang er dog King Kong en episk opplevelse, med noen ekstra minneverdige scener, men det er absolutt ingen klassiker.

Carl Thomas Aarum

7/10

Grafikk 4 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Foreløpig det styggeste spillet til 360

Tony Hawk's American Wasteland

Skatekongen Tony er like god på 360

Plattform Xbox 360 Utvikler Neversoft Utgiver Activision Genre Sport Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 12 år



Etter fire gromme Pro Skater-spill skiftet Neversoft retning, og Tony ble dyngt ned i ufin Jackass-humor og ubrukkelig realisme. To spill senere de skifter dem kurs igjen, og heldigvis fremstår Tony Hawk's American Wasteland som et mesterverk sammenliknet med Tony Hawk's Underground 2.

Xbox 360-versjonen er nøyaktig det samme spillet som Playstation 2-, Xbox- og Gamecube-versjonene. Forskjellen er hakket høyere oppløste teksturer, et par lekre mapping-effekter og betydelig mer kompleks lyssetting. Tony Hawk's American Wasteland tilbyr en stor del av den søndre delen av Los Angeles som lekeplass for ville triks og syke comboer. Spillet inneholder ikke

en eneste lastetid, men streamer informasjonen til grafikkprosessoren mens man spiller. Denne teknikken fungerer enda bedre på Xbox 360 som naturligvis inneholder mer arbeidsminne, mer grafikkminne og en betydelig mer kraftfull prosessor en de andre formatene.

Tony Hawk's American Wasteland er en flat og ganske uambisjos konvertering og er ikke på langt nær like lekkert ut som for eksempel Kameo eller Perfect Dark Zero. Men på gameplasmessige premisser klarer det seg veldig godt, og man kan også spille opp til åtte stykker over Xbox Live. Man kjenner seg også godt igjen i Tonys skate-univers, selv om han har olla over i neste generasjon. Grom spillekontroll, godt spilldesign og bra musikk gjør det til det beste spillet i serien siden Pro Skater 4.

Petter Engelin

7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7
6218 klicktipper senere...

XBOX 360



Nytt denne gangen er Speedkill, som innebærer at du kan snike deg usett opp bak en fiende, og sette inn et lydøst dødelig støt, for så å snike deg videre, og ta ut neste fiende.

Prince of Persia: Two Thrones

Prinsen er tilbake i dobbel dose - nå med splittet personlighet

Informasjon

Plattform GC, Xbox, PS2

Utvikler Ubisoft

Utgiver Ubisoft

Genre Action

Utgis 9. desember

Antall spillere 1

Anb. alder 16 år

Testet versjon Xbox PAL

Pluss Gameplayet innfrir som alltid. God historie.

Minus Hmm, vi har da sett noe liknende for..?

Du hopper fra tak til tak, svinger deg i lysekroner og hopper mellom husveggene. Det er noen andre inni hodet ditt, og du vil at han skal forsvinne. Du sniker deg opp bak fienden og tar fram dolken - stille og forsiktig. Tidens sand har vekket noe i deg. Eller noen. Og i det samme solen reflekteres i knivbladet blir det dekket av blod. Du er tilbake. Du er raskere og sterkere, mørk og forstyrret.

The Two Thrones begynner der Warrior Within sluttet. Du er igjen prinsen, og du seiler hjem med herskerinnen Kaileena ved din side. Men det som møter deg i Babylon er ikke de fredelige innbyggerne som engang bodde der. Byen myldrer av bevæpnede monstre som tar Kaileena til fange. Og ved hjelp av dine akrobatiske krumspring følger du etter og blir vitne til at den onde visiren dreper henne, og igjen frigjør tidens sand.

Prinsen er ikke lenger bare seg selv.

Da tidens sand igjen ble sluppet løs, ga dette også liv til en annen personlighet. En mørkere skygge i prinsens sinn. I løpet av spillet veksler prinsen mellom disse personlighetene, hver med sine styrker og svakheter. Den lyse prinsen gjør det vi alle kjenner fra før. Akrobatikken er velkjent fra de to foregående spillene, med et par fornyelser som krever konsentrasjon og fingerferdigheter. Han kan fortsatt springe på og oppetter vegger, og henge etter fingertuppene fra svimlende høyder. Og du kan hoppe over, under, og rundt fiendene dine mens du stikker dem med dolken din. Den mørke prinsen kan også alt dette, men har i tillegg en livsmål som tømmes konstant og du må virkelig skru opp tempoet for å finne sand å livnære deg på. Et ess i ernet har du derimot i form av et våpen som kun er tilgjengelig når du er i det mørke hjørnet. En lang kjetting som fungerer som en hissig pisk. Dette våpenet åpner

andre muligheter, lar deg nå steder du normalt ikke ville ha nådd, og skjærer gjennom fiender som en varm kniv i varmt smør.

Det som skulle revolusjonere denne utgaven av prinsens eventyr var det nye slåssesystemet som i tillegg til å la deg stjele fiendens våpen, også skulle gi deg muligheten til å bruke dine våpen i utallige kombinasjoner. Men jeg klarte meg faktisk fint med å hamre på samme knapp til alle var døde, og heller konsentrere meg om andre ting. Og det er disse andre tingene som er, alltid har vært, og alltid vil være det sterkeste elementet. Hvis du har en oppskrift som lager fabelaktige boller, så er det ingen grunn til å forandre den - og det er litt av filosofien her. Oppskriften på dette er som følger: Komme seg fra plass X (som regel langt nede) til plass Y (som regel langt oppe) ved hjelp av taktikk Z, Æ, Ø og Å (henholdsvis luftakrobatikk, strategi, taktikk, og reaksjonstid). Det

Aarum mener:

Sands of Time-triologien til den persiske prinsen har vært en fornøyelig og akrobatisk affære. Med Two Thrones lukkes boken for denne gang, og det er et fint avsluttende kapittel. Den ekstra personligheten tilfører så mye til gameplayet at det absolutt er en verdig oppfølger som fortjener en titt. **8/10**

Carl Thomas



Den mørke delen av prinsen har absolutt ingen moralske skruper, og river med seg ulike kroppsdelene når han sender ut den dødelige kjettingen sin. Dette våpnet kan han også benytte seg av for å komme seg til nye steder som ikke den lyse siden av prinsen kan nå.



kan høre enkelt ut, men det er det ikke, og det fungerer så det suser. The Two Thrones er nok et glimrende eksempel på hva som skal til for å skape et godt gameplay.

Boskampene imponerer og du må virkelig bruke hjernen for å finne de ulike bossenes svake punkt, og hvordan du skal gå frem for å nedlegge fienden. Det kan være alt fra ren råskap til komplisert luftakrobatikk. Litt hjelp får du underveis i kampen i form av råd fra den av prinsens personligheter som ikke er aktiv i øyeblikket. Ytterlig et nytt element tilføres The Two Thrones i form av speedkill. Et speedkill aktiveres ved at du sniker deg opp bak ryggen på fienden, og slår til når han minst venter det. Dette starter en serie av akrobatiske sekvenser der du må slå til i det øyeblikket dolken din blinker. Disse sekvensene kan variere fra ett til fem forskjellige angrep på samme fiende, og kan til og med gjøres på flere fiender samtidig, uten at de har mulighet til å slå tilbake. Utrolig morsomt og ganske intenst. Du kan også rett og slett bare kaste fienden over rekkverket og ned i avgrunnen så er du ferdig med det (noe jeg fant stor glede i og syntes var meget praktisk).

Om ja, du kan heldigvis fortsatt manipulere tiden ved hjelp av oppsamlet sand som er tilgjengelig i sandtanker. Denne manipuleringen består av å skru tiden tilbake, og det er selvsagt uvurderlig når du feilberegner et akrobatisk krumspring, faller 30 meter og brekker nakken. I tillegg har du slow

motion, som er uunnværlig når du må manøvrere deg rundt åtte roterende knivblader som vil mer enn å stusse luggen din. Disse sandtankene kan også benyttes i spesialangrep som er kraftigere enn dine vanlige angrep og kan komme til nytte i kinkige situasjoner.

Spillet er pent å se på og skifter fra store åpne landskap med palmetrær, til små rom med detaljert innredning, og trange mørke ganger med steinvegger og minimalt med lys. På lydsiden fins alt fra innsmigrende persiske toner, til intense rytmer i slåsskampene. I løpet av spillet finner du også sand credits som kan brukes til å låse opp bonusmaterieill i form av concept art og morsomme videosnutter som blant annet viser klipp av prinsen når han bommer stygt på et plankehopp, og en slåssscene med en gummikylling som våpen. Moro.

Prince of Persia: The Two Thrones har en del nye elementer, men det er ikke en revolusjon, heller en videreføring og delvis fornyelse av en idé som har fungert i mange år, og som vil forstette å fungere framover. Two Thrones blander friskt med elementer fra både Sands of Time og Warrior Within, og det hele munner ut i et velprodusert og svært underholdende akrobatisk eventyr i Persia. Og det funker skam-bra. Kjøp det, spill det og nyt det.

._Martin Rosmo Hansen

8/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 8
Prinsens nye triologi avsluttes med stil

50 Cent: Bulletproof

Ey biaoatch! Vil du være en gangstah?

Plattform PS2, Xbox Utvikler Genuine Games Utgiver Vivendi Genre Action Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 18 år

Jeg er 50 cent, selvutnevnt hardeste motherfu*ker on the street. En gammel cellekamerat, K-dog, trenger min hjelp, og jeg vet at jeg ikke kan svikte crewet. Med blingbling rundt halsen og en 9mm i beltet, kysser jeg mine bitc'es farvel før jeg begir meg ut. Pantessjappa, spritbutikken, og dealerne på hjørnet. This is my hood. Og gatene skal bli røde med blod.

Det er sikkert gøy å ha masse penger, fine biler, og fet platekontrakt. Det er derimot ikke denne siden av herr 50 vi nå skal stifte bekjentskap med. Du står skulder ved skulder med gjengen din, G-unit, og dere må finne ut hva i all verden som har skjedd med K-dog. Det hele ender i et bakholdsangrep der du blir skutt ni ganger i ryggen - men nei, 50 er ikke død. Og nå handler det ikke lenger bare om K-dog, men også om hevn.

Spillet er bygd rundt hoved- og deloppdrag som hele tiden er tilgjengelig fra menyen, som sørger for at du alltid vet hva du skal gjøre. Det kan være alt fra å dirke opp låser og sprengre safer, til å aktivere heiser og slå av alarmsystem. Under disse oppdragene blir du bombardert med fiender, og det er flere måter å takle dem på - alle innebærer dog fatal utgang. Er du god til å sikte kan du velge å fokusere på den delen av fienden du selv ikke har så veldig stor bruk for i dette spillet - nemlig hodet - og skyte det rett av. Er du derimot den som foretrekker nærkamp kan du foreta et Counterkill, som lett forklart er en drapssekvens der du tar ut fienden i ett eneste angrep av ymse blodige varianter. Ikke noe revolusjonerende med andre ord, men det fungerer, og det er lettfattelig og litt sykkelig

underholdende.

Det er vanlig gangsta-stil å sjekke lommene til dem du har drept for å se om du finner noe cash. Det trenger du for å kjøpe våpen og ammunisjon, og også til å kjøpe videoer og musikk av 50 cent og vennene hans. Og det er ganske kult å høre gammel og ny musikk, og spesielt noe for de som er fan av sjangeren. Som du kanskje har fått med deg er ikke 50 Cent: Bulletproof full av lodne katterpuser og hundevalper. Det er et spill med mye blod, og en stor dose uskikkelig språkbruk. Men du føler deg som en del av 50's gjeng, og at du er tilstede i hans nabolag. Det kan derimot bli litt masete at 50 konstant skryter over hvor god han er til å drepe, og at de går rundt og kaller hverandre niggah' i annenhver setning.

Grafikken imponerer litt med tanke på at det er et typisk lisensspill som selger på andre ting enn tekniske kvaliteter. Spillet har et imponerende artistgalleri med Dr. Dre i rollen som våpenlanger, og Eminem som korrupt politimann med et godt øye til både bestillinger og prostituerte. Om 50 er den kuleste niggahn' i gata vet jeg ikke om jeg er helt enig i, og spillern krever ikke akkurat noen doktorgrad for å skjønne premissene. Det er derimot lettfattelig, småkomisk, og ganske gøy å prøve seg som gangstah. Og dette er vel så nærme mange av oss noen gang vil komme. Så benytt sjansen, ta på deg litt bling, and get out in the hood. Aight?!

._Martin Rosmo Hansen

6/10

Grafikk 7 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhet 6
Småbanalt, men underholdende.



Det er vel en rimelig opplagt forutsetning at du må like rap og rap-kulturen for å trives i 50 Cent sine diamanbelagte sko. Det er litt underholdende å være niggah for en dag, men det er jo ikke akkurat kunst...

GTA: Liberty City Stories

Dette er kanskje det beste spillet til PSP!

Plattform PSP Utvikler Rockstar Leeds Utgiver Rockstar Games Genre Action
 Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 Testet versjon Retail Anb. alder 18 år



Skjermoppdateringen stort sett stabil. Rockstar har virkelig gjort underverker med det tekniske.

bortreist på oppdrag fra familiens overhode: Don Salvatore. Herfra gjelder det for Toni å utføre alle småoppdragene kjapt og greit, for så å klatre oppover i Leones forbyrter-syndikat.

Det eneste egentlige spillmessige minuset jeg kan komme på er faktisk kameraet. I Playstation 2-spillet kan man kontrollere spillkameraet med den høyre analoge stikken noe som letter mye i tette kamper eller når man har fem politibiler som prøver å treffe deg fra alle ulike vinkler. Ettersom PSP ikke har to stikker på samme måte som PS2-kontrollen har Rockstar løst dette ved å plassere kameraet på den venstre skulderknappen. Gjennom å holde denne inne kan man styre kameraet manuelt, og ved å klikke kjapt på den sentrerer man kameraet bak Toni. I spillets mer hektiske oppdrag blir kameraet av og til et problem og jeg døde faktisk en hel del ganger bare på grunn av at jeg ikke så hvem som befant seg rundt meg. Dette er synd, men også spillets egentlige minus som på ingen måte odelegger spillopplevelsen.

Opptil åtte spillere kan spille samtidig i sju forskjellige spillmodi, noen mer tradisjonelle enn andre. Klassikere som Deathmatch og Capture the Flag viser seg å være de morsomste spilltypene når det gjelder multiplayerspill, og disse gir akkurat samme frihetsfølelse som selve eventyret.

Jeg kan ikke annet enn å anbefale alle PSP-eiere til å kjøpe et eksemplar av Liberty City Stories og nyte nok et briljant Grand Theft Auto-spill, for Rockstar har gjort det igjen.

Petter Engelin

9/10

Grafiikk 9 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 9
Liberty City er briljant gjenskapt til PSP!

Liberty City. Det tar bare noen få sekunder i en stjålet fiskebil før jeg begynner å frise ukontrollert av det faktum at jeg husker hvert hjørne, hvert smug og kjenner hver gate i byen. For uansett hvor merkelig dette må høres ut for noen av dere, mener jeg Grand Theft Auto III er det absolutt beste spillet i serien, og en av de absolutt beste spillopplevelsene jeg har hatt gleden av å erfare. Når Rockstar nå gir meg sjansen til å vende tilbake til et helt nytt eventyr i samme by, er gleden fullkommen.

Liberty City Stories er et spill som får en til å revurdere sitt syn på en ting fullstendig. I mitt tilfelle forandrer det min måte å se på bærbare spill rent generelt, ettersom Rockstar har lyktes med å stappe inn hele den magiske spillverdenen fra Grand Theft Auto III inn i et bittelite PSP-spill. Liberty City Stories er akkurat like pent som i Playstation 2-spillet; like detaljert og fylt med like mange fotgjengere og biler. Og det er en spesiell følelse å krysse gjennom trafikken i Red Light District og sladde inn i tverrgaten som leder inn i Chinatown i en stjålet bil, på PSP. Regnestykket virker umulig: så mye spill, så liten maskin. Men Rockstar Leeds studio har lyktes på alle mulige vis og byr på et spill som sammen med Ridge Racer og Lumines hører til blant de tre beste som er å få kjøpt til maskinen.

Historien dreier seg om Toni Cipriani som er lojal mot den hensynsløse mafiefamilien Leone, og alt utspiller seg tre år før hendelsene i Grand Theft Auto III. Når spillet begynner vender Toni tilbake til Liberty City etter å ha vært

Mario Kart DS

Kjør mot verden i Marios onlinedebut

Plattform Nintendo DS Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo Genre Racing
 Utgis Ute nå Antall spillere 1-8 Testet versjon Retail Anb. alder 3 år

Jeg har utelukkende gode minner med Mario Kart. Det er alltid morsomt. Til sammen har jeg sikkert tilbrakt flere hundre timer bak rattet på en gokart i bitre race mot kompiser både på Super Nintendo, Nintendo 64, og nå sist på Gamecube. Jeg har allerede sittet til langt på natt med denne DS-versjonen, og det er helt klart en bil som brummer minst like høyt som resten av Mario-garasjen.

I starten har du åtte ulike karakterer, hver med to gokarter hver. Alle har selvsagt sine positive og negative sider, og det gjelder å finne den som kler din spillerstil best. Egg-bilen til Yoshi er en liten rover som ikke ser ut som noe fartsmonster, men under eggskallet gjemmer det seg en vanvittig akselerasjon og en dugelig topp fart. Støvsuger-bilen til Luigi, Poltergust 4000, er heller ikke noen sinke, og et godt valg om du prioriterer hastighet fremfor gjenstands jakt.

Mario Kart DS er det første spillet som støtter internett-gaming på Nintendo DS, og jeg kan ikke tenke meg noe bedre spill til å sjøsette DSens online-støtte. Det innebærer at så lenge du befinner deg innenfor et trådløst nettverk, kan du kjøre mot hele verden. Jeg har dog alltid problemer med å koble meg til internett, og må ringe en eller annen for å få hjelp hver eneste gang. Jeg skjønner meg ikke på alt dette med IP, gateway, DNS, og det ene med det andre, og derfor var jeg litt engstelig når DSen min skulle online. Jeg krysset det jeg har av fingre i det jeg søkte etter det trådløse nettet mitt, men selvsagt gikk det ikke som planlagt. Jeg måtte gå til anskaffelse av Nintendos Wi-Fi USB Connector. Dette er en liten duppeditt som du setter i USBen på PCen din (som må være koblet til bredbånd), og som da lar deg race online via PCens tilkobling. Men det er som sagt noe med meg og

verdens vide vev som ikke vil komme overens. Aldri. Det måtte flere re-innstalleringer av software til før jeg skjønte at problemet lå et annet sted - og det het Norton AntiVirus Internett Worm Protection. Den anser tydeligvis min DS som en livsfarlig orm som skal komme og ødelegge hele PCen. Når den så var slått av, så kunne lekene endelig begynne!

Og la meg si det med en gang - det er utrolig moro å race online! Jeg har spilt nok til å både banne, sverte og irritere meg over dumme marginer og like dumme rivaler - og juble og kjærtegne maskinens erogene soner i ren seiersrus. For når jeg taper er selvsagt flaksen ujevnt fordelt, og seier er alltid ferdighet i sin reneste form. Er det ikke alltid sånn?

Online-lobbyen er dog ikke så optimal som man kunne håpe på. Det er ingen måte å kommunisere med andre spillere på, og du kan heller ikke legge til en annen spiller på din venneliste etter endt løp. Men disse online-funksjonene vil variere fra spill til spill, så vi regner med at lekse er lært, og at dette blir bedre neste gang Nintendo går online. Metroid Prime: Hunters og Animal Crossing er for øvrig to andre interessante spill som er like rundt hjørnet, som begge vil støtte Nintendos nye online-muligheter.

Jeg har selvsagt laget min egen logo på mine faste doninger. Neste gang du er online, se etter gokarten med vår velkjente djevel på panseret - og vink farvel. Som jeg sa innledningsvis - Mario Kart er alltid morsomt, men det er lenge siden det var så morsomt som det er på Nintendo DS.

Carl Thomas Aarum

9/10

Grafiikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9
Vi sees online!



Gameserver.no

Vi setter standarden!

Som Norges ledende leverandør av spillservere for multiplayer FPS spill over Internett kan vi tilby deg stabile tjenester og særdeles god kundeservice. Gameserver.no tilbyr også VoIP-servere hvor du kan prate uavbrutt med venner og kjente helt uten tellerskritt.

COUNTER STRIKE™

Counter-Strike 1.6:

Fra kr. **154,-**
pr. mnd

Counter-Strike: Source:

Fra kr. **154,-**
pr. mnd

NYHET:



Quake 4:

Fra kr. **60,-**
pr. mnd

Ventrilo PRO:

Fra kr. **29,-**
pr. mnd

TeamSpeak 2:

Fra kr. **29,-**
pr. mnd



BATTLEFIELD 2

Battlefield 2 Ranked

Fra kr. **333,-**
pr. mnd



Kontakt oss for en hyggelig prat!

www.gameserver.no - post@gameserver.no - Tlf. 380 23 560

Dronningens Gate 71, 4610 Kristiansand - Åpningstider: 10:00-16:00



Battlefield 2: Special Forces

Kampklare elitesoldater tar med seg masse nytt innhold til Battlefield 2

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Digital Illusions
Utgiver EA
Genre Action
Utgis Ute nå
Antall spillere 1-32
Anb. alder 16 år
Testet versjon PAL

Pluss Nye baner, nye kjøretøy, og de andre nye elementene.

Minus Litt anonym lydside.

Jeg må ærlig innrømme at jeg føler meg som en ubetydelig liten brikke i rollen som fotsoldat i BF2 - mer enn jeg gjorde i de tidligere spillene. Stridsvogner, fly og helikoptre kan brått gjøre deg til hakkemat hvis du ikke er en herdet "straffer". Hvis du - som meg - befinner deg løpende rundt på to bein, er Special Forces en kraftig adrenalinsprøyte. Denne utvidelsen fokuserer nemlig på infanterisiden i Battlefield 2, og introduserer en flokk hardkokte menn som er eksperter i bruk av spesielle gadgets og våpen. Special Forces er ikke bare en tradisjonell utvidelsespakke som rommer flere baner, våpen og enheter - det er selvfølgelig en stor del av det - men her er det også snakk om en helt ny opplevelse på gameplayfronten.

På mange måter fører ikke bare Special Forces serien i en litt annen retning, men på sin måte tar det også opp kampen mot Counter Strike. Battlefield har alltid hatt en veldig åpen kampstruktur, da man ofte trasker gjennom store landområder, eller bruker

et fly som taxi (noe erfarne piloter hater, sorry gutter!) og sjeldent er innendørs, mens Counter Strike fokuserer på korridorer, store komplekser og bygninger.

Med Special Forces bringes disse to spillestilene nærmere hverandre, og du får nå det beste fra to verdener i ett spill, pluss et lite stykke Splinter Cell. Derfor er de åtte tilhørende banene også bygget opp ganske annerledes fra det vi har sett i BF2. Det er nå lagt større vekt på innendørsarealene, som utover å være mer interaktive, er langt mer detaljerte og spennende å føre heftige skudduelle i. Spillet introduserer en rekke spesialenheter, som Navy Seals, Spetznas, SAS og så videre. Nå får vi også flashbangs og tåregassgranater i Battlefield - ikke-dødelige våpen som kan være uhyre effektive til å skape kaos og forvirring hos fienden. Digital Illusions legger også opp til en mye mer teambasert spillestil enn i det vanlige Battlefield. En velsmurt gruppe av elitesoldater kan nå kaste et par flashbangs, fire seg ned fra muren og deretter drepe fienden for de i det hele

tatt forstår hva som skjer.

Heldigvis er det også noe mer innhold til de mer kjøretøifikserte Battlefieldfans. Av de ti nye kjøretøyene må den lille frekke firhjulstrekket av en crosser være den fetesete nyheten.

Special Forces bringer ikke bare nye enheter og baner med seg på moroa, men den forfriskende nye innfallsvinkelen til en utvidelse er absolutt vellykket. De tette sammenstøtene i bygningene og det at det er mer lagt opp til at man skal snike seg fram, kler Battlefield 2 glimrende, og beveger det ett skritt nærmere Counter Strike. Variasjonen mellom å spille de vanlige BF2-banene og Special Forces-banene, forlenger dessuten den overordnede holdbarheten betraktelig, så det er bare å finne frem skyte-fingeren igjen.

_Steen Marquard

Bernt mener:

De siste par månedene har gått med til to ting for min del; 1. Skaffe premier til vår store julekalender, og 2. spille BF2. Min snikskytter-rifle er min nye beste-venn. Special Forces tilfører gameplayet nok til at det er interessant, og er en artig tilleggspakke til et flott spill. **8/10**

_Bernt Erik Sandnes

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
BF2 med en anelse Splinter Cell og Counter Strike

SLY 3

fun, anyone?
PlayStation.2

**TA DET
FØR NOEN
ANDRE GJØR DET!**



**"KLAR FOR LITT ACTION? SÅ SPØR
ETTER SLY. FOR HAN PLANLEGGER
SITT LIVS KUPP. MEN FØRST MÅ HAN
SAMLE GJENGEN OG REKRUTTERE
NOEN NYE MEDLEMMER."**

VII SNAKKER NORSK!



WWW.PS2-SLY.COM

Call of Duty 2: Big Red One

Andre Verdenskrig trenger viagra...

Plattform Xbox/PS2/GC Utvikler Treyarch Utgiver Activision Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Xbox, PAL Anb. alder 16 år

Call of Duty entret PC-markedet i 2003 med brask og bram. Det ble kåret til årets spill av mange medier og fikk en solid fanbase. Fra 2002 frem til nå har det mildt sagt tatt helt av med skytespill basert på 2. verdenskrig. Medal of Honor serien, Brothers in Arms og Call of Duty er av de mest markante innenfor sjangeren, og nye utgaver kommer på løpende bånd. Dette fører til det største problemet med Call of Duty: Big Red One. Jeg har spilt "det samme spillet" flere ganger før. Og om ikke det skulle være nok, har jeg også spilt bedre versjoner av samme type spill. Faktisk minner introduksjonen meg om introduksjonen til Medal of Honor: Allied Assault fra 2002 der man sitter i lastebilen sammen med medsoldatene på vei til kamp og skravler om "days back home", før man blir angrepet og skytefesten kan begynne. Dette fungerer bra på mange måter, men etter å ha sett lignende presentasjoner i 4 år, kobler man fort inn autopiloten.

Det blir ikke stort mer spennende når skytingen begynner, for spillet er en veldig lineær opplevelse. Det er enkelte problemer som gjør at følelsen av å være på slagmarken ikke er tilstede. Det er vanskelig å leve seg inn i kampene, selv om det er mye dialog og medsoldater rundt deg. Det er for eksempel ikke mulig å åpne opp dører selv. Det er det bare medsoldatene dine som klarer. Du skal alltid løpe rett mot et embleme på radaren. Hvis du ikke gjør det vil det ikke være noe fremgang i spillet. Hvis du løper i forkant av troppen din, så leverer ikke spilluniverset fordi du ikke er på rett sted til rett tid. Dette gir en følelse av at du må dra spillet i gang, og ikke omvendt som det burde være. Selve skytingen er heller ikke så spennende siden fiendene

egentlig aldri byr på noe solid motstand. Den kunstige intelligensen virker ikke tilstede, og skytingen føles mer som å skyte på blink, enn mennesker.

Men noen ting stemmer i Call of Duty 2: Big Red One. Spilletets atmosfære er ofte veldig intens. Her ser man kampfly krige i luften, store eksplosjoner og en mengde andre soldater som kriger for livet. Det er en del brett hvor man styrer blant annet tanks og bakkekanoner til å skyte ned fly for variasjon. Variasjonen er velkommen, men også disse brettene klarer ikke helt å overbevise. Poenget er ikke at CoD2: BRO nødvendigvis er et dårlig spill, men akkurat denne opplevelsen har jeg hatt så mange ganger før at det grenser til det kjedsomme.

CoD2: BRO feiler siden det ikke har utviklet seg siden lanseringen av forgjengeren. Vi bør kunne forvente mer av fysikk og polering i dag enn hva vi forventet i 2003. Det er vanskelig for meg å anbefalle Big Red One til noen når det allerede finnes bedre spill i sjangeren. Har man spilt Brothers in Arms, Call of Duty og Medal of Honor, er det lite Call of Duty 2: Big Red One kan tilby, som du ikke har sett før. Begynner vi å bli lei av 2. Verdenskrig? I denne formen - ja.

Kristian Nymoen

6/10

Grafikk 7 Gameplay 5 Lyd 8 Holdbarhet 5
Andre Verdenskrig som vi har spilt den før



Half Life 2 - Xbox

Velkommen tilbake til City 17

Plattform Xbox Utvikler Valve Utgiver EA Genre Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 18 år



Toget ankommer stasjonen og jeg trer ut i den store ankomsthallen. Jeg blir møtt av et par svirrende maskiner som sirkulerer rundt hodet mitt, og blitzter - som en gjeng paparazzier. En vennlig stemme ønsker oss velkommen til City 17, men det er helt klart noe galt. Jeg går bort til en av vaktene i nærheten, men han dytter meg hardt unna. De andre menneskene på togstasjonen virker depressive og desperate og alle går i samme uniform. Nesten som en fengselsuniform. Velkommen tilbake til City 17.

Joda, Half-life 2 er nesten akkurat det samme som det var for ett års tid siden. Følelsen som sitter i deg hele den første halve timen - når du ikke har noe våpen - du er bare hjelpesløs, og må flykte fra aggressive okkupasjonsstyrker. Følelsen når du får det kjente Half-life-varemerket, kubeinet, og følelsen når du for første gang slår ned din første Combine-soldat der nede i korridoren. Jepp, så langt er det likt som i fjor.

Alle vet at Half-life 2 er tidenes beste spill. Det er oppe og avgjort for lengst. Så det store spørsmålet er jo; er det verdens beste Xbox-spill? Grafikken på PC-versjonen er det peneste jeg noen gang har sett. Og da mener jeg ikke at alt er fotorealistisk, men alt er forferdelig pent. Palletten de har brukt er helt fabelaktig, og har du en PC med litt jus så glir hele eventyret forbi helt smertefritt. Xbox-versjonen har beholdt mye av det samme uttrykket, men

teksturene har gått noe ned i oppløsningen og skjermoppdateringen er gått grovt ned på prioriteringslisten. Frameraten ligger helt i grenseland for hva som er merkbart, så man registrerer det veldig ofte. Og av og til er det riktig, riktig ille.

Vi får også hjelp av en rimelig sjenerøs autoaim. Jeg vet at mange gamere ikke er særlig fan av det, men det er ikke til å unngå om man vil spille FPS på konsoll. Send av gårde en blysverm i noenlunde riktig retning, og hør den bekreftende pipelyden av en død Combine-soldat. Jeg liker det.

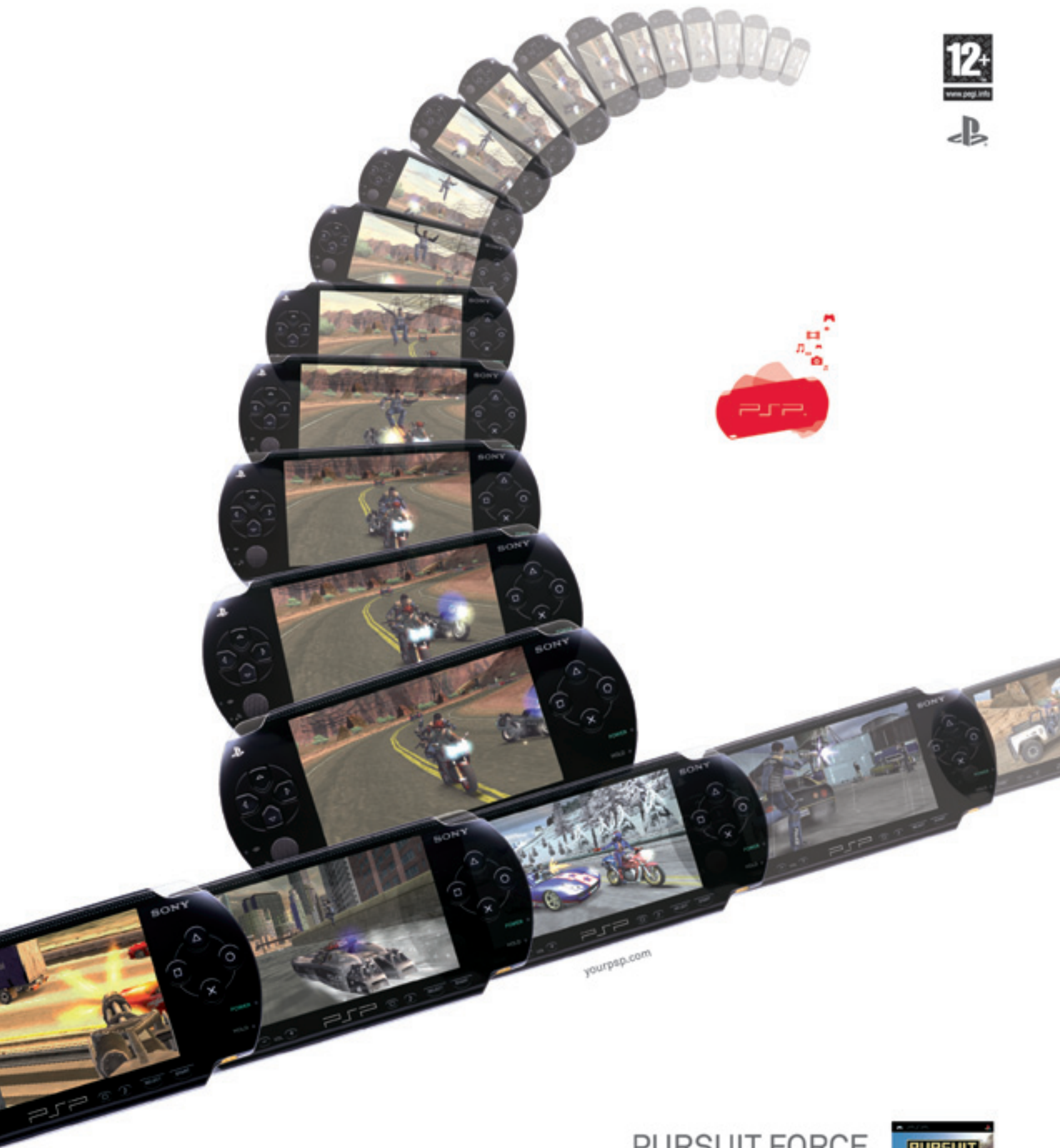
Selv om det hadde vært helt bak mål sett i et historiemessig perspektiv, så ville jeg gjerne hatt en coop-del. På samme måte som i Halo-spillene - det henger jo ikke sammen at det er to Master Chief'er, men det gjør overhodet ingenting. Bare vi får spille sammen.

Når alt kommer til alt så er det et soleklart 10/10-spill som har gjennomgått en relativt grei konvertering. Historie, stemming, atmosfære, persongalleri, action, gåter, variasjon - alt det der sitter som en kule. Problemene kan telles på to fingre; nummer én er frameraten, og nummer to er kontrollen. Jeg syns det er litt dumt at de ikke ventet til Xbox 360 releasen, og leverte Gordon med 60 stabile bilder per sekund. Men, men. Har du ikke spilt gjennom Gordons eventyr, så må du rett og slett gjøre det nå. Man har du spilt gjennom det en gang tidligere, så er det lite nytt å hente her. Så. Er det verdens beste Xbox spill? Nei. Er det en vellykket konvertering? For det meste. Er det best på PC? Selvsagt. Er det et bra Xbox spill? Definitivt.

Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8
En grei konvertering av et fabelaktig spill



PURSUIT FORCE

Have you got what it takes to be in the Pursuit Force? Will you do anything to stop crime... even if that means using methods you won't find in any police handbook? Engage in intense combat whilst hanging onto moving vehicles, dodge bullets, and defy gravity to jump between cars mid-chase to bring five of the Capital City's worst gangs to justice.

Pursuit Force™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Kirbys Canvas Curse

Finn frem den magiske malerpenselen

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

Den populære rosa Nintendo-maskotten har endelig fått sitt eget DS eventyr. Kirby ble jo opprinnelig designet av Hal som en barnevern av Mario serien, der forskjellen mellom de to seriene i første omgang bare var at Kirby's spill hadde et mye tregere tempo, du hadde ingen klokke til å stresse deg gjennom brettet, og selvsagt kunne Kirby fly over alle hullene du vanligvis ville løpt rett ned med Mario. Serien har ikke bare blitt veldig bygget på siden den gang, men er også en av Nintendo's mest populære serier, noe som også har vært med til å forme spillene til noe mer enn bare "en lettere versjon av Mario".

I Canvas Curse har Kirby mistet armer og bein, og hva er Kirby uten dette? Ja, riktig, en trillende ball. Men å si at man "styrer" Kirby er vel å ta litt i, for i Canvas Curse er du mer en tredjeperson. Spillet kontrolleres utelukkende ved hjelp av stylus'en. Du har bare to forskjellige måter å hjelpe Kirby til enden av brettene på. Den ene måten er rett og slett å sette stylus'en ned på Kirby, som gir ham et lite dytt. Nummer to er å tegne streker, vegger, ramper og looper rundt ham.

"Malingen" som brukes til dette kan du derimot ikke bruke uendelig av, så du må holde litt tilbake, og tegne og tenke strategisk. Denne måten å kontrollere på får spillet til å minne mer om Sonic enn gamle Kirby, og etter hvert som du blir god kan du sende Kirby fra plattform til plattform gjennom lufta og rett i mål.

Her kommer vi til det virkelig geniale aspektet av spillet. Brettene. De første verdenene er greie nok, og du kan bevege Kirby fritt rundt på de store åpne grønne gressbakkene. Det snevres fort inn ettersom man beveger seg inn i de 8 verdenene med vind, vifter, kanoner, laserstråler, og for ikke å

nevne lavabrettene. I tillegg ligger det 3 medaljer gjemt rundt på alle brettene, og med disse kan du kjøpe flere spillbare figurer, og enda flere brett. Som ekstra utfordringer kan du også trille gjennom brettene i race mot klokka, eller prøve å bruke så lite maling som mulig.

Spillet har en veldig spesiell grafisk stil som det tok meg litt tid å bli vant med, men den er teknisk bra utført og konsekvent hele veien gjennom. Kirby og fiendene er veldig bra animert, og selv om det til tider kan gå veldig fort, og det er mange objekter på skjermen, så mister man aldri kontrollen på hva som skjer. Musikken er typisk Kirby, sukkersøt og happy happy, men det betyr ikke at den er irriterende. Jeg hadde aldri behov for å skru den av. Helt sant. Vanskelighetsgraden i spillet er faktisk ganske høy. Det tar en stund å komme seg inn i kontrollen, og de første 2 verdenene legger ikke skjul på det, men så må du vikelig begynne å tegne presise og anvendelige linjer, for det blir alvorlig vanskelig. Mange av brettene er harde som diamant, og sluttbossen er spesielt vrien.

Canvas Curse er ingen Yoshi Touch & Go eller Pokemon Dash hva innhold gjelder. Klokka på savegamen min viste faktisk 20 timer da jeg lå på 85%, så det er nok å ta seg til. Riktignok har jeg da løst alle brettene med samtlige av de 5 forskjellige spillfigurene og de 15 prosentene som er igjen er bare medaljesanking. DSen begynner å få seg et knakende godt spillrepertoar, og Kirby bidrar helt klart til å dra opp snittet. Innovativt og veldig morsomt!

Bent Granheim

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9
Enda et trumfkort til Nintendo DS!

Shadow The Hedgdehog

Er det en hund? Er det en rev?

Plattform GameCube, PS2, Xbox Utvikler Sega Utgiver Sega Genre Plattform
Utgis Ute nå Antall spillere 1-2 Testet versjon Retail Anb. alder 12 år



"Hvor har fortiden blitt av? Hvorfor eksisterer jeg. Hvem er jeg?" Det er spørsmålene som surrer rundt i hodet til Shadow. Han står på en åskam og skuer utover et metropolis badet i solnedgangen. Ett vakkert syn han ikke klarer å nyte. For han blir stadig hjemløs. Hjemløs om det eneste minne han har. Igjen og igjen ser han Maria - hun han kanskje elsket - bli drept. Hva skjedde? Hva kan han gjøre for å bringe alt tilbake? Stillheten og tankene hans blir brått revet bort av en trussel kalt Black Arms, en slags alieninvasjon som eksploderer inn i de en gang så idylliske omgivelsene. Shadow som har nok problemer med sin egen identitetskrise, snur seg kaldt og likegyldig bort. Men foran ham trer en skikkelig frem. En demonaktig figur som gir uttrykk for å kjenne Shadow sin fortid, og han er ute etter noe han kaller de syv kraftfulle Chaos Emeraldene. Og det er noe Shadow mer en gjerne vil skaffe ham i bytte mot sine tapte minner. Uten noe mer innføring, blir jeg med det samme slengt ut i en meget kaotisk krigssone i rollen som Shadow - Sonics mørke motstykke.

Sega's klassiske maskot Sonic har holdt ut lenge og er en av de viktigste spillkarakterene gjennom tidene. Han var med på å dra plattform-sjangeren ett steg videre med sine berg og dalebane inspirerte brett, og ikke minst den høye hastigheten, og nå har Sonic Team kommet med nok et fartsfylt eventyr.

Og her er det alle fall fart nok for alle og enhver. Særlig om du klarer å unngå de tusentalls hindrene og får Shadow av gårde. Fart er jo alltid kjempegøy, men det finnes ett unntak - og det er når man blander mye fart med horrible kameravinkler. Resultatet blir ikke noe annet en full forvirring, og før du vet ordet av det smeller du inn i en fiende eller utfor en kant. Og du må begynne på nytt og på nytt. Ikke fordi man ikke



takler spilllets kontroller, men rett og slett fordi kameravinklene svikter på så godt som alle mulige områder.

Det geniale konseptet i spillet er at alle valgene du gjør vil ha direkte konsekvenser for det neste brettet som følger, takket være en forgreinet storyline som gir mulighet for mange forskjellige veier og slutter. Du har muligheten til å velge sider igjennom hele spillet og du vil få forespørsler om å gjøre både gode og onde oppdrag underveis. Så det er opptil deg og velge hvilken side du vil være på, og du kan til og med bytte når du måtte ønske det. Det som er negativt er at det hender ganske ofte at du blir angrepet av dine egne, og dette kan til tider ta litt knekken på hele "velge side" konseptet.

Shadow the Hedgehog er vel egentlig beviset på at Sonic Team trenger å få opp tempoet hvis de planlegger å konkurrere med nåtidens spill. Det er veldig lite som har forandret seg siden sist, bortsett fra små endringer i for eksempel at Shadow kan bære våpen. Men det er da i alle fall noe. Jeg kan ikke si annet en at dette spillet er som Sonic Adventure, bare med fete våpen og alternative slutter. Og selv om de berg og dalebane inspirerte brettene og den imponerende fartsfølelsen fortsatt er til stede, gjør ikke det opp for alle svakhetene som fæle kameravinkler, knotete kontroller og skuffende utdatert grafikk.

Mette Andersen

5/10

Grafikk 4 Gameplay 5 Lyd 4 Holdbarhet 5
Sonics mørke og monotone motstykke





50 CENT Bulletproof

**DEN ULTIMATE 50 CENT OPPLEVELSEN
HANS MUSIKK. HANS VIDEOER. HANS SPILL.**

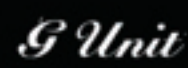
BEKJEMP FIENDER MED OVER 25 DRAMATISKE COUNTERKILL MOVES • STASJ OPP FRA ET MASSIVT VÅPENARSENAL, FRA HEATERS TIL LAUNCHERS • BRUK FIENDER SOM SKJILD, PRESS UT INFORMASJON, OG STJEL VERDISAKENE DERES • BRUK STRATEGISK TAKTIKK, UNNAMANØVRE, OG DUKK BAK OBJEKTER NÅR KULENE SUSER SOM VÆRST • STORY AV TERRY WINTER, EMMY® PRISVINNER FOR SIN PRODUSENTROLLE I SOPRANOS®

- INNEHOLDER 4 CD'ER MED 50 CENT OG G-UNIT MUSIKK MED NYE EKSKLUSIVE LÅTER OG REMIXER AV 50
- MENGDER AV 50 CENT OG G-UNIT MUSIKKVIDEOER

KOMMER DESEMBER 2005 www.50centbulletproof.com www.50cent.com

KONTAKT VIVENDI UNIVERSAL GAMES PÅ 23 89 69 30

18+
www.pegi.info



PlayStation 2

"50 Cent: Bulletproof" interactive game © 2005 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Developed by Genuine Games, Inc. Microsoft, Xbox and the 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. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



We Love Katamari

Psykedelisk oppfølger med supersjarmerende story

Informasjon

Plattform PS2
Utvikler Namco
Utgiver Namco
Genre Puzzle
Utgis 26. januar
Antall spillere 1-2
Anb. alder 3 år
Testet versjon PAL
Pluss Sott, sjamerende, og relativt originalt.
Minus Skremmer sikkert mange med sitt sære utseende.

Som ett resultat av sin lille sønns harde jobb i det forrige spillet, har den bombastiske kongen av Kosmos blitt veldig populær. Faktisk så populær at han stadig får spørsmål av vanlig dødelige til å fikse de mest trivielle ting i deres hverdagslige liv. Kongen av Kosmos er derimot den lateste regent som noensinne har satt rumpa si i en trone, hvilket resulterer i at han sender sin lille sønn, prinsen av Kosmos, for å gjøre grovarbeidet.

Spillesystemet i We Love Katamari er veldig tro mot sin forgjenger Katamari Damacy på flere punkter. Akkurat som sist er det opp til den lille centimeter-høye prinsen å rulle ulike baller, sfærer eller andre runde objekt over løse ting for å få dem til å feste seg - for å løse diverse menneskelige problem. Å gjøre en sumobryter større gjennom å rulle han over sotsaker, rulle baller til snømenn og rulle opp antikke verdisaker til en veldedighetsgalla er bare noen av de mildt sagt merkelige oppdragene som prinsen begir seg ut på.

Det man ble besatt av i Katamari Damacy finner vi også i We Love

Katamari. Spillets enkle og kantete grafikk, intuitive spillkontroll og ikke minst den helskjønne og skrudd oppførselen og dialogen er et velkomment gjensyn.

Det som var forgjengerens kanskje største trekkplaster var musikken, og de lydsporene som We Love Katamari bidrar med er dessverre ikke like klokkerene som forgjengerens.

Ingen oppfølger er komplett uten visse nyheter. En av disse er at We Love Katamari er utstyrt med en tospillermodus. Denne modusen fungerer ikke helt optimalt, først og fremst ettersom begge spillerne kontrollerer en og samme ball. Å være ett med sin medspiller er ytterst viktig, da ballen ikke flytter seg en tomme om man ikke samarbeider. En idé kunne kanskje være å spille mot hverandre i stedet for å samarbeide, da samarbeid på denne måten ikke fungerer like vellykket som det burde. Det er nære ikke så moro som det kunne vært.

En annen nyhet er at nesten alle banene får nye oppdrag etter at man har klart dem en gang. Et veldig

kjærkomment innslag som dessuten gjør spillet desto mer utfordrende.

Visuelt sett ser spillet ut som en stor, rosa tyggis. Fargene er pastell, og det hele ser egentlig ikke ut som noe spill som kommer i 2006. Men det har en sær visuell stil som ikke egentlig har noe med konkurransedyktig grafikk å gjøre. Det hjelper også på den litt spro stemningen du får av å rulle rundt overalt, og alt fra parasoler til skyskrapere fester seg.

We Love Katamari er en oppfølger i ordets rette forstand. Namco har ikke endret på det som gjorde forgjengeren så populær. Den ytterst sære spillideén, den enkle grafikken og den japanske musikken kan nok komme til å skremme bort en del spillere, men We Love Katamari bør man rett og slett ikke gå glipp av.

_Sophie Warnie de Humelghem

Aarum mener:

Det er noe litt tiltrekkende med å begynne som en liten ball, og bare rulle seg enorm. Som en snøball, bare at absolutt alt fester seg til denne. Biler, trær og enorme betongbygninger blir sittende fast, og det er nesten litt befriende rett og slett. Burde prøves. **7/10**

_Carl Thomas

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 7
En sprø, men artig spilleopplevelse

VINN EN SIGNERT DS

Med Shigeru Miyamotos autograf!

Shigeru Miyamoto er en av spillverdens absolutt fremste produsenter og står bak blant annet Super Mario og Zelda-spillene. Gamereactor har vært så heldige å fått tak på en liten perle - en japansk Nintendo DS med Miyamotos autograf på lokket. Denne maskinen får du ikke kjøpt noe sted.

1. Hvilke(t) av følgende spill har Shigeru Miyamoto produsert?

1: Ikaruga Star Fox 64 2: Resident Evil 4

2. Hvor fikk Miyamoto ideén til spillet Pikmin?

1: Fra sin kone Fra ett TV-program 2: Fra hagen sin

3. Hvilket av følgende instrument spiller Shigeru?

1: Banjo Trummer 2: Fløyte

4. Når er Shigeru Miyamoto født?

1: 1966 1975 2: 1952

5. Hvilket var Shigerus første spill?

1: Legend of Zelda Super Mario Bros 2: Donkey Kong

Logg deg inn på www.gamereactor.no og svar på spørsmålene for å delta i konkurransen. Ikke glem å fylle inn riktig navn og adresse!



Battalion Wars

Advance Wars inntar Gamecube

Plattform GC Utvikler Kuju Entertainment Utgiver Nintendo Genre Strategi
Utgis 9. desember Antall spillere 1-2 Testet versjon NTSC Anb. alder 12 år

Battalion Wars har den uskyldige tegneserielooken og den søte lydsiden som flere andre av Nintendo's serier, men både vanskelighetsgraden og krigstemaet kaster spillet i annen retning. Du trer inn i rollen som den unavgitte kommandøren fra Western Frontier Army som er i krig med det tilgrensende Tundran Empire. Like under overflaten gjemmer det seg et klassisk kaldkrigs-scenario, hvor forholdet mellom de to nasjonene tilspisses dag for dag. Koblingen til den virkelige verden lider dog et kjærkomment knekk, da den respektløse Xylvania-vampyrassen kommer inn i bildet og forbyr seg mot alle vedtatte krigslover.

Battalion Wars er et actionspill med en stor porsjon sanntidsstrategi. Ingen av delene kan stå alene. Man kommer ingen vei ved å storme fremover med alle tilgjengelige enheter, men på den andre siden så er det også galt å tro at man kan vinne bare ved å sitte og trekke i snorene. Interfacet er vanskelig å bli fortløig med, da Kuju har lagt mange funksjoner ned på få taster, men når du først mestrer dette ligger mulighetene åpne. Du kan styre hele styrken, utvalgte enheter, eller en enkelt soldat eller et kjøretøy og enkelt å velge, hvilken enhet du selv vil styre på slagmarken. Enhetene kan beordres til å stå vakt eller følge deg, gå i tottene på en bestemt fiende eller flyttes til en

spesifikk posisjon. Det gjelder om å utnytte sine enheter optimalt. Å sette bazooka-folkene til å skyte infanterister er både strategisk feil og dårlig ressursutnyttelse, og selv om de er trenet til å utslette tungt artilleri skal de støttes av andre tropper og helst en stridsvogn når de settes til å tilintetgjøre tungt fiendtlig skyts. Assaultstyrker, infanterister, soldater med flammekastere, stridsvogner, antiluftskyts, helikoptre og de totalt over 20 forskjellige enhetene skal utplasseres riktig, i korrekt antall med egnede støttestyrker og møte passende fiender for at kampen skal falle ut til spillerens fordel.

Det hele skal dog gå så hurtig at manøvreringsfriheten - og dermed også den overordnede strategien ofres. Jeg sitter som konsollelsker og skriker etter mus og tastatur. Dessuten er AI'en ikke alltid knivskarp. Alt for ofte står den helt på stedet hvil og tvinner tommelfingrer få meter bak frontlinjen, mens deres kammerater faller om som fluer.

Battalion Wars henvender seg ikke til alle. Mange vil sikkert finne det vanskelig å leke infanterist og hærfører samtidig. Det gjør ikke spillet dårlig og det er garantert mange som ikke vil føle seg kvalt av den veldig komplekse styringen. Kan man digge både strategi og action, er det mye å hente i Battalion Wars. Det krever dog at man liker begge genrer og kan leve med at verken strategi- eller actiondelen isolert sett er særlig dype og at de til tider snubler over hverandre.

Henrik Bach

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 6
Velfungerende, men noe merkelig RTS



City of Villians

På med spandexen igjen!

Plattform PC Utvikler Cryptic Studios Utgiver NCsoft Genre MMORPG Utgivelse Ute nå
Antall spillere Mange Testet versjon Retail Anb. alder 16 år



Så var endelig utvidelsen til fjorårets massive online superheltspill City of Heroes her. City of Villians er ikke bare bra - det er superbra! Og litt ondt, på sitt sjarmerende tegneserievis.

Denne anmeldelsen blir mye, mye kortere enn hva CoV fortjener. Her kommer altså det sentrale helt kjøpt: City of Heroes er i utgangspunktet et genialt spill. Når City of Villians nå legger til elementer som veldig kul PvP, crafting og hovedkvarter for supergrupper, har spillet blitt virkelig konge. Jeg elsker dette spillet! WoW? Æ blæh, ptui! Det er City of Heroes and Villains som ruler!

Mitt alter ego Kaptein Norge tok en

pause fra superhelteriet da WoW kom, mest fordi CoH manglet PvP. City of Villians fikser mangelen på PvP og vel så det. Mer variert gameplay, nydelig designede soner og en skikkelig overhaling av grafikken gjør at Kaptein Norge er tilbake for fullt. Han har fått en verdig nemesis i den nedrige corruptoren Private Sector, og begge to ser frem til bitre stridigheter i månedene som kommer.

Ole Martin Kristiansen

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 10
En verdig erkefiende til City of Heroes

Lost Blue

Nok et unikt spill til Nintendo DS

Plattform Nintendo DS Utvikler Konami Hawaii Utgiver Konami Genre Adventure
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. alder 7 år

Lost in Blue begynner ikke ulikt den ultrapopulære TV-serien Lost som går sin seiersgang verden over i disse dager. Du våkner opp på en tilsynelatende øde øy, alene og utmattet. Du var om bord et stort skip som forliste, og nå har du skylt opp på den gyldne sandstranden til et grønt og frodig paradys. Det er ikke så innlysende hva man må gjøre helt umiddelbart. Hvor er de ville dyrene som helt sikkert vil drepe meg, hvor er den gale doktoren som driver med hemmelig gen-forskning på øya, hvor er de innfødte som vil få meg og spise meg levende? Kort sagt - hvem vil drepe meg, og hvem må jeg drepe? Svaret er; ingen. Ingen vil drepe noen, for dette spillet handler ikke om å headshots, ping eller straf-jumping. Lost in Blue handler om hvordan du skal overleve av det naturen har å tilby.

Lost in Blue er på sett og vis en overleve-på-en-øde-øy-simulator. Man går bare rundt og sanker mat i ulike farger, former og fasonger. Etter hvert kan du også lage forskjellige redskaper som lar deg sanke mer mat mer effektivt, som for eksempel spyd,

fiskestang, pil og bue, feller, og så videre.

Dette spillet tar deg med på en reise langt bort fra monster, zombier, Andre Verdenskrig og klisjefylte sci-fi scenarier - og jeg kan ikke få takket nok. Det krever litt tålmodighet, men all investert tid belønnes med meget høy avkastning. Spillet har kun noen få svakheter, men fremstår likevel svært fornøyelig, annerledes og interessant, og det kommer til å overleve i min DS lenge.

Carl Thomas Aarum

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 9
Forbered deg på en spesiell spillopplevelse



Kameo

Elements of Power

hardtslående,

steinslengende

isspyd-kastende,

ildsprutende kriger.

Jeg er en

plager du meg,
så plager du oss alle

Du er Kameo. Morf deg om til 10 ulike fryktinngytende element-krigere når du vil, og utforsk forheksende landområder. Så kan du knuse, banke, brenne, fryse, unnslippe, fange og ødelegge den onde sjefen Thorn og hans tjenere. Bare du har kraften til å gjenopprette fred i kongedømmet. Rettelse: kreftene. xbox.com



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

© 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheter forbeholdt. Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, Kameo, Elements of Power, Rare, Rare-logoen, Xbox, Xbox 360, Xbox-logoen, Xbox Live og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA og/eller andre land. Rare Limited er en underavdeling av Microsoft Corporation.

Jump in.

XBOX 360

ENORM JULEKALENDER



Vi teller ned til julaften!

Gamereactor og Power Hit Radio gir deg årets største julekalender! Vi åpner ny luke hver dag direkte på Power Hit Radio, hvor du kan stikke av med spill, spillemaskiner og gaming-tilbehør. Følg med på www.gamereactor.no og Power Hit Radio for mer informasjon!

"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY."

-PlayStation World



CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

www.CALLOFDUTY.COM



XBOX LIVE

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2



WITH NET PLAY

Multiple versions also available on



ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires Internet connection and Memory Card (PS2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

DE BESTE SPILLENE
FINNER DU HOS
OSS!



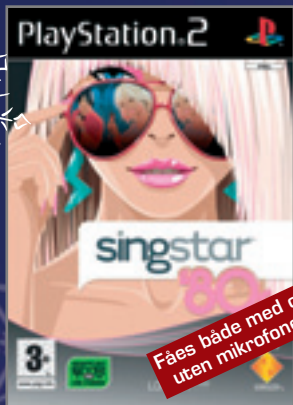
NORSK TALE

549⁵⁰

INKL. 4 "BUZZERE"

Buzz

Velkommen til årets familie spill – Buzz !!! Dette er quizshowet der du og vennene dine er deltakerne! 5000 uavhengige musikkspørsmål og over 1000 musikkklipp fra seks tiår. Hvem som helst kan spille dette musikkunnskapsspillet. "Gjett hvilken sang", "hvem svarer raskest", "send bomben videre" og flere andre artige konkurranse varianter gjør dette til et super artig og sosialt spill! Med i pakken følger fire spesiallagde "buzzer"-kontroller. Den humoristiske quizmesteren har Norsk stemme, og det er norske menyer. Dette spillet er en garantert vinner som du ikke må gå glipp av!!



Fåes både med og uten mikrofoner

Singstar 80s

Her kommer nok en oppfølger til den suksessrike Singstar-serien! Finn frem stenvaskede dongeribukser og skulderputer. Krepp og spray håret, for nå er tiåret med de herlige 80 talls låtene tilbake, takket være Singstar - den ultimate karaoke maskinen!



Fåes både med og uten kamera

Eye Toy Play 3

Den beste serien med selskapsspill noensinne er tilbake med underholdning for hele familien! Her brukes ikke håndkontrollen. Dine bevegelser styrer spillet! 12 nye og spennende spill, og en svært forbedret flerspillermodus. Brukes med EyeToy kamera. Norske spillinstruksjoner og menyer.



The SIMS 2

Spillet som solgte suverent mest på PC i 2004 er nå endelig tilgjengelig på PS2! Med det nye skapelsessystemet kan du her i tillegg lage dine egne musikkmikser, klær og matoppskrifter til Simmene. Du kan til og med spille sammen med en venn med delt skjerm. The Sims 2 er laget på nytt for konsoll!!



Need for Speed - Most Wanted

Dette spillet gir deg sjansen til å bli den beste gatebilførereren gjennom åpne omgivelser der du kjører fra rivaler og unngår politiet. Sett deg i førersetet på de mest ettertraktede bilene - her har du superbiler, muskelbiler og sportsbiler - og opplev løp i høye hastigheter gjennom bygater som aldri før!



Sly Raccoon 3

Bli med i banden til Sly og utfør det perfekte kuppet i det slueste eventyret som finnes. Våre gamle venner er tilbake, og de har med seg noen nye fjes. Utallige kjøretøy, innretninger, forkledninger og minispill. Det perfekte spillet for barn i alle aldre, samt resten av familien! Spillet har norsk tale!

MUSIKKVERKET

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

Harry Potter og Ildbegeret

Ta kontroll over magien i det nyeste spillet om Harry Potter fra den siste filmen. Bruk magi med Harry, Ronny og Hermine. Du har et helt nytt formelsystem som tar i bruk hver minste bevegelse med tryllestaven. Spill med to venner, kombiner magiske ferdigheter og bruk enda kraftigere formler. Delta i tretrollmannsturneringen og bli stilt overfor en ildsprutende drage, redd vennene dine fra det iskalde dypet i innsjøen utenfor skolen, og kom deg helskinnet gjennom en mystisk og livsfarlig labyrint. Opplev spenningen fra filmen og test de magiske ferdighetene dine i duell med selveste Voldemort!

499⁵⁰



Julens anbefalinger



King Kong
I Peter Jackson's King Kong – The Official Game of the Movie får du muligheten til både å spille som Jack og som Kong. Dette gjør at du vil oppleve to vidt forskjellige perspektiver og gameplays. Spillet er basert på storfilmen du snart kan se på kino, og som har også fått veldig gode kritikker.



Gun
Handlingen i Gun er lagt til 1800-tallet - tiden da lovløsheten i det ville vesten herjet. Som Colton White, en hevn-gjerrig revolvermann, må spilleren takle alt fra korrupte sheriffer og morderiske prester til blodtørstige banditter og kompromissløse indianere. NB! 18-års grense.



Narnia
Filmen om Narnia har nå endelig kommet som spill. Dette er et eventyrspill med elementer av rollespill som kamp, karakterutvikling, løse gåter og snike rundt. Alt samlet i en utrolig bra pakke!



007: From Russia with Love
Bli med i James Bonds verden i gamle dager! From Russia with Love, er en interaktiv opplevelse som setter deg midt i handlingen fra den legendariske filmen... med et par overraskelser på lager som kommer til å gjøre deg "shaken, not stirred"!



Ratchet Gladiator
Vil du være gladiator? Ratchet har ikke noe valg i sitt nyeste eventyr, men med din hjelp kan han muligens overleve galaksens farligste TV-show. Ta kontroll over et helt lag med helperoboter og spill hele historien sammen med en venn om du vil! Masse moro og action hele veien i årets spill med Ratchet!

MUSIKKVERKET

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

FA GUDFAREN HJEM I STUA

Nå har du, **kjære leser** sjansen til å være en av de aller første i Norge til å teste ut EAs kommende Gudfaren-spill!

I Gudfaren-spillet får du sjansen til å klatre oppover i New York mafiaen, for til sist å ende som The Don Himself. Hvis du er den heldige vinner, vil du i januar få besøk av mafiosos fra EA & Gamereactor, vi har med oss alt som skal til for å lage en vaskeekte mafiakveld hjemme hos deg.

Oppfører du deg skikkelig drar vi derfra med en god reportasje og forhåndsomtale, hvis ikke får du nye sko (type sement).

Spørsmål:

- 1 Hvem spiller Sonny Corleone i den første Gudfaren filmen?
- 2 Hvem skrev Gudfaren?
- 3 Hvor mange Gudfaren filmer er det i rekka?

Gå inn på www.gamereactor.no/konkurrencer/ og send inn dine svar



VINN FETE XBOX 360-SPILL

1. premie 3 spil + Xbox 360 troye

2. premie 2 spil + Xbox 360 troye

3. premie 1 spil + Xbox 360 troye

Gå inn på www.gamereactor.no/konkurrencer/ og delta i konkurransen!





KUN 399,-



KUN 399,-



KUN 299,-



KUN 369,-

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



Tundra Gamer A380 P

Vi har testet en av markedets hotteste gaming-PCer

Informasjon

Produsent Tundra
Leverandør PSdata.no
Pris 17.500 inkl. mva.
Hovedkort Asus A8N Premium SLI-E
Prosesor AMD Athlon 64 Processor 3800+
Ram GEIL 1024 GB (2x512 mb) PC3200 400mhz
Skjermkort MSI NVIDIA Geforce 7800 GTX 256 MB
Harddisk Hitachi 250 GB 7200 RPM SATA150 8mb
Pluss Stillestående Kabinett viftestyring Godt rom for ekspansjoner.
Minus Kan gå varm, bare 1 GB RAM, dårlig lydort.

Det første som slo meg når jeg skrudde på maskinen, var stillheten. Det kom nesten ikke en lyd fra maskinen, og den eneste lyden var når DVD-ROM'en begynte å lese. Tundra vært eksepsjonelt gode på å få maskinen stillegående samtidig som den er kraftig som et pakkesele. Hovedkortet er ASUS sin toppmodell, og ikke bare leveres det med enormt mye ekstrautstyr, men det er også vifteløst. Viften er blitt erstattet med en kjøleribbe som avleder varmen ganske så godt. Du vil ikke merke noen stagneringer når det kommer til hovedkortet angående varme. Derimot støtte jeg mange ganger på varmeproblemer når det gjaldt prosessoren.

Maskinen er utstyrt med Thermaltake Hardcanos viftestyring som er plassert i fronten av kabinettet. Ikke bare ser det utrolig digg ut, men det er praktisk også. Ved å dreie en liten knott kan man stille hastigheten til viftene, og her kan man også justere alarm-temperaturen. Man har fire valg å

sette den til; 40, 50, 60 og 70 grader C. Når maskinen overstiger gitt temperatur, begynner en irriterende alarmlyd å ringe for å advare deg, og fortelle at "Hey, nå er det noe som har blitt varmt". Under spilling med litt krevende grafikk må man dog alltid tillate høy temperatur.

Ikke bare er hovedkortet støyløst, men det yter også ekstremt bra. I tillegg har man gode oppgraderingsmuligheter, med fire RAM-slottet (hvorav to allerede er i bruk). Kortet har støtte for SLI, og hvis man kjører dette, så kan man øke grafikkytelsen opptil 1.9 ganger ved å montere ett lignende skjermkort i maskinen. PC'en blir levert med ett grafikort stemplet med GTX, og det forteller at standarden for grafiske nytelser blir høy. MSI sitt kort yter veldig bra i de fleste testene jeg har gjort. For eksempel greide maskinen 70,7 bilder per sekund med en oppløsning på 1280x1024 32 bit med 4xAA i Doom 3.

Maskinen er en typisk; maksimum PC. Med dette mener jeg at du kan forvente at den skal greie å kjøre alle de nyeste spillene på fullt, uansett hva som skjer på skjermen.

PC'en blir levert med godt av ekstrautstyr, som Logitech G5 mus og lydanlegget Logitech X3e. Alt av tilleggsutstyr er av kvalitetsmessig ypperste klasse. Bare synd at lydortet som er integrert på hovedkortet (RealTek AC97) ikke greier å levere lyden godt nok. Du må nok belage deg på å påkoste maskinen ett Creative SB X-Fi eller lignende kort, for å få en god lydopplevelse. Surt.

Maskinen yter bra, men som jeg nevner så har den noen mangler. Varmeproblemer, lite RAM og en litt stiv pris er det som trekker ned. Utover det, er det bare å krysse av for denne kraftpakken på årets ønskeliste!

Mats André Bækkelund

7/10

Bra gaming-PC med noen få mangler

Om testen:

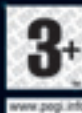
Operativsystem: Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2
Test applikasjoner: 3Dmark 2001 SE, 3Dmark 2003, 3Dmark 2005, PCmark 2004, PCmark 2005, Aquamark 3, Sisoft Sandra 2005, Sciencemark 2.0
Testspill: Unreal Tournament 2004, Doom 3, F.E.A.R., Far Cry
Drivere: Asus A8N standarddrivere, Nvidia Forceware 78.01 og 81.85, DirectX 9.0C

NINTENDO DS™

RACE THE WORLD



TM & © 2005 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO DS, NINTENDO DS LITE, WII, WII U, WII U GAMEPAD, WII U PRO CONTROLLER, WII U REMOTE, WII U REMOTE PLUS, WII U REMOTE PLUS WITH SHOOTER GUN, WII U REMOTE PLUS WITH SHOOTER GUN AND NINTENDO DS LITE 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.GK

TOUCH ME!



Musikkanmeldelser

Ferske anmeldelser av de nyeste skivene hver måned!



Beastie Boys - Solid Gold Hits

Capitol, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Før Eminem, Bubba Sparxxx, Everlast og Vanilla Ice var det Beastie Boys. Supernerdene som i 1986 gjorde monsterhiten Licensed to Ill ut av ingenting, muligvis det dummeste og mest gutteinspirerte hiphop-albumet til dags dato, og et album som på ingen måte peket frem mot annet enn store fester med masse damer, stoff og guttetreker. Slik ble det også, og etterfølgeren Paul's Boutique ble et overflødig horn av dyre studievener og bortkastet tid - og derav en dundrende fiasko. Beastie Boys ble avskrevet helt til de pluteselig poppet opp igjen i 90 årene. To-trins raketten Checky Your Head og Ill Communication forvandlet de evigglade supernerdene til fanebærere for alternativ hiphop, og denne populariteten har aldri avtatt. Beastie Boys er på de to siste albumene Hello Nasty og To The 5 Boroughs, tilbake til beastie a la hiphoppens ungdom, men folket henger på, og det som en gang virket som en døgnflue, er nå den hvite raps kunstneriske flaggskip.

Solid Gold Hits gir lytteren turen fra den spede ungdom til den grånende modenhet som i aller høyeste grad er å finne i dyreguttenes musikalske liv. Fra No Sleep Till Brooklyn, over Sure Shot til den fine An Open Letter To NYC, kommer vi hele veien rundt i manesjen, uten på noen måte å miste pusten underveis. Beastie Boys har som de færreste klart å holde fast i det aspektet som gjør dem interessante. Den evige leken med ord og beats, og lysten til å fornye seg selv hele tiden. Man kunne mene at selve albumet To The 5 Boroughs, var en blek kopi av Hello Nasty, men her på Solid Gold Hits står låtene fint side om side med de andre nyklassikerne. Intergalactic høres stadig ut som den kommer fra det ytre rom og Pass The Mic leder tankene tilbake på det tidspunktet i 1992, hvor det gikk opp for den sovende verden at Beastie Boys var tilbake i sporet.

Som en konklusjon holder Solid Gold Hits hva den lover. Over 16 låter får vi Ad-Rock, MCA og Mike D for alle pengene. De lett gjenkjennelige ropevokalene skjærer gjennom hvert eneste spor, så det er en sann fryd å høre på. Vi slipper utenom fyllet, og får kun det beste av det beste.

Å håpe på at det vil komme et nytt album fra Beastie Boys som vil vende verden på hodet, er nok en utopisk tanke, spesielt sett i forhold til at de brukte seks år på å lage To The 5 Boroughs og at det ikke var noe mesterverk. Kanskje er de blitt for gamle, kanskje har de det for travelt med å redde Tibet. Det kan dog ikke tas fra dem hva de allerede har prestert, noe "Solid Gold Hits" er et fremragende eksempel på. Beastie Boys tapte slaget, men de vant i aller høyeste grad den overordnede krigen! **8/10**

Get Rich Or Die Tryin' - Soundtrack

Interscope, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er åpenbart blitt en ny sportsgren for hiphoppere å lage selvbiografiske filmer med de selv i hovedrollen som seg selv. Eminem gjorde det med 8 Mile, og nå er også 50 Cent hoppet på vognen med Get Rich Or Die Tryin'. På soundtracket til filmen har Mr. Cent fått fint besøk av blant andre Mobb Deep og Nate Dogg, men man kan ikke la være å sitte igjen med følelse av et lett kjøpt sammensurium av halvunkne produksjoner tilsatt litt venstrehandsrap av kjedeligste skuff. Produksjonene virker tamme, og 50 Cent selv høres ut som en veldig trett mann som hadde trengt en time ekstra på øyet. Hele prosjektet lukter pengemølle, så kunne de i det minste ikke ha skrudd sammen et ordentlig soundtrack til en film som vi regner med kommer til å trekke gasnke mye på musikken? Forventningene til filmen har aldri vært særlig høye og det ble da under ingen omstendigheter bedre av det her! **4/10**

Clor - Clor

EMI, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Clor ble spådd en stor fremtid av den engelske musikkpressen, men falt av en eller annen grunn aldri igjennom og ble aldri den store mega monsterhiten som mange hadde ventet. Det forhindrer dog ikke selve debutalbumet med samme navn som bandet i å være en riktig lekker plate. Stilen er elektronisk med en snert av håndspilleri og på låter som Love + Pain og Outlines, klarer Clor å få hele herligheten til å smelte sammen i vaskeekte popperler. Den skrøpelige vokalen er en god kontrast til de tørre trommelydene, og av og til høres Clor som en langt mer interessant versjon av Beck enn den virkelige Beck er nå om dagen. Hverken bandet eller albumet fortjener et liv i skyggen av middelmådigheten, og når de engelske musikkbladene nå for en gang skyld har truffet rett, ville det da være synd hvis ikke publikum fulgte i tropp. **8/10**

Hilary Duff - Most Wanted

EMI, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Hva gjør man når man har et album igjen av platekontrakten, og egentlig ikke gidder å lage noe nytt materiale før man får forhandlet en frem en ny avtale? Svaret er enkelt, i hvert fall for den unge Hilary Duff. Man leverer da bare et album med tre nye numre, syv tidligere utsendte låter og tre remixer. Fans av den lille Duff eier de syv originalene allerede, og hverken de nye sangene eller remixene er på noen som helst måte interessante nok til å investere i et helt nytt album for deres skyld alene. Most Wanted er heller ikke en utgivelse som ville lede nye føll inn i stallen. Videre er det hele "tenåringjente/angsthelvete" sett bedre litt for mange ganger før. Man kan håpe at Hilary Duffs nye kontrakt blir mye bedre enn den gamle, for ellers har dette albumet absolutt ingen berettigelse i denne verden. Maken til drøyning av tid skal man lete lenge etter. **4/10**

N.O.B.L.E - Finally Dunn

ZU-J Records, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Denne platen tok vi med fordi den danske delen av redaksjonen ikke har snakket om annet de siste ukene. Dette er altså dansk hip-hop, og de kan bare ikke slutte å danse der nede i København. Men helt galt er dette faktisk ikke. Dansk-engelskspråkelig hiphop har tatt et ordentlig steg fremover de siste årene. Det er vanskeligere enn noensinne å kunne få seg en god latter over dårlig dialekt, for det høres jammen meg ut som amerikanere alle sammen. Slik er det også for N.O.B.L.E, som utover tilbakeløsende flows er velsignet med klasseproduksjoner av høy kvalitet. Best er N.O.B.L.E, når de klarer å blande det harde med det poppede, som på Szhirley-infiserte Blood Money, og mens det av og til er litt for mye attitude over innhold, klarer N.O.B.L.E å trekke frem flere gode låter. Så det er ikke så dumt dette her, selv om det kommer fra Danmark. **8/10**

T.a.t.u. - Dangerous And Moving

Universal Music, Ute nå / Tekst Jannik Tai Mosholt

Med Dangerous And Moving har det lykket for t.A.T.u. å komme over skandalene og vise at de faktisk har mer enn bare pikekysseri og seksuell forføring å by på. Plata burde være god nok i seg selv til å trekke lasset, og den russiske duoen trenger ikke sette sin lit til skandale for å bli hørt, dette er et godt og profesjonelt stykke hitlistepotensiale. Nå mangler vi bare at finne ut av det som stadig gnager litt i bakhodet. Er de eller er de ikke!? **8/10**

Div Artister - If I Make It Through Christmas

Ute nå / Tekst David Skovly

Juleanbefaling!

Gruer du deg til mange, lange dager med Sølvguttene, Sissel Kyrkjebø og Frelsesarmeens Beste? Julia er høytid for samleplater, og de fleste har et irriterende platt julebudskap. Men heldigvis er ikke all julemusikk pyntet med bjeller og reinsdyr. "If I Make It Through Christmas" er noe så sjeldent som en fet norsk juleplate. Det at julemusikk møter indiepop og indierock er i seg selv en musikalsk setting som er like overraskende som den er absurd. Men det betyr nødvendigvis ikke at det er et dårlig konsept. De fleste bidragsyterne har lagd coverversjoner av andre juleslagere. Loveoctopus, Peru You og ikke minst "trash-country bandet" Cinnamoon leverer varene. Se opp for åpningstracket som er Dispomaniacs tolkning av Timmy Gresshoppes ubervakre "When You Wish Upon A Star". Sammen med Coca-Cola sin julereklame (den gamle selvfølgelig) er nok "When You Wish Upon A Star" en av de sangene som virkelig får meg til å omfavne julen med alt den har å by på. Amerikanisert? Yes! "If I Make It Through Christmas" gir oss tilbake troen på at jula kan gå hånd i hånd med musikken, og en musikkhøytid er virkelig ikke å forakte. Dette er din mulighet til å imponere hvis du ønsker å gi en alternativ cd i julepresang. **7/10**

Nyheter og klassikere til lange julenetter



F.E.A.R. PC (DVD-ROM)



50 Cent Bulletproof PS2, XBOX



Crash Tag Team PS2, GC, XBOX, PSP



World of Warcraft + Timecard



Bestsellers: Starcraft, Warcraft III, Warcraft III Expansion, Diablo 2, Diablo 2 Expansion, Empire Earth Gold, Simpsons

CDON.COM



Scrubs / Helt sykt

Buena Vista, ute nå / Tekst Carl Thomas Aarum

Mitt første møte med Scrubs var ettermiddag jeg lå i sofaen og zappet gjennom kanalene. Det var mellom to program på ZTV, og jeg så at en serie som het "Helt sykt" var rett rundt hjørnet. Jeg syns det høstes ut som noe i samme sjanger som Under samme tak (ikke noe vondt om Bob Saget), Reba eller Heksen Sabrina, og zappet uanfektet videre. Det var bare fordi det ikke var NOE annet å se på, at jeg endte opp på ZTV igjen, og det er jeg oppriktig glad for i dag. Helt seriøst. Jeg er glad for at jeg har fått med meg dette. Det er alarmerende hvor mye en tittel har å si for en serie.

Scrubs handler om de tre turnuskandidatene JD, Turk og Elliot på Sacred Heart Hospital i USA, og første sesong følger vi dem gjennom hele sitt første år nederst på rangstigen. Dette er alt annet enn nok en sit-com med latter på boks og pubertal humor. Det finurlige med denne serien er hvordan den mestrer å være alvorlig, dyp, filosoferende, samfunnskritisk og smart, samtidig som den er ustyrtelig morsom.

Castingen er fremragende, og hver og en er med på å gi karakterene, og serien for øvrig, en unik personlighet og sjarme. Zach Braff spiller hovedrollen som John Dorian, eller JD, og han gjør det helt briljant. Noen kjenner kanskje Braff fra hans egen film Garden State, som er littegrann i samme gate, selv om Scrubs er mer morsomt enn funderende. Hjernen bak det hele, Bill Lawrence, lykkes godt med å eksperimentere med ett eneste kamera, og det gir Scrubs en spesiell visuell stil. Fabelaktig.

Scrubs har av en eller annen obskur grunn fått det tåpelige norske navnet "Helt sykt". Det er så lite beskrivende for denne serien som det er mulig. Det er bare like teit som å kalle Friends for "Kjempemorsomt". Det virker som en forferdelig lite kreativ TV-sjef har satt seg ned og sett én episode med et halvt øye, og bare fått med seg en brokdel av hva som foregår på Sacred Heart Hospital. Og selv om ordspillet sykt / sykehus er til stede, så er det bare teit. Navnet er overhodet ikke serien verdig. Dette er mitt lille korstog mot dumme norske titler på filmer og serier. Nå holdt jeg på å gå glipp av verdens kuleste serie, bare på grunn av det teite navnet.

Siden jeg har sett Scrubs har mye av livet mitt dreid seg om å misjonere for denne fabelaktige serien. Det går ikke en dag uten at jeg nevner JD og Turk for en eller annen, og jeg blir alltid like overrasket over at ingen har sett det. Alle husker dog å ha fått med seg navnet "Helt sykt", men har aldri lagt to pinner i kors for å få det med seg. Det er forferdelig synd for alle de menneskene som går glipp av det, for det er det beste som har gått på TV siden månelandingen i 1969, til og med bedre enn "Two guys and a girl". Dette er den letteste karakteren jeg har satt i hele mitt liv. **10/10**

The Land of the Dead

Universal, 14. desember / Tekst Petter Engelin

George A. Romero er en jukser. Så, nå har jeg fått det sagt. For selv om karen alltid anses som en kul fyr, så har alle filmene hans siden Night of the living dead (1968) lukket crap. Til og med Land of the Dead hvor Romero åpenlyst har fått nok av zombiehysteret som Zack Snyders modernisering av Dawn of the Dead vekte til liv. Ideen er god, en dystre framtid, menneskene har tilpasset seg til det faktum at jorden befolkes av masser av sultne zombier og dermed bygget en by omringet av en enorm mur. Handlingen sirkler rundt den maktgale Kaufman, den rebellske zombiedreperen Riley og en zombie som av en eller annen merkelig grunn har evnen til å tenke, og dermed innleder et gigantisk angrep mot byen. Problemene hoper seg. Land of the Dead er nemlig dårlig filmet, den har dårlig skuespill og pinlige dialoger. Romeros overdrevne fasinasjon for blodige spesialeffekter gjør bare saken verre... **4/10**

Stealth

Universal, 18. januar / Tekst Petter Engelin

George A. Romero er en jukser. Det har vi allerede fastslått. En annen skikkelig jukser er Rob Cohen, den matinéstinkende actionorgasmens (og usle dialogens) største representant. Cohen er en uhyggelig filmskaper, som til tross for usle produksjoner og åpenbare bomprosjekt som regisor, bevilges han allikevel budsjetter store som Norges statsbudsjett for det ene idiotiske prosjektet etter det andre. For Stealth lider av samme feil, samme meningsløse dialoger og patetiske plott som xXx og i til og med The fast and the Furious. Stealth er navnet på et automatisert jaktfly med kunstig intelligens. Under et rutineoppdrag så klikker hele systemet og begynner å bombe tjetjenske måsteder med kjærnevåpen. Heretter følger en gjennområtten katt og mus-lek mellom løytnant Ben Gannon og det ekstreme automatflyet som skaper direkte krampetrekniner. **2/10**

Wild at Heart - Special Edition

Universal, 14. desember / Tekst Anna Eklund

I likhet med mange andre regissører fra den litt eldre generasjon så tok det en stund før David Lynch tok DVD formatets fordeler og potensial i bruk. Derfor er det nå mulig å nyte Sailor og Lulas voldsomme kjærlighetsodyssé gjennom de amerikanske sørstatene på flukt fra de kreftene som forsøker å skille dem, i en nytgave hvor ekstramateriale består av mye interessant intervju- og innspillingsmateriale. Til og med en halvtimes lang dokumenter om filmen og et bildegalleri følger med. At det er nettopp Wild at Heart som nå foræres med en norsk spcial edition er ekstra hyggelig med tanke på at det i likhet med Lost Highway og Mulholland Driver er filmer som best beskriver det særegne, merkelige og magiske universet som har blitt David Lynch signatur i løpet av hans 25 år som filmskaper. **9/10**

Fantastic Four

Fox, ute nå / Tekst Fredrik Alverland

Nå har det blitt de fantastiske fire sin tur, og historien om hvordan deres liv som superhelter begynte. En selvsagt kombinasjon som i Brian Singer X-men filmer. Med humor, sterkt utviklede karakterer og en tilstedeværende tegneserie-følelse underholdt begge X-men filmene mens Fantastic Four bare føles som en elendig matiné fylt med tomme kalorier. The fantastic four er en fjollete barnefilm proppet med enkle effekter og triste skuespillere som bommer på publikum som liker tegneserien. **3/10**

The Island

Warner, 11. januar / Tekst Anna Eklund

Jorden 2050. Etter en global miljøkatastrofe har de overlevende blitt tvunget til å bosette seg i et høyteknologisk kompleks der alle håper på å få sjansen til å få flytte til ei øy som sies å være verdens siste urørte plass. Lincoln (Ewan McGregor) og Jordan (Scarlett Johansson) vil ingenting annet enn å bli forflyttet til denne øyen, men kommer i stedet på sporet av noe stort og blir innblandet i et virvare av skumle genetiske eksperimenter. The Island tar utgangspunkt i sci-fi genrens forkjærlighet til et dystopisk menneskesyn og verden etter den store katastrofen. Innimellom så lykkes regissøren Michael Bay å komme med paranoid utløsende skildringer fra et framtidig men allikevel stilrent Los Angeles. Den hysteriske åpenbare produktplasseringen er morsom, men for noen kanskje en grunn til å ikke like filmen, men det sistnevnte blir nok også påvirket av at Scarlett Johansson ikke gjør sin beste skuespillerprestasjon. The Island er stilig og kul, men teit. **5/10**

Love Actually

Universal, ute nå / Tekst David Skovly

Det å anbefale en julefilm var vanskeligere enn ventet, det oser nemlig ikke av kvalitet på filmene som passer inn i denne sjangeren. Kriteriene som det ble lagt vekt på var som følger; Grad av "feelgood-stemming", anledningen til å få bruke ordet "jul" i anmeldelsen og ikke minst måtte den berøre et vidt spekter av følelser. Vinner ble "Love Actually". Bak står produsentene av "Notting Hill" og "Bridget Jones' dagbok", samt en fantastisk rolleliste. Fokus ligger på en rekke forskjellige medmenneskelige forhold i ukene før jul. Dette er ikke en banebrytende filmproduksjon, men det er fornøylig til fingerspissene. Hele 10 forskjellige historier flettes sammen til en julekrans selv Nissemer med stolthet kunne hengt på inngangsdøren. Selv om jeg med sikkerhet scorer 100% på alle "Are you gay?" tester i fremtiden er jeg villig til å fremheve denne romantiske julekomedien som en "one to watch" nå som vi tar steget inn i julestria. Se den alene, sammen med venner (god first-date film) eller familie supplert med mengder av julegodt. Forhåpentligvis sitter du igjen med en god følelse og litt julestemning i kroppen etter endt filmvisning. (Ordet "jul" ble brukt 8 ganger i anmeldelsen) From all of us, to all of you; God Jul! (9 ganger) **7/10**

Juleanbefaling!

ANIMASJON PÅ SITT BESTE

NYHETER 2006



TIDLIGERE UTGITT



FILMENE ER
TEKSTET PÅ NORSK

PAN VISION

dvdhuset.no

LET'S KICK. SOME ASS.



3+
www.psp.jp

NINTENDO
GAMECUBE



FAIR PLAY? FORGET IT!
That's football like you've always wanted to play it! Use an arsenal of nasty tricks and knock over opponents with banana skins, stop them with huge bombs or push them into electric fences. Be the champion in the tournaments or join your friends for the ultimate multiplayer mash-up. May the dirtiest player win!
Only for Nintendo GameCube



MARIO SMASH FOOTBALL

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