

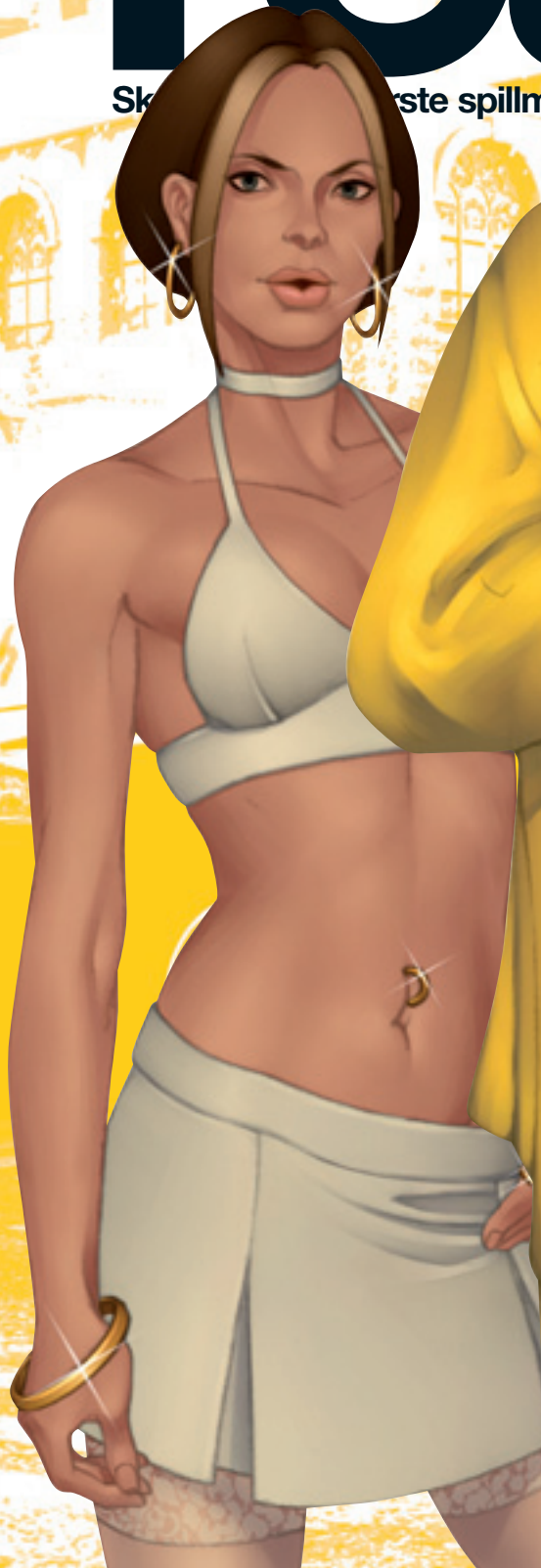
**GRATIS
MAGASIN**

August 2006
Nummer 42

Game reactor

Skap ditt beste spillmagasin

www.gamereactor.no



STOR ANMELDELSE

Saint's row

Pimper, glitrende
bling bling og
store pistoler

PLUSS! THE DARKNESS DEAD RISING TEST DRIVE UNLIMITED JUST CAUSE

REDAKTØR Frode Haugen
(frode.haugen@gamereactor.no)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

Per Skoien, Ole Martin Kristiansen, David Skovly, Lars Petter Svendsen, Joachim Gresslien, Kristian Nymo, Martin Rosmo Hansen, Mette Andersen, Richard Imenes, Arild Nøst Odland, Børge Fjeld, Carl Thomas Aarum

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 Eremitageparken 315, Lyngby
(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

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

TESTET VERSJON:

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

ELSKVERDIG SPILL:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

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

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

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

08-06

Da fyrer vi opp kjelene igjen!

Gamereactor har fått ny redaktør i løpet av sommeren

En varm sommerdag i juli ringte mobiltelefonen min. Jeg satt egentlig å planla en ny sesong med Spillmagasinet, og lurte på hvilke morsomme saker vi kunne lage for høsten, mens redaksjonslederen lurte på hvor i all verden vi skulle få nok penger fra til å lage nok en. Uansett: som journalist svarer man på telefoner, selv om man ikke kjenner nummeret. Til og med selv om jeg så at nummeret var fra trøndelagsområdet.

- Hei, dette Bernt Erik i Gamereactor. Carl Thomas skal begynne og studere og vi trenger en ny redaktør.

Kunne du tenke deg å ta over stafettspinnen?

Etter en kort og trivelig samtale endte jeg mer eller mindre opp med å si ja til videre prat, kastet min redaksjonsleder på dør, og etter noen dager var saken biff.

Jeg har alltid lest Gamereactor, og har kjent Carl Thomas i mange år. Dermed er det ikke med rent lite ydmykhet jeg tar over redaktørjobben, og er samtidig veldig glad for at Carl Thomas blir med videre på laget. Både fordi han er en knakende god spilljournalist, men også fordi han kjenner systemet og er en usedvanlig sympatisk fyr.

Gamereactor kommer ikke til å gjennomgå en plutselig og dramatisk endring med meg bak roret, men sammen kommer vi alle til å gjøre det vi kan for å lage magasinet enda bedre. Både magasin og nettsider skal gjennomgå en Extreme Makeover-prosess som får tv-versjonene til å blekne, og i løpet av nærmeste fremtid vil Gamereactor.tv også komme i egen norsk versjon. Vi har ingen planer om å gjøre noe som vil stote bort dere som allerede leser og liker Gamereactor, tvert imot, og vi skal samtidig få en hel haug nye venner.

Høsten 2006 kommer til å bli en av de mest spennende spillperiodene på lenge. Vi skal være til stede når Microsoft ruller ut sine planer i Barcelona på X06. Vi skal til Leipzig for å overvære det som er blitt det europeiske svaret på E3, og ikke bli overrasket om vi tar oss en liten svipptur til Tokyo Games Show også.



Vi kommer selvsagt ikke utenom de to store konsollanseringene denne høsten, og vi skal være tidlig ute med tester og alt som er av informasjon. Men selv om det blir mye konsollnytt fremover, så skal vi ikke glemme hverken PC eller de håndholdte maskinene.

Med det teamet som er i Gamereactor er jeg sikker på at vi skal klare å gjøre Norges beste spillmagasin enda bedre. Det betyr mer innhold, flere norske saker, flere eksklusive intervjuer og forhåndstitter, og anmeldelser som skikkelig spillinteresserte lesere kan stole på.

Kos dere videre i sommervarmen, mens jeg feirer den nye jobben på ferie!

Frode Haugen (Redaktør)

Medarbeidere



Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser, og er et arbeidsjern uten sammenlikning i moderne historie. I løpet av sommeren har Halvor skaffet seg enda en jobb i spillbransjen, så fremover skal han stå for lokaliseringen av utvalgte EA-spill. Det betyr at han skal oversette noen av EA sine spill til norsk. Så når du om et års tid sitter å spiller den siste The Sims utvidelsen, så kan det godt være Halvors verk du sitter å pusler med. Gratulerer med jobb Halvor!



Aslak Borgersrud

Aslak vet mye om mye. Han er også den eneste vi vet om som ikke liker Loco Roco. Hva er det med deg Aslak? Går det an å ikke like Loco Roco liksom? Aslak er pappa til en liten gutt, og junior jobber for tiden med å bæsje ned i do. Det er nemlig ikke så enkelt som det kan se ut som ved første øyekast. I alle fall ikke når du er to år gammel. Heldigvis vet pappa hvordan det skal gjøres, og sørger for å dele mange av foreldrelivets store og brune gleder med resten av redaksjonen. Det er så hyggelig atte!



Carl Thomas Aarum

Carl Thomas har akkurat flytta inn i kompiskollektiv med en gjeng sunnmøringer, og bærer litt preg av det. Det er nemlig umulig å konversere med en sunnmøring uten å pådra seg varige miljøskader. Det eneste problemet er at Carl Thomas har en samlermani, og har dermed forferdelig mange ting, og et like forferdelig lite rom. Og enkel fysikk sier at det ikke går bra. Dermed får sunnmøringene bare leve med at alle lekene hans okkuperer hele stua, i alle fall inntil videre. God studietid Carl Thomas!

Valuta for pengene og kvalitet. To av dine favoritter.

**STØRRE YTELSE!
OPPGRADERT
PROSESSOR ELLER
DOBBELT MINNE
UTEN PRISTILLEGG**



Før du kjøper en PC er det viktig å ha gjort leksene. Fordi Dell™ bare selger direkte, har de ikke dyre driftsomkostninger eller lagerplasser, og kan dermed tilby høykvalitets-PCer til fantastiske priser. PCen din bygges så du kan få den akkurat som du vil og bare betale for det du trenger – i tillegg blir den levert direkte på døra. Og Dells priser går aldri på bekostning av kvaliteten. Vi har nesten 3.000 teknikere ansatt for å utvikle og teste PCene våre. Alt dette gir svaret på hvorfor vi er verdens ledende PC-produzent.

Akkurat nå er det et perfekt tidspunkt å kjøpe på fordi vi tilbyr oppgradering av prosessorer på våre stasjonære og gratis dobbeltminne på våre bærbare, noe som gi deg en ekstra ytelse på PCen, like før semesteret starter.

Dell™ Inspiron™ 6400

- **Intel® Centrino® Duo Mobil Teknologi** med Intel® Core™ Duo Processor T2050 (1.60GHz, 2MB L2 Cache, 533MHz FSB)
- **Ekte Windows® XP Home Edition**
- **1024MB 533MHz DDR2 SDRAM minne (FØR 512MB)**
- Intel® PRO/Wireless 3945 802.11a/b/g
- 60GB SATA harddisk
- 15,4" WXGA skjerm (1280 x 800)
- DVD/RW-brenner (8x +/-)
- 1-års henteservice



DOBBELT MINNE UTEN PRISTILLEGG*
5.192,-
Inkl. ekspedisjon, eks. mva. og frakt

6.990,-
Inkl. mva., frakt og ekspedisjon

Firmaleiepris 175,- /mnd.**

E-Value kode: PPN05-N08645

Oppgraderinger

3-års service, grunnpakke
Microsoft® Office Small Business Edition 2003
Ekstra smart lithium-ion batteri

Inkl. moms.
2.375,-
2.725,-
1.113,-

Dell™ Dimension™ 5150c

- **Intel® Pentium® D-Pro세서 945** (3.40GHz, 2 x 2MB L2 Cache, 800MHz FSB)
OPPGRADERT FRA: Intel® Pentium® D-Pro세서 820 (2.80GHz, 2MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- **Ekte Windows® XP Home Edition**
- 1024MB DDR2 RAM 533MHz
- 160GB SATA harddisk (7200rpm, 8MB Cache)
- Integrert Intel® Graphics Media Accelerator 950
- Uten skjerm
- 8x DVD +/-RW
- 1-års henteservice



OPPGRADERT PROSESSOR UTEN PRISTILLEGG*
4.190,-
Inkl. ekspedisjon, eks. mva. og frakt

5.738,-
Inkl. moms, frakt og ekspedisjon

Firmaleiepris 144,- /mnd.**

E-Value kode: PPN05-D085C1

Oppgraderinger

3-års service, grunnpakke
Microsoft® Office Small Business Edition 2003
Dell™ E176FP 17" LCD flatskjerm

Inkl. moms.
1.363,-
2.725,-
1.739,-

Dell™ anbefaler Windows® XP Professional.

Dell™ UltraSharp™ 19" Flatskjerm 1907FP

FØR **3.349,-**
Inkl. mva., frakt og ekspedisjon

NÅ KUN **2.717,-**
Inkl. mva., frakt og ekspedisjon +)

Firmaleiepris 68,- /mnd.**



Dell™ 924 All-In-One Printer

FØR **1.047,-**
Inkl. mva., frakt og ekspedisjon

NÅ KUN **918,-**
Inkl. mva., frakt og ekspedisjon +)

Firmaleiepris 25,- /mnd.*



Disse skolestart-tilbudene gjelder til 30. august

KLICK PÅ
www.dell.no

RING PRIVAT
23 16 23 77

RING BEDRIFT
23 16 24 29

Dell™ omdefinerer begrepet verdi



**Dual-core.
Do more.**

+1) Frakt 188,- inkl. mva.* Dobbelte minne uten pristillegg, verdi opptil 750,- inkl. mva. gjelder t.o.m. 30/8-06 ved kjøp av annonsert Inspiron™. Oppgradert prosessor uten pristillegg, verdi opptil 600,- inkl. mva. gjelder t.o.m. 30/8-06 ved kjøp av annonsert Dimension™. **Leieprisen er angitt eks. mva., men inkl. frakt og gjelder bare for bedrifter og ved en 36 måneders avtale. Opprettelses- og faktureringsgebyr tilkommer. Leasingen varetas av Dell™ Capital Services. Frakt utgjør 500,- inkl. mva. Tilbudene kan ikke kombineres med andre rabatter eller avtaler. Forbrukere har 14 dagers angrefrist fra levering skjjer. Gjøres bruk av angrefrist, tilkommer returfrakt 500,- inkl. mva. Tilbudt standardservice begrenser ifølge gjeldende forbrukerlovgivning ikke forbrukerens rettigheter. Priser er inkl. miljøgebyr. Dell™ tar forbehold om trykfeil og forbeholder seg retten til å endre konfigurasjoner og priser uten varsel. Dell™ salgs-, service- og leveringsbetingelser gjelder og kan rekvireres på www.dell.no. En GB = 1 milliard bytes; reell kapasitet varierer basert på ferdiginstallert materiale og anvendelsesområde og kan være mindre. Power management-fasilitet begrenser prosessorhastighet for å opprettholde systemkjøling eller kapasitetskrav. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium og Pentium Inside er varemerker som tilhører Intel Corporation eller Intel Corporations datterselskaper i USA eller andre land. Andre varemerker eller navn som brukes i dette dokumentet henviser til enten eierne av varemerkene eller navnet på produktet deres. Dell™ fralegger seg enhver form for interesse i eierskap av disse varemerkene eller navnene. Du bør ha tilgang til Internett for å kunne nyte godt av alle fordelene med Windows® XP Media Center Edition 2005; for noen funksjoner, slik som Microsoft® Electronic Programming Guide Movie Drive, MSN® Remote Record og Online Spotlight, er dette påkrevd. DVD-brenning, TV-funksjoner og fjernkontrollstøtte varierer og/eller krever tilleggsutstyr. Noen av de Microsoft®-softwareproduktene som følger med denne computeren kan være beskyttet mot kopiering. Aktiveringsprosedyrene til pågjeldende produkt/produkter må følges før produktet tas i bruk. Vær oppmerksom på at det kan forekomme pixelfeil på LCD skjerm. Dette skjer ved at det kommer små punkter/pixlar som forblir konstant mørke eller har en lys misfarge. Dell™ bytter i henhold til servicenivået og i overensstemmelse med industristandarder skjerm med pixelfeil. Det godtas til og med 5 defekte pixlar. For mer informasjon se www.dell.no. Notebook-batterier har 1 års garanti - oppgradering er ikke mulig. Dell A/S, Arne Jacobsens Allé 15-17, 2300 København S, Danmark.

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

Ombyggings-problemer

Ville bare si at det er ræva å bygge om på huset fordi da får jeg ikke spilt hverken Gamecube eller PC. Til slutt holdt jeg absolutt ikke ut uten spilling og måtte kjøpe meg en Nintendo DS og nå har jeg ikke penger til wii! Det er jo helt krise jeg som hadde tenkt på å forhåndsbestille den. Fortell meg GR: Hva gjør jeg nå? PS: GR rules the world /wiirules

Heisann du o'desperado.

Det er litt av ei klemme du har satt deg selv i der. Jeg har en hel bråte med løsninger til deg, så nå er det bare å sette igang å skaffe litt kasj:

1. Loppemarked med inntekter til en fattig gamer som gjerne vil fornye utstyret sitt.
 2. Basar med vaffelsalg utenfor den lokale Rimi-sjappa.
 3. Be foreldre om penger/lån (foreldre tror gjerne at du betaler tilbake pengene du låner)
 4. Skaff deg en jobb!
 5. Vent til konsollen er billig nok eller til du har nok penger til å kjøpe den.
 6. Selg ut alle eiendelene dine på finn.no eller qxl.no. Det kan det bli penger av vettu.
 7. La vær å kjøpe lørdagsgodt og andre greier, spar alle penger du får inn fra andre. Vær gjerrig!
 8. Drit i hele Wiiog kos deg med DS.
 9. "Ta livet - som det faller seg - ja ta det som det faller seg - gi blaffen i bekymringer og strev!"
 10. Ønske deg Wii til jul.
- Da ser jeg ikke hvordan du ikke vet hva du skal ta deg til i høst frem til Wii slippes. Og vi er seff enig med deg. GR ruler.

Koster det penger?

Jeg lurer på om det koster penger å abonnere på bladet deres?
/martin/marty boy

Det gjør det og for mer info, klikk deg inn på <http://www.gamereactor.no/abonnement/> PS! Abonnerer du, er du sikret bladet rett hjem i postkassen hver måned.

Siste nytt om GRs nye nettsted!

Kan du gi oss noen hint om den nye siden, eller er det hysj-hysj?
/Wii

Det er klart at alt rundt den nye siden er litt hysj-hysj. Men jeg kan avsløre at oppbygningen av nettstedet blir helt anderledes. Det blir en komplett overhaling av design, og det kommer til å rocke villt. Det er i hvertfall vår nøytrale mening ... Det hvistes i korridorere at nettsiden er ute en gang før året går over til 2007.

Donasjon til Gamereactor

Dere burde skaffe folk en mulighet til å donere penger til dere, f.eks, 10, 20 eller 30 kr med mobilen, eller større beløp med kredittkort. /steffen

Steffen - slettes ingen dum ide. Hmmm! Kanskje dette kan bidra til at min ferie varer litt lengre? Neida, vi er glade om dere holder dere til Gamereactor og leser blekka og tar turen innafor nettsiden, det er alt vi ber om!

Takk!

Forst å fremst vil jeg takke for et super-dupert blad og nettside. Det er bemerkelseverdige hvor mye glede og inspirasjon dere putter i dette, når jobben til de fleste av dere er ulønnet (hvis ikke jeg tar helt feil). Det er jo nesten som juleaften. Dere bruker så mye av deres egen tid på dette fantastisk bladet, slik at vi bare kan gå og hente det i butikken, men dere får ingen ting tilbake for det unntatt ros og slik. Artikkene i bladet deres hjelper meg mye med å velge hvilket spill jeg skal kjøpe så takk for det!

Nå over til problemet mitt som jeg håpet at dere i GR kunne hjelpe meg med: Jeg har ekstremt lyst på et nytt X360 spill, men jeg har fått jernteppe. Jeg har allerede PDZ og Oblivion men nå vet jeg ikke hva jeg har lyst på. Der kommer dere inn. Jeg lurte på om dere kunne ofre noen råd om X360-spill som kommer de neste månedene (Hva det er verdt å få med seg lissom?)

PS! Takk for at jeg bare kan gå å hente bladet deres i butikken.

/STØRSTE GR FANEN EVER!!!

Tusen takk for skryt. Når det gjelder betaling, så vet alle våre skribenter at de får sin lønn i himmelen (pluss en solid spillsamling). Det kommer masse Xbox 360 spill utover høsten og en av mine favoritter som kommer er Dead Rising, Gears of War og ikke minst Forza Motorsport 2. Men om ikke lenge legger vi opp releaselisten for september og der kan det jo hende at ligger noen gullkorn for ditt vedkommende, så følg med!

Røff mot Rockstar Table Tennis

Dere var litt vel røffe mot Rockstar sitt nye spill, Table Tennis. Det er egentlig et sinnsykt bra spill med utrolig troverdig grafikk. Kanskje kontrollene er litt uvante og slikt, men jeg er nå forbauset over at grafikken ikke fikk en klar 10. Flere blader f.eks Bug, Enter og GamePlay sa at det viste noe av den beste graikken hittil i år unntatt noen fra E3-messen. Denne grafikken viser hvordan neste kapittel i den utrolige GTA-serien kommer til å bli! Eller hva?

/Gta-diggern

Spillet fikk jo 8/10, og det er jo en

Brev_Forumsnakk

IKKE NOE MER E3 PÅ OSS?



AHHH!! (Dreper meg selv) /LuXe

Det som kommer til og skje er at vi vil stå igjen med enkelte happenings, som MS sin X06 som snart arrangeres i europa. Det største og beste av alle disse happeningene som er E3 vil ikke vise seg i noe som ligner på normal størrelse mer. Klynk ... For noe møkk. /Kengro

Vi har jo fortsatt Tokyo Games Show da. /NinkeKun

hvis jeg skriver det første jeg tenkte da jeg leste den overskriften får jeg en ip-bann grunnet stygt språkbruk, så jeg hopper over det. heldigvis har det ikke tryna fulstendig, de skulle bruke budsjettet på mindre messer... det er kanskje like greit, jeg har ikke noe behov for at de skal ha alt dette fancy lyset og annet styr som gir deg dundrene hodepine, jeg er interessert i spillene, ikke rom fylt til randen av discolys, men det var noe eget med E3. å få så mye nyheter på en gang. R.I.P. /Thomhass

Jeg er faktisk ikke enig at dette er en dårlig ting, spesielt for oss forbrukere. Ok jeg skal innrømme at det å dra på E3 har lenge vært en drøm, men nå snakker vi om spilleverdens største pengesug, utviklere og utgivere bruker utrolig mye penger på e3. Vi forbrukere er nødt til å betale en utrolig sum for å komme inn. Og hva er alt godt for?? jo for å gi oss litt ekstra godis i mai måned, og utover sommeren. Er det ikke bedre at selskapene sparer penger til utvikling og produksjon av spillene? og også får et mer privat forum for å presentere, forbedre, gjøre avtaler. Det jeg tror vi vil se er en bedre og raskere produksjon av spill til neste år. Og selv om e3 som vi kjenner det er borte, vil ikke det nødvendigvis si at spillnyheter ikke strømmes inn. Ok mai måned blir sikkert litt dafferen enn den pleier, men nå har jo ikke spillsekskapene like stor grunn til å holde ting tilbake for e3, ermed burde vi får mer nyheter resten av året. /RabbitFly

toppkarakter? Hvis 10 har fest, så kommer 8 liksom? Joda, helt klart.

E3 - nå spillhistorie?

Var innom Gameractor nylig (som jeg pleier hver eneste dag) og leste at det er mulig at E3 blir lagt ned. E3 er verdens største spillmesse, og et naturlig høydepunkt i året for gamere, derfor er det trist hvis E3 blir lagt ned.

Men så leste jeg videre og oppdaget at det var mulig at hele greie "bare" skulle krympes og babes-ene kastes ut. Kanskje ikke så dumt som det høres ut:

Etter det jeg har forstått så er det dyrt å delta på E3 og utviklerne får dårligere tid til å ordne spillene siden man MÅ ha de klare til E3. Så de pengene som tidligere ble brukt på boothbabes osv, går nå til spillutviklingen. Dette må jo være en god nyhet. Ikke trenger selskapene å stresse med å få lekke videoer som tar pusten fra folk heller, og kan heller bruke tiden de trenger for å lage et bra spill. Dette virker iallefall som en god nyhet for meg.

E3 er/var en stor messe, der den som skriker høyest får mest oppmerksomhet. Som oftest er/var dette de rike og store selskapene som hadde økonomi til dette. Når/hvis E3 krymper og alt "fancy" kuttes ut, så vil også de mindre selskapene få oppmerksomhet. Enda en god ting.

E3 for meg var ikke spektakulære utstillinger med boothbabes. Hvis jeg tenker på året E3, da tenker jeg ikke på Xbox-baben. Nei, jeg tenker heller på kontrollen til PS3, GTA IV tattooen til Peter Moore og mange andre nyheter.

Så lenge jeg får spillnyheter, bilder, film og uttalelser fra utviklerne så er jeg fornøyd. Og jeg tipper de fleste er enige med meg.

Takk for et bra blad og velkommen til Frode! /Memphis

Enig.

Oppklaring

I artikkelen deres om Assassin's Creed står det at Hashshashin sekten fikk navnet sitt av at grunnleggeren het Hassan eller at de brukte hasj, noe som var lite trolig skrev dere. Samme dag som jeg leste dette begynte jeg å lese Dan Brown's "Engler og Demoner" hvor du i kapittel 5 blir introdusert til akkurat denne sekten, og der står det at de hengav seg til sanseløs beruselse ved bruk av narkotika og spesielt stoffet "Hashish". Siden begynte folk å omtale dem med et ord, Hassassin, som betyr tilhengere av hashish. Navnet Hassassin ble ensbetydende med død i nesten alle verdens språk. Idag har ordet utviklet seg til assassin, det engelske ordet for snikmorder.

/Mr.Munn

Takk for oppklaringen.



Aliens turned Tommy's world upside down...

Now he's about to return the favour.

PREY

"It's an awesome, mind-bending experience." Xbox 360 - The Official Xbox Magazine

"A high-concept mix of mind-melting gravitational puzzles, beautiful graphics and intense FPS combat" - Games TM



Tempo_Liste

VIKTIGE DATOER

18. august

Pixars siste film kommer som spill til alt fra PS2, Xbox til GameCube og PSP. La oss håpe at det er bedre en de siste filmlicens-spillene. Samme dag kommer også Premier Manager 2006-2007 til PC.

24. august

EA's amerikanske fotballspill lanseres til de eksisterende konsollene som PS2 og Xbox, men også til Xbox 360. Samme dag slippes også spill-utgaven av Taratinos velkjente film Reservoir Dogs. Det kommer til PS2, Xbox og PC.

25. august

Denne dagen kommer Let's Make a Soccer Team til PS2. Samme dag er det også tid for at den dypt irriterende Crazy Frog herjer Nintendo DS' med sitt tåpelige bilspill.

30. august

Namcos velkjente Iron Fist-turnering vender tilbake i form av Tekken: Dark Resurrection. Samme dag kommer også London Studios actionspill Gangs of London - også til PSP.

1. september

Det lenge ventede Saint's Row treffer butikkene. Her er din sjanse for å få fingrene i et GTA-spill til din nye Xbox 360. Les anmeldelsen lenger ut i magasinet. I tillegg kommer And 1 Streetball til PS2 og Night Watch til PC.

5. september

Sega slipper Yakuza, firmaets erkejapanske svar på Rockstars Grand Theft Auto.

8. september

Dead Rising holder ut i butikkene fullt av hjemmevende zombier. Vi har allerede anmeldt det, les alt lenger ut i magasinet. Samme dag kommer også Test Drive. Unlimited til X360, TimeShift til PC, Jaws Unleashed til PC, PS2 og Xbox, og Ultimate Ghosts 'n Goblins til PSP.

11. september

Denne dagen kan du kapre et eksemplar av Lego Star Wars II som skal dekke de tre originale filmene. Det kommer til stort sett alt som kan krype og gå av konsollformater, og selvfølgelig til PC.

15. september

Broken Sword: The Angel of Death til PC, Enchanted Arms til Xbox 360, Steambot Chronicles til PS2, filmlicensen Over the Hedge til de aller fleste format, og PSP-versjonen av Myst.

21. september

Gudfaren kommer til både Xbox 360 og PSP denne dagen. I tillegg kommer årets Fifa til absolutt alle tenkelige formater, små og store, tykke og smale, høye og lave. I tillegg kommer Def Jam Fight for NY: The Takeover til PSP.



IO Interactives nye actionbrak

Dra på eventyr med en psykopat og en leiesoldat i Kane & Lynch: Dead Men

Danske IO Interactive er mest kjent for

Hitman-serien. Nå er de i gang med et spill som ser ut til å bli en noe mindre avdempet opplevelse enn hva Hitman har vært.

Makkerparet i spillet består av Kane og Lynch, henholdsvis en feilslått leiesoldat og en psykopat. Sistnevnte er påvirket av forskjellige narkotiske stoffer, og begge er dømt til døden og venter sin straff. Spillet følger de to antiheltene på en reise hvor vold, brutalitet og kaos går hånd i hånd med et litt tvilsomt syn

på hva som er rett og galt.

De to gutta som i utgangspunktet ikke tåler trynet på hverandre, blir tvunget til å holde sammen. Det er riktignok litt klisjépreget, men det bidrar i alle fall til en del komiske situasjoner. Ved hjelp av en forbedret og innovativ teknologi kan Kane & Lynch: Dead Men by på en spillopplevelse uten sidestykke. Store ord, men om vi husker IOs svært oppgående, men dessverre altfor undervurderte Freedom Fighters, er det ikke

så vanskelig å forestille seg noe stort fra IOs side. Og for en gang skyld har det ikke noe med hverken leiemordere eller pianostrenger å gjøre.

I stil med Freedom Fighters får vi muligheten til å kontrollere større lag, samt Co-op og multiplayer. Visuelt sett ser spillet allerede lekkert ut. Det høres i alle fall spennende ut, og vi gleder oss allerede til Kane & Lynch: Dead Men kommer til både PC og Xbox 360 i løpet av 2007.



Motsetningene møtes når Kane & Lynch, som begge sitter på death row, slår seg sammen. IO Interactive skytter allerede nå av en grafisk motor som virkelig kan leke med neste generasjons muskler, samt en både overraskende og annerledes historie. Vi gleder oss over at den danske utvikleren er i gang med et helt nytt prosjekt som ikke er Hitman.



Tempo_Nyheter

Blizzard banner World of Warcraft-spillere

Blizzard gir seg ikke mot de som jukser i World of Warcraft. Nå har de nettopp bannet over 59 000 kontoer. Med på denne utkastelsen ble også 22 millioner gull fjernet fra diverse områder. Disse bannede kontoene brukte tredje parts programmer som skaffet brukeren gull og andre verdifulle objekter og igjen førte til utsabilitet i spillets økonomiske balanse.

Ubisoft kjøper Driver-serien fra Atari

Atari som har hatt det økonomisk vanskelig de siste årene, har nettopp meddelt at de har solgt alle rettigheter til Driver-serien til den franske giganten Ubisoft. Sammen med rettighetene får Ubisoft samtidig "nesten alt" og hele Reflections Interactive, studioet bak de mange spillene. Dermed har Ubisoft nå muligheten for å holde den gamle serien i live med helt nye opplevelser. Fra Ataris side sier de at firmaet ser på Test Drive-serien som den viktigste hjørnesteinen i bilsjangeren og at det derfor ble besluttet å selge Driver-rettighetene. Så nå blir det spennende å se om Ubisoft kan få Driver-serien mer populær enn hva Atari har klart med de siste spillene.

Hellgate: London spillkode stjålet?

Ifølge de siste ryktene på nettet, skal Hellgate: London, Flagship Studios første spill blitt stjålet fra firmaets servere. Ikke ulik saken for noen år siden med Half-Life 2. Det ser ut til at en hacker har funnet veien til kildekode og deretter snappet den til seg. Rykter sier også at denne hackeren er kinesisk og at



vedkommende forsøker å selge spillet via piratsamfunnet. Gamerswithjobs (ja, det heter nettsiden) kontaktet Bill Roper, firmaets daglige sjef, som kunne bekrefte at deres serverpark var brutt sammen og at den nylig er kommet online igjen. Han kan dog hverken be- eller avkrefte om dette skyldes et hacker-angrep eller at vedkommende i så fall har lyktes å få tak i kildekode til spillet.

21 millioner solgte DS-maskiner

Nintendo har nettopp meddelt at de har passert 21 millioner solgte eksemplarer av Nintendo DS verden rundt. Nintendo har også regnet ut at det har blitt solgt 23 eksemplarer hvert minutt siden spillmaskinen ble lansert. Noen detaljer om hvor mange enheter som har blitt solgt i vår respektive region, sier Nintendo dog ingenting om, men DS og DS Lite har vært framgangsrik over alt i verden selv om den er ekstra populær i Japan. Sonys PSP får fortsatt vente på seg rent salgsmessig, og det er kanskje fordi den mangler de helt store og unike titlene?

Vender Kratos tilbake i en treer?

God of War overrasket stort da det kom ut, og vi ble ikke direkte overrumplet da Sony tidligere i år annonserte God of War 2: Devine Retribution. Men at spillet skulle være en del av en større og allerede planlagt trilogi, kom litt uventet. Men det er akkurat hva som nå kanskje skjer, hvis det er opp til spillets opphavsmann David Jaffe. Ifølge han er toeren kun enda et kapittel i en større sammenheng. Han sa følgende i sin blogg:

"Både Cory Barlog og jeg selv har allerede mange ganger sagt til pressen at God of War 2 kun er andre del av en større historie. Og når du lager et spill, så vet du aldri helt om det ender med å være godt nok til å bygge videre på. Men etter den siste uken, så må jeg innrømme at jeg er veldig hypp på å skape hele God of War-trilogien. Det er naturligvis ikke skråsikkert, men nå har jeg i hvert fall sagt det."

Og det er vel lite som varmer et lite spillhjerter mer enn nettopp dette. Det er mange gamere som undrer seg over hvorfor GoW2 kommer til PS2 i stedet for PS3, men nå kan vi kanskje få i både pose og sekk, hvis GoW3 skulle ende opp på PS3. God of War 2 er på gaten i februar 2007 til PS2.

Syv lanseringsspill fra Ubisoft til Wii

Nintendo har stadig ikke offisielt annonsert når Wii får premiere her i Europa, men nå begynner utviklerne som arbeider med spill til formatet å annonsere deres lanseringsspill. Det første firmaet som nå har gjort det er Ubisoft, og de kan meddele at intet mindre enn syv spill ligger klar til Wii fra dag én. Det dreier seg om Rayman Raving Rabbids, Red Steel, Monster 4x4 World Circuit, Open Season, Far Cry Instincts, Blazing Angels: Squadron of World War II og GT Pro Series. Et Prince of Persia-spill kommer også innen mars 2007.



Fem minutter med...

Brian Sullivan, stifter og president av Iron Lore Entertainment, firmaet bak Titan Quest

Første spillet du kjøpte?

- De fleste av de tidlige spillene jeg spilte var ting jeg lånte av kompis. Det første spillet jeg kan huske at jeg kjøpte selv, var Secret of Monkey Island fra Lucasfilm Games. Jeg er helt på knærne etter tidlige eventyrspill.

Favorittkonsoll?

- Jeg er mest en PC-spiller, og de fleste av mine helt store spill-opplevelser kommer også fra PC. Hvis jeg måtte velge en konsoll, så måtte det bli Nintendo 64. Jeg elsker de uskyldige, artige spillene Nintendo lager, som bl.a. Mario og Zelda. De minner meg om de spillene jeg spilte som barn.

Verste spill noensinne?

- Jeg har spilt flere dårlige spill enn jeg strengt tatt burde, men jeg vil ikke avsløre hvilke de er. Det som dog frustrerer meg mest ved mange spill, er at de er for kompliserte og at interfacet ikke er særlig intuitivt.

Er det noen i bransjen du ser opp til?

- Det må være noen av de høye herrene hos Blizzard. Helt siden Warcraft kom i 1994 har de gjort det helt fantastisk. Warcraft, Warcraft 2, Diablo, StarCraft, Diablo 2, Warcraft 3 og nå World of Warcraft – de har alle vært helt fabelaktige spill som jeg bare har kost meg med. Jeg tror ikke det er en bestemt person jeg ser mest opp til, men som utvikler må det helt klart være Blizzard. Jeg forsøker hele tiden å lage spill som har samme høye kvalitet som Blizzards.

Hva vil du helst lage?

- Da vi startet på Age of Empires så

vi det litt selv som en slags Civilization møter Warcraft. På det tidspunktet rotet vi også litt på et annet prosjekt, et slags Doom møter Myst, men hardwaren var ikke kraftig nok til det prosjekt så vi kastet oss i stedet over Age of Empires. Spill som Half-Life 2 og Far Cry er nok nærmest den visjonen vi hadde, men jeg kunne godt tenkt meg å lage et sånt spill en gang.

Det verste med spillbransjen?

- Akkurat nå er det nok den styrende forretningsmodellen som de fleste firmaer arbeider med: Omkostningene ved å lage spill stiger ikke i takt med salget av spillene, og det går ikke an å arbeide på den måten. På et eller annet tidspunkt kommer det et blodig oppgjør. Det koster altfor mye å utvikle et spill i dag

Det beste med spillbransjen?

- Utøver at Titan Quest er ferdig? Jeg syntes helt klart at det beste er at spillene blir bredere og bredere akseptert av befolkningen. Det er massevis av spillreklamer på TV, og de fleste jeg kjenner har på et eller annet tidspunkt spilt et spill – selv folk jeg absolutt ikke ville trodd var gamere.

Ditt største spillikon?

- Lara Croft, fordi hun er så frekk (å se på) og fordi hun er ekstremt kald. Serien som sådan har hatt noen røffe år, men jeg hører at hun er tilbake i fin form i Tomb Raider Legend fra Crystal Dynamics, så jeg håper hun er tilbake med stil.

Brian Sullivan er medstifter av Ensemble Studios og har skapt klassikeren Age of Empires for Microsoft.

MÅNEDENS MINUS

Slutten for E3?

Det koster kanskje altfor mange penger, og fokuset er kanskje ikke akkurat der det burde være, men det er jo like spennende i maimåned hvert år. Synd at det er slutt.

Sommeren slutter

Den hadde jo nesten ikke startet før den var over igjen. Men vi har jo fått gjort alle de obligatoriske sommer-tinga: Volley, grilling og stranda. Vi gleder oss til neste år igjen!

PR-folk generelt

Vi venter stadig på screen-shots, intervjuer og spill-koder. Hvor vanskelig kan det være å sende det i tide?

Skolestart

Det absolutte tegn på at sommeren er over, er at skolen starter opp igjen. Og det gjør den nå ...



Animal Crossing-film

Tegnfilmen kommer og vi gleder oss som små barn. Om Tom Hooks filantropi gjør seg på det store lerretet blir interessant å se.

Spillhesten begynner

Hesten er som kjent høysesong for spillutgivelse, og det kommer forferdelig mange spill i år også. Og to helt nye konsoller!

Sensommer

Håper sensommeren blir like bra som den har vært de siste årene!

Dead Rising

Jada, historien er den samme som i Dawn of the Dead, men den er jo dritkul, så det gjør overhodet ikke noe. Vi elsker å gå på oppdagelsesferd i kjøpesenteret, og å drepe zombier!

Messer

QuakeCon, Game Developers Conference, Tokyo Games Show, BlizzCon, X06. Det er massevis av messer og glede oss til i månedene som kommer, og vi skal få med oss alle sammen!

Biter av Daim

Den nye melkesjokoladen med biter av Daim er bare helt insane in the membrane god. Vi klarer ikke styre oss!

Redaktør på ferie

Frode er vår nye redaktør, og starter jobben med en solid ferie med hvite strender, paraplydriker og gyhopping. Det var velfortjent, Frode!

Mørkere dager

Mer spilling.

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskronikk

SPILL SOM BETYR NOE

- Veien til helvete er brolagt med gode intensjoner, sier Aslak denne måneden.



I løpet av sommeren har det kommet stadig flere nyhetsnotiser om spill med mening. Spill mot krig, spill for sultne barn, spill for gud og spill om politikk. Felles for dem alle er at de prøver å legge innhold i spillene vi spiller, innhold som skiller seg fra det tradisjonelle verdensbildet vi får presentert fra kommersielle spillhus.

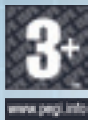
Nå er selvfølgelig ikke disse spillene særlig bra. Veien til helvete er som kjent brolagt med gode intensjoner, og det gjelder også veien til helvetes avdeling for svært dårlige dataspill. Men det betyr ikke at trenden ikke er interessant. Forhåpentligvis kan det som foregår i alle disse utviklerhusene på utsiden av spillbransjen en gang få konsekvenser, også for den delen av bransjen som faktisk lager spill av høy teknisk kvalitet.

For alle spill, eller alle kulturtrykk i det hele tatt for den saks skyld, har et sett verdier som ligger bak. Et sett briller verden blir betraktet fra. Dette er politisk, og det har konsekvenser for hvordan brukerne av spillene oppfatter verden. Når amerikanske krigsspillprodusenter presenterer heltmodige amerikaneres kamp mot Irakere, Somaliere, Serbere, Tyskere, Japanere, Afghanere og en og annen afrikaner, har det konsekvenser for hvordan inntrykk spillerne får av disse folkene og landene deres. Når Mercenaries 3 skal handle om Venezuela, må vi nesten regne med at den vestlige verdens ungdom kommer til å få en del ideer om hvordan Venezuela er fra det spillet.

Dagsavisen skreiv i august om spillet "Peacemaker", et spill hvor du er president i Israel og har som oppgave å skape fred. Hensikten med spillet er å vise spillerne at fredelige metoder er det som skal til, en oppgave som synes litt i overkant ambisiøs for et dataspill. I det hele tatt har jeg ikke spesielt stor tro på at dataspill skal fortelle oss hva som lønner seg for å løse problemer. Du skjønner, i dataspill har vi gjerne lavere moral enn i virkeligheten, og hvis du fjerner moral-aspektet er en kule i panna ofte sinnsvakt effektiv problemløsning.

Da er det mer sannsynlig at spill kan fungere positivt ved å komme med et annet syn på verden. Andre briller. Kanskje konflikten i Venezuela kan sees fra Chavistaenes side? Kanskje korstogene kan ses fra arabernes side? Kanskje til og med Irak-krigen? Kanskje, kanskje?

_Aslak Borgersrud



© 2005-2006 Nintendo. All rights reserved. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo.

WHAT DID YOU HAVE FOR LUNCH THE DAY BEFORE YESTERDAY?

IF YOU DON'T REMEMBER
THEN IT'S TIME TO KEEP YOUR BRAIN YOUNG.

DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING™

Japanese neuroscientist Dr Kawashima has scientifically proven that regularly spending just a few minutes on his various exercises will help energise your brain. So find out how fit your grey matter really is and get ready for an entertaining exercise regime for your mind!

"Dr Kawashima's Brain Training™: How old is your brain?" is exclusively available on Nintendo DS, the handheld console by Nintendo.



NINTENDO DS .lite

Hold deg inne!

Sommeren er på hell, damene kler på seg, og vi må finne noe annet å glo på ...

Endelig er Gamereactor tilbake etter en måneds pause, og selvfølgelig med en pen bunke gadgets. Store og gjeve flatskjermer og fjonge mobiltelefoner til tross, månedens favoritt er den vesle drikkekjøleren. En sikker vinner her på redaksjonen i sommervarmen.



Bzerk tastatur

Pris: fra 195,-

Nå har Bzerk lansert en serie flate tastatur. Det vi har testet har et blått neonlys bak tastene (veldig stilig når man er på LAN-party), masse snarveistaster og kommer i sølv, sort og en kombinasjonsfarge. Selvsagt er tastaturet lite og krever ingen plass på en velfyllt gamingbord.



Drikkekjøler

Pris: 295,-

Denne lille drikkekjøleren er et must på et LAN-party. Den kan holde colaboksen kald eller kaffekoppen varm, og alle vet jo at koffein er verd sin vekt i gull på datapartyer, men det er verdt sin vekt i platina om det holdes ved riktig temperatur. Billig er den også.



King Ken IV

Pris: ca. 300,-

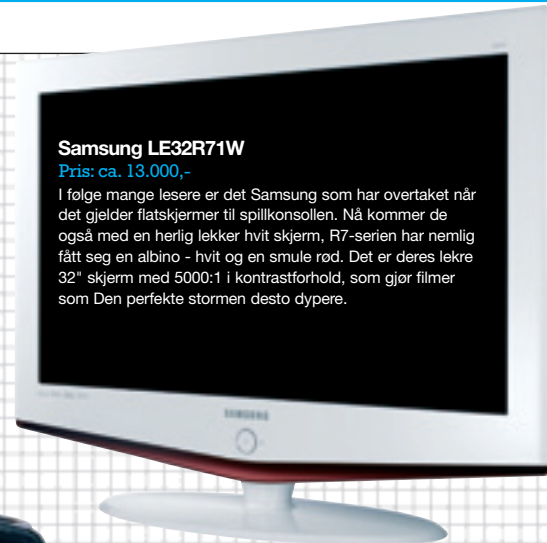
Det er en spesiell og meget begrenset utgave av samlerobjektet King Ken som har nådd gaten i anledning Clutter Magazines ettårsdag (et magasin om designerleketøy). Clutter har samarbeidet med Amos Toys om denne rosa utgaven, som kan kjøpes gjennom magasinet. Men hvorfor rosa? Vi vet ikke.



NEC MultiSync 20WGX2

Pris: ca. 5000,-

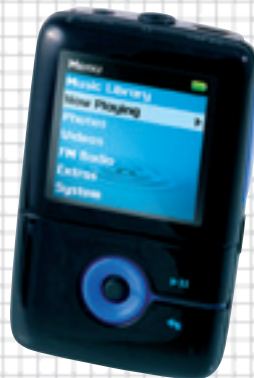
Nec er en stor produsent av skjermer presenterer nå en helt ny skjerm på hele 20,1". Den er i widescreen og er utført i lekker sølvfinish. Skjermen takler oppløsning på hele 1680x1050. Responstiden er på bare 6ms og som gjør at den fungerer godt med spill. Dette kan vi like, Nec!



Samsung LE32R71W

Pris: ca. 13.000,-

I følge mange lesere er det Samsung som har overtaket når det gjelder flatskjermer til spillkonsollen. Nå kommer de også med en herlig lekker hvit skjerm, R7-serien har nemlig fått seg en albino - hvit og en smule rød. Det er deres lekke 32" skjerm med 5000:1 i kontrastforhold, som gjør filmer som Den perfekte stormen desto dypere.



Nokia N93

Pris: ca. 4.500,-

Skjermen på Nokia N93 kan foldes ut både vertikalt og horisontalt, og i tillegg gir den dagens bærbare konsoller god kamp. Her finnes grafikk til selv de mest kresne. Hvis ikke det er nok, kan du ta opp video i "DVD-lignende kvalitet". Det vil si at man faktisk kan se porene i huden til den man filmer - eller nesten i alle fall ...



Creative Zen V Plus

Pris: ca. 1200,-

Ikke større enn en fyrstikkleske ligger Zen V Plus godt i hånden og i lommen. Skjermen er på 1,5" og kan faktisk vise video av god kvalitet dersom den er kortere enn 5 minutter. Ellers kan du bestille time hos optikeren.



Xbox 360 HD-DVD Drev

Pris: Ukjent

Hvorfor Xbox 360 ikke var HD DVD-kompatibel helt fra starten var en merkelig ting. Men Microsoft har heldigvis en løsning på problemet, og lanserer et HD DVD-drev som tilhører et halvt år etterpå. Nå blir det mulig å se filmene i kvaliteten som skremmer Hollywood-divaene. Drevet skal være på plass for jul i år.

MIAMI VICE

THE GAME



- * *Go deep undercover and play as vice officers Crockett and Tubbs.*
- * *Lock and load for shoot-outs with violent criminals.*
- * *Build your rep as a criminal player to infiltrate the seedy underbelly of present-day South Beach.*
- * *Co-op play via wireless.*



miamivicepsp.com

Miami Vice The Game interactive game © 2006 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Miami Vice is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Certain limitations apply to Wi-Fi compatible connectivity. See manual for details. Players responsible for Wi-Fi compatible fees. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. A Note to Parents: Please consult www.filmratings.com for information regarding movie ratings in making viewing choices for children.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Need for Speed: Carbon og Warhammer Online: Age of Reckoning. Les flere sniktitter på www.gamereactor.no!



Vågal racing

Det gjelder å holde tunga rett i munn og balansere sikkerhet kontra hastighet, ettersom det er et godt stykke ned om man skulle kjøre av veien...

Format ALLE □ Utvikler **BLACK BOX GAMES** □ Utgiver **EA** □ Genre **RACING** □ Utgis **2. NOVEMBER**

Need for Speed: Carbon

Need for Speed-serien kjører opp fra undergrunnen og ut på svingete fjellsider

Produsenten bak det siste Need for Speed-spillet, Larry LaPierre, hevder at spillet vil levere den mest ekstreme arkaderacingen noensinne. Utsagnet tar vi med en real klype grov veisalt, men faktum er at Carbon på forhånd føles som det mest spennende spillet i serien på mange år.

Akkurat som tidligere spill i EAs høyoktans bilserie byr også Need for Speed: Carbon på råkjapp racing og flotte biler. De gamle bymiljøene er derimot i stor grad byttet ut mot svingete, kurvede fjellveier der bare centimetre står mellom deg og en ufrivillig flytur ned mot en garantert smertefull landjord. Nytt for året i Need for Speed: Carbon er at man kan rekruttere andre førere til hjelp i kamper mot rivaliserende gjenger, der respekt og kontrollen over byens gater og de omkransende fjellområdene står på spill. Det vil finnes massevis av ulike førere å velge mellom, og ettersom alle har sine gode og dårlige sider bakes strategidelen inn i den forstand at det gjelder å sette sammen det perfekte lag for å bli best. Forhåpentligvis vil de ulike førernes forskjellige kjørestiler innebære massevis av variasjon.

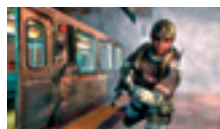
I Need for Speed: Carbon har man valgt å ta med tre ulike typer biler – muscle, tuner og exotic. I tillegg til de åpenbare utseendemessige ulikhetene vil de ulike typene naturligvis ikke brukes likt, og utviklerne, EA Black Box, har også lagt ned mye tid på å skape forskjeller på bilene innen samme klasse. De ulike klassene har ulike fordeler og ulemper, men av det vi har sett til nå virker det som om de i bunn og grunn er så velbalanserte at ingen modell gir en spesifikk fordel foran en annen.

Allerede i Need for Speed: Underground ble det lagt stor vekt på at spillerne selv skulle ha muligheten til å skreddersy bilene sine etter eget ønske. I Need for Speed: Carbon tas dette til et helt nytt nivå med det nye verktøyet "Autosculpt". Tidligere har man kunnet gjøre ting som å kjøpe nye dekk, panser og så videre, men med Autosculpt kan man



NETTOPP ANNONSERT - Medal of Honor: Heroes

Det er ikke bare PC og konsoll-eiere som kan nyte godt av Medal of Honor-serien. EA annonserte nemlig nylig et nytt Medal of Honor-spill som har fått undertittelen Heroes, og spillet kommer til Sonys PSP.



NETTOPP ANNONSERT - Parabellum

Acony har skrevet under en avtale med Epic om å bruke deres Unreal Engine 3 i deres kommende prosjekt Parabellum, en FPS for Xbox 360 og PC. Handlingen finner sted i nær fremtid, hvor terrorister skal ødelegge New York City.



Masse biler

Det er latterlig mange ulike biler å velge mellom i Carbon, og passer ikke fabrikkutseendet har du alltid muligheten til å endre på så og si alt i det nye Autosculpt-systemet.

Need for Speed: Carbon kretser rundt fenomenet Canyon-racing som vokste frem i Japan. Sporten har lokket til seg mang en amerikansk fartsgærning, og hele greia går ut på å konkurrere på en svingete fjellvei der tynne autoværn er det eneste som står mellom førerens blodtrimmede doning og fjellsidens bunnløse raviner. EA har klart å emulere spenningen i denne typen ekstremkjøring på en strålende måte!

fordype seg i bilens smådeler og virkelig endre den til minste detalj. Når denne nye funksjonen ble vist frem var det mange bilfanatikere som hev etter pusten og mistet balansen et lite øyeblikk, og det råder ingen tvil om at de virkelig innbitte vil kunne bruke mangfoldige timer bare på å skreddersy sine egne drømmebiler før de begir seg ut på veiene.

Need for Speed: Carbon utspiller seg både i bymiljø og ute på landeveiene. Storstedelen av tiden befinner man seg likevel på fjellveiene der gjengen din kjemper mot rivalene om respekt og innflytelse over byen. Om man er fremgangsrik, vokser området gjengen din kontrollerer, og man tar gradvis over større deler av byen og omegnen. Det meste av racing er konsentrert rundt veiene utenfor byen hvor man (forhåpentligvis) slipper å bry seg med politiet, som ellers ville hatt motforestillinger i forhold til råkjøringen. I de tidligere spillene kunne dårligere førere ofte krasje i veikantene og bare miste litt fart som straff. I Need for Speed: Carbon er man ikke like barmhjertig ettersom man havner langt, langt ned i avgrunnen om man ikke holder seg på veien. Dette gjør at man hele tiden tvinges til å balansere vanvittige hastigheter mot sikkerheten i et fast veigrep, da et lite feilskjær kan være ødeleggende for både bil og sjåfør...

Need for Speed: Carbon har en grom fartfølelse, og selv om det nesten ikke var snakk om hårnålssvinger på demonstrasjonen vi fikk, var det fortsatt meget

ugjestmilde, bratte stup inntil veiene vi kjørte på. Spenningen når man ligger hakk i hæl på motstanderen og bare millimetre skiller fra å havne i avgrunnsdyper er til å ta og føle på, og det er her spillet styrke ligger. Til tross for at spillet fortsatt har et par måneder igjen før det slippes, var fartfølelsen allerede nå meget bra. Dette lover godt for det ferdige spillet senere i høst.

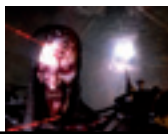
Need for Speed: Carbon er på vei til alle eksisterende stasjonære formater, men også til de kommende Playstation 3 og Wii. Wii-versjonen vil naturlig nok dra nytte av Nintendos unike kontroll, men på hvilken måte vet vi ikke da spillet dessverre ikke ble vist frem sammen med de andre versjonene. Selv de bærbare konsollene PSP og DS vil få sin del av kaken, med to helt ulike versjoner basert på de respektive stasjonære storebrødrene. Mens PSP-versjonen ser ut til å bli en nesten identisk, dog litt nedjustert versjon for å passe det bærbare formatet, vil DS-versjonen av naturlige årsaker være helt separat. I forhold til det vi har sett til nå virker det som om EA er på rett spor med nok et Need for Speed-spill – men helt sikre kan vi naturligvis ikke være før vi får testet det ferdige spillet i november.

Sebastian Lind

Gamereactor sier: Need for Speed-spillene har alltid holdt en høy klasse. Need for Speed: Carbon ser ut til å fortsette den trenden.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



NETTOPP ANNONSERT - Jericho

Nå har Codemaster offisielt annonsert Clive Barker's Jericho som er et grosser-spill med masse spesialeffekter som virkelig skal få oss til å lette fra stolen. Spillet Jericho har fått en foreløpig release i slutten av 2007 og da til PS3, Xbox 360 og PC.



Ond, brå død ...

Warhammer-verden gjennomføres av vold og ond, brå død. Liker du ikke å slåss har du ikke mye her å gjøre ...

Format PC □ Utvikler MYTHIC ENTERTAINMENT □ Utgiver EA □ Genre ONLINEROLLESPILL □ Utgis NOVEMBER

Warhammer Online: Age of Reckoning

Warhammer tar opp kampen mot Blizzards enorme onlineverden

[Electronic Arts liker ikke å havne i bakevja, og etter World of Warcrafts fremgang var det logisk at man kjøpte onlinespill-utvikleren Mythic, mest kjent for Dark Age of Camelot. Gamereactor dro til San Francisco for å finne ut mer om Mythics første spill under EAs flagg – Warhammer Online: Age of Reckoning.](#)

Warhammer Online: Age of Reckoning er naturligvis basert på det ufattelig populære figurspillet som for en uinnvidd ser mest ut som en avansert krigslek for voksne barn. Spillet utspiller seg i den Tolkienluktende versjonen av Warhammer-universet og kaster spilleren inn i en krigsherjet verden som deles mellom to allianser – The Order og Destruction. Akkurat som navnet antyder er dette et meget actionbetont onlinerollespill, der fokus ligger på storskala-kriger mellom ulike menneskelige spillere. Naturligvis finnes det også muligheter for strid mot datakontrollerte fiender, men det er i de spillerbaserte stridene Age of Reckoning viser seg fra sin beste side.

The Order er den gode alliansen som består av alver, dverger og mennesker. Destruction-alliansen på sin side inneholder orker, svartalver og kaostropper. Hver rase har fire ulike klasser som kan deles opp i enten offensive eller defensive klasseoppsett. Tommelfingerregelen i løpet av utviklingen har vært at hver rase minst skal ha én

defensiv klasse, men for øvrig har utviklerne hos Mythic jobbet hardt for å skape særegenheter og gjøre de ulike rasene så unike som mulig. Alle raser har også en spesiell erkefiende på motsatt side. For eksempel slåss alvene mot svartalvene, dvergene mot orkene og så videre. I følge Mythic er også andre vesener som skogsalver, vampyrer, udøde og øgler påtenkte, og kan dukke opp i en eventuell ekspansjon.

Den grafiske stilen på Warhammer Online: Age of Reckoning følger figurspillet nesten slavisk. Akkurat som hjemme i stua er også figurene på dataskjermen av en veldig overdreven natur, slik at selv ikke en fantasyhater vil ha noen problemer med å skille en ork fra et troll. Spillere kan dessuten lage karakterene sine desto mer personlige da man også vil kunne pryde sitt alter ego med medaljonger og andre ting man plukker opp etter å ha beseiret andre spillere. En annen interessant ting i forhold til rollekaraktaren er at man kan se på utseendet hvor erfaren den er. Orker blir for eksempel større når de går opp i nivå, mens dverger får lengre skjegg.

Warhammer Online: Age of Reckonings univers kan enklest beskrives som Tolkiens Midgard – dog betydelig mer voldelig og med en real dose svart humor. Omgivelsene



NETTOPP ANNONSERT - The Sims 2: Dyliv

The Sims 2 fortsetter å ekspandere til PC med The Sims 2: Dyliv, men spillet kommer også til å slippes i forskjellige versjoner til Gameboy Advance, GameCube, Nintendo DS, Playstation 2 og PSP.



ANNONSERT - Kampen om Midgard 2: Heksekongen

Det er vel kanskje ikke noen veldig stor overraskelse, men det er verdt å få med seg likevel. EA annonserte nylig en utvidelsespakke til Kampen om Midgard 2, så da er det snart duket for enda flere storslåtte kamper i Tolkiens rike.



Kjøp store våpen
Til og med snørr grønne, enorme morderørker må gå og handle i blant. Her ser vi et av utdru i en av spillverdens utallige våpenbutikker.



er kalde og ødelagte, men samtidig vakre i all sin krigsherjede prakt. Warhammer-verdenen handler om en endeløs krig som aldri ser ut til å ende, og dette farger virkelig av på den unike verdenen der ennå urørt natur overlattes med ødelagte slott og en allmenn trist følelse.

Spillet handler om å kjempe, samle erfaringspoeng og bli sterkere. Men hva slags oppdrag møter man? Jo, det handler om fire grunnleggende typer. Et alternativ for de som ikke vil gå direkte til spillerstridene er de konflikbaserte oppdragene der de to fienderasene kjemper mot hverandre for først å oppnå et bestemt mål. Ellers finnes det også vanlige oppdrag man automatisk får ved å besøke et nytt område. Gjennomfører man disse, belønnes alle allierte i området, noe som forhåpentligvis styrker samhörigheten med de andre spillerne. I den tredje typen oppdrag løper man rundt i forskjellige ærend – i klassisk rollespillstil. Gjennom å greie disse oppdragene kan man velge om man vil ha penger eller erfaring som belønning, og det finnes ofte flere ulike måter å gjennomføre et individuelt oppdrag av denne typen på. Den siste typen oppdrag kalles for "Christmas Quests" og er ganske enkelt oppdrag som er vanskelige å finne, men som gir en real belønning om du finner og gjennomfører dem. Så det gjelder å holde øya oppe!

Med nivåøkning får spillerne også tilgang på flere taktikker som brukes i løpet av kamper. Stridstaktikkene velger man før man begynner kampen, og desto sterkere man blir, desto flere og bedre taktikker får man til disposisjon. En ork-spiller kan for eksempel velge å bli enda sterkere, mens en magiker sannsynligvis vil restitueres kjapt etter å ha brukt magi. Alle områder for spillerstrider er godt merket, slik at man ikke risikerer å løpe inn i dem uforvarende. For å forhindre at for eksempel langdistanseskyttere ikke misbruker denne regelen har utviklerne ordnet det slik at man

ikke er helt trygg i det øyeblikk man forlater et område for spillerstrid – det tar en liten stund.

Slagfeltene er delt opp i tre ulike områder; ett for hver side og i tillegg et nøytralt område i midten, der kampene begynner. Avhengig om man vinner eller taper skifter den nøytrale sonen eier, og når en side har tatt over det nøytrale området kan de fortsette inn mot fiendens sone. Beseires fienden også her, er det fullt mulig å marsjere mot fiendens slott for å kjempe om total dominans over området. Det er ennå ikke kjent akkurat hvilke fordeler spillerne vil få gjennom å ta over fiendens område, ei heller hvilken straff den tapende parten får dersom deres slott faller.

Det er ingen tvil om hvorfor EA kjøpte opp Mythic. Etter megahiten Blizzard fikk med World of Warcraft er det mange som vil ha en bit av det voksende markedet for onlinerollespill – men veldig få lykkes. Med et kjapt øyekast virker også Mythics kommende actionfest slående likt World of Warcraft, noe som neppe er tilfeldig. Av det vi har sett til nå virker det likevel som at man har lykkes i å ta det beste fra Blizzards megapopulære onlinerollespill, samtidig som de har tatt vare på den unike atmosfæren og de vanvittig frenetiske stridene som bare Warhammer kan diske opp med. EA har allerede mislykkes en del ganger på onlinespillmarkedet med spill som The Sims Online, Motor City Online og Earth & Beyond, men det ytterst lovende Warhammer Online: Age of Reckoning som slippes mot slutten av neste år har gode muligheter for å snu trenden.

Sebastian Lind

Gamereactor sier: Warhammer Online: Age of Reckoning er et ærlig og meget lovende forsøk på å rokke ved Blizzards totale dominans innenfor onlinerollespillgenren.





JUST CAUSE

Svenske Avalanche Studios etterlengtede debutspill er en herlig miks av Far Cry og Grand Theft Auto. Gamereactor har testet!

Format **PC/PS2/XBOX/XBOX 360** | Utvikler **AVALANCHE STUDIOS** | Utgiver **EIDOS** | Genre **ACTION** | Utgis **29. SEPTEMBER**

Hva skjer om man blander Grand Theft Auto: San Andreas og Far Cry? Svaret på det spørsmålet prøver det svenske debutstudioet Avalanche å gi når de om en drøy måned slipper det overambisiøse Just Cause til PC, Playstation 2, Xbox og Xbox 360.

Just Cause byr på like store deler overdådig vegetasjon, vidstrakte sandstrender og solfylte fjelltopper som hardhendte gjengoppgjør, dopkriger og sure politimenn. Svenske Avalanche har hentet mye sunn inspirasjon fra noen av Gamereactors absolutte favorittspill og satt sammen en hybrid med en stor nok mengde egne, vel gjennomførte ideer til at vi blir begeistret.

Eventyret begynner med et nærbilde av vår helt, CIA-agenten Rico Rodriguez. Han sitter på en benk i en skranglete B52 og venter på å få hoppe. Fallskjermen sitter der den skal, og hans moteriktige salsakostyme og glinsende svarte hår gredd bakover hincer om en flørt med Desperados-helten El Mariachi spilt av Antonio Banderas.

Piloten i flyet gestikulerer til Rico om at kysten er klar. Flyets bakdel glir opp, og sekunder senere ligger han i luften i 4000 meters høyde. Et knappetrykk løser ut Ricos fallsjerm, og gjør det mulig for ham å seile ned mot den solfylte stranden der

hans CIA-kontakt venter med videre instruksjoner.

Oppdraget er tøft og krever en rutinert, om mulig overdrevent voldelig, ekstremt selvsikker og ofte i overkant spektakulær superagent lysten på høyeksplosiv action. Den sydamerikanske øygruppen San Esperito styres med jernhånd av den korrupte presidenten Salvador Mendoza. Ryktene om Mendozas innkjøp av atomvåpen har fått den amerikanske regjeringen til å ta ekstreme forhåndsregler. For Rico er målet å alliere seg med den lokale geriljaen og styrte Mendoza og hans regjering. Til hjelp har han 100 kjøretøy av forskjellige typer, form og størrelse, 28 ulike våpen og flere hundre kvadratkilometer sydamerikansk jungel perfekt for gjemselslek med det lokale politiet. Rico er klar til å utføre de 25 oppdragene Just Cause består av for å befri San Esperito fra det korrupte regiment som styrer landet i dag.

I utviklingen av Just Cause er det først og fremst ett spill som har blitt brukt som mal for Avalanche Studios: Grand Theft Auto. Just Cause er samme type spill der en dynamisk oppdragsstruktur nøye implementeres i en fri og åpen spillverden der spilleren gis store muligheter for å velge sin egen vei. Hvert av de 25 hovedoppdragene kan selvsagt løses på en

TOTAL FRIHET

Just Cause er en enorm sandkasse der spilleren gjør akkurat som han vil



Fallskjermen

Rico har hele tiden sin moteriktige svarte fallskjerm på ryggen, hvilket gjør at man når som helst kan kaste seg fra et hustak eller en klippekant for å sekundet senere løse ut skjermen og glide dit du skal. Det går tll og med an å lande på et biltak for så å kaste seg inn gjennom sideruta og i samme manøver sparke ut føreren i bilen. Alt med ett eneste knappetrykk. Når Just Cause begynner befinner Rico seg i et fly hvor han får instruksjoner om å lande på en bestemt strand på San Esperitos vestre side for å treffe oppdragsgiveren sin. Deretter får man falle fritt i over ett minutt for så å løse ut fallskjermen og sikte seg inn på en oppmålt plass på stranden. Hektisk og imponerende.



Politiet

Politiet og de obligatoriske biljaktene som lovens lange arm byr opp til, er langt bedre i Just Cause enn i noe annet spill av samme type. De reagerer individuelt på de lovbruddene som Rico utfører, og agerer deretter. De jobber også veldig smart i grupper og setter mer enn gjerne opp veisperringer eller forsøker å klippe av Ricos fluktrute ved å presse sivil trafikk inn i det kjøretøyet som han befinner seg i. Moralsk forkastelig, men akk så spennende!



De lokale gjengene

Overalt på San Esperito finnes det gjenger, karteller, gerilja og mafia som Rico enten kan alliere seg med, eller bli uvenn med. De lillakledde, Cadillac-kjørende styggingene på bildet ovenfor er utrolig aggressive og vokter sitt revir som rabies-infiserte hunder. Om Rico bare stryker borti en av bilene deres, eller krasjer inn i et av husene, helt uforskyldt, setter et flertall biler (proppet med gangstere) etter ham. Gjengmedlemmene er dog ganske dårlige skyttere og Rico kan ganske enkelt meile dem ned alle mann.



Ricos to spesiallagde pistoler er grunnvåpnene i spillet og har dermed uendelig ammunisjon.

”BÅT, FLY, BIL, MOTORSYKKELE – DET GJELDER Å VELGE EN STRATEGI OG ANGRİPE MED LITT KLØKT”



Det er haugveis av ulike biler i Just Cause, og akkurat som i GTA-spillene, varierer tilbudet avhengig av hvor på øya man befinner seg.



Kjøretøysfysikken i Just Cause er bra selv om Avalanche Studios ikke har lyktes hundre prosent med måten motorsyklene oppfører seg på. Å svinge med en crossmotosykel, vespa, eller moped går treigt og tar lang tid og det går overhodet ikke an å kollidere med dem. Rico bare stopper opp selv om han smeller inn i en møtende lastebil i 100km/t.



rekke ulike måter, og i tillegg har man et hundretalls små sideoppdrag som vil underholde i månedvis. Resepten Rockstar kokte sammen i det ekstremt toneangivende Grand Theft Auto 3 har blitt kopiert, klonet og kopiert og klonet utallige ganger for dette spillet. Men mens spill som Driver 3, The Getaway og Total Overdose mislyktes føles det på forhånd som om svenske Avalanche Studios' ambisiøse kjempeprosjekt overgår de tre sistnevnte med god margin. For Just Cause inneholder en stor nok mengde egne, unike ideer og en spillverden så stor, så rik på liv og full av muligheter at det er vanskelig å motstå den.

Vel på plass på San Esperito, informert om oppdragets detaljer og fullastet med ammunisjon står Rico overfor en meget tøff første utfordring. Han må frigi den lokale geriljaens leder fra øyas fengsel. Anstalten er steinhardt bevoktet og rommer et hundretalls skyteglade vakter. Båt, fly, bil, motorsykel – det gjelder å velge en strategi og angripe med litt kløtt.

Neste oppdrag dreier seg om en by på øyas vestsida som okkuperes av politiet. Den nå frigitte geriljalederen

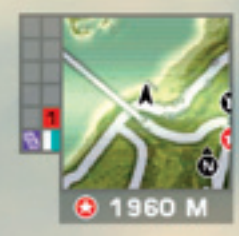
MULTIPLATTFORM

Avalanches tunge prioriteringsproblem



Just Cause er veldig lekkert, ikke minst til PC og Xbox 360. På grunn av den begrensede hardwarekapasiteten i Playstation 2 har Avalanche dog blitt nødt til å slanke en del effekter i samtlige versjoner, for eksempel Ragdoll-fysikk.

Politijeeper er selvsagt kombinert med akutt livsfare. Politimennene i Just Cause er veldig smarte, iherdige og nesten absurd uforsiktlige i sin jakt på Rico.



Masse våpen



Det er intet mindre enn 28 ulike skytevåpen i Just Cause, og de aller fleste er meget velgjorte og veldig underholdende å leke med. Dette gjelder først og fremst de automatvåpnene du kommer over, som sprer noe inni granskaun masse ødeleggelse rundt seg.

Vannet ser helt fantastisk lekkert ut i Just Cause. Det som derimot ikke er helt overbevisende enda, er animasjonsarbeidet på politimennene og de sivile på øya. De hakker litt i bevegelsene sine.

”HVA SKJER OM MAN BLANDER GRAND THEFT AUTO OG FAR CRY?”

ber om Ricos hjelp til å, sammen med fotsoldatene hans, sprengte politiets sperringer og skyte ned de patruljerende politimennene i byens gater. Et slag for frihet – ”Viva la Révolution!” – som ett av geriljamedlemmene skriker i begynnelsen av oppdraget. Når byen har blitt rensert for korrupte politimenn og rebellflagget heises på torgets flaggstang bærer det mot øyas sydøstre del der en ukjent doplanger må stoppes. Rico får i oppdrag å kapre en kortesje og deretter maskere seg som kriminell for å infiltrere syndikatet fra innsiden.

Selv om et flertall av de oppdragene vi testet i forhåndsversjonen av Just Cause var varierte, utfordrende og underholdende – var det tiden mellom disse vi verdsatte mest. Småoppdragene, friheten til å gjøre akkurat det som faller en inn og alle de små finessene som gjør at San Esperito føles som en morsommere sandkasse å leke i enn nesten alle andre spill av samme type. Ricos fallskjerm er en av dem; et hjelpemiddel som gjør at man når som helst og hvor som helst kan kaste seg ut fra et hustak eller en klippekant og bare gli gjennom den varme luften. Man kan også stjele en bil, hoppe opp på taket i høy

hastighet og hoppe høyt opp i luften mens man løser ut fallskjermen – som da samler opp luft og skyter Rico førti meter opp i været. På denne måten kan man nå vanskelig tilgjengelige steder og det vanskeliggjør også politiets arbeid ganske betraktelig. For øvrig er dette noe som Pandemic har lånt og implementert i det kommende Mercenaries 2.

Politiet på San Esperito står for en stor del av utfordringen Just Cause tilbyr. Til forskjell fra i spill som Driver: Parallel Lines, Driver 3, Total Overdose eller The Getaway er politiet oppfinnsomme, intelligente, iherdige, voldelige og veldig, veldig skyteglade. Dreper man en politimann har man snart fire nye i lyseblå terrengbiler i hælene. Kverker man enda en henter politiet inn det lokale militæret som ikledd mørkebrune bereter kaster seg inn i leken med monterte maskingeværer og lynkjappe kamuflasjeeper. Foruten politiet og militæret må også Rico passe seg for å klatte med de lokale gjengene som lenger ut i eventyret viser seg å være svært vanskelige å få bukt med. Det går likevel an å alliere seg med diverse gjenger og dermed slippe å bekymre seg for drive-bys eller kræsjelystne gangsters med automatvåpen hver gang man stjeler et kjøretøy.

IKKE HELT FERDIG ENDA..?

Den versjonen av Just Cause som Gamereactor testet er ikke helt ferdig og inneholder derfor en del morsomme bugs og tekniske problemer. En av disse er det faktum at bilenes karosseri ser ut til å være litt usolid, og at gress og busker samt enkelte fiender setter seg fast i andre objekt.

A screenshot from the game Just Cause showing a green car in a field. The car is a small, two-wheeled vehicle with a canopy. It is parked on a grassy field with trees in the background. The car's body is slightly distorted, illustrating the bug mentioned in the text.



Rico kikker utover San Esperitos vestre del før han kaster seg ut fra klippekanten, drar i snøret og dingler ned mot broen hengende i sin meget nyttige svarte fallskjerm.



De stedene og byene du finner rundt om på San Esperito er dessverre litt folketomme. Det er litt som i Driver 3, det føles nesten som spøkelsesbyer av og til.



Å stjele en bil fra de lokale gjengene som patruljerer gatene får ofte plagsomme følger ...



Svensk studio
Just Cause er utviklet av det svenske spillstudioet Avalanche Studios som debuterer med Ricos hardhendte sommerferie.

Just Cause har litt den samme Taco-stinkende salsa-stilen (rent designmessig) som den danske GTA-klonen Total Overdose.

”FANTASTISK VAKKER OG INNBYDENDE ØYVERDEN”

I tillegg til fantastisk atmosfære, herlige designdetaljer, vellaget spillkontroll og sanseløst massive miljøer byr Just Cause på superlekker grafikk som får spill som Grand Theft Auto: San Andreas, The Getaway og Driver: Parallel Lines til å fremstå som Super Nintendo-produksjoner. San Esperito er en helt enorm spillverden, proppfull av tett jungel, sandstrender, mindre byer, storbyer og hundrevis av svingete fjellveier. Vegetasjonen er utrolig bra laget, detaljrikdommen er meget imponerende og lastetidene er ikke-eksisterende. På toppen av det hele finnes også en rekke herlige bildefiltre som dis,

varmebølger i luften, ufokusering ved bevegelse og latterlig pen lyssetting. Til PC og Xbox 360 er Just Cause absolutt penest – men også Xbox- og Playstation 2-versjonene imponerer.

Etter cirka 2 timer sammen med forhåndsversjonen av Just Cause er vi i Gamereactor meget forhåpningsfulle til det ferdige spillet. Avalanche Studios tilbyr en fantastisk vakker og innbydende øyverden proppfull med avhengighetsskapende ingredienser og utfordrende oppdrag.

Petter Engelin

ANTONIO HVEM?

Rico ble re-designet underveis



Et stykke inn i utviklingen av Just Cause ville utgiveren Eidos at utviklingsstudioet Avalanche endret hovedpersonen Rico sånn at han fikk et mer sexy utseende. Noe a la Banderas figur i filmen Desperado. Som sagt så gjort.

SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
 WARLORDS



NEW CIVILIZATIONS: Six new civilizations, wonders, buildings, vassal states and unique units.

NEW LEADERS: Ten more of history's greatest military leaders.

NEW SCENARIOS: Six additional scenarios including Alexander's conquests, the rise of Rome, Genghis Khan, the Vikings and more.

NEW WARLORD UNIT: A new great person unit-the Warlord. Capable of changing the course of history through military might.

MUCH MORE! Expanded features, cool gameplay tweaks, and all the post-release patches and additions (including the Pit Boss) for Sid Meier's Civilization IV.



WWW.CIVILIZATION.COM



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



The Darkness

Top Cows hardhendte tegneseriehelt tar steget inn i spillenes verden med hjelp fra de svenske utviklerne som gav oss The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay



Svenske storheter

Utviklerne bak det kommende The Darkness heter Starbreeze Studios og har tidligere sluppet spill som The Outforce, The Enclave, Knights of the Temple og The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

Når gjengen bak ett av mine absolutte favorittspill tar ladegrep blir jeg overdrevent entusiastisk for hvert eneste skjermbilde som slippes. Det ville nemlig være en over middels underdrivelse å påstå at mine forventninger er lave til dette spillet. Det handler om svenske Starbreeze sitt neste spill, The Darkness. For med The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay beviste utviklerne fra Uppsala at de i aller høyeste grad har tenkt å være med å slåss mot giganter som Valve, id Software og Bungie om innholdet i actionfansens lommebøker.

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay ble belønnet med strålende karakterer og en anseelig

bunke priser da det kom i 2004. Spillet var en oppvisning i teknologi og en spillemessig hybrid. Elementer fra såvel snikespill som eventyr- og rollespill ble blandet sammen med skikkelig action i mørke fengselsceller og andre kjellere. Richard B. Riddicks hardhendte flukt fra universets hardest bevoktede fengsel slo ned som en bombe, både i vår redaksjon og i resten av spillverdenen. Uppsalas helter lagde 2004s beste overraskelse på spillfronten.

Filmen spillet skulle markedsføre, The Chronicles of Riddick, var langt i fra like bra og ble ingen suksess i kinosalene. Den etterlengtede oppfølgeren til lavbudsjettklassikeren Pitch Black spilte ikke inn

halvparten av det astronomiske budsjettet en overentusiastisk Vin Diesel ifølge seg selv maste seg til fra Universal. Dermed ble alle tanker om en tredje film kastet på båten og mest sannsynlig havner eventuelle planer om flere spill med Diesels råkule antihelt samme sted.

Når Lars Johansson og gutta hos Starbreeze nå er tilbake med et spill som ser ut til å kunne overgå kritikersuksessen fra 2004 handler det igjen om et lisensspill, riktignok et stykke fra den krigsherjede planeten Helion Prime.

The Darkness debuterte i seriehyllene i august 1996 og var resultatet av et samarbeid mellom Marc Silvestri

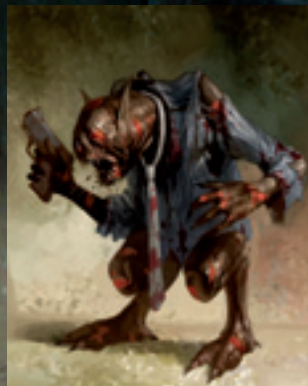
Top Cow Comics

The Darknes gis ut av Image/Top Cow, et serieforglag som oppnådde størst fremgang i siste halvdel av nittitallet med serier som Spawn, The Max og Witchblade. The Darknes solgte i omtrent en halv million for den ble lansert på nytt i begynnelsen av 2002.



Stemningsfulle miljøer

Byen som The Darkness utspiller seg i fører tankene til det høykriminelle og mørke New York som Remedy brukte som lekeplass for den hevngjerrige noir-purken Max Payne i spillene med samme navn.



Darklings

Demonene som spilleren kan kalle på underveis heter Darklings og ser mest ut som Bertt Erik før han har fått i seg morgenkaffen. Darklings kryper frem langs veggene og er brutalt voldelige mot alle som Jackie ikke liker ...



krig med din egen mafia-familie, i tillegg til den korrupte politistyrken og deg selv".

Alt tyder på at The Darkness absolutt blir et sjanger-utvidende actionspill, hvor hovedrolleinnhaverens tentakler og de små demonene "The Darklings" får

"Alt tyder på at The Darkness absolutt blir et sjanger-utvidende actionspill"

Masse mapping

Starbreeze brijerte rent teknisk allerede i spillet The Enclave, og det fortsatte de med i Knights of the Temple, men mest av alt i det kritikerroste The Chronicles of Riddick. The Darkness ser ut til å følge den trenden med masser av smakfulle mappingteknikker for ulike typer lys og skygge.

(X-men, Wolverine, Witchblade) og Garth Ennis (The Punisher, Preacher, Judge Dredd). Silvestris fargesterke og detaljerte tegnestil sammen med Ennis' spesielle manus (med svart humor, ekstrem brutalitet og svært kvikke replikker) resulterte i en fantastisk vakker og i starten velskrevet historie om Jackie Estacado, en ultravoldelig leiemorder for mafiafamilien Franchetti, som på sin tjueførste bursdag arver kraften kalt The Darkness. Kraften, som har vært i hans slekt i mange generasjoner, tar over Jackie og gir ham evnen til å mane fram mørkets vesener. Samtidig får han den hemmelige organisasjonen Brotherhood of the Darkness

på nakken. Etter en rekke drap, kidnappinger, hevndrap og interne oppgjør, hvor Jackie ikke bare rømmer, tyster på familiens overhode, får kjæresten sin drept, dør i et angrep på mafiaen, havner i helvete og blir hentet tilbake fra helvete, dreper han gudfaren sin og ender opp som familieoverhode i familien Franchetti. Og nå har han også full kontroll over smådemonene mørket forsyner ham med. I spillet starter historien fra begynnelsen, men for å gjøre det vanskelig har utvikler Lars Johansson fortalt Eurogamer at historien bare "på en måte" er basert på tegneserien. "Vi har forandret en del", har han sagt. For du veit ordet av det er du, for å bruke Johanssons ord, "i

viktige biroller. The Darklings har mange forskjellige arbeidsmetoder. Blant annet har det blitt vist scenarier hvor Darklings har krøpet gjennom luftkanaler og angrepet fiender bakfra, de har spist opp andre mennesker og de kan bære våpen (hammere, golfkøller og så videre). På et tidspunkt i E3-demoen skiftet en Darkling til og med tv-kanal på en tv som hang i et hjørne. I online-delen av spillet får du selv lov til å styre Darklings, i kamp mot andre. Ved hjelp av tentaklene dine kan du blant annet plukke opp digre objekter (søplekasser, politibiler og så videre) og kaste dem på fiendene dine. Eller på lavtflyvende helikoptre, selvsagt. På tegneseriekonferansen Comic-Con i slutten av juli ble



Fysikk er toppers!

I The Darkness kommer Jackie til å kunne bruke kreftene sine til å drepe fiendene og påvirke de miljøene han befinner seg i. Starbreeze har derfor implementert et svært avansert fysikksystem som gjør at omgivelsene reagerer på alt som Jackie gjør.



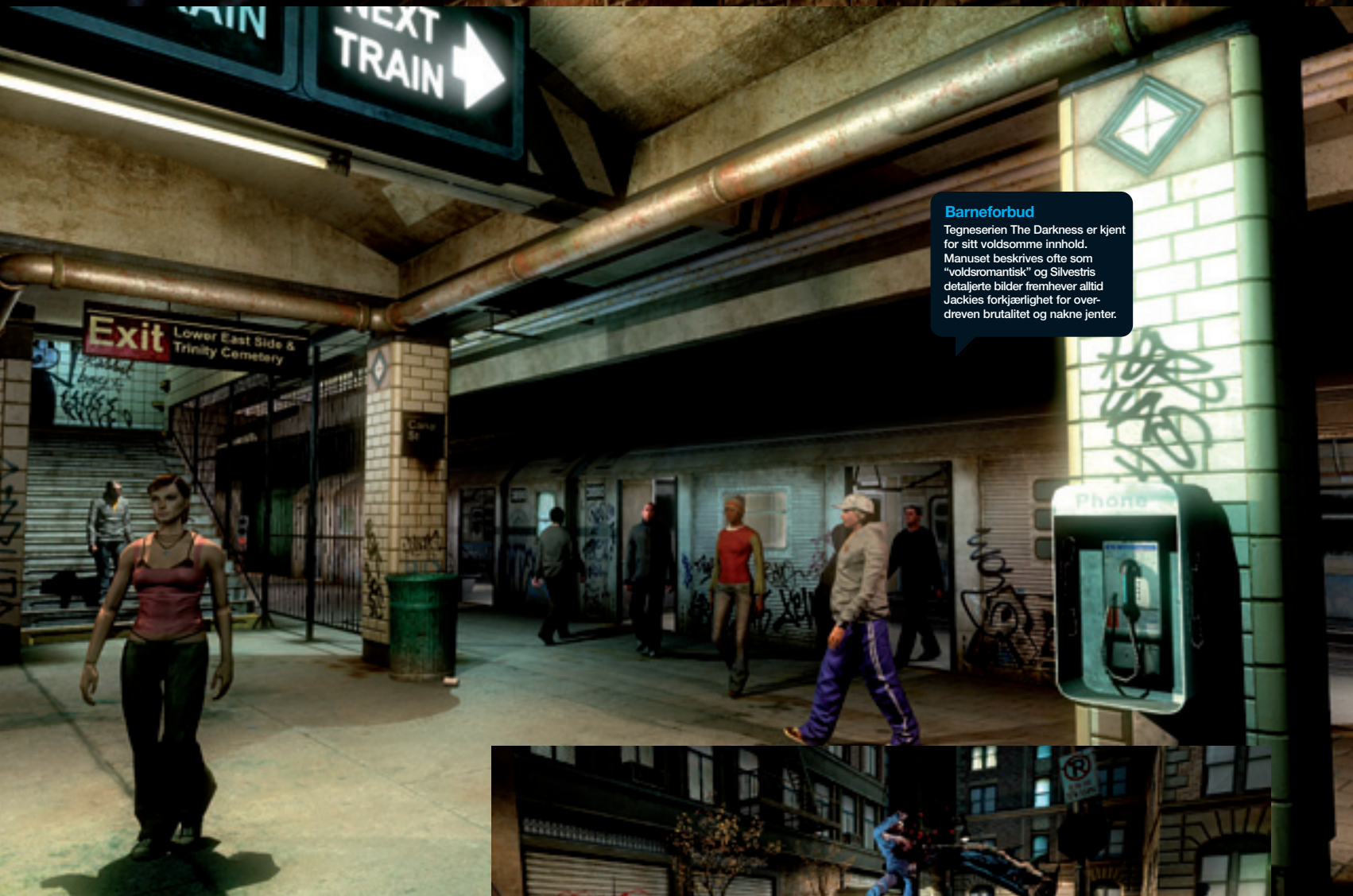
Å bruke kraften

Etter hvert som eventyret skrider frem kommer Jackie til å lære seg mer og mer om hvordan han kan bruke The Darkness. På dette bildet sender han ut en enorm tentakel for å velte politibilen samtidig som han går løs på polititroppen med en fulladet Spas-12.

det også vist en demo hvor Jackie ved hjelp av tentaklene løftet opp en bil og brukte den som skjold mot innkommende kuler, skriver Gamer-Node, og det høres jo unektelig ganske festlig ut.

Men Jackie har også andre egenskaper som ikke bare marginalt overgår dem fra den virkelige verden. I E3-demoen, som forøvrig har mottatt masse skryt fra toneangivende internasjonale spillmedier, ble det vist en seanse hvor Jackie lagde et svart hull. Øyeblikkelig forsvant alt som ikke er boltet fast i bakken inn i hullet, og det skapte selvfølgelig store problemer for fiendene.

Med en grunnmur i spillmotoren fra The Chronicles of Riddick har Starbreeze laget en svært detaljert verden med utrolige lyseffekter. Jo, tross navnet (eller kanskje nettopp derfor) er lyssettingen en viktig del av det grafiske. Det er jo ikke noe vits med mørke hvis det ikke finnes lys som kontrast. Det detaljerte lyset fyller også en viktig funksjon. Jackies kraft virker nemlig bare i mørket. Det er derfor viktig å bruke mørket. Og hvis det ikke er noe naturlig mørke i nærheten må man lage litt. Kanskje kan man kaste en røykgranat eller enkelt og greit skyte i stykker lampene i nærheten. Etterpå er det bare å kjøre på med små og slemme demoner, enorme tentakler og andre mørke godsaker.



Barneforbud

Tegneserien The Darkness er kjent for sitt voldsomme innhold. Manuset beskrives ofte som "voldsromantisk" og Silvestris detaljerte bilder fremhever alltid Jackie's forkjærlighet for overdreven brutalitet og nakne jenter.

Utover det grafiske byr The Darkness selvfølgelig på alt vi forventer oss av et actionspill til de nye spillkonsollene. Fiendene er smarte, mange og generelt upålitelige, og miljøene er gigantiske med lekker arkitektur og korte lastetider. Både omgivelsene og fiendene påvirkes kraftig av en nyutviklet avansert fysikkmotor som lar Jackie utnytte sine krefter på kreative måter. Vi så en spire til dette i Riddick-spillet, men med den mangedoble kraften som finnes i Playstation 3 og Xbox 360 kan Starbreeze ta et skritt lenger uten å bekymre seg så mye for begrensninger i maskinvaren. De peker spesielt på ansiktsanimasjoner som en viktig del av historiefortellingen. Gjennom å

"Fiendene er smarte, mange og generelt upålitelige, og miljøene er gigantiske med lekker arkitektur og korte lastetider"

formidle følelser blir selvfølgelig handlingen betydelig mer interessant, noe blant annet Half-Life 2 har vist oss. For å skape troverdig skuespill har Starbreeze utviklet en teknikk de kaller "Vo-cam", som går ut på at de digitaliserer ansiktsuttrykk, kroppsspråk og stemme samtidig. Dermed henger uttrykkene sammen, og på den måten skal spillkarakterers prating framstå mye mer realistisk. I den grad det er ønskelig, selvfølgelig.

Av det vi har sett så langt kommer The Darkness til å



Sleip hjelper

Jackie kan bruke to valgfrie våpen samtidig og i tillegg kan han bruke kraften for å ødelegge bygninger, slenge rundt på biler eller ganske enkelt spidde smågangstere i joggedresser som prøver å skyte ham. Forbered deg på mye blod i The Darkness ...

by på masse lekker action, men spørsmålet er bare hvor mye av den opprinnelige seriehandlingen som spillet kommer til å handle om. Gjennom seriens gang traff Jackie flere ganger Witchblade (The Darkness begynte som en spinoff av det smøreriet der) og han traff til og med Batman i Gotham City. Skal man være ærlig begynte seriebladet The Darkness bra, men mistet ganske raskt fokus og ble til en ganske ujevn historie med ikke-eksisterende spenningsmomenter og et ganske blekt manus. Samtidig som Starbreeze la sine klamme hender på spillrettighetene kjøpte også Dimension opp filmrettighetene. Filmen kommer i likhet med spillet i 2007, men ingen vil si noe om hvorvidt filmen og spillet er utviklet i samarbeid.

Uansett hvordan du ser det er The Darkness en svært lovende tittel. Med The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay og en grafikkteknologi som sparker som merra den blinde er det ingen tvil om at kompetansen finnes i Starbreeze. Alt som kan krype og gå av spillmedier falt pladask for E3-demoen som ble vist fram i sommer, og spillet ser ikke ut til å ha blitt dårligere siden da. Tvert imot er The Darkness et av spillene som virkelig ser ut til å kunne definere det som etter hvert har blitt den tynnslitte klisjeen "neste generasjon". Vi ser fram til å få utforske Jackie's marerittverden, forhåpentligvis før den mørkeste årstiden er helt slutt i Uppsala-distriktet.

_Petter Engelin og Aslak Borgersrud

LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



Over 30 resources and services to extract, create and provide—never a dull moment!



Train gladiators and beasts for the arenas. One of many ways to keep your population happy!



For the first time in a city builder, look inside all the buildings and see what's going on.



Open up trade routes in the empire and export your city's surplus goods.

CIV CITY ROME

www.civilization.com

12+
www.pegi.info

PC
CD-ROM
SOFTWARE



2K

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



Anmeldelser



Test Drive Unlimited

Velkommen til et virkelig tilkoblet bilspill

Informasjon

Plattform Xbox 360, PC

Utvikler Eden

Utgever Atari

Genre Racing

Utgis 8. september

Antall spillere Mange

Anb. alder 3 år

Testet versjon PAL

Pluss Uendelig lang

levetid, flott grafikk,

lekre omgivelser.

Minus Motorsykel-

kjøringa er patetisk.

En del bugs.

Stillehavsøya Oahu rommer ikke bare Honolulu og Pearl Harbor. Den rommer også 1.500 kvadratkilometer land og rundt 900.000 personer, hvorav en foreløpig uvisse mengde egentlig er spillere av Test Drive Unlimited. De fleste av dem kruser hvileløst omkring og venter på noen å kjøre om kapp med. Blunk med frontlyktene, sett opp et par digitale rundingsbøyer, og løpet er i gang.

Test Drive Unlimited er det mest spennende bilspillet som er laget på minst et par konsollgenerasjoner. De siste årenes tull og tøys, hvor styling, lakking og dekorspoilere har vært hovedsatsingsområde for bilspillskaperne, er ugjenkallelig forbi. Det første massive flerspillede bilspillet er på plass, og det er ingen grunn til å se seg tilbake.

Her skal du nemlig ikke bare kjøre forhåndsbestemte løp mot forhåndsbestemte motstandere i like forhåndsbestemte biler. På øya Oahu skal du kjøre rundt og kose deg, til du finner et løp du har lyst til å delta i, enten motstanderne er digitale eller ikke.

Synes du banene er kjedelige, eller foretrekker du noen baner framfor de andre, kan du gjøre som du selv vil. Du kan laste opp dine egne baner, og velge om du vil kjøre dem sjøl eller utfordre resten av øya til en runde "vinneren tar alt". Du kan starte klubber med vennene dine, og enten utfordre dem, eller sammen med dem utfordre andre klubber. Alt sammen havner på internasjonale rankinglister som kan hentes fram for å sjekke om talentene dine duger i den store sammenhengen. Solo-delen av Test Drive Unlimited

består av mange forskjellige moduser. Du kan kjøre mot klokka og mot andre spillere. Du kan kjøre mot fotobokser (om å gjøre å knuse fartsgrensa), og du kan kjøre lange løp på kryss og tvers over hele øya. I tillegg er det fire forskjellige typer oppdrag du kan gjøre, som alle egentlig er ganske pussige. Du skal blant annet kjøre fotomodeller hjem fra handleturer, frakte kasser med tvilsomt innhold for tvilsomme karer, du skal frakte biler fra sted til sted, og du skal plukke opp haikere. Noe er morsomt, særlig fotobokskjøringa, mens noe er kjedelig. Å kjøre en bil i et kvarters tid fra et sted til et annet uten å skade bilen minner for eksempel mer om en helt vanlig dag i stasjonsvogna enn om en actionfylt orgie i hestekrefter og svidd gummi. Men det er faktisk det frakte bil-oppdragene handler om.

Aarum mener:

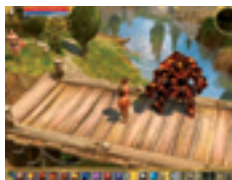
Det er ganske fersht å sette seg ned med Test Drive Unlimited. Jeg blir liksom ikke neddyngnet med harry råner-lingo og pimp my ride-holdning, men en ganske ryddig og sofistikert kjøre-opplevelse. Og det setter jeg utrolig stor pris på. Dessuten så er det lett det mest interessante bilspillet til 360 spør du meg.

9/10

_Carl Thomas



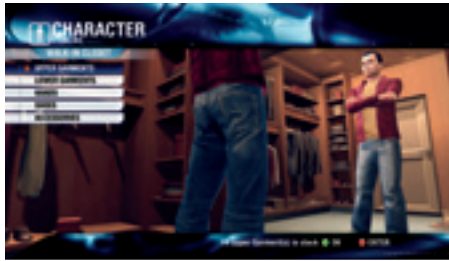
- Loco Roco**
PSP / Sony 9/10
- Table Tennis**
Xbox 360 / Rockstar 8/10
- Super Dragon Ball Z**
PS2 / Namco Bandai 7/10
- New Super Mario Bros.**
Nintendo DS / Nintendo 9/10
- Metal Gear Acid 2**
PSP / Konami 7/10



- Titan Quest**
PC / THQ 8/10
- Braini Training**
Nintendo DS / Nintendo 8/10
- Talkman**
PSP / Sony 7/10
- Fiatout 2**
Xbox, PS2 / Bugbear 7/10
- City Life**
PC / Monte Cristo 8/10



- Half Life 2: Episode One**
PC / Valve 7/10
- Electroplankton**
Nintendo DS / Nintendo 6/10
- X-Men: The Official Game**
PC, PS2, Xbox, Xbox 360 / Activision 5/10
- And1 Streetball**
PS2, Xbox / Ubisoft 5/10
- Tourist Trophy**
PS2 / Polyphony 7/10



Det eneste spørsmålet vi sitter igjen med er følgende: Hvor er Lulu? Du veit, kjæresten til Det Store Dyret som Knutsen&Ludvigsen har uoddeliggjort? Hun bor jo på Honolulu, så hun må være der et sted, og vi har ikke tenkt til å gi opp for hun er funnet. Hun er tross alt hovedpersonen i flere av Norges beste kjærlighetssanger gjennom tidene. Så!



Glem klisjehistoriene

Hvis du har spilt Test Drive før kommer du ikke til å kjenne deg særlig godt igjen. Spillet har lite referanser til de tidligere spillene, og der du før var en testkjører for bilprodusentene er du her bare en eller annen litt over middels bilinteressert turist. Men spillet prøver ikke å lage en historie som føles unaturlig, her er det bare å kjøre i vei, så er historien bare det som skjer på veien. Suget etter penger og nye biler kombinert med internasjonale resultatlister gjør at du aldri mangler inspirasjon til å kjøre et par løp til.

Men uansett hvor få eller mange løp du liker finnes det sinnsykt mange av dem. Nesten uendelig kan man si, for øya Oahu består av flere veier enn du kommer til å kjøre innom. Øya minner i det hele tatt ganske mye om satelittbildene jeg fant på Google Earth, så mye tyder på at dette er den mest realistiske gjengivelsen av et stort område i et bilspill noensinne.

Det er mye grunnleggende pent å si om Test Drive Unlimited. De viktigste positive tingene er grunnleggende, mens de viktigste negative er overfladiske. Det er faktisk ganske rart hvor mye småtteri utviklerne Eden slipper unna med, når de først har laget en sånn gigant av et spill. Spillet hakker for eksempel ved høye hastigheter. Jeg har prøvd å kjøre gjennom Honolulu i 350 kilometer i timen i en ganske så fin Koenigsegg-bil, og da spratt skyskraper opp rundt ørene mine, for jeg kjørte fortere enn grafikkmotoren.

Motorsykkelkjøring er ikke spesielt viktig i spillet, og det burde nok vært droppa helt. Det virker ikke som om utviklerne har tilbragt mange minutter med sykkel mellom beina, for både styring, kjørefølelse og tekniske prinsipper er helt på jordet. Virkelig langt ut på jordet, altså. Man kan for eksempel aksellerere mens man kjører på forhjulet. Og rygge. På motorsykel.

Kjørefølelsen på bilene derimot, er jevnt over fin. Ikke det aller beste jeg har prøvd, for eksempel er det ikke så store forskjeller på de forskjellige bilene som man kunne håpe, men følelsen av å kjøre fort er absolutt tilstede. Faktisk er det på de rette og lange strekningene Test Drive Unlimited er best. I motsetning til i de siste årenes forti identiske gatebilspill foregår dette i all hovedsak på landevei, og det er morsommere å kjøre fort på brede landeveier enn i små bakgater.

Det er litt vanskelig å teste multiplayer-spill, for testing skjer jo før spillet er på gata, og da er det ikke så mange å spille mot. Men jeg har fått målt krefter mot en danske og invitert et par franskmenn til en klubb jeg lagde, så litt har jeg fått prøvd. Dessuten later spillet som om det er nettverskspillere på når nettverkskabelen ikke er i, så det har blitt litt kjøring mot "Lisa542" også. Det er vanskelig å si nøyaktig hvordan spillet forandrer seg når det blir ekte mennesker bak rattene, men det godt gjøres å ødelegge dette her. Dette er neste generasjons bilspill.

Aslak Borgersrud

9/10

Graffikk 8 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 9 Beste bilspill på mange år!

Miami Vice

80-tallets to store helter gjør comeback

Plattform PSP Utvikler Rebellion Utgiver Vivendi Genre Action Utgis 30 juni
Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Sonny Crockett og Ricardos Tubbs står for mange som definisjonen på 80-tallet.

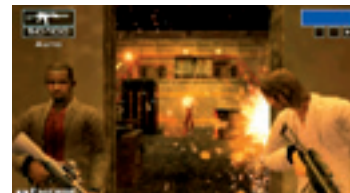
Selvsagt sammen med Samatha Fox, men på tv-skjermene hersket det ingen tvil om hvem som var kongene. Vakre kvinner i hver eneste scene, blod-trimmede sportsbiler og et bade- og nattklubbiv de fleste bare kunne drømme om. Med ett var det glamorøst å være narkopoliti.

Miami Vice var action på høyt nivå i sin samtid, men det var også noe trygt og godt over serien. Kanskje det var de rosa dressene gangsterne brukte som gjorde at de fleste tenkte: Crockett kan jo bare ikke bli skutt og drept av en fyr i rosa dress med mintfarget magebelte.

Virkeligheten er ikke den samme i det brutale 2006, og den nye filmen er vesentlig mørkere og mer brutal. Selv om spillet knapt nok er basert på filmen, er stemningen ivaretatt og her er det få halvtrivelige haitiske gangstere med latterlige dresser.

Som liten sneip så jeg samtlige episoder av Miami Vice. Noen perioder var Crockett den kuleste, men noen måneder senere var det Tubbs som var den store helten. Derfor var det med stor glede jeg kunne konstatere at jeg kunne spille som begge to. Dette måtte jo bli bra.

Det ble jo selvsagt ikke det. Ok, det ble ikke grusomt dårlig, men Vivendi Universal Games har en lei tendens til å



rote det til når de skal lage spill av filmer. Når utviklerne i tillegg ikke har klart å gjøre det beste ut av PSPen sitt begrensede kontrollsystem, blir sluttresultatet klønete.

Nivåene i Miami Vice er omtrent som forventet. De består av lagerbygninger, kasinoer, mørke bakgater, og oppdragene er omtrent like gjennom hele spillet. Finn skurkene, ta livet av så mange som mulig og beslaglegg dopet de prøver å pushe på uskyldige små barn i Miamis gater. Man kan også plukke opp såkalte FlashRAMs underveis, og disse åpner tåpelige og irriterende minispill som beklageligvis er nødvendige for våpenoppgraderinger.

Fiendene dine er ikke spesielt intelligente. Ikke veldig dumme, men sammen med et siktesystem som hjelper deg i overkant mye, blir det langt mellom utfordringene.

Leveldesignet er også gjort på en slik måte at det føles som en høyere makt holder deg i hånden og geleider deg gjennom hele spillet.

Når man har spilt mange spill er det lett å bli bortskjemt, og det er veldig lett å kun se feilene i denne typen titler. Et actionspill med en rekke irriterende elementer, dumme fiender og få utfordringer. Miami Vice er definitivt et av disse, men det kan faktisk være underholdende. Bare ikke ofte nok.

Er du sulteføret på spill til din PSP og er glad i action er dette dopet som holder deg gående en stund til, men for dem med alternativer blir dette for tynt.

_Frode Haugen

6/10

Graffikk 7 Gameplay 6 Lyd 5 Holdbarhet 5 Ikke så hyggelig som vi håpet



Jeg må ærlig innrømme at jeg er en ganske treg gamer. Ikke dårlig, bare treg. Jeg må alltid utforske alt og bruker alltid lengre tid på et spill en de fleste av mine venner. Derfor er det direkte skremmende at jeg spilte gjennom Miami Vice på knappe syv timer.



Handletur?
Alle butikkene kan ranes ved å sparke inn døren på dagtid og slå ned eller true betjeningen med våpen. Det er også mulig å iscenesette større kupp på nattestid. Dessuten kan man gjerne handle vanlig – og betale for ting man vil ha.

Saint's Row

Volition kopierer Grand Theft Auto skamløst – og imponerer

Informasjon

Plattform Xbox 360
Utvikler Violation
Utgiver THQ
Genre Action
Utgis 1. september
Antall spillere 1-12
Anb. alder 18 år
Testet versjon PAL
Pluss Enorm frihet, bra multiplayer støtte, variert, mye å gjøre
Minus Noe utdatert gettoslang, primitiv grafikk

Om etterligning er den ypperste form for ros burde Rockstar virkelig si seg fornøyde. Saint's Row-utvikler Volition har nemlig studert Grand Theft Auto 3 ned til hver minste pixel, og laget en uvanlig skamløs kopi. Fantasiløst, kan man si, men ærlig talt tror vi ikke det finnes noen som ikke vil ha et Grand Theft Auto til Xbox 360. Dessuten har Volition hørt på kritikken som tross alt ble rettet mot Rockstars gangsterepos og laget en skikkelig fet multiplayer støtte.

I Saint's Row ikler du deg rollen som jyping midt i et voldsomt gangsteroppgjør. Det blir startskuddet for en karriere innen den tross alt ganske snille gjengen 3rd Street Saints. Spillet kretser nemlig rundt gjengkriger, og finner du frem kartet over byen Stilwater

ser du tydelig hvilke kvartaler som regjeres av de forskjellige gjengene. Målet er naturligvis at du og kompisene dine på sikt får full kontroll overalt, og ettersom dere i bunn og grunn er koselige karer vil jo det bare være til alles beste.

Akkurat som i Grand Theft Auto har man fra første sekund i spillet en enorm frihet. På kartet ditt finnes et femtitalls ulike markerte oppdrag og butikker som bare venter på å bli utforsket. Ettersom man utfører oppdrag, fylles kartet opp med flere. Slik vil det hele tiden virke som om oppdragene aldri slutter, og utforskningslysten blir hele tiden tilfredsstillt. En annen lekker detalj er også at spillet har hele fire ulike hovedhistorier å spille gjennom, og det er naturligvis fritt valg om du vil følge

bare noen av dem, eller fullføre alle sammen. De er bare løst sammenvevde og det er virkelig et friskt spillgrep å la deg som spiller velge hva Saint's Row skal handle om.

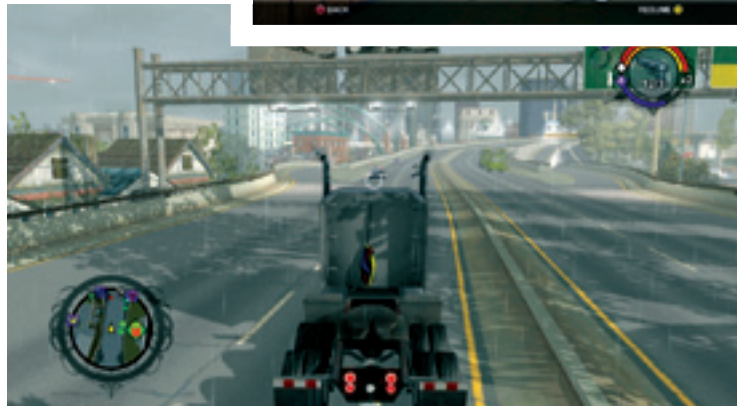
Hele spillet gjennomsyres av utviklernes ønske om å lage en skikkelig gettofølelse. Det påvirker både dialogen og hele følelsen av spillet. Alle figurene kaster rundt seg med slang fra typiske 90-tallsfilmer om det harde livet i den amerikanske underklassen. Oppdragene man gjør dreier seg om å stjele fete biler for så å pimpe dem opp, kapre lastebiler som smugler dop – eller hvorfor ikke skysser rundt på prostituerte i baksetet av en limousin mens de betjener sine steinrike kunder. Jeg er fullt klar over det faktum at mange kommer til å synes hele greia er direkte dustete, og omtrent

Thomas mener:

Saint's Row er ikke et spill som utnytter alle mulighetene i sandkassestrukturen, men det er et spill som stjeler samtlige ideer fra Grand Theft Auto, og er stolt av det. Jeg er stadig litt betatt av sjangerens sjarmer og muligheter, så jeg tar gjerne en runde på gatene i Stilwater, men så får det snart være slutt. 7/10

– Thomas Tanggaard

Byen Stilwater sies å være løst basert på Chicago og er imponerende i både størrelse og detaljrikdom. Blant annet finnes større Chinatown-områder, slum, havner, industriområder, mange vanlige forsteder og et utrolig bra utbygd veinett.



Merittliste

Volition har laget spill siden 1998 da de startet i liten skala med romspillet *Descent: Freespace – The Great War*. Den største suksessen hadde de dog i 2001 med den meget populære førstepersonsskyteren *Red Faction* til PC og Playstation 2, som utspilte seg i gruvene på Mars. I 2002 kom også oppfølgeren, og begge spillene høstet gode kritikker verden over. Etter dette har de det middelmådige og ultravoldelige spillet *The Punisher* på samvittigheten.

like ekte som da regissøren Erik Poppe prøvde å lage norsk ungdoms-action med filmen *Schpaaa*. Personlig tar jeg det med ro og mener Volition tydeligvis har overdrevet hele greia med et stort glis om munnen og glimt i øyet.

Ellers er det meste som sagt nesten uforskammet plagiering av *Grand Theft Auto 3*. Alt fra animasjonene til spillkontroll og utseende på menyene er som en blåkopi. Det kan man synes hva man vil om, men gjør samtidig at man meget fort kommer inn i spillsystemet. Takket være den ekstra kraften i Xbox 360 har Volition dessuten krydret spillbarheten med en ordentlig fysikkmotor, helt lastefrie omgivelser og en merkbart hvassere spillkontroll.

Like imponert er jeg derimot ikke over det grafiske. Ja visst, spillet ser mye bedre ut i bevegelse enn på bildene, men det sier ikke så mye. Volition har ganske enkelt vært fornøyde med å overgå Playstation 2-versjonen av *Grand Theft Auto*, klemt inn høyoppløselig grafikk og syntes det var nok. Det gjør at spillet har et utseende som sannsynligvis vil skremme bort potensielle kjøpere.

Som et meget velkomment kompliment til selve eventyret finnes flerspillermodus. Her finner du for eksempel en spillmodus kalt *Protect the Pimp*, der en person på det ene laget brukes som hallik. Deretter gjelder det for medspillerne å eskortere ham til et gitt mål mens det andre laget skal prøve å drepe ham. Regn med harde dueller og mange lumske bakhold. Volition har lyktes med å skape totalt

fire underholdende spillmodi der *Gangsta Brawl* kjapt ble min favoritt. Egentlig er det ikke stort annet enn en deathmatch for opptil tolv personer, men nå slåss man i en storby med vanlige våpen og mengder av fete kjøretøy. Det finnes folk over alt, og er man ikke med på notene blir man kjapt sønderskutt i en uventet drive-by. Og for å spinne videre på hele gettogreia finnes det ingen normal ranking for å indikere hvor langt man har kommet – man får i stedet utruste figuren sin med det lekreste bling-blinget. Ser du noen med enorme ringer verdt brutto-nasjonalproduktet til en halvstor nasjon, vet du altså at du har med en skikkelig versting å gjøre.

Jeg er ærlig talt ikke særlig negativ til denne fullstendig usjenerete *Grand Theft Auto*-kopien, til tross for den litt uoriginale gettostilen og den primitive grafikken. Selv om jeg vet at Rockstar på alle områder vil gjøre det bedre neste år, er det flott å være gangster med friheten til å herje i en storby igjen. Og man bør ikke gjøre annet enn å gi Volition kred for at de faktisk lykkes med å skape interessant flerspiller-underholdning. *Saint's Row* er forresten for *Grand Theft Auto 4*, men det er en uventet velsmakende sådan, og det holder faktisk lenge.

Jonas Mäki

8/10

Grafikk 6 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8
Volition er down med dritten! Word!

Tekken: Dark Resurrection

Namcos slåsskamp presses ned i lomma

Plattform PSP Utvikler Namco Utgiver Sony Genre Fighting Utgis 30. august
Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Enkelt og tilgjengelig er de to nøkkelordene som gjør seg best når man snakker om spill til en bærbar konsoll. Derfor er det ikke noen særlig stor overraskelse å jeg i har fått så mange timer prima underholdning med *Tekken* til PSP. Namco har virkelig tenkt seg om og gjort alt de har kunnet for å tilpasse spillet til Sonys strøkne lommemonster, og resultatet er blendende.

Basert på den tidligere arkade-eksklusive versjonen av *Tekken 5: Dark Resurrection*, kunne man i alle fall forvente seg minst to nye figurer. Men det har ikke vært nok for Namco. De har dykket dybt ned i kisten etter enda mer ekstramateriale. Namco har nemlig bestemt seg for å overdygne kjøperne med bonus-spill, alternative turneringer og fjollte ekstramateriale, akkurat som Capcom gjorde det med *Street Fighter*-serien, og det kan vi selvsagt like.

De to nye figurene består av rikmannsdatteren Lili og den russiske kampmaskinen Dragunov. Men begge to virker som sammensmeltinger av øvrige figurer fra spillet, men sånn har det jo alltid vært med denne serien. Lili spilles som en blanding av Jun Kazama og Ling Xiaoyu, og for den uinvidde kan det oversettes til en masse hurtige spark og nesten akrobatiske bevegelser. Med Dragunov er inspirasjonen hentet fra *Brian Fury* og *Jin Kazama*, og i praksis betyr det færre kombinasjoner og et større fokus på systematiske kraftslag og kontraangrep. Ikke overraskende

passer begge figurene glimrende inn i det 30 mann store ensemblet som står til din disposisjon helt fra start.

Utover de nye figurene har det også blitt plass til en såkalt Dojo-modus. Etter du har valgt din figur, må du kjempe mot stadig sterkere motstandere, hvor alle sammen er utstyrt med kunstig intelligens fra menneskelige spillere fra hele verden. Namco har også gjort det mulig å hente flere AI-oppdateringer, så du kan faktisk komme til å spille mot virtuelle versjoner av verdens beste spillere. Dojo-muligheten er en fengende forlengelse av holdbarheten, men er dessverre ikke et stort nok plaster til at du overser at det ikke er blitt plass til en vanlig online-modus. Jeg vil jo aller helst spille mot andre menneskelige motstandere over nettet, men det får vi altså ikke mulighet til.

Det absolutt mest imponerende med *Dark Resurrection* til PSP er at det er *Tekken* i all sin glans, og det skal du ha i bakhodet når du står og vurderer om du egentlig har penger til enda et *Tekken*-spill. Det har ikke skjedd radikale endringer i det grunnleggende gameplayet, men med den redigerte versjonen av det femte spillet bys det på et av de mest polerte *Tekken*-spillene noensinne.

Thomas Nielsen

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 7 Holdbarhet 8
Namcos lekre, håndholdte drapsmaskin



Tekken: Dark Resurrection er en imponerende konvertering som leverer alt det en ekte *Tekken*-fan lengter etter. Med ekstremt lekker grafikk, et stort, variert galleri av kamplystne karakterer og en hel pose ekstramateriale, er det vanskelig å ikke bli begejstret. Kun en onlinemodus mangler.



Kebab?

Redaktøren i den svenske utgaven av Gamereactor, Petter Engelin, skrev i sin anmeldelse av Prey at hele romskipet minnet om en eneste stor kebab. Det er et stort organisk/ mekanisk romskip med kjøtt oppover veggen ...

Prey

I rundt ti år har Prey vært under utvikling, men er det verdt ventetiden?

Informasjon

Plattform Xbox 360, PC

Utvikler Human Head Studios

Utgiver Take Two

Genre Action

Utgis Ute nå

Antall spillere 1

Anb. alder 18 år

Testet versjon PAL

Plus Fantastisk grafikk, noen gode ideer.

Minus Forutsigbart, tidvis kjedelig og kort.

Spillverdenen anno 2006 flommer ikke over av gode ideer og originale spill, men tingenes tilstand er likevel bedre enn på mange år. Den gang de første tankene rundt Prey ble unnfanget i 1994 var verden et bedre sted å leve, alle spill var grense-sprengende nyskapende og Apogee var blant verdens mest respekterte utviklere.

Vel, vi har vel egentlig bare glemt alle de dårlige spillene fra forrige årtusen, men Apogee var et artig selskap med mange spennende spill på tegnebrettet. Ett av disse var Prey, men spillet forsvant like raskt som det hadde dukket opp. Men like raskt som det forsvant, dukket det opp - igjen - i fjor.

Å gjenfortelle historien i Prey skal vi ikke gjøre, men du starter som cherokeeindianeren Tommy som lever et streit liv som mekaniker. Så blir dama

hans plaga av noen kjipinger, og mens Tommy rydder opp med skiftenøkkel sin, blir han som så ofte ellers i slike situasjoner, bortført av aliens. Med andre ord en helt typisk start på dagen.

Som alle indianere kan Tommy en rekke praktiske spirituelle triks som kommer godt med når han skal ta opp kampene med romvesen med store fancy pistoler. Den mest interessante er Death Walk, som gjør at hvis du skulle daue så får du 15 sekunder på å skyte Death Wraiths, og klarer du dette, vips: Tommy's back!

Det mest interessante med Prey er måten du navigerer i de forskjellige nivåene. Gå på veggene, i taket og plutselig kommer det fiender på gulvet - eller var det taket. Eller en vegg. Etter hvert blir det hele som et forvirrende Salvador Dalí-helvete, og hadde det ikke

vært for et forutsigbart design ville man vært sjøsyk i løpet av et kvarter.

Human Heads skip er uten tvil lastet med portaler. Det er selvsagt morsomt å herje rundt med disse, man kan plutselig se seg selv bakfra, men som regel flytter de deg til et annet sted i spillet. Praktisk i noen tilfeller, men heller ikke noe mer etter de tre-fire første forsøkene.

Man forventer noe spektakulært etter så mange års utvikling. Det får man ikke og dermed fremstår spillet som et ganske ordinært FPS, riktig nok i en meget lekker innpakning. Dem finnes det imidlertid fryktelig mange av.

_Frode Haugen

7/10

Grafikk 9 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 5
Grei underholdning, men ingen klassiker

Aarum mener:

Jeg kan oppsummere Prey i tre ord: Hjernedødt, hjernedødt og hjernedødt. Men, hallo! Se på skjermbildene da. Hva forventer du liksom? Det lyser jo rimelig lang vei at Human Head Studios ikke har noen tung politisk agenda. Men det trengs ikke for å lage ålraite spill. Banal action? Ja. Underholdende? Tja. 7/10

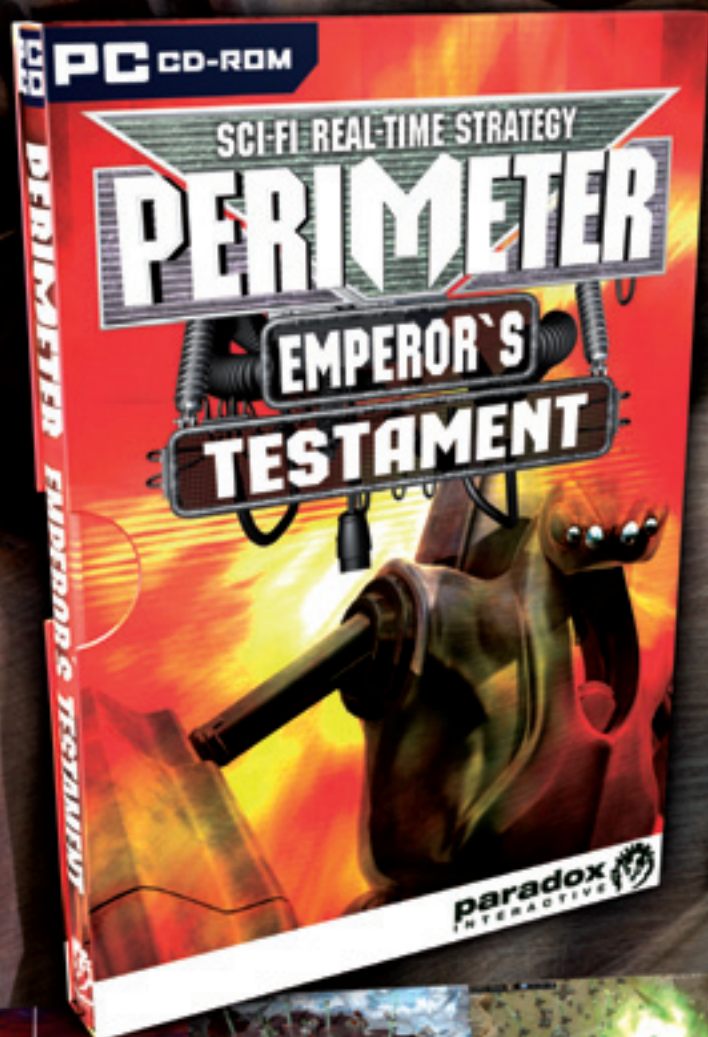
_Carl Thomas

SCI-FI REAL-TIME STRATEGY

PERIMETER

EMPEROR'S TESTAMENT

FULL PRICE VALUE AT 199 NOK
SHIPPING TO STORES AUG 29TH, 2006



FEEL HUNGRY TENSION OF THE HIGHEST SPHERES. FLESH AND BLOOD OF THE ONCE HAVE BEEN SET IN MOTION; THEY'RE PULSATING AROUND THE WORLD IN WHICH THE EMPEROR IS CREATING A NEW HISTORY OF THE GREAT CHAIN."

Said about the first game:

"Perimeter is without a doubt one of the most innovative real-time strategy games to appear in years"

Gamespot

"Perimeter will stand out in my memory for its originality"

IGN



http://www.paradoxplaza.com/p_et.asp

ALWAYS AVAILABLE ON
GAMERSGATE.COM
DOWNLOAD GAMES - ANYTIME - ANYWHERE



Grafisk flott

Selvfølgelig ser et eventyr som Enchanted Arms flottere ut på en Xbox 360 enn f.eks. en PlayStation 2. Men god grafikk kan ikke bote for at byene virker litt vel folketomme.



Enchanted Arms

Et pompøst eventyr som blir litt for tradisjonelt

Informasjon

Plattform Xbox 360
Utvikler From Software
Utgiver Ubisoft
Genre Rollespill
Utgis 9. september
Antall spillere 1
Anb. alder 12 år
Testet versjon PAL
Pluss God grafikk.
 Gjennomført design.
 Fint eventyr.
Minus Alt for lineært.
 Treg dialog. Ensformige kamper.

«Hvis bare»-kommentaren er en gjenganger i spillindustrien. Hvis bare Core Design hadde hatt litt mer tid til å lage Tomb Raider, så hadde ikke Angel of Darkness endt som et pinlig mageplask. Hvis bare Nintendo hadde valgt CD-ROM-formatet fremfor de små plastkassetene, så hadde N64 vært en langt større hit, og hvis bare Microsoft hadde hatt et par vel-fungerende rollespill til Xbox-konsollen, så hadde kanskje det japanske publikumet faktisk kjøpt seg en maskin eller to. Men om rollespillene hadde vært i nærheten av From Softwares første eventyr til Xbox 360, så hadde det neppe gjort noen merkbar forskjell.

Atsuma er skolens late gutt, en smarting som tilbringer mesteparten av sin tid på åttende rekke i magi-universitetets forelesningssal. Her sitter

han og snorker høyløyt. Likevel er han en av skolens dyktigste elever, ikke på grunn av hans intelligens eller flid, men på grunn av hans høyre arm, en magisk anordning som inneholder mystiske krefter - krefter som er midtpunktet for hele historien. Hele livet har du slovet og sovet i timene, og vært én stor dårlig unnskyldning, men nå er det slutt. For mystiske, eldgamle krefter er blitt vekket til live, og du er fanget midt i hele sulamitten, med en langt større rolle enn du noensinne kunne tenke deg.

Og med det er Enchanted Arms i gang, men det legges fort lokk på fornøyselen. Dialogen er stiv, til tider ufrivillig komisk og for det meste bare uengasjerende fortalt gjennom stillbilder. Og dialogen er ikke bare tynn, du har heller ikke muligheten til å ta samtalen i en bestemt retning. Du blir sjeldent

presentert for noen svarmuligheter, og hvis du endelig gjør det, så er det uten reell betydning. Den vil alltid ende med det samme poenget. I tillegg er det engelske stemmeskuespillet noe av det verste jeg har hørt, og det tok ikke lang tid før jeg rotet gjennom samtlige menyer på desperat jakt etter det originale japanske lydsporet.

Enchanted Arms er et turbasert actionrollespill, ikke ulikt Final Fantasy-serien, med masser av kamper og oppgraderingsmuligheter for både deg og dine følgesvenner. Det kan både kjøpes nye, kraftigere angrep, kurerende medisiner og alskens andre produkter. Alt sammen hjelpemidler du får bruk for når du skal utrydde all ondskap fra verden. Dessverre så er det ikke nok muligheter til å personliggjøre de ulike karakterene, fordi mange av oppgraderingene kun

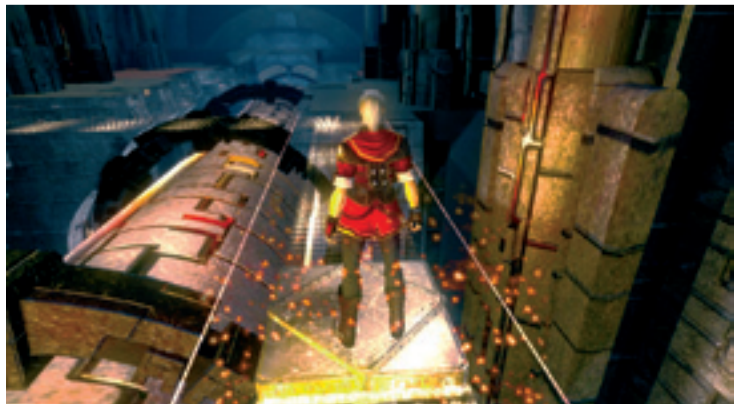
Thomas mener:

Enchanted Arms er tilsynelatende et av de spillene som alltid må komme i kolvannet av en ny konsoll. Blottet for innovasjon og uten egentlige sjanser for å imponere, sendes det ut på markedet for konkurransen blir alt for stor. Med mindre du er utsultet på RPG, så vent til det kommer noe annet. 5/10
 _Thomas Tanggaard



Random fights

Et av Enchanted Arms store problemer er alle de tilfeldige kampene du skal trekkes gjennom. Akkurat som tilfellet har vært med adskillige rollespill opp gjennom årene, så kan du knapt ta et skritt fremover før nok en ny fiende står klar for å krysse klinge med deg. Heldigvis har From Software innsett dette selv også, og har derfor inkludert en Auto-Battle-funksjon som gi deg muligheten til å la maskinen styre kampene på egenhånd. Så lenge det ikke er ekstremt sterke fiender, så virker denne featuren utmerket.



Ja, du har sett dem før i utallige spill, og de vender tilbake nå også. Store, funkende save-points.

kan brukes av én bestemt person.

Ellers byr spillet på et utrolig flott univers som består av alt fra enorme storbyer og gjengrodde skoger, til gylne kyster og mørke grotter. Det er en verden som fremstår både imponerende og innbydende, men dessverre så slukkes tørsten etter å utforske alle de små krokene og sidegatene ganske raskt. De er der bare for syns skyld. Lekre, men tomme teater-kulisser uten dybde. Enchanted Arms storbyer har tilsynelatende også nylig vært plaget av en eller annen form for pest, for det er jo nesten ingen mennesker her. Dessuten er alle ekstremt ordknappe og har for det meste et par linjer dialog som de gjentar til evig tid.

Kampsystemet er 100 % turbaseret, og det er ingen muligheter for å håndtere det i realtime. Fiendene er ikke synlige når du utforsker de forskjellige områdene og det betyr at du når som helst, også selv om du har undersøkt rommet mange ganger før, kan løpe rett inn i enda en kamp. Når kamparenaen så toner frem, avvikles det hele litt som sjakk. Du flytter, fienden flytter, så roter du litt i menyene og så deles det ut litt juling. Dessverre er det ingen reell dybde i kampsystemet, og jeg satt for det meste med en underlig følelse av

déja vu. Alle kampene var like, og taktikkene var de samme. Det endte med at jeg bare satte min gruppe til å angripe automatisk, for å bli ferdig med slåssingen og komme videre med eventyret.

Enchanted Arms er langt fra sjangerdefinerende. Det er et standardisert eventyr, med et velkjent system du har støtt på hundrevis av ganger før. Men spillet klarer å skape et unikt univers som skiller seg en del fra de rollespillene som allerede er ute til Microsofts konsoller. Det er erkejapansk, en smule for mye for min smak, men hvis du er tilhenger av postapokalyptiske fortellinger, overdrevne slåsskamper og kanskje også noen melodramatiske replikker, så bør du absolutt se nærmere på Enchanted Arms. Det er lineært, til tider direkte uengasjerende, men likevel er dette rimelig underholdende for de RPG-hungrende Xbox 360-eiere som ikke kan få nok av pompøse eventyr.

._Martin B. Larsen

6/10

Grafikk 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 7
Et greit erkejapansk eventyr

Gangs of London

Slå deg løs i den engelske hovedstaden

Plattform PSP Utvikler London Studios Utgiver Sony Genre Action
Utgis 30. august Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 18 år

Jeg har etter hvert besøkt London et par ganger. Hver gang slår det meg hvor bra byen er. Folk er vennlige og greie og butikkene er en tanke mer spennende enn hjemme. Men hvis den virkelighet som vises fram i Gangs of London har noe den skal ha sagt, så finnes det grenser også for Londons vennlighet. Den virkeligheten sparker tvert i mot beina under begreper som "ro" og "fred". I stedet hopper den inn i en bil, lader et par håndvåpen og kjører skrikende rundt Big Ben mens uskyldige fotgjengere må løpe for livet.

Verdenssituasjonen i Gangs of London ser sånn ut: Fem forskjellige gjenger slåss om makta. Bare en av bandene kan styre London, resten må utslettes. Hvis bandekrig i London låter kjent er det fordi temaet allerede har vært berørt i PS2-spillene om The Getaway. Gangs of London eksisterer i samme univers og er laget av samme utvikler. Kjenner du litt til The Getaway begynner kaldsvetten sannsynligvis å dukke opp nå. The Getaway var nemlig ikke et mesterverk. Det hadde noen gode ideer og gjorde noen modige valg men var egentlig ikke særlig morsomt eller virkelig underholdende. Det som er fint er at Gangs of London nettopp skiller seg så mye fra The Getaway at spillet har blitt både spennende og holdbart over tid.

Vanvittig pent er det riktignok ikke. Karakterene er grove, som om de var skåret ut i tre, og ideen med de stillestående tegneseriestevensene er helt mislykket. Det kan jeg akseptere, for det har nok vært prisen for å kunne kjøre rundt i en stor del av London.

Byen gjør seg godt på PSP, til tross for en litt deprimerende fargepalett.

Som spiller skal du fra starten alliere deg med en av de fem bandene og alle har forskjellige fordeler og ulemper. Det kan for eksempel være slagkraftige våpen, men ynkelige biler. Så snart du har valgt en gjeng blir du kastet på gata, bokstavelig talt. Oppdrag i forskjellige deler av London skal utføres og disse er av den vanlige typen, for eksempel "kjør fra A til B, drep Y" og så videre. Det er enkelt og greit. Selv om det skorter på virkelig innovasjon er det glimrende underholdning hvis du først har en lang togtur foran deg. Et automatisk siktesystem letter spillets mange skytesekvenser. Sånne blir jo fort problematiske på PSP-ens litt begrensede håndkontroll.

Selv om du ikke er i støtet til å kjøre som en gal gjennom London har dette spillet noe å by på. En rekke pub-spill, som biljard, dart, en underlig (og mest sannsynlig engelsk) avart av bowling og til og med et arkadespill er lagt ved i spillet hvis du skulle trenge avveksling.

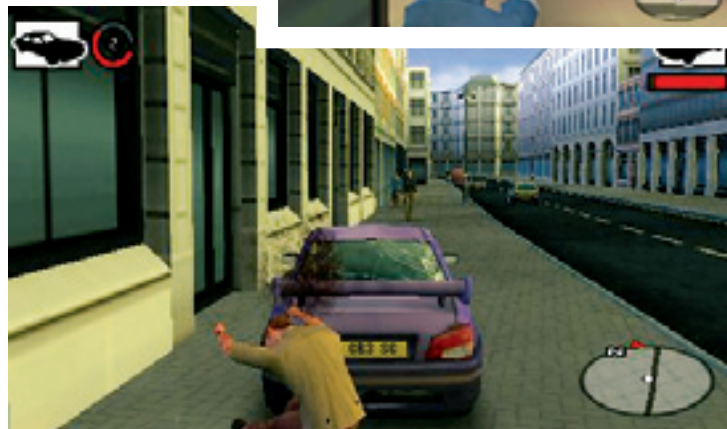
Gangs of London er velpoltet og velspilt. Det er ikke vanskelig å sette seg inn i og virker en smule mer avansert enn GTA: Liberty City Stories. Om du foretrekker det litt mer useriøse og morsomme GTA eller det historiemessig mer alvorlige Gangs of London er opp til deg. Personlig er jeg godt fornøyd med begge.

._Asmus Neergaard

7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 8
Sandkasseaction i London

London er tilsynelatende et firkanta, halvtomt sted med kantede, grove mennesker. Til gjengjeld er det et artig sted å slå seg løs som gangster i en av spillets fem bander, hvor alle vil ha kontrollen over byen.



Dead Rising

Innestengt i et kjøpesenter omringet av 53.000 zombier. Hva gjør du?



Oppdagelsesferd
Willamettes kjøpesenter har det meste. Alt fra lekebutikker til sportsbutikker og restauranter, og Frank har tilgang til alt sammen helt fra start. Og alt du finner kan brukes som våpen. We likes ...

Informasjon

- Plattform** Xbox 360
- Utvikler** Capcom
- Utgiver** Capcom
- Genre** Action
- Utgis** 15. september
- Antall spillere** 1
- Anb. alder** 18 år
- Testet versjon** PAL
- Pluss** Lekker stemning. Masser av oppdrag. Flott grafikk. God styring.
- Minus** Spilletts dag- og natt-syklus. Den evig ringende mobiltelefonen.

Du er freelance fotojournalist Frank West, og skal tilbringe de neste 72 timene i den lille sovebyen Willamette i Colorado - nærmere bestemt byens gigantiske kjøpesenter. Innbyggertallet i den vesle byen ligger normalt på omkring 53.000, men nå når ca. 52.970 er forvandlet til kjøttetende, stavrende zombier, bensinstasjonen har eksplodert og hæren har satt en karantenesone rundt byen, er Willamette alt annet enn en soveby. En drømmehistorie for en journalist.

Hvis jeg sier at Dead Rising ser litt mer innbydende ut nå enn da jeg la hendene på joypadden ved X05 i fjor, så ville jeg lyve. Keiji Inafunes skrekkekabinett ser ikke bare marginalt bedre ut, det har tatt adskillige kvantesprang over kretsene i Microsofts Xbox 360. Fra å være et spill bygd opp rundt et tamt kampsystem og utallige zombier, er Dead Rising nå blitt helt vidunderlig. Alle nestegenerasjonsmusklene brukes raskt opp på tusener på tusener av likbleke,

hvesende udøde, mens selve opplevelsen fremstår som en frisk cocktail av Resident Evil, Grand Theft Auto og en fin porsjon Ico. Forvirret? Det var jeg også den første halvtimen.

Fra det øyeblikket du lander på taket av kjøpesenteret, skjønner du at det er noe riv ruskende galt i Willamette. Parkeringsplassen foran senteret er befolket av et utall slepende zombier, innenfor dørene prøver en liten gruppe å sperre dørene med bord, benker og diverse brusautomater, mens resten forbinder det de har av sår og går på jakt etter et eller annet å bevæpne seg med. Midt oppi alt dette står Frank med et knipsende kamera og en utrettelig appetitt på et vaskeekte scoop. Og det tar ikke lang tid før helvete bryter løs for alvor. Kjøpesenteret blir overkjørt av zombiene, blodet flyter og kun en håndfull overlevende klarer å forsegle seg bak en dør i kontrollrommet. Her planlegger de å bli inntil hjelpen kommer. Frank har dog andre planer, og forvinner raskt ut i senteret igjen for å finne svaret på århundredes beste headliner.

Dead Rising er typisk Capcom. Overkarikerte karakterer og en rotete, men likevel interessant historie om regjeringer, gale professorer og hemmelige agenter. Men det er også mye mer. I stedet for å være et hjernedødt actionspill i stil med Dynasty



Franks kamera er ikke bare til pynt. Gjennom hele spillet kan han ta bilder av det han opplever,

Warriors og Kingdom under Fire, er Dead Rising et sandkassespill med tydelige trekk fra Resident Evil og det eventyrlige Ico. Oppgavene kommer løpende gjennom spillets 72 timer via en mobiltelefon. Det ene øyeblikket bonnfaler vaktmesteren deg om å redde to forskremte japanske turister ut av en hemmelighetsfull agent med å nedlegge en gåtefull, spansk pistolero. Start sett alt i Dead Rising kan brukes

Aarum mener:

Vi skal nok ikke utelukke at Capcom har sett zombiefilmen Dawn of the Dead. Men historien funker bra som spill, så liker du litt god zombie-action, så er dette et godt kjøp. 8/10
_Carl Thomas



Spill det om og om igjen!
Dead Rising inviterer til flere gjennomspillinger, ikke minst fordi selve historien går tapt hvis du ikke overholder tidsfristen for de bærende oppdragene. Starter du Dead Rising forfra, kan du spille videre på det nivået karakteren din har nådd, og dermed bære flere våpen, ta mer skade og være en del mer effektiv i kampene mot kjøpesenterets frustrerende boss.

El Matador

El bueno dataspill. Si si!

Plattform PSP Utvikler Plastic Reality Technology Utgiver South Peak Interactive Genre Action
Utgis 15. september Antall spillere 1 Testet versjon Review Anb. alder 16 år

Nå om dagen er det lite som tyder at vinteren er på vei til våre nordlige strøk. Mange drar sørover til eksotiske land for å ta seg en velfortjent ferie - vekk fra alt hverdagslig mas og stressende arbeidsoppgaver. Hva sier du til en ferietur i narkotikapolitiets favør til Sør-Amerika? Kan du si nei?

Max Payne, Dead to Rights, Matrix - listen er lang over actionspill som har tatt i bruk "bullet time"-effekten. El Matador har også valgt å ta i bruk dette trikket, men her har man ikke like mange valgmuligheter som i f. eks Max Payne spillene. Dette spillet baserer seg på ren og skjær action - action med stor A. Utviklerne har ikke akkurat spart på kruttet i El Matador, her er det intense "shootouts" og høy våpenføring hele veien.

El Matador er verken grensesprengende eller nyskapende, og som brorparten av lignende spill låner det elementer fra de mest vellykkede spillene og tilpasser det sitt behov. Ikke at dette nødvendigvis er noe negativt, men jeg savner noe nytt på denne fronten. Gameplayet er rimelig rett fram og den tradisjonelle WASD-styringen er selvfølgelig på plass. På en måte kan spillet sammenlignes med Farcry - i hvert fall når det gjelder det geografiske området du befinner deg i. Jungler, meterhøye palmer og sigarrøykende latino-amerikanere er hva du kan vente deg.

Voiceacting er tydeligvis noe utviklerne ikke har spandert mange penger på i dette spillet. Dette er vel heller ikke tradisjon i denne typen spill, så intet nytt under solen i dette tilfellet heller. En annen ting som også skuffer er den kunstige intelligensen. Fiendene er ikke akkurat direkte smarte når alt

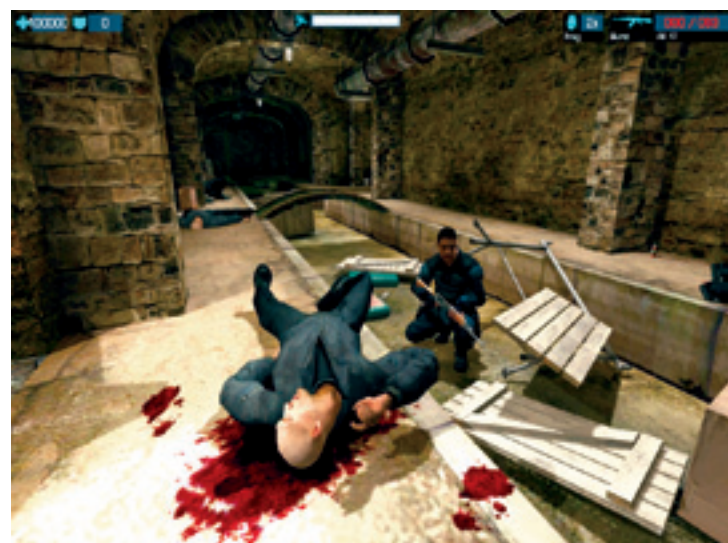
kommer til alt, de har forhåndsdefinerte angrepsmønstre og beveger seg sjeldent eller aldri fra status quo. To positive ting som bør påpekes er musikken og animasjonene. Musikken høres svært filmatisk og dramatisk ut, men da igjen ikke nok til at det drar med seg resten av spillet oppover karakterskalaen av den grunn. Ragdoll-fysikk brukes aktivt og fysikken ellers i spillet er helt på det jevne. Ingen Half-Life 2 killer, men absolutt akseptabelt.

El Matador er et spill med høye ambisjoner som prøver å tilføye denne sjangeren noe nytt, men dessverre lykkes det ikke helt med dette. Som nevnt så låner spillet fra andre spill i samme sjanger, og finner ikke akkurat opp hjulet på nytt. Jeg skulle ønske at utviklerne tør å gå litt utenom det normale og finne på noe litt "sprøere" enn hva de faktisk har diskett opp med her. Actionsultne gamere vil nok ta i mot El Matador med åpne armer, men det er ingen instant classic som du bare må ha deg. Er du gira på en runde action, så er dette et fint sted å lete.

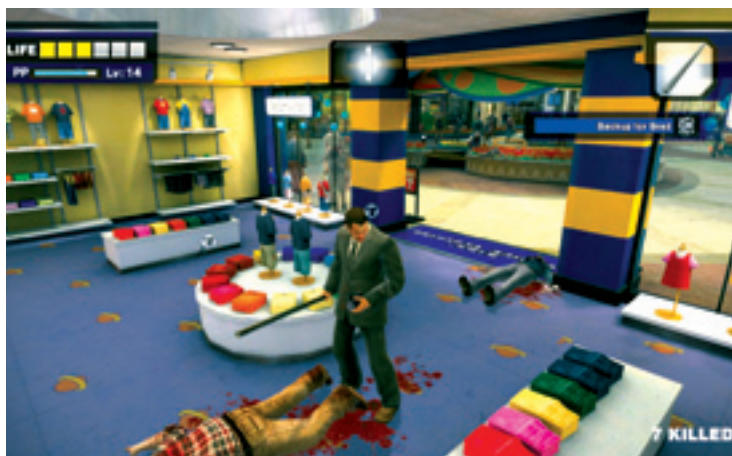
Lars Petter Svendsen

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 7
Et helt greit actionspill



Grafikken er riktig så forseggjort i El Matador, men det anbefales å ha minimum 1 gigabyte RAM for at spillet skal gå flytende. Med 512 MB RAM sliter det litt, men på 1024 så går det knirkefritt.



og jo mer vold, blod og action det er på bildene, jo bedre.

som våpen. Stikk innom helsestudioet og en tilfeldig håndvekt blir et hodeknusende våpen. Besøk leketøysbutikken og du kan svinge et lyssverd med den klassiske Star Wars-zummingen. Ta rotta på en tilfeldig udød betjent og rapp pistolen hans. Selv skranglende, slitne gressklippere og jernstenger kan stoppe en zombie. Kampsystemet slår aldri knuter på seg selv, selv om det er såpass allsidig. Men Dead Rising er ikke uten feil.

Spillets dag- og natt-syklus er en akilleshæl, som kan ødelegge både mellomsekvenser og enkelte oppdrag. Når senteret slukker lysene for natten, kan det være vanskelig å se noe, og mens det selvsagt bidrar til uhyggen, så er visse oppdrag nærmest uspillelige i tussmørket. At mellomsekvensene som avspilles i løpet av natten også presenteres i et stummende mørke, er ufattelig. Store plottendringer og nye karakterer ble introdusert, uten at jeg ante hva som foregikk. Capcom har naturligvis ikke hatt full kontroll over dette, da oppdragene kan tas som det lyster, men det er absolutt problematisk.

Likevel er Dead Rising en positiv overraskelse. Hundrevis av zombier sleper seg rundt i senteret, og deres ulikheter i utseende og væremåte gir en følelse av troverdighet. Frank West fungerer strålende som snusende journalist med fingeren på utløseren, på evig jakt etter sitt livs historie. Visuelt sett er det pent uten å være prangende, og kjøpesenteret klarer å være både veldesignede baner og et troverdig kjøpesenter på en gang. Det er få ting som mangler for at kalle Dead Rising for en ekte klassiker, men det er stadig forbannet velfungerende og absolutt verdt å oppleve.

Thomas Tanggaard

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 7
Dødsbra og gjennomført actionspill

Shinobido: Way of the Ninja

Richard har funnet frem ninjadrakten

Plattform PS2 Utvikler Spike Utgiver Sony Genre Sniking Utgis 15. september
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16 år



Grafikken er ikke særlig imponerende. Lyseffektene er elendige, blodspruten kunne de like godt ha droppet og vanneffektene er ingenting å skrive hjem om de heller. Alt i alt ganske platt visuelt sett.

Øynene svir og munnen er full av vann i det jeg løfter hodet opp fra vannkanten. Hvor lenge jeg har ligget i vannet er det ingen som vet. Vannet som har funnet seg vei til lungene vil ut, jeg hoster og harker. Hvem er jeg? Hva gjør jeg her? Hvordan kom jeg hit? Ninjæventyret er i gang.

Shinobido kommer ikke til å få deg til å gispe av spenning i sofaen. Storyen er relativt platt og egentlig ikke så voldsomt engasjerende eller spesielt original for den slags skyld. Shinobido vil heller ikke få deg til å få tårer i øynene av blendene flott grafikk eller fantastisk komponert musikk. Gameplayet vil kanskje få deg til å

plukke opp spillet en gang til, tiltross for dets utilstrekkeligheter. Shinobido vil imidlertid få deg til å løpe rundt i provinsens byer, sprette fra tak til tak og snikmyrde fiender og hente og bringe pakker. Ganske tradisjonelt med andre ord.

Og det er greit nok, egentlig. Men ikke så mye mer enn det. Om du liker ninjaspill er nok dette et spill du bør se på, ellers gjør det ingenting om du lar spillet snike seg forbi i stillhet.

Richard Imenes

6/10

Grafikk 5 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 7
Litt anonymt og kjedelig

Forbiden Siren 2

Mer japansk horror til PS2

Plattform PS2 Utvikler Sony Utgiver Sony Genre Horror Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16 år



Som i det første spillet så befinner du deg på en øy. En uhyggelig kraft har gjort brorparten av øyas beboere om til levende døde "shibitos", med kun ett mål for øyet. Drepe alle overlevende. Din hensikt derimot, er å komme deg helskinnet igjennom grusomhetene og finne ut av hva som har gått galt.

Historieløpet virker i begynnelsen veldig forvirrende. Du har mange forskjellige spillbare karakterer, og for å finne ut av den egentlige historien er du nødt til å bruke dem alle og fylle ut historien selv. For å holde styr på det hele, så får du mellom hvert oppdrag

se en tavle med opplysninger om hvilke personer du har spilt med, og i hvilket tidsrom du har brukt dem. Etter hvert som du lykkes og historien utfolder seg, begynner du å få ett begrep om hva som foregår, og du låser opp nye spillbare tidsrom for de forskjellige karakterene. Et system som funker fint, og som faktisk ikke er brukt altfor mange ganger før.

Kan man akseptere den dårlige styringen, så er Forbiden Siren 2 et veldig interessant spill med god historie som er fylt til randen av uhygge. Det unngår de vanlige klisjeene, og holder deg klistret til skjermen, selv om du egentlig har mest lyst til å søke tilflukt i en trygg og varm monsterløs seng. Er du fan av skrekkggenren, er dette et spill du ikke kan gå utenom.

Mette Andersen

7/10

Grafikk 8 Gameplay 6 Lyd 9 Holdbarhet 7
Vart du skræmt no? Ja ...

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Aslak er gangster. Igjen.

Plattform PS2 Utvikler Rockstar Utgiver KE Media Genre Action Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Retail Anb. alder 18 år

Hvis du ikke har bodd under en mosegrodd stein i skogen de siste fem åra kjenner du til Grand Theft Auto (GTA). Du har sett litt på treern, spilt en del Vice City, og løpt litt rundt i San Andreas. Til jul i fjor kom Liberty City Stories til PSP, og nå er det altså konvertert til PS2.

Liberty City Stories finner sted fem år før GTA3, og omgivelsene er nesten helt like. Byen er den samme og har ikke forandret seg mer enn man skulle forvente på fem år. Men grafikken har faktisk blitt dårligere siden sist, på grunn av omveien om PSP.

Historien er klassisk GTA, nesten litt i overkant klassisk. Men den er morsom. Når du glemmer at spillet ser gammelt og trist ut, merker du kjapt at Rockstar ikke har glemt kunsten å fortelle historier.

Har du spilt LCS på PSP er det

ingen grunn til å spille det på PS2. Har du aldri spilt GTA før må du skjerpe trynet ditt, og skaffe deg San Andreas. Og hvis du er GTA-fan som ikke har PSP må du kjøpe Liberty City Stories.

Aslak Borgersrud

7/10

Grafikk 4 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 9
Mer GTA til folket



Chromehounds

Hva med å lage Chromehounds Turbo?

Plattform Xbox 360 Utvikler From Software Utgiver Sega Genre Action Utgis Ute nå
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Retail Anb. alder 12 år



Det er litt enten eller med mech-spill. Enten så elsker du dem, eller så hater du dem.

Mech'en har en tendens til å bevege seg ganske sakte og allerede her kaster de mest rastløse av oss kontrollen i veggen. For gamere med mer tålmodighet kan denne sjangeren by på en del interessante elementer. Strategiske manøvrer, spenningen som bygges opp før kampene braker løs og ofte et stort utvalg av våpen.

Enspillerdelen har sine svakheter, og jeg syntes selve Mech'en er ganske keitete å styre. Det kan være vanskelig å sikte iblant og nesten umulig å skyte mennesker på kloss hold, noe som selvfølgelig er frustrerende. Men er

multiplayer din kopp te, så er det flere ting å glede seg over i denne pakken. Onlinemiljøet rundt spillet er noe av det bedre jeg har sett på Xbox 360, hvor strategi og kløkt er en viktig del av spillet. Grafikken i spillet er også godt variert. Mens røykeeffekter, selve Mech'ene og eksplosjoner ser bra ut, er landskapet og resten av teksturene ganske utvasket og udetaljerte. Alt i alt er dette et spill for de av oss med en god porsjon tålmodighet.

Kristian Nymoen

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 8
Mech-action for den tålmodige

Saints Row



18+

XBOX
LIVE

www.saintsrow.com



THQ

Game and Software © 2006 THQ Inc. Saints Row, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

*Join the Gang Recruitment campaign for your chance to win top prizes. Texts cost 25p, plus your standard message rate. Closing date is 30th September 2006

Jump in

XBOX 360™

SingStar Anthems

SingStar Girlpower

Plattform PS2 Utvikler Sony Utgiver Sony Genre Party Utgis Ute nå
Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Retail Anb. alder 12 år



Singstar-samlingen til Sony har etter hvert begynt å bli ganske stor, og denne nyeste versjonen er spillet som gjelder på pysjamasparty eller jentekvelder med ost, vin og sladder. Her oser det girlpower lang vei, med låter som Total Eclipse of the Heart med Bonnie Tyler, It's Raining Men med The Weather Girls, Whitney Houstons I Wanna

Dance with Somebody, og kanskje den verste av dem alle, Gloria Gaynor med I Will Survive. Jeg gråter.

Men låtene treffer midt i sin målgruppe, og alle de jentene som har skreket seg hese til Take That's Relight My Fire, kan nå gjøre det inn i en mikrofon. Oh, the horror ...

En annen ting er at Anthems bare byr på 20 låter, i motsetning til de andre utgivelsene som har hatt 30. En ganske langt skritt bakover spør du meg. Men siden jeg ikke kan fordra denne musikken, så er det jo strengt tatt et pluss.

Carl Thomas Aarum

4/10

Grafikk 5 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhet 2
Will i survive? Neppa ...

Astonisha Story

Oldskool eventyr til PSP

Plattform PSP Utvikler Sonnori Utgiver Ubisoft Genre Rollespill Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Retail Anb. alder 12 år



Astonisha Story er et rollespill av den klassiske typen. Man går rundt fra by til by og snakker med innbyggerne man kommer over. De gir deg ulike quests, og stiller med belønning når oppdragene er gjennomført. Akkurat som i gamle dager altså.

Det er kanskje ikke så rart, for spillet er nemlig basert på et spill fra 1990-tallet. Og det overrasker svært lite når man ser på hva Astonisha Story oppnår teknisk sett. Dette fungerte fint på 16-bit konsollene og på 32-bit konsollene. Men vi er forbi det, syntes jeg.

Spillet kommer fra Korea, og oversettelsene er ikke alltid like gode. Hvem kan for eksempel glemme de rørende samtalen med "A woman with of troubles"?

Men klarer du å se vekk fra at spillet

har en noe diskontinuerlig story, presenteres kun i 2D og har historiens grusomste musikk, så kan man begynne å se noen deler av spillet som kan karakteriseres som fordeler. Det er lett å kontrollere Lloyd og hans kompani, og man skjønner raskt hvordan man håndterer menyene i spillet. Det er mange bossar å bryne seg på, selv om noen av dem er litt ubalanserte.

Astonisha Story byr på noen timers underholdning, alt i alt, men bare dersom man klarer å se forbi spillets mindre sjarmerende trekk.

Richard Imenes

5/10

Grafikk 3 Gameplay 6 Lyd 2 Holdbarhet 5
A game with full of troubles

Tamagotchi Connexion

Tamagotchiene er tilbake!

Plattform NDS Utvikler Bandai Utgiver Atari Genre Puzzle Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Retail Anb. alder 3 år



Grafikken er veldig enkel og barnlig i Tamagotchi Connexion: Corner Shop.

Tamagotchi som vi kjenner den fra 90 tallet, var et lite virtuelt kjæledyr. Den ble kjøpt og elsket av millioner, selv om den egentlig bare var en flekk med pixler som i tide og utide pep etter oppmerksomhet. Nå er Tamagotchi tilbake i en mer avansert versjon som trenger mer stell, lek og mat. Skal vi le eller gråte?

Hele konseptet bak Tamagotchi Connexion: Corner Shop, er at du tar deg jobber i forskjellige foretninger for å tjene deg penger til å fostre opp ditt datadyr på best mulig måte. Du må trylle frem velsmakende retter i restauranter, sørge for at vannet verken er for kaldt eller for varmt i det lokale spa'et. Børste vekk plakk og borre deg inn i tenner er bare en liten del av arbeidsplanen når du praktiserer som tannlege i byen. Så med andre ord, du kan vente deg mengder med minispill i Tamagotchi Connexion.

Spillet scorer ikke så veldig høyt i kreativitet eller gamedesign. Det er noen minispill med underholdningsverdi, blant annet skjønnhetssalongen hvor du rearrangerer ansikter. Men stort

sett så går man fort lei. Grafikken er enkel og passer spillet godt, mens lyd og musikk er det absolutte høydepunkt. Sprø-søte stemmer og fengende bakgrunns melodier gjør det vanskelig å ikke dra på smilebåndet. Alt tatt i betraktning blir ikke Tamagotchi Connexion: Corner Shop noe mer enn ett helt middelmodig tidsforvrid.

Mette Andersen

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 9 Holdbarhet 5
Enda flere minispill til DS

Formula One 2006

Her var det lite nytt å hente

Plattform PS2/PSP Utvikler Liverpool Studios Utgiver Sony Genre Racing Utgis Ute nå
Antall spillere 1-12 Testet versjon PAL Anb. alder 3 år

Hvis det er én serie i motorsporten som kan ta glansen fra enhver med høye tanker om seg selv, er det Formel 1. Vanskelighetsgraden ødelegger sjelden en spillopplevelse, og jeg kunne selvfølgelig ha valgt easy i stedet for medium, selv om det ikke burde være nødvendig for andre enn nybegynnere. Kjøreassistenten slår jeg alltid av. Jeg vil ikke hjelpes rundt svingene, eller ha computeren der for å bremse ned for meg. Jak and Daxter har jo heller ingen autohopp-funksjon.

Når vanskelighetsgraden likevel blir tungen på vektskålen, skyldes det at Formula One 06 er et speilbilde av fjorårets utgave. Tilføyselsen av de tre nye teamene, sjåførmessige omrokninger og endrede regler for dekkskift og kvalifisering kan neppe

kategoriseres som nyheter.

Den eneste reelle nyheten er at computeren ut fra en rekke testomganger kan stille inn alt fra aerodynamikk til hjuloppheng, slik at bilens oppsett passer både bane og kjørestil. Jeg opplevde store forskjeller på selv små justeringer.

SCEE har gjort to feil med dette spillet. De støtter seg fullt og helt på lisensen, og har i tillegg gjort lite med grafikk og muligheter for replay, noe Gran Turismo lever høyt på. Formula One 06 er ikke dårlig. Det er bare en overflødig årlig oppdatering.

Henrik Bach

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhet 5
En overflødig racingutgivelse



Game Reactor

NORGES FETESTE SPILLNETTSIDE

MASSE NYHETER HVER DAG

**NORGES STORSTE
SPILLNETTSIDE**

**8000 UNIKE BRUKERE HVER
DAG KAN IKKE TA FEIL:
WWW.GAMEREACTOR.NO**



Topplister

Hva syns du er best akkurat nå? www.gamereactor.no/forum

Månedens mest spilte

Redaksjonens fem favoritter i øyeblikket

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Test Drive Unlimited	Xbox 360 / Atari	
	Hawaii er dritstort. Det tar lang tid å kjøre over hele øya, og det er hundrevis av sidegater og stikkveier å rote seg bort i. Så det er høyevis av bilromo i Test Drive Unlimited, og vi har tenkt til å nyte alt sammen!		
02	Dead Rising	Xbox 360 / Capcom	
	Det er ikke mye som klarer å trekke redaksjonen inn i sofakroken i disse sommertider, men Capcom har nå kommet opp med en uslæelig mix full av zombier, umotivert vold og hjernedød spillglede. We loves!		
03	Saint's Row	Xbox 360 / THQ	
	Jada, vi vet at det er en GTA-klon, men det er jo gøy likevel! Og det er ikke bare "nok en av de derre GTA-klonene", det er en forbaska bra klon! Det er gøy å være gangster igjen! Word!		
04	World of Warcraft	PC / Blizzard	
	Det er ikke lenge til Blizzard skal lansere The Burning Crusade. Så i den anledning har flere av oss i redaksjonen tatt opp sverdene igjen. Hvem vil vel være under level 60 når tiden er inne? Ikke vi i alle fall.		
05	The Elder Scrolls: Oblivion	X360 / Bethesda	
	Et av årets mest etterlengtede spill har endelig falt i våre hender, og det overgår enhver forventning. Oblivion er virkelig den neste generasjonen vi har ventet på, og er et av de spillene vi har spilt mest i løpet av sommeren.		

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

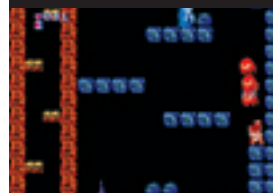
Månedens mest etterlengtede

Redaksjonens fremste spillønsker

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Super Mario Galaxy	Wii / Nintendo	
	Miyamoto-san skal ha fått helt frie tøyler på det neste Mario-spillet, og vi gleder oss noe inni granskauen. Vi vet hva denne mannen er god for, og dette kan vel ikke gå galt. Vi gleder oss. Veldig. Veldig. Veldig.		
02	Grand Theft Auto 4	Xbox 360, PS3 / Rockstar	
	Selv om det føles som en evighet til 19. oktober 2007, så kan vi ikke la være å glede oss til GTA 4 - den virkelige oppfølgeren til legendariske GTA 3. Vi får bare håpe at Rockstars trylleformular fungerer fremdeles.		
03	Spore	Multi / EA	
	Et av de mest interessante spillene på årets E3 var Will Wrights Spore. Friheten og alle mulighetene er overveldende, og hele gamedesignet er utrolig spennende. Mr. Wright lager enda en klassiker ...		
04	Halo 3	Xbox 360 / Microsoft	
	Det er noe vemodig ved det å glede seg til Halo 3, nettopp fordi Halo 3 etter sigende skal være siste kapittel i historien om Master Chief. Vi vil jo ikke at sagaen skal ta slutt? Men det finnes alltid rom for en prolog eller to?		
05	FFVII: Dirge of Cerberus	PS2 / Square/Enix	
	Historien i Dirge of Cerberus starter tre år etter at Final Fantasy VII ble avsluttet, og følger Vincent Valentine og hans kamp i Midgar. I årevis har fans skreket etter en oppfølger, og i høst skal vi endelig få ønsket oppfylt.		

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

Månedens klassiker



KID ICARUS
NES / 1984

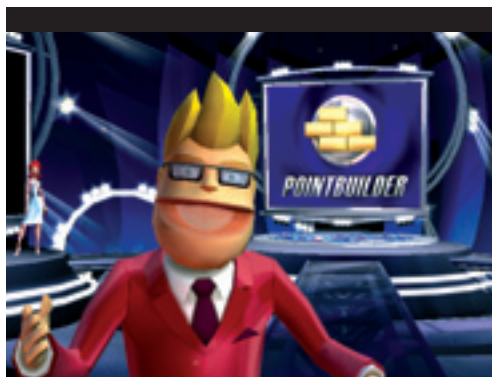
I gresk mytologi var Icarus sønn av Daedalus og beromt for å ha dødd av et stygt fall etter at vingene hans datt fra hverandre. I Nintendo-verden er Tip, den unge Icarus, kjent for å være hovedpersonen i et av 8-bit-æraens virkelige mesterverk, Kid Icarus. Vingene var på plass allerede, men den unge Icarus kunne likevel ikke fly gjennom de plattform-banene som måtte overvinnes for han til slutt kunne utfordre selveste Medusa. Spillet har ikke fått like mye oppmerksomhet i ettertid som flere av sine samtidige stjerner, men har fått noe kreditt for blant annet å være den første brikken som førte til Metroid-spillene. Dessuten har spillnettstedet Igm kåret spillet til 1984s beste, og det kommer stadig vekk rykter om en ny versjon. Har du ikke spilt deg gjennom denne klassikeren av et spill? Vi håper det blir mulig å laste ned gjennom Nintendo Wiis bebudede Virtual Console-system. I mellomtida får du spørre en gammel vis mann som levde allerede i 1984. Meg, for eksempel. Ædda bædda.

Salgslister

Se flere hitlister hver uke på www.gamereactor.no

Salgstoppen Norge

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Buzz: The Big Quiz	PS2 / Sony	
02	Need for Speed: Most Wanted	Multi / Sony	
03	Singstar Norske Hits	PS2 / Sony	
04	Pro Cycling Manager 2006	PC / Cyanide Studios	
05	The Sims 2	PC / EA	
06	Fifa World Cup Germany 2006	Multi / EA	
07	Battlefield 2	PC / EA	
08	Heroes of Might and Magic V	PC / Ubisoft	
09	New Super Mario Bros.	DS / Nintendo	
10	Battlefield 2: Modern Combat	Multi / EA	



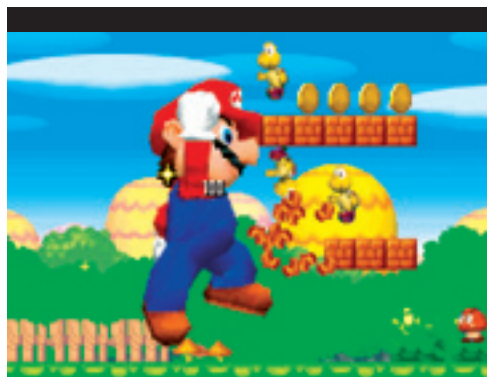
Salgstoppen England

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	Cars	Multi / THQ	
02	New Super Mario Bros.	Nintendo DS / Nintendo	
03	Pirates of the Caribbean: Dead...	Multi / Buena Vista	
04	Pirates of the Caribbean: Jack Sp...	Multi / Ubisoft	
05	Formula 1 06	PS2 / Sony	
06	Over The Hedge	Multi / Activision	
07	The Sims 2	PC / EA	
08	Hitman: Blood Money	Multi / Eidos	
09	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
10	Tomb Raider Legend	Multi / Eidos	



Salgstoppen Japan

Plass	Spilltittel	Format	Utgiver
01	New Super Mario Bros.	DS / Nintendo	
02	Pachi-Slot Shinseiki Evangelion	PS2 / D3	
03	Brain Training 2	DS / Nintendo	
04	World Soccer Winning Eleven 10	PS2 / Konami	
05	Brain Training	DS / Nintendo	
06	Animal Crossing: Wild World	DS / Nintendo	
07	English Training	DS / Nintendo	
08	Tetris DS	DS / Nintendo	
09	Mario Kart DS	DS / Nintendo	
10	Pokemon Ranger	DS / Nintendo	



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN KONKURRANSE

Vi deler ut 2 iPods på 30 GB, og fem Final Fantasy: Advent Children DVDer!
Gå inn på www.gamereactor.no/konkurrenser/ for å delta i konkurransen!



Musikkanmeldelser

Diskuter månedens plateanmeldelser: www.gamereactor.no/forum



Rasende

Slayer er sintere enn noensinne - og vi elsker det

Slayer Christ Illusion

Genre **Metal**
Utgis Ute nå
Tekst Kristoffer Hansson

Utmatte, brutalt kjapt og rasende. Slayer kan egentlig beskrives som den musikalske ekvivalenten til å bli påkjørt av en dobbeldekkerbuss sprengfull av nitroglyserin, og med 13 plater i baggen og over 20 år i bransjen som ett av de mest distinkte bandene i thrash-genren er det lett å konstatere at kvartetten fra California er legender. Der lignende band som f.eks. Anthrax, Megadeth og Metallica enten har blitt myke, radioelskende idioter, eller bare blitt hudløst triste, gretne gubber, har Slayer bare fortsatt med konseptet de startet med. Sint, kjapp og beint fram vanvittig thrash-metal med Satan som deres muse.

"Christ Illusion" begynner

lavmælt, stille og mystisk ... i 18 sekunder. Og etter de første tekstlinjene "Take a deep breath, 'cause it all starts now..." som Tom Araya illsint og kompromissløst skriker ut, kompet av Lombardos furiøse, hektiske trommeherjing og Kings maskingeværiff i 400 km/t, skjønner jeg virkelig at det nok en gang er blodig alvor. Det gigantiske lydbildet leverer kraftsmell på kraftsmell, og frenetiske, strukturløse gitarsoloer uten noen hensyn og respekt overfor rockemusikkens klassiske akkord velter ut mellom Arayas utrolig overbevisende tekster om bandets avsky til religion og fetisj overfor det satanistiske. Naturligvis må dette tas med reale klyper salt, og nytes for det det er og alltid har vært; en ruskete, heftig stil og personlighet.

Det som utmerker seg mest på "Christ Illusion" er

den forskrekkelig gode produksjonen, der Rick Rubin virkelig ser ut til å ha tatt hensyn til hver eneste brøkdal av Slayers ville komposisjoner. Instrumentene parerer hverandre med ekstrem presisjon i det vanvittige tempoet, og alt skjer under Arayas allmekige sang.

Akkurat som på de tidligere albumene brytes det høye tempoet delvis av med mer rolige, atmosfæriske fragmenter som gir lytteren tid til å ta seg inn igjen. Dette er ikke lange hvilepauser, for Christ Illusion er fra begynnelsen til slutt en svett, steinhard opplevelse der Slayer virkelig er i sitt ess. 10er-klubben til Gamereactor er en ganske eksklusiv bande, men Slayer er et selvsagt medlem med "Christ Illusion". Det er hardt, det er mørkt og det er sinna. Dette kan du ganske enkelt ikke gå glipp av. **10/10**



Pharrell In my Mind

Genre **Hiphop/RnB**
Utgis Ute nå
Tekst Kristoffer Hansson

Etter stor suksess som ene halvdel av det etablerte produsentteamet The Neptunes, trommis og sanger i funkrock-bandet N'E'R'D og ettertraktet gjestearist har tiden kommet for Pharrell Williams' solodebut. Trist nok føles det verken solo, personlig eller spennende, da "In my Mind" mest fremstår som en samling Neptunes-låter som lydmessig allerede var ganske avleggs. Pharrells rap er middelmådig og hele platen sprudler med en ganske tung, monoton stemning. "In my Mind" er til tross for dette et ambisiøst prosjekt, men selv om låtskriving og produksjon holder samme kvalitet som på Pharrells tidligere arbeid med for eksempel The Neptunes, klarer han ikke bære rollen som frontfigur for melodiene. Rampelyset bør heller rettes mot berømte gjestearistister som Gwen Stefani, Jay Z og Snoop Dogg enn Pharrell selv, og det er åpenbart at hans rolle i bakgrunnen som en sterk, solid kraft bak andre artister passer ham betydelig bedre. **5/10**



Razorlight Razorlight

Genre **Rock**
Utgis 23. august
Tekst Kristoffer Hansson

Selv om svensk-engelske Razorlight fikk generelt god kritikk for debutplaten "Up all Night", ble den intet skikkelig gjennombrudd. Mangelen på inspirasjon og variasjon var altfor åpenbar, og i skyggen av større og mer interessante band som The Strokes og Franz Ferdinand kunne ikke Razorlight etablere seg ordentlig på den store scenen. På den nye selvtitulerte platen lykkes frontmannen Johnny Borell og kompani hakket bedre, da fremfor alt sangen og melodiene føles betydelig skarpere. Sammen med friske inspirasjoner fra oldschool britpop har Razorlight med en leken helhet, uten å bli for flyktig eller ujevnt, laget en strålende plate. Razorlight skriver, spiller og formidler direkte fra hjertet, og de lykkes nesten alltid med å fremkalle behagelige rykninger som drar litt ekstra i munnavikene. **8/10**



Jurassic 5 Feedback

Genre **Hiphop**
Utgis Ute nå
Tekst Kristoffer Hansson

Jurassic 5 har alltid vært et friskt pust i hiphopjungelen, der opploftende tekster, lyrisk ekspertise og old-school-inspirerte beats fra den briljante DJ-duoen Nu-Mark og Cut Chemist alltid har vært hjørnesteiner. Med den nye platen "Feedback" har Jurassic 5 gravd seg frem fra undergrunnen og på en måte lykkes i å gå seg vill i et ganske diffust mainstream-land. Mengder av skivebommer gjør Feedback til en svakhet i gruppens diskografi. Savnet av Cut Chemist, som holder på med solokarriere, er åpenbar da beats og produksjon høres mer ut som noen av Kanye Wests nyere ting, og gruppen ser ut til å sikte mot topplisteplasseringer i stedet for å pleie den skikkelige hiphop-fansen. Det minner litt om den prosessen Black Eyes Peas også gikk gjennom, og det er bare til det verre. Heldigvis finnes det en del høydepunkter på Feedback som fører tankene tilbake til "Quality Control"-tiden, men alt i alt en litt skuffende utgivelse. **6/10**



Lily Allen Alright, Still

Genre **Pop**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

De britiske øyers nyeste eksport-artikkel er en munnrapp 21-åring med sans for gode rim og punch-lines. Lily Allen er spådd en kometkarriere og er hypet opp i skyene på en måte kun engelsk musikkpresse kan gjøre. Men som det gamle ordtaket sier: ingen røyk uten ild. Lily Allen har i hvert fall gnistet på de engelske listetoppene med to singler på top 5 - samtidig. Tekstene har sin sjarm, men det som vipper Allen over lista er den kreative musikk-kombinasjonen. Vi snakker reggae, myk pop og hiphop beats i skjønn forening. Låtene "Smile" og "LDN" følger denne oppskriften til punkt og prikke. Selv om det er en overvekt av varierende musikkstiler ligger det en rød tråd i bakgrunnen hele tiden. Lily Allen har fått sitt gjennombrudd, og vi ser allerede frem til neste plate. **8/10**



VIL DU HA BLADET RETT I POSTKASSEN?

For bare 250 kr, i året får du bladet sendt rett hjem i postkassen 10 ganger i året.

Gamereactor T-shirten koster 150 kr.

Du kan tegne abonnement på www.gamereactor.no - Skandinavias største spilnettverk.





V for kul

Hugo Weaving gjør nok en stor rolle som antihelten V

V For Vendetta

Genre **Action**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Det hender at du i noen tilfeller kommer over en film som dekker litt mer enn popkorn-aspektet av filmopplevelsen. Nå er ikke V for Vendetta noe politisk sleivspark eller en øredøvende protest, men den tar i det minste opp temaer som fascisme, storebror-serdeg problematikken og undertrykkelse. Og det på en ganske utradisjonell måte.

Handlingen utspiller seg i fremtidens London der folket er kuert under diktatoren Adam Sutler. Den stormannsgale kansleren har like mye utstråling som en slukket lampe, men det hindrer ikke at han kan styre landet med den berømte jernhånden. Frihet, brorskap og hagefest er fyord i et regime der det som ikke kan kontrolleres fryktes og

forkastes. De som tilhører minoritetsgrupper eller forsvarer det ukjente blir ganske enkelt brakt til stillhet.

Debutanten James McTeigue har regi på filmatiseringen av tegneserier om opprøreren V. Sammen med Wachowski-brødrene (som vi kjenner fra Matrix) har han klart å bevare det mystiske og spennende ved hovedpersonen samtidig som hans menneskelige fremtoning gjør det mulig å forholde seg til han.

I tillegg til et spennende plott blir vi servert et usedvanlig godt manus. Superhelten skråstrek badguyen V ller av seg noen setninger som kan gi deg frysninger nedover ryggen uavhengig av om du er språkinteressert eller ikke. Hugo Weaving som vi blant annet husker fra Matrix og Ringenes Herre triologiene briljører sammen med den tilsynelatende uskyldige Evey,

spilt av Nathalie Portman. Weaving kan vel for øvrig si seg forholdsvis fornøyd med sine siste prosjekt. Han har jo hatt en fremtredende rolle i de to største triologiene dette tiåret. Men det var en liten digresjon ... V og Evey (fengende duo) treffes ved en tilfeldighet og derfra og ut vikler de seg inn i en virvelvind av vanskeligheter som følge av Vs ønske om vendetta. Mannen som blir satt til å finne "samfunnsfienden" V portretteres av Stephen Rea, han er bokstavelig talt fanget mellom barken og veden, da han er usikker på hvilken side av saken han egentlig står på selv.

Alt i alt er V for Vendetta en velprodusert og tankevekkende film med en maskebærende superhet. Historietime og underholdning i samme pakke, det blir ikke mye bedre enn det. **9/10**



Inside Man

Genre **Action**
Utgis Ute nå
Tekst Thomas Tanggaard

I Inside Man rykker detektiv Keith Frazier ut etter at politiet får varsling om et bankran. Ranerne er profesjonelle og har tilsynelatende planlagt det hele ned til minste detalj. Barrierer settes opp, spesialenheten SWAT tilkalles, og Frazier avventer kravet fra ranerne som har tatt i overkant av 30 gisler. Da listen endelig dukker opp, er der noe galt, og det får Frazier til å dykke ned under overflaten for å se hva som egentlig foregår i banken. Det er mange lag i Inside Man, som starter med slutten og så spoles tilbake til begynnelsen. Det er den typen film hvor det løpende kommer informasjon og små hint om hva som egentlig foregår. Det ene øyeblikket ser du filmen fra Clive Owen, bankranerens side, det neste pusler detektivten Keith Frazier viktige brikker til et større bilde. Likevel kommer flere av plott-twistene samt filmens endelig avslutning som litt av en overraskelse. Inside Man er en velsplitt, intelligent og spennende film **8/10**

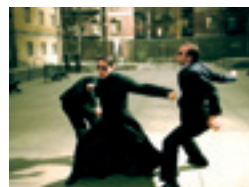


Venom

Genre **Skrekk**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Start med en ungdomsgjeng med utseende godt over gjennomsnittet og svært lite å gjøre på et gudsforlatt sted midt i USA. Legg til en tynn voodoohistorie og de klassiske skrekkfilmvirkemidlene og simsalabim: Venom gjør entré i en sjanger man enten elsker eller elsker å hate. Selve handlingen i Venom utspiller seg i Louisianas spøkelseslignende sumper, så utgangspunktet er i det minste fryktformidlende. Men filmen snubler i sitt eget forsøk på å være skummel, plottet skapt av produsenten fra Skrik og regissøren fra Fryktens Sommer fungerer kun som en lurvete bakhistorie som gir skikkelsen en lusker i mørket en grunn til å ta livet av ungdommene. En etter en selvfølgelig.

Til tross for klisjeer og gjennomsiktig plott, Venom skremmer tidvis og er ikke filmen du tar med deg når skal kose deg med film alene på hytta i skogen. Da er du i så fall toff. Skikkelig toff. Venom leverer på det jevne, verken bra eller dårlig. **5/10**



Matrix Collection

Genre **Action**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Det er sommer og sol i det ganske land, nesten i hvert fall. Det kan diskuteres hvorvidt det er sjamerende, men den norske sommeren gir deg ofte muligheten til å trekke inn i kinomørket eller hjørnesofaen. Dette grunnet skyenes stadige trang til å stjele solas oppmerksomhet. Warner har tydeligvis lest værmeldingen de siste årene og sender ut denne fritidssyssele av en dvd-boks. Tre doser Matrix fullastet med Neo, Morpheus og Mr. Smith. Den første filmen i triologien var et høydepunkt av de sjeldne da den ble lansert, og historien om den utrolige matrixen er fortsatt tankevekkende. Dog er valget mellom rød og blå piller muligens ikke like overraskende, men karakterene er like fascinerende. Med The Matrix Collection i hylla tåler vi et par dager med regnskylt og oktobertemperaturer. **8/10**



Syriana

Genre **Thriller**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

En politisk thriller med Midtøsten-problematikken og oljeresurser i søkelyset er trolig ikke det som frister mest en søndag etter-middag. Men skulle du på den andre siden ønske å bli utfordret som seer til å følge med så er det bare å sette seg godt til rette. Syriaana er alt annet enn en tur i parken. Fem vidt forskjellige personer følges parallelt over en tidsperiode der de alle til slutt befinner seg i begivenhetenes sentrum. George Clooney og Matt Damon kan begge legge Syriaana til sin CV med god samvittighet. Sammen med Jeffrey Wright dukker de to opp i roller du sjelden har sett dem i tidligere. Clooney som en halvfet undercover agent og Damon som en streiting med naturressurser som ekspert-område. Svart gull, konsp-irasjoner og parallelle handlinger ønskes velkommen. **7/10**

Game reactor

SØKER NYE ANMELDERE

Norges største spillmagasin søker forsterkninger! Vi leter etter deg som er målbevisst, strukturert og glad i å skrive. Du skal bidra med omtaler, nyheter, sniktitter og artikler – både i bladet og på nettsiden. Hvor mye du skal skrive vil variere fra måned til måned, og du kan være med å styre arbeidsmengden litt selv.

VI FORVENTER:

At du har inngående kunnskap om spill. Vi krever at du behersker det norske språket veldig godt, kan skrive underholdende og informativt, og tilpasse deg vår profil. Du må forstå hva det innebærer å jobbe mot en deadline, og kunne forholde deg til korte tidsfrister.

DU KAN FORVENTE:

Gamereactor er Norges absolutt største spillmagasin, med 30.000 trykte eksemplarer hver måned. Å skrive for Gamereactor betyr å nå ut til enormt mange mennesker. Du vil bli en del av det eksisterende redaksjonelle teamet, og du skal være med å lage Norges feteste spillmagasin. Jobben er ulønnet.

For å bli tatt opp til vurdering må du sende inn to arbeidsprover. En anmeldelse og en sniktitt. Skriv i tillegg en kort presentasjon av deg selv; hvor gammel du er, hvor du bor, utdanning, arbeidserfaring, interesser, favorittspill, osv. Skriv også opp hvilke formater du har. Søkeren må være fylt 18 år.

En anmeldelse av et spill som ikke er mer enn seks måneder gammelt. Spillet skal være til enten PC, PS2, GC, Xbox eller Xbox 360. Tegnbegrensningen er minst 2000 tegn med mellomrom, maks 3000 tegn med mellomrom.

En sniktitt på et spill som ikke er kommet enda, men som forventes senere i år. Tegnbegrensningen er minst 4000 tegn med mellomrom, maks 5000 tegn med mellomrom.

Send til: frode.haugen@gamereactor.no





20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!

© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIOS, MUSIC AND PROGRAMS. RESERVED BY NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



New Super Mario Bros.

Join the brothers in a brand-new 2006 adventure based on the 20 year old unique gameplay experience. And everybody can join in: invite your friends to jump and run with you and play against one another wirelessly. There are also 27 brand-new mini games waiting to be discovered.

www.nintendo.no



NINTENDO DS .lite

