

GRATIS
MAGASIN
Oktober 2006
Nummer 44

Game reactor

Skandinavias største spillmagasin

www.gamereactor.no

+
**GEARS
OF WAR**
Er det tidenes
actionpakke?

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Vi har spilt den kommende tilleggspakken

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 Nymoen, 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, bernt.sandnes@gamereactor.no)
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)

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

GAMERACTOR 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 spillleskene som selges i Europa.

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

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

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

10-06

Action overdose!

Tippeliga, Gears of War, X06, flom, puh!

Da var høsten over oss for alvor. Til tross for en fin september er det noe guffent og kjipt når man vet at høsten står for døren. De siste ukene har vi i hele landet virkelig fått oppleve at det ubønnhørlig går mot vinter. Hva er vel da bedre enn en snarvisitt til Barcelona for å teste kommende spill til Xbox 360. X06 kunne by på sol og sommer, og ikke minst en rekke glimrende spill. Den største overraskelsen var at Guitar Hero 2 til Xbox 360 var spillbart på messegulvet. Med den nye, fete, hvite Gibson X-Plorer-gitaren. Vi fikk også muligheten til å spille en av høstens store favoritter, Gears of War. Det er sjelden man ser et spill som lover så mye og som innfrir. I hvert fall basert på de timene fikk til rådighet. Både multiplayer og co-op. Alle over 18 år med en Xbox 360 har en heftig opplevelse å se frem til. En annen overraskelse på X06 var annonseringen av Halo Wars, som skal utvikles av Age of Empires-utviklerne Ensemble Studios. Peter Jackson dukket også opp og pratet om hvor lei han var av film, og har skrevet en avtale med Microsoft om å lage en rekke spill i årene som kommer. Jeg kunne heller ikke la sjansen gå fra meg til å se nærmere på finske Remedys nye spill, Alan Wake. Skummelt og stemningsfullt og det ble faktisk for mye for noen av de fremmøtte journalistene. Videre i nummeret du nå holder i hånden ser vi nærmere på ett av de spillene vi gleder oss aller mest til når PlayStation 3 endelig kommer: Resistance: Fall of Man. Vi har besøkt utviklerne og fått en grundig gjennomkjøring, og fått et ublidt møte med den ekle alienrasen Chimera. Kristian har også satt seg ned med en tidlig kode på Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, og var riktig så fornøyd med dagene han fikk i kasinoet. Nylig gjestet også Blizzard Norge og vi var selvsagt tilsted for å spille World of Warcraft: Burning Crusade, og gi deg de siste nyhetene om hva vi kan forvente av tilleggsapakken.

Det er også på sin plass å ønske en ny skribent velkommen til Gamereactor, og Berit Ellingsen har spilt gjennom Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII for å gi deg førsteinntrykkene fra det kommende spillet. Hun kommer til å bli meget verdifull for oss i tiden som kommer, og det hun ikke vet om japanske spill, ja det er det ingen som vet.

I løpet av de neste ukene skal vi i redaksjonen gjøre mye moro. Vi skal litt rundt omkring i verden å se på nye spill, men hva det er kan vi ikke røpe. Det vi kan si er at det kommer til å bli utrolig stort og spennende, og du kan kun lese om det i neste nummer av Gamereactor.

Ha en fin oktober i regnet, sett deg tilbake i stolen og les om alle spillene du kan glede deg til, de du burde kjøpe, og de du burde styre unna.



Frode Haugen (Redaktør)

Medarbeidere



Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser, og er et arbeidsjern uten sammenligning i moderne historie. Mellom slagene hos andre arbeidsgivere klarer han å jobbe med oversettelser og korrekturlesing for Gamereactor, og det i et beundringsverdig tempo. Electronic Arts har som sagt lagt sine klamme hender på vår kjære Halvor, men hvis de tror at vi gir slipp på han uten kamp tar de skammelig feil. Forhåpentligvis rekker han begge deler.



Kristian "Nymmis" Nymoen

Kristian er vår egen helt egen husentusiast. Det er få mennesker over tre år som kan bli så entusiastisk over så lite. Et nytt spill? Hurra, da er det glede i mange dager. Slikt liker vi, og derfor skal Kristian også være med på GRTV i tiden som kommer. Han er også en av de i redaksjonen med mest entusiasme i forhold til sportspill, sammen med David og Joachim og Frode...eh, alle er vel egentlig glad i akkurat det. Kristian har også et lidenskaplig forhold til sin Xbox 360 og nå skyter han terrorister i Vegas.



Carl Thomas Aarum

Carl Thomas fortsetter kollektivlivet sammen med sunnmøringene sine, men når han skal jobbe blir det ofte for mye. Han klager over at han ikke får gjort noe hjemme på grunn av nevnte overvige sunnmøring som prøver å få han med på Guitar Hero. Når Carl Thomas jobber sammen med Frode blir det mye burgere, og kjelleren til Haugen begynner å se ut som en utbombet versjon av en testlab for nye dataspill. Jaja, det kunne vært verre. Når Carl Thomas ikke jobber med Frode prøver han å studere noe filmgreier.



Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

BYGG OPP
Raseriet

Brev & Mail

Send din mening til Gamereactors postkasse

PSP er ikke kraftig nok!

Jeg skjønner ikke hvorfor utviklere lager PSP-spill som PSP'en ikke kan få til. Man ikke konvertere alle PS2-spill til PSP, den er ikke like sterk som storebror. Spill som Ultimate Ghost n Goblins har vært et vellykket PSP-spill fordi det ikke krever superbra grafikk. Slåssespill og sportsspill kan PSP klare, men ikke et stort 3D skytespill. Så nå må spillutviklerne skjønne at PSP ikke er like sterk som PS2. /gitaroo

PSP har en prosessor som er kraftigere enn PS2. Den største forskjellen ligger hovedsaklig i mengden minne som har en viss betydning for hvor avanserte teksturer man kan ha. PSP er en overraskende sterk sak, og den klarer fint å kjøre spill som GTA: Liberty City Stories, og Syphon Filter: Dark Mirror, for å ikke snakke om Socom US Navy Seals (som snart får en oppfølger) og kommende Killzone Liberation som dukker opp før jul engang. PSP er en svært sterk maskin. Den når ikke helt opp til PS2. Likevel sliter ikke konsollen et sekund med å kjøre relativt store skytespill i 3D, og grensene utvides hele tiden. Utfordringen til utviklerne ligger kanskje mest i å tilpasse spillene til et håndholdt format, og innse at bærbare konsoller ikke er det samme som TV-konsoller?

Kan dere forklare faren min noe?

Saken er at jeg hadde lyst til og abonnere på GR bladene, så jeg spurte pappa om han kunne betale med sitt kort. Men han sa nei. Da jeg spurte hvorfor, han sa at han trodde at dere ville misbruke kontoen hans. Kan dere være så snille og svare så jeg (kanskje) kan abonnere på bladene deres. /Bjørn Steinar

Hei Bjørn Steinar! For å unngå hele problemet kan du jo bare bestille et abonnement, og betale med faktura.

Playstation 3 utsettelse

Har alltid vært en Playstation fan, men nå som PS3 skulle lanseres ble jeg litt skuffet over Sony. De har sagt at konsollen skal komme flere ganger, og HELT sikkert at den skulle lanseres 17. november 2006. Men nå er det blitt mars 2007. Tror snart folk er drittlei av og vente på den jæ</a maskinen, og at Sony lover og lover, men aldri klarer å holde løftene sine. Så mine spørsmål er :

1. Tror dere at Sony mister sine trofaste Playstation fans med konstante utsettelse hele veien?
2. Er det rett at Sony skal lansere PS3 i Japan\Amerika først, når det er i Europa de har solgt mest PSP og PS2? /FRoLLe

1. Utsettelsene har vært mange, og det kommer til å bli enda vanskeligere for PlayStation3 å etablere seg i Europa. Til og med Wii har kommet når PS3 slår seg løs. At noen faller fra PS3 over til noen andre konsoller er nok ikke til å unngå. Beinharde fan svelger nok forsinkelsen bittert.
2. Ja. Dessverre.

Takk Gamereactor

Jeg satte meg ned ved siden av datamaskinen, og slo på internett, jeg kom til forsiden til Gamereactor.no. Det første jeg så var Tekken: Dark Resurrection

anmeldelsen. Jeg ble svett i fingrene, som når du skal ta det avgjørende straffesparket på en kamp. Jeg dobbelklikket to dype klikk på linken. Så kom jeg til anmeldelsen, det første jeg så var 9/10. Jeg leste anmeldelsen nøye, og ble lettet. Så bestilte jeg spillet fra CDON.com med et klistert smil under nesen. Takket være dere så gjorde dere valget mitt kjempe enkelt. Så nå sitter jeg her og venter på spillet. /Gitaroo

Et klokt valg.

Aldri svar å få!

Hei! Hvorfor svarer dere såvidt på brevene? Nesten helt siden sommeren begynte har jeg lurt og lurt på hvilken aldersgrense det kommer til å bli på Mass Effect! Kan dere ikke lese? Jeg har skrevet "kan dere være så snille å svare på brevet fordi jeg har brukt en halvtime på det!" men dere svarer aldri! Dette trenger jeg svar på sånn at jeg allerede nå kan begynne å spare til Xbox 360 sånn at jeg kan kjøpe Mass Effect når det kommer ut! Vær så snill å svare. /Mr. Desperado

Hei Mr. Desperado! Å lage et blad og en nettside består - tro det eller ei - av noe annet enn å svare på alle de brevene vi får inn. Spill i utviklingsfasen får aldersgrensen helt i slutten av prosessen. Mass Effect har ikke fått noen aldersgrense enda, så vi kan ikke gjøre annet enn å gjette. Vi tipper 16+.

Jeg vil ha bedre spill på Xbox360!

Tror dere at det blir bedre Xbox 360 spill snart? Mange av 360-spillene har bare blitt konvertert fra Xbox og PS2

og satt til litt bedre grafikk. Jeg har blitt ganske lei av det. /Gitaroo

Hei igjen Gitaroo! Denne utgaven av Gamereactor er vel kanskje beviset på at det kommer mye bra til 360 fremover. Vi skriver om blant annet Alan Wake, Guitar Hero 2, Unreal Tournament 2007 og ikke minst Gears of War. Også kommer jo Viva Piñata da. Så hold ut!

Heei!

Jaaaa ... Gamereactor er best. De har veldig billig spill. /alphone safari

Okay ...

Dersom Sony går konkurs

Nå skal ikke jeg si at de gjør det, men de har satset mye penger på PS3 og dersom den flopper fullstendig og Sony går nedover og hjem, vil det da ha noen spesiell påvirkning på de som kjøper og spiller PS3? For eksempel færre (ingen?) nye spill til PS3? Hadde vært kjipt for de som faktisk kjøpte PS3. /Jørgen

Hei Jørgen! Det er klart det er mange penger involvert i en konsollansering, men nå skal vi huske på at Sony har mange økonomiske bein å stå på om PS3 ikke skulle bli en kommersiell suksess. Så det er ikke noe automatikk i at om PS3 selger dårlig, så går Sony konkurs. Men OM PS3 "flopper", og Sony velger å kutte maskinen, så vil jo det selvfølgelig bety færre eller ingen nye spill, ingen brukerstøtte, ingenting. Akkurat som når Sega måtte kutte ut Dreamkast.



Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



SLIPP
Raseriet Løs!

Tempo_Liste

VIKTIGE DATOER

9. oktober

Vi kan ønske deg velkommen til en flunkende ny Gamereactor-side og her slår vi på stortrommen med en helt ny look og tonnevis med nye muligheter. Vi gleder oss stort til lanseringen!

13. oktober

Gothic 3, som i følge utvikleren Piranha Bytes blir bedre enn Oblivion, lanseres med brask og bram. Vi anmelder spillet i dette nummeret og du kan lese om vi virkelig synes spillet er bedre. Samtidig med Gothic 3 kommer også Scarface: The World is Yours og Dark Messiah of Might and Magic.

18. oktober

Ridge Racer tok PSP-publikummet med storm da det ble lansert til premieren av PSP i Norge. Spillet fikk mange tilhengere grunnet god grafikk og fett gameplay samt at vi kunne spille mot hverandre via Wi-Fi-systemet. I dag lanseres Ridge Racer 2 og vi er så absolutt ikke like imponert, men er du fan av det første så kjøper du sikkert også toeren.

19. oktober

Bernt er en ihuga Battlefield 2 guru og bruker masse tid på spilling sammen med den hårete gjengen i Trønderbataljonen. "Må se å få gjort arbeidet ditt nå da" – er en frase som har blitt brukt ofte det siste året her i redaksjonen. I dag lanseres Battlefield 2142 og med dette frykter vi for Bernts livssykus og at det nå blir enda mer Battlefield-spilling – noe vi i Gamereactor kommer til å gjøre hva vi kan for å unngå ved å ikke gi han spillet.

20. oktober

I dag lanseres Neverwinter Nights 2 og vi kan løpe ned til vår spillforhandler og slå kloa i et meget etterlengtet spill. Eneren har solgt i bøtter og spann og det er nok ikke utenkelig at toeren gjør det samme.

27. oktober

Rockstar er kjent for å lage kontroversielle spill, og da tenker vi spesielt på Grand Theft Auto-serien hvor man blant annet kan mose uskyldige forbipasserende. I dag lanseres et nytt kontroversielt spill som i starten hadde tittelen Bully, men som ble forandret til Canis Canem Edit. Dette etter massiv kritikk av spillets tittel og handling. Et annet spill som også er på gata denne dagen er Desperate Housewives. For hvem har ikke sett den prisbelønte serien som har gått på TV2. Spillet skal i følge utvikleren Liquid Entertainment inneholde mer saftige fadesser og samme frustrerende handling som TV-serien er blitt kjent for. Passer kanskje best til fans av serien?

Neste generasjon

De siste utgavene av Burnout har lånt mye av forgjengerne, og man har sjelden fått følelsen av et helt nytt spill. Denne gangen lages imidlertid alt helt fra begynnelsen.



Burnout 5

Burner inn på PS3 og Xbox 360 i 2007

Burnout-serien er utvilsomt den racing-serien som har kjørt flest kilometer her i redaksjonen. Det er umulig å ikke forelske seg i de vanvittige hastighetene og de grandiose kollisjonene. Gjengen i Criterion er i gang med Burnout 5, og vi har fått en liten prat med de bilgale gutta.

- Vi måtte ta noen litt tunge avgjørelser når vi lagde PS2-versjonen, forteller Hamish Young, produsent på Burnout 5. Hvis vi ville bruke litt ekstra krefter på grafikk, så måtte vi

holde litt tilbake andre steder, for eksempel på lydsiden. Vi måtte også begrense hvilke objekter som skulle ha fysikk. Med kraften i PS3 trenger vi aldri mer tenke på det. Alt har fysikk.

Burnout har jo allerede inntatt neste generasjon med Revenge til 360, men det var imidlertid bare en finpusset HD-versjon av Xbox-utgaven. Denne gangen har Criterion valgt en annen fremgangsmåte. - Burnout 5 er designet for å utnytte hardwaren i neste

generasjon. Vi oppgraderer ikke bare en tidligere versjon men vi begynner faktisk fra scratch, fortsetter Young.

Dette gir Criterion muligheten til å gjøre en del grunnleggende endringer og justeringer i spillmekanikken, som forhåpentligvis vil resultere i en enda mer veloljet spillopplevelse. Vi får for eksempel innta Paradise City, en "sømløs racing-slagmark" som Criterion selv kaller det, komplett med en solid onlinestøtte.

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®

KOMMER
DEN 27. OKTOBER



- ✦ KRIGER, SNIKMORDER, TROLLMANN... DU ER HERRE OVER DIN EGEN SKJEBNE.
- ✦ BRUTAL KAMP MOT BARBARISKE OG NÅDELØSE FIENDER.
- ✦ FORBEDRET VERSJON AV VALVE®'S SOURCE™ ENGINE.
- ✦ NYSKAPENDE MULTIPLAYER KRIGFØRING MED OPP TIL 32 SPILLERE.
- ✦ STATE-OF-THE-ART KAMPSYSTEM, FYSIKK OG INTERAKTIVE MILJØER.



KOMPLETT.no

SPACEWORLD

18+
www.pegi.info

PC
DVD
ROM

www.DARKMESSIAHGAME.COM



ARKANE
STUDIOS

KUUU



UBISOFT



Halo - en gullgruve! Halo Wars fra Ensemble Studios

Det er ikke bare EA som er kjent for å melke så mye som mulig ut av store spillnavn. Da tenker vi spesielt på Command & Conquer-serien som i igjen ble et FPS-spill. Vi tenker også selvsagt på alle de kjente sportseriene fra EA Sports. Selvsagt ligger det penger i å utvikle spill som bygger på kjente spilltitler, eller skal vi kalle det merkenavn. Microsoft på sin side har også tatt dette steget med merkevaren Halo og utvikleren Ensemble Studios. Ensemble er best kjent som utviklerne bak den smått geniale Age of Empires-serien. De er nå godt i gang med et strategisk spill som bygger på Master Chiefs univers. Spillet har fått tittelen Halo Wars og lanseres kun til Xbox 360 i løpet av neste år. Nyheten om Halo Wars ble nylig offentliggjort på X06. Til tross for at det kun var en kort liten filmsnutt som ble vist frem, kjemisk renset for gameplay, var applausen fra salen stor. Dette skyldtes nok mest at alle de fremmøtte ble tatt fullstendig på sengen, og egentlig forventet nye filmklipp fra Halo 3. Vi ble i hvert fall ikke skuffet.

Tempo_Herlig sitat

Flott! Peter Moore gjentar seg selv på X06!



"Exclusive content...exclusive content...exclusive for the Xbox 360...exclusive content...only on Xbox 360...exclusive content..."

Det var ingen tvil om hva som var viktig for Microsofts visepresident og spillsjef Peter Moore. Alt var eksklusivt. Spill, innhold, nedlastbart innhold, enda flere spill og ikke minst flere spill.



Vi tok pulsen på X06!

En herlig pause fra høstregnet i Barcelona.

Et nesten samlet norsk journalistkorps tok turen til Barcelona for å se hva Microsoft hadde å vise frem for det kommende året. Som ventet ble det mye fokus på mange av de store spillene som kommer i høst, og ikke så rent lite Gears of War. Det som også er veldig tydelig er at Viva Piñata er en storsatsing for Microsoft. Kanskje ikke et spill for alle oss i Gamereactor og våre lesere, men det blir sikkert moro for den yngre garde.

Med Totem Ball og nyannonseringen av Guitar Hero 2 beveger også Microsoft seg inn på arenaen for sosiale spill, som så langt har vært fullstendig dominert av Sony og deres Singstar, Eyetoy og Buzz. Det ble også annonsert nyheter til Xbox Live Arcade, og Doom er definitivt et tilskudd som kommer til å glede mange

nostalgikere. Xbox Live Arcade ser i hvert fall ut til å vokse seg mer og mer spennende.

Under Tokyo Game Show var det Nintendo og Sony som stjal showet med Wii og Playstation 3, mens Microsoft holdt seg i bakgrunnen. Om dette skyldtes X06 er uvisst, men det er klart at vi sammeligner inntrykkene vi sitter igjen med, etter at alle har presentert kommende nyheter og skrytemeldinger.

Microsofts visninger på X06 fremstod som solide, og det var få som reiste skuffet hjem fra Barcelona. Det var imidlertid ikke så spektakulært som det konkurrentene viste frem i Tokyo, men det er vel heller ikke å forvente når konsollen har vært ute så lenge. Den største skuffelsen er at vi må vente til neste år på HD-DVD-spilleren.

PÅ DVD 18. OKTOBER!



ISTID 2

Årets mest sette kinofilm – 885.000 besøkende!



TV2



BT



Aftenposten

2-disc spesialutgave med egen kortfilm om Scrat, dance-a-long med Sid, regissorkommentarer m.m.

www.istid2.no

KJØPES OVERALT HVOR FILM SELGES.



www.sf Norge.no



Fem minutter med...

Frode Haugen, endelig en presentasjon av Gamereactors nye norske redaktør

Hva var dine første spillopplevelser?

- Pong og Space Invaders er selvsagt blant de første spillene jeg prøvde meg på, men det tok for alvor av med Commodore 64. Da var jeg hekta og har vært det siden. Jeg husker også jeg fikk et enormt kick da Syndicate ble lansert. Strategi og vold hånd i hånd var en sjanse jeg falt for umiddelbart.

Når fant du ut at du selv ville jobbe med spill?

- Det var egentlig en tilfeldighet. Jeg jobbet i BMG da BMG Interactive ble skilt ut til IQ Media, og jeg syntes det var mye kulere å jobbe med spill. Siden har det bare gått slag i slag.

Hva var det første spillet du kjøpte for egne penger?

- Hehe, det var nok ikke i Commodore 64-perioden. Da gikk det mest i syndens kopiering. Jeg kjøpte Under A Killing Moon da det ble lansert, og jeg tror nok det var det aller første.

Ingen Nintendo før det?

- Jeg fikk ikke Nintendo. Jeg satt og gnutket på Amigaen min i mange år før jeg gikk over til PC.

Blir det noe mer Spillmagasinet på tv?

- Det må du nesten spørre TV2 om, men jeg må innrømme at jeg tviler sterkt på det. Det virker ikke som de er helt klare for å satse på spill. Sikkert ikke nok penger å tjene på det. Uansett så ville det ha blitt uten meg.

Har du et favorittstudio?

- Nei, det kommer gode spill fra alle verdenshjørner og når jeg tror jeg har funnet en favoritt, dukker det alltid

opp noe annet som er bedre.

Hvilken konsoll bruker du mest hjemme?

- I jobbsammenheng blir det Playstation 2 og Xbox 360, men privat spiller jeg utrolig mye Mario Smash Football til Gamecube.

Foretrekker du DS eller PSP?

- Det kommer helt an på hva jeg skal bruke den til. På reise har jeg med begge, men spiller helt klart mest DS. Jeg har imidlertid spilt Lumines sammenhengende fra Bangkok til Oslo, riktignok med flere ekstra batteri. Da er man ikke mye frisk i topplokket når man lander.

Liker du musikkspill?

- Ja, etter lanseringen av Guitar Hero. Jeg kan nesten ikke vente til den hvite gitaren kommer til Xbox 360, men først av alt er høydepunktet Hangar 18 med Megadeath i november.

Favorittspill gjennom tidene?

- Det må nok bli Syndicate som jeg nevnte tidligere. Det var så nytt, man kunne utvikle nye våpen og grafikken var helt fantastisk.

Hvilke spill gleder du deg mest til i høst?

- Samtlige spill til Nintendo Wii, Gears of War, Neverwinter Nights 2 og Burning Crusade.

Hva er ditt gamertag på Live?

- Haha, den tabben har jeg gjort en gang før, og det skjer ikke igjen. Har nytt gamertag nå.

Når Frode ikke er ute på tur, og overlater alt arbeidet til oss andre i redaksjonen, er han vår redaktør.

MÅNEDENS MINUS

FIFA eller PES

Nok en gang står vi ovenfor et av livets store spørsmål. Valgets kvaler. Blir det Pro Evolution Soccer, eller blir det Fifa? Vi klarer ikke velge! Frode er jo svoren PES geek, mens David er solgt til Fifa. Og de kommer ikke til å bli enige med det første.

PJ slutter med film?

Peter Jackson slutter helt å lage film. Han begynner imidlertid å lage spill isteden, så det er jo egentlig et pluss, men det er jo samtidig litt trist at vi ikke kommer til å se særlig mer av den fabelaktige filmskaperen på lerretet.

Ikke flere messer

Høstens spillmesser er over. Vi har vært på Tokyo Game Show, X06 i Barcelona, Games Convention i Leipzig og Nordic Games Convention i Malmö, men nå er det slutt for i høst. Nå skal vi bare spille alle spillene vi har sett.



Lego Batman

Vi er stadig i en Lego Star Wars-rus, men fikk likevel en ny fix denne måneden. Travellers Tales annonserte nemlig at de er i gang med Lego Batman.

L.A. Noire

5. oktober kom traileren på L.A. Noire, og vi kan ikke si annet enn at vi gleder oss stort til å se hvordan dette ender opp. Noir-språket er sjelden kost i spill-sammenheng så det er duket for en forholdsvis unik spillopplevelse.

Mer Halo

På X06 i Barcelona annonserte Microsoft og Bungie at de er i gang med Halo Wars. I tillegg jobber Peter Jackson med en ikke navngitt Halo-tittel, så det er mye å glede seg til

Snart Wii

Nå er det ikke lenge til 8. desember. Om snau to måneder sitter vi å vifter med Wii-mote og sloss om spilletid. Hva skal vi spille først? Mario? Zelda? Uansett, vi gleder oss

Burger

200 meter fra redaksjonen ligger vår lille oase. Folkets Kebab diskur opp med den beste burgeren på denne siden av polarsirkelen, og med litt ekstra krydder og en god dose dressing har vi en fet og herlig deadlineopplevelse.

GRTV

Norske GRTV begynner å ta form, og har allerede lagt ut noen program som du kan se på www.gamereactor.no. Det er mye tull og tøys, men det hender faktisk at en av oss sier noe lurt. Følg med.

MÅNEDENS PLUSS

Tempo_Nyhetskronekk

PETER JACKSON KONVERTER

Ringens Herre-sjef Peter Jackson er lei film, og vil satse på spill i fremtiden...



På X06 i Barcelona i september uttalte Peter Jackson at han var lei av å lage enorme blockbustere med millionbudsjett og box-office-rekorder. Jeg snakker selvsagt om King Kong og den enestående Ringenes Herre-trilogien. Nå vil han lage spill isteden.

Herregud. Det er jo ganske sprøtt. En av filmverdens mest aktede og velrenommerte regissører er lei av jobben sin. Ved flere anledninger har han sagt at han er glad i spill, for eksempel i et intervju med musikkmagasinet Rolling Stone: "I made sure I got Halo 2 the first day it was in stores. I don't really get that excited about most films anymore (...) but Halo reminded me of what it was like when I was a kid waiting for the next James Bond film to come out." Det er jo selvsagt mulig han sier det fordi han faktisk jobber som sjefprodusent på Halo filmen som kommer på kino i 2007, men på bakgrunn av det han sa i Barcelona, så virker det jo som han faktisk mener det han sier.

Ringenes Herre-regissøren jobbet jo en del med spillmateriseringen av King Kong, og det ga tydeligvis mersmak. Han jobber for tiden sammen med Microsoft med å stable på beina Wingnut Entertainment, et spillstudio og et datterselskap til Jacksons eget Wingnut Films. Planen er at han skal lage et nytt Halo-spill til Xbox 360 som foreløpig ikke har noe navn. Det er kanskje rimelig å anta at det blir en direkte link mellom filmen og spillet?

Men hva betyr dette for spillbransjen? Det er kanskje vanskelig å se noen direkte konsekvenser av dette, men det kan få noen ringvirkninger likevel. Peter Jackson er en pioner. Han er et forbilde for mange. Hans utsagn er ikke bare en enorm anerkjennelse av spill som et høyaktuelt medie, men han trækker også opp en litt ny sti. Jo da, det har vandret en og annen på den før, som David Cage og Hideo Kojima, men ingen av samme størrelse som Peter Jackson.

Hvis vi skal se på Jackson som en bro mellom film og spill, hvem vil vi skal vandre på den? Steven Spielberg? Michael Bay? Hayao Miyazaki? Quentin Tarrantino? Personlig ville jeg sett Jerry Bruckheimer i produsentstolen en gang.

Det blir nok ingen umiddelbar rekruttering av filmregissører i spillstudioene verden over, men det er spennende å se starten på noe som kanskje er en tendens om bare fem år.

/Carl Thomas Aarum



WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

2142

BATTLEFIELD

YOUR WAR YOUR WAY

Drep eller bli drept. Battlefield 2142™ tar intensiteten fra forgjengerne og innfører den første helt nye spillvarianten i serien: Titan. Disse enorme krigsskipene svever høyt over slagmarken, og for å få dem i bakken, kreves det taktisk lagarbeid; skyt i stykker skjoldene med rakettangrep fra bakken, kom deg inn i skipet og sprek kjernen. «De ville, intense kampene ombord på titanen er noe helt nytt – 32 spillere som slåss i korridorer er bare helt rått.» sier seniorprodusent Marcus, som er helt krakils etter den første av de to daglige spilltestene i utviklingsstudioet.

—TITANENES INNTOG—

Det er bare gjennom å spille om og om igjen at utviklingsteamet greier å oppnå den velkjente spillbalansen i Battlefield-serien. «Fokus er alltid å ha best mulig spillopplevelse, best mulige kjøretøyer og best opplevelse av å være soldat», legger Marcus til. «Det er det vi prøver å oppnå.» Dette er grunnen til at det er ingen som kan krig som DICE.



«Vi vil at folk skal føle seg som om de er i fremtiden uten å fremmedgjøre dem fra selve spillet.» sier produsent Jamil, og forklarer valget med å beholde kjøretøyer du kan kjenne igjen og prosjektivåpen.

—FREMtidENS KRIGSLEKER—

Dette betyr ikke at du ikke får alt du kan tenke deg av ultramoderne krigføring – vent deg smartminer som søker seg inn på kjøretøyer, svevende kanonroboter som gir deg ryggdekning og et vel utprøvd arsenal av våpen som er oppdatert til krig i neste århundre. Du får også nye kjøretøyer ... for å si det sånn; det er ingen som glemmer sitt første møte med en åtte meter høy Battle Walker.



Det er nå 40 helt forskjellige ting du kan låse opp og bruke i opp til 1500 kombinasjoner som passer din egen spesielle måte å drepe på. «Vi finner hele tiden nye måter å bruke leketøyene vi har laget på, og vi har neppe funnet alle ennå.» sier produsent Anders, med et smil som utvilsomt tilhører en mann som elsker jobben sin.

—1500 MÅTER Å DØ PÅ—

I og med at systemet er konstant, vil belønninger og ting du låser opp være knyttet til graden du har opparbeidet deg. De kan nå brukes med en gang, så når du får med deg noe nytt, kan du bruke det allerede neste gang du gjenfødes. Og når vi snakker om grad, den nye graden Supreme Commander vil nå utpeke en spiller som den beste i hele verden. Gå inn på www.battlefield.ea.com for å finne ut om tittelen er innen rekkevidde.

© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. EA and EA GAMES are registered trademarks of Electronic Arts, Inc. EA GAMES is an Electronic Arts™ brand.



Gadget-o-rama

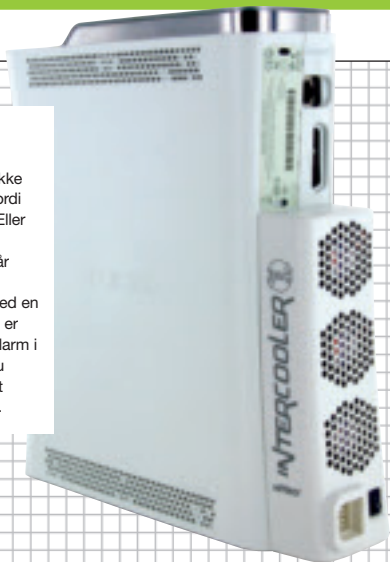
Det går fort på gadget-fronten

Ny måned, nye gadgets. Det er lett å bli forvirra av alle de ulike dingsene som kommer hele tiden. Ting går fort i denne bransjen. En halvtime etter du har kjøpt deg en ny dings, så kommer det en ny telefon som er mindre og raskere, eller en ny tv som er større og skarper. Men det er jo også litt av sjarmen!

Nyko Intercooler 360

Pris: ca. 250,-

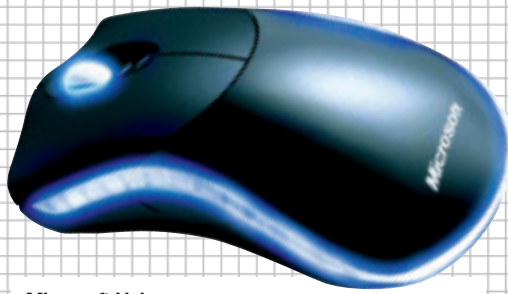
Hvor mange ganger har du ikke skrudd opp lyden på Tven fordi 360en suser som en B-52? Eller måttet åpne skapet i stereo-benken, så maskinen ikke går varm og skrur seg av? Nyko Technologies har kommet med en kjøler til konsollen, så nå det er slutt med overoppheting og larm i stua. Nå er spsmålet om du klarer å ikke bli overopphetet under en runde Table Tennis.



Samsung YP-K5

Pris: Ukjent

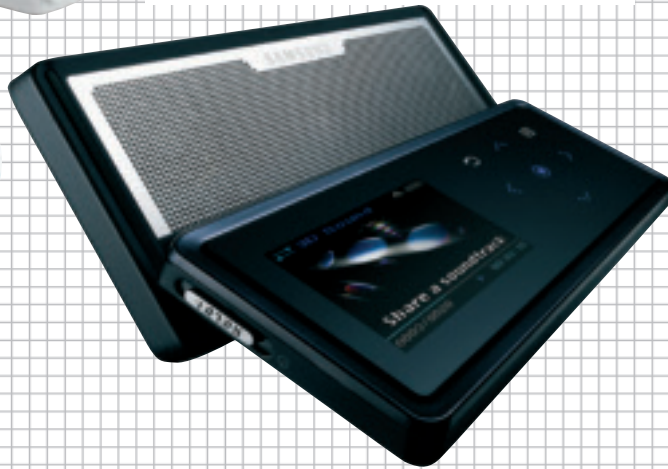
Putt en høyttaler og en MP3-spiller i samme rom og vips, så får du deg straks en liten hybrid. Samsung YP-K5 har både stereo-høyttalere som kan spille opp til fest, og en MP3-spiller som har plass til 1, 2 eller 4 GB. Den har også fått en lekker liten trykksensitiv skjerm på 1,7". En kul dings.



Microsoft Habu

Pris: Ukjent

En av verdens førende musprodusenter til PC, Razer, har slått seg sammen med Microsoft om nestegenerasjons HABU-mus. Den er rettet mot gamere, så den har et velbalansert tyngdepunkt som gir deg den kontrollen du trenger for å sette skuddet midt i panna på fienden, eller styre troppene kontrollert og strategisk frem til frontlinjen.



Samsung X820

Pris: ca. 2700,-

Den måler mikroskopiske 6,9 mm over magen og har et kamera på 2 megapiksel og en horisontal 1,9" skjerm. Dessuten har Samsung lært lekse sin, og kommet med et nytt, intelligent menydesign.

Alienware Aurora mALX

Pris: ca. 29.000,-

Som et invaderende romskip kommer Alienware med deres bærbare spillmaskin Aurora m-ALX. Den er et lite monster med en hele 19" skjerm som viser uhyggelig lekker grafikk med sosse-grafikkortet GeForce Go 7900 med 512 MB dedikert RAM. Det burde holde for de fleste gamere der ute. Holder for oss i alle fall.



Archos 604

Pris: Ukjent

Archos 604 kan ta opp direkte fra Tven og vise alt i en knivskarp kvalitet på den 4,3" store LCD-skjermen. Den kommer med 30 GB, som vil gi plass til omtrent 85 videoer, 300.000 bilder og 15.000 sanger. Det skulle være plass nok til å holde deg underholdt herfra til Sydpolen, og hvis du får fyllt opp med nytt innhold i Australia, så har du til hjemturen også. Gull!



Panasonic 103inch

Pris: ca. 300.000,-

Nå skal vi en liten tur opp i det høye luftlaget, hvor det er vanskelig å trekke pusten om du ikke har pengepungen i orden. Panasonic sikter på eliten av flatskjermer med deres nye superTV. Med sine 103" har det blitt verdens største serieproduserte TV, og den er nå på vei til Norge.



Apple iPod, Nano og Shuffle

Pris: Ukjent

Den nye iPod'en vil nå gjøre betydelig bedre bruk av hukommelsen sin. iPod Nano kommer i sjarmende nye farger og et design som minner mye om iPod Mini, og sist og absolutt minst er det iPod Shuffle. Man blir nesten fristet til å si at den ikke tar noe plass i det hele tatt, den er så liten.





AS REAL AS IT GETS

OKAY, YOU'VE RIGHTED YOUR PLANE. NEXT UP; LANDING ON THE WORLD'S SHORTEST RUNWAY.



After that, let's see if you can land a jumbo jet in monsoon weather outside of Singapore. With 23 aircraft and over 50 real-world missions, it's the most challenging and realistic version yet. Every detail is true to life, from the cockpit views right down to each light, dial, and gauge. Add a 16x improvement in terrain graphics, and calling it a "simulator" hardly seems fair.

(ACTUAL GAME SCREEN SHOT)

Microsoft
game studios



Games
for Windows



© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, and the Microsoft Games Studios logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside logo, IntelCore, and the Intel Core logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. This flight will not be available.

MENINGER OM MANGT

Alt var verre før Jon Cato tar et oppgjør med nostalgikerne som lever i fortiden...

Vi spoler tilbake til 1984, og Deres ydmyke spaltist sitter på gutterommet sitt i en kjeller i Harstad og skruer på lydhodet til kassettspilleren. Inn med kassetten, shift + run-stop, og "Press Play on Tape". Vi er i gang, fem minutter senere er spillet i minnet, og Zip-sticken på fanget, klar til å erobre verdener, bekjempe fiender, kjøre biler og fly romskip.

80-tallet var for meg Commodore 64, Turbo Tape, engelske spillblader og en utdanning i spill. Spill var virkelighetsflukt, loading-screens i 16 farger hadde fantastisk grafikk, som ga en fornelse på og forventninger til den alternative virkeligheten man straks skulle rømme til. Nede i sentrum av byen hadde vi noe som het American Chicken & Burger, den lokale bula, der arkademaskinene sto og de kule ungdommene som røkte sigaretter hang. Dette var kremen av spill, grafikken var et hakk foran det brødboksen på gutterommet klarte å produsere, det var utopien. Star Wars med 3D-grafikk og Dragons Lair med tegnefilmgrafikk. Det var alltid noe bedre, noe enda mer realistisk og noe enda vakrere i horisonten.

Da jeg nylig spilte gjennom Prey på Xbox 360, prøvde jeg å forestille meg hva som hadde skjedd om 13 år gamle meg i 1985 fikk spille dette spillet. Mest sannsynlig ville hjernen min eksplodert, jeg ville kortsluttet. Når jeg setter meg inn i hva jeg følte og forventet da, hadde jeg aldri trodd at spill en gang i tiden kom til å se så bra ut. Spill i dag er rett og slett fantastiske.

For jeg er ikke en av de fanatiske grinebiterne som elsker å surmule på spillforum og i venneflokken. Du kjenner sikkert flere av de, dem som elsker å mase om hvordan gameplayet i Super Mario Brothers er bedre enn Mario 64, om hvordan 3D-grafikk har ødelagt for gameplay, om at spill var bedre før. De sitter på sin høye hest med gullkantede nostalgiske retrobriller på nesen og mimrer om hvordan alt var bedre før i tiden, da gameplay sto i sentrum.

Drit i dem, for alt var ikke bedre før. Det var enda flere dårlige spill før, grafikken var dårligere, kontrollen var verre og spillene var kjøpere. Et raskt gjenbesøk av spill du elsket da du var fem år, vil mest sannsynlig få deg til å lure på hva i all verden du var så forelsket i. Det er som å møte hun fine dama i klassen din som du var småforelska i på ungdomsskolen på tiårsjubileet til adgangsklassen, og se at hun er blitt feit og rynkete, har fått fem unger, og er skilt fra han kule fyren i klassen som alle ville være kompis med og som har endt opp som alkoholisert bilmekaniker.

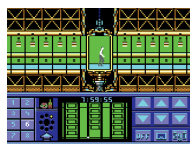
Sånn er det med de gamle spillene og, de holder seg sjelden like godt. Men likevel sitter

HOLDER DE MÅL?



Paratrooper

En perle av et spill som mange ignorerte på grunn av den grafikken. Å kjempe mot robotene er nesten like fengende i dag.



Impossible Mission

Another visitor! Stay a while! Stay forever!" Udødelig intro på Impossible Mission, men litt for repetitivt og langdrygt spill når man besøker det i dag.



International Soccer

Topp realisme, elendige animasjoner og total mangel på presisjon. Alle som klager på FIFA: spill dette og hold kjef.

nostalgikerne på sine høye hester og maser om at i gamle dager, da var spill spill. Da var det utfordrende å spille, da var gameplayet i fokus.

Bah, gameplay. Alle spilles hellige gral, det uangripelige argumentet til alle forumtroll. "Jeg bryr meg ikke om grafikk, gameplay er viktigst.". Fuck det. Gameplay er en ren subjektiv ting, som definerer hvor involvert du blir i spillet. Det finnes maler for god og dårlig gameplan, men til syvende og sist er det spilleren som kvantifiserer denne hellige gralen. Om noen har det mer moro med FIFA, og mener gameplanet i spillet er bedre enn Pro Evolution Soccer, så har de faktisk rett. Du kan gjerne mene det motsatte, og du vil ha akkurat like rett.

Så ignorer trollene, og tenk litt videre på nostalgikerne. Hva kommer det egentlig av at alle tror spillene var bedre før? Svaret er så enkelt: nye opplevelser og oppdagelser vil alltid være best første gangen. Første gang du gjør noe, skjer det noe i hjernen din. Det å oppdage plattformspillenes prinsipper, eller rollespillenes regler. Det første historiebaserte spillet du spilte gjennom, eller de første basene og soldatene du bygde i et strategispill. Du var en jomfru som oppdaget noe nytt, som lærte og fikk erfaringer for første gang. Du ble forbauset og trollbundet og oppspilt, og kanskje til og med litt forelsket. Så gikk årene, og nye spillopplevelser, og etter hvert ble du voksen.

Så sitter du da på studenthybelen din, med den nyeste spillkonsollen og sukker og stønner mens du spiller gjennom det siste storspillet og tenker at alt var bedre før. Men innerst inne vet du at det ikke var det. Alt var nytt for deg før, og når du spiller er det en nostalgisk del av hjernen din som gjerne vil føle det du følte som 10-åring da du spilte dine første spill. Da barnet i deg lot seg fryde over hver eneste oppdagelse. Men den tiden kommer dessverre aldri tilbake. Spillene i dag er mer fantastiske enn jeg noensinne våget å håpe på da jeg vokste opp.

Så er du en av grinebiterne som insisterer på at alt var bedre før, skal jeg med glede gi deg litt medisin her. Styr unna stortitler og forutsigbare oppfølgere, glem hypen du leser i dette og andre blader og nettsider, og begynn å lete etter de små eksperimentelle edelstenene som ligger begravd i alt røkla i spillhyllene. Det finnes faktisk fortsatt spill som kan vekke til live 10-åringen i deg, som kan få hjertet til å banke fortere, og få deg forelsket i et spill igjen. Begynn å jakt på den hellige gral igjen, men for å finne den er du nødt til å våge å tenke litt annerledes. Lykke til!

_Jon Cato Lorentzen

Jon Cato Lorentzen er ansvarlig for spillstoffet i bransjebladet Faro Journalen. Han er også en ivrig blogger og har sterke meninger om det meste. Alle meninger og holdninger i kronikken er hans og deles ikke nødvendigvis av redaksjonen.



Det er mange som synes alt var så mye bedre før. Spillene var bedre, for ikke å snakke om gameplan. Men hvordan ville vi egentlig reagert om vi hadde fått muligheten til å spille Prey i 1985, lurer Jon Cato. Han tar et oppgjør med forumtroll og andre dilletanter som lever i fortiden og nekter å se at det finnes gullkorn også i 2006.

STRONGHOLD LEGENDS



**Three Mighty Heroes, Three Deadly Armies.
Powerful Magic meets Brutal Steel.**



26 missions over 3 unique campaigns all with advanced AI give the best ever single player Stronghold experience



100% more siege equipment and castle traps - werewolf launchers, stake hurlers, tunnel systems, dragon harpoons



Brand new 4-player multiplayer features, including a challenging skirmish mode Deathmatch and 'King of the Hill'



www.strongholdlegends.com



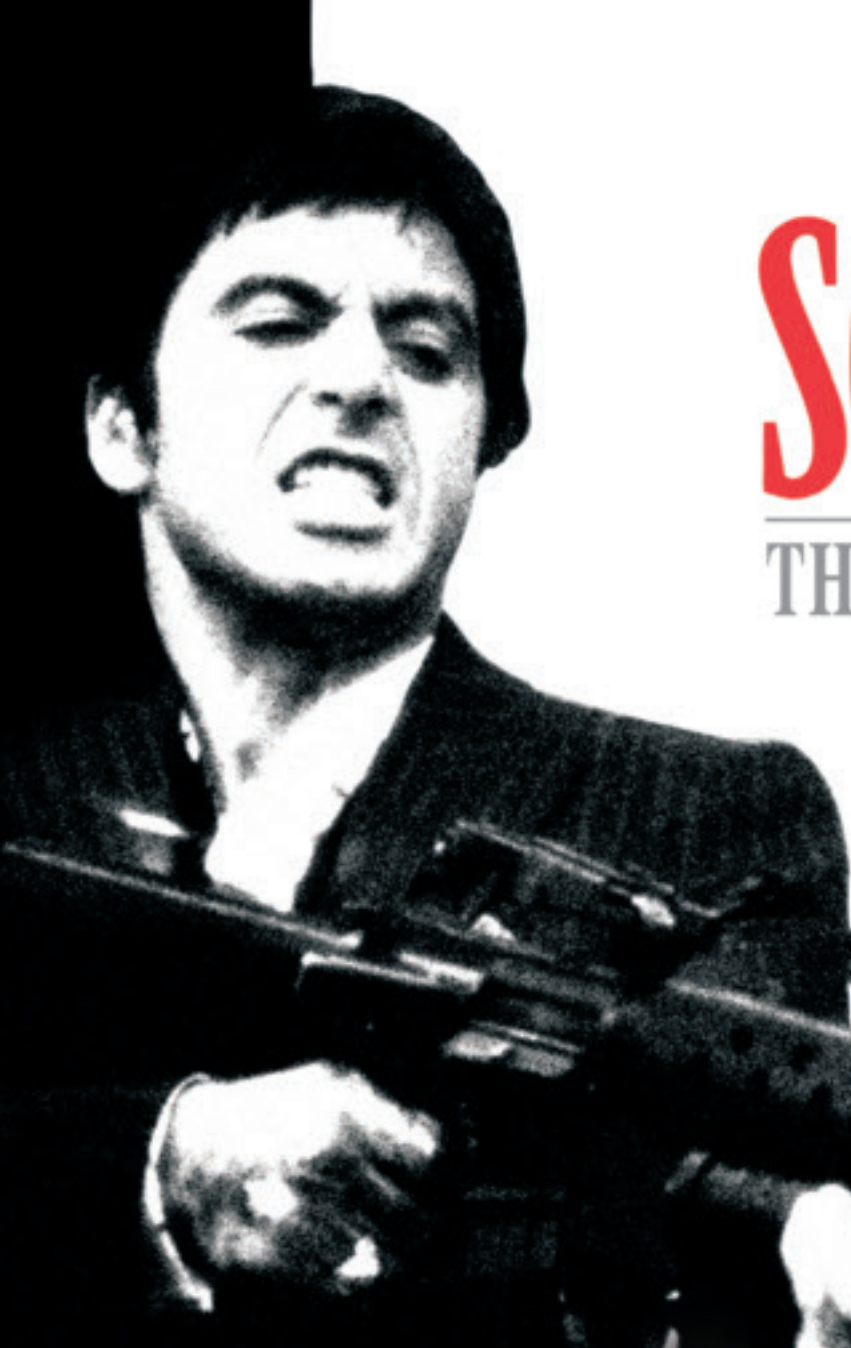
ALL I HAVE IN THIS WORLD IS MY BALLS AND MY WORD.

AND I DON'T BREAK 'EM FOR NO ONE.



A Note to Parents: Scarface is rated R. Consult www.filmratings.com for further information.

"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSF" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Redwood Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, L.L.P. 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. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



RADICAL
ENTERTAINMENT

FEARSIGHT
STUDIOS

SCARFACEGAME.COM

I BUTIKK 13 OKTOBER

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill

Innhold

Unreal Tournament 2007, World of Warcraft: The Burning Crusade, Rayman Raving Rabbids, ++

To raser

Her i bakgrunnen ser vi Dark Walker, en stor og hissig robot som er tilgjengelig for den utenomjordiske Necris-rasen. I forgrunnen ser vi et medlem av Axon-fraksjonen; et menneske med naturlig forkjærlighet for store våpen.



Nye kjøretøy

Det kommer flere nye kjøretøy i Unreal Tournament 2007, og hver side vil ha totalt fire doninger å herje med. Noen av disse vil være kjent fra tidligere utgivelser, mens et par vil være helt nye.



Unreal Engine 3.0 vil sørge for at vi kan slakte våre beste venner i slående omgivelser. Denne motoren er fullstappet av filter og effekter, og kan få en enkelt pixel til å se ut som St. Peterskirken i solnedgang. Med andre ord, vi har forholdsvis store forventninger til Epics nye monstremotor.



ANNONSERT - Frontline Kursk

Utvikleren bak Heroes of Might & Magic V og Blitzkrieg, Nival Interactive, er i gang med Frontline Kursk som skal lanseres til PC i begynnelsen av neste år. Spillet handler ikke om u-båten, men om det store panserslaget 1943.



ANNONSERT - White Knight Story

Etter Dragon Quest 8 og Rogue Galaxy holder Level 5 på med et helt nytt rollespill til Playstation 3, White Knight Story. Det hele handler om en tradisjonell ensom helt som kan forvandle seg til en syv meter høy ridder. Ikke dumt!

Unreal Tournament 2007

Snart er tiden inne for nok en uvirkelig turnering i regi av Epic Games

Format PC, PS3, XBOX 360 Utvikler **EPIC** Utgiver **MIDWAY** Sjanger **ACTION** Utgis **Q1 2007**

Den forrige Unreal-opplevelsen fra Epic kom i form av Unreal Championship 2: The Liandri Conflict. Her i redaksjonen ble det nesten spilt i stykker i løpet av de første ukene. Det lett tilgjengelige gameplayet, det eksplorative tempoet, den dirrende temperaturen, de hevnjerrige karakterene og de nådeløse våpnene. Perfekt for multiplayer. Vi nådde kokepunktet hver eneste gang - og vi elsket det!

Denne gangen har dog Epic gjort det vanskelig for seg selv. I tillegg til å ha lovet en flerfoldig forbedring av den allerede briljante spillbarheten fra Unreal Tournament 2004, må de hele tiden slåss om oppmerksomheten med et annet av studioets kommende storspill.

Jeg snakker selvfølgelig om den Xbox 360-eksklusive actioneksplosjonen Gears of War som de siste 18 månedene har stjålet rampelyset fra Unreal Tournament 2007 både på visninger og messer. Og ja visst, Gears of War ser smertefullt eksplisivt og sanseløst fett ut. Unreal Tournament 2007 er for øvrig ikke å forakte det heller. I løpet av Games Convention-messen i Tyskland i slutten av august fikk Gamereactor muligheten til å kikke nærmere på spillet nok en gang, og i tillegg snakke litt med produsent Jeff Morris.

Unreal Tournament 2007 er delt opp i to raser. Axon, som er noen teknogale menneskelige leiesoldater, og Necris som er utenomjordiske monstre. Hver side har fire kjøretøyer til disposisjon, og noen av disse ble demonstrert for oss av Jeff Morris. Axon-rasens tyngste kjøretøy heter Leviathan og er den største panservognen vi noensinne har sett i et spill - og det er jo et kjøpsargument alene. Denne rommer fem personer hvorav fire kan styre hvert sitt stativmonterte maskingevær, og kjøretøyet er så godt som immunt mot fiendeild. Necris-rasens motstandskraft ligger i den gigantiske, trebente morderroboten Dark Walker, som fører tankene rett til Strider-robotene fra Half-Life 2. Denne kan avfyre en ekstremt dødelig, meterykk laserstråle. Dimensjonene har med andre ord blitt litt større. De øvrige kjøretøyene er The Cicada - som er en oppgradert versjon av den vi kjenner fra UT2004 - og The Goliath, som er en ganske standard tanks. Begge disse tilhører Axon-fraksjonen.

Takket være disse nye kjøretøyenes ekstreme ildkraft og den imponerende størrelsen har Epics designere gjort banene opptil ti ganger så store som de i Unreal Tournament 2004. Dette innebærer at man både er for langsom og litt for utelatt til fots. Det er ikke noe gøy å løpe i fem minutter på jakt etter kampens hete. Dette har Epic gjort bot på ved å implementere et slags svevende skateboard. Når du hopper på det, endres perspektivet til et tredjepersonskamera som følger deg, og det gjør det betraktelig enklere og kontrollere brettet. Ved hjelp av dette kan man forflytte seg tre ganger kjappere enn om man løper, og i tillegg utføre enkle triks. Problemet er jo at man ikke har noen særlig mulighet til å forsvare seg om man plutselig skulle komme utfor et par fiender, med mindre du hopper av brettet og finner frem en gønner.

På modusfronten sikter UT2007 høyt. Selv sier Epic at de vil "eie deathmatch-arenaen", og med konkurrenter som veletablerte Quake og Half-Life Deathmatch er jo det et ganske ambisiøst mål. Vi kommer til å få et gjensyn med de fleste modusene vi

kjenner fra UT2004, men i skrivende stund ser det ut til at Domination forsvinner. Grunnen er at det er den minst populære spilltypen - med enorm margin. Til gjengjeld får vi en helt ny modus som heter Conquest. Det blir et nedkok av Assault og Onslaught: Miljøene vil være typiske Assault-baner - godt varierte og svært dynamiske, samtidig som man kan dra ut på scripta oppdrag - mens man vil kunne ta med seg kjøretøyene fra Onslaught. Modusens hovedmål er å kontrollere ulike områder for å vinne til seg poeng. Men til syvende og sist går det jo ut på å blåse ut gorra av hverandre ...

Apropos blåse ut gorra av hverandre: de fleste av våpnene fra UT2004 finner du igjen her. Epic sier at de hele tiden tester og evaluerer børsene, og det er fortsatt uklart hvilke som faktisk kommer gjennom nåloyet. De kan imidlertid nesten garantere oss Flak Cannon. Håndkanonen har jo nesten blitt et lite varemerke, og har vært roten til mang en krangel her i huset. Jo Kristian, det er feigt å campe med Flak Cannon rett ved en ammo-spot.

Epic er kjent for å ta godt vare på fanbasen sin, og har følgelig et av de største mod-miljøene i spillverden. De nyter også godt av å eksportere sin svært velbrukte Unreal Engine. Versjon 2.0 ble for eksempel brukt iblant annet Brothers in Arms, Postal, Lineage 2, XIII og alle Splinter Cell og de siste Rainbow Six-spillene, for å nevne en håndfull. I Unreal Tournament 2007 og Gears of War er det imidlertid Engine 3.0 som står for forestillingen, og det ser jo rett og slett jævlig bra ut. Sorry. Men det gjør det.

Det er jo en kjent sak at det er i flerspillermodusen det skjer når det er snakk om Unreal. Selv om Epic lover en habil enspillerdel, og er forholdsvis beryktet for en veldig god kunstig intelligens, så er det i multiplayer spillet virkelig skinner. Det spekuleres også i en flerspillerdel på tvers av plattformene. Altså at PS3 gamere kan spille mot Xbox 360 og PC gamere. Hvorvidt dette lar seg gjøre i praksis gjenstår jo å se, men Xbox 360/PC linken burde jo i alle fall gå ganske uproblematisk.

Nå har ikke UT2007 fått noen releasedato enda, og de er i en såpass unik situasjon at de ikke har noen stram deadline fra utgiver å forholde seg til, så spillet kommer ganske enkelt når det er ferdig. I og med at spillet heter Unreal Tournament 2007, så håper de i alle fall på en utgivelse i løpet av neste år.

Alt vi har sett fra spillet hittil ser helt skandaløst bra ut. Det klør i hvert eneste fiber i kroppen. Vi vil spille. Ta en rask shootout mellom lunsjen og tokaffen. Vi kommer ikke til å få gjort noe som helst når dette endelig dukker opp i postkassen vår. Om ingenting går veldig galt de nærmeste månedene vil Unreal Tournament 2007 rocke hardere enn alle de tidligere titlene i serien. Og vi i redaksjonen kommer til å bli skikkelig uvenner igjen. Vi gleder oss!

_Petter Engelin og Carl Thomas Aarum

Gamereactor sier: Epic vet hva de driver med, og kan lage høyeksplosiv caramba-action fra en annen dimensjon. Vi vet knapt hvor vi skal gjøre av oss!

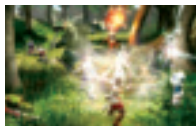


Kjente våpen

Våpnene som vil dukke opp i UT2007 er foreløpig ikke klare, men vi regner med en finpuss av de fleste kjente børsene.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



ANNONSERT - Infinite Undiscovery

Den japanske utvikleren Tri-Ace som står bak blant annet Star Ocean, har nettopp annonsert et nytt rollespill. Det skal hete Infinite Undiscovery og slippes til Xbox 360. Foreløpig har vi ikke all verdens av informasjon, men det skal i alle fall være et fantasierollespill med kamper i sanntid.



Silvermoon

Silvermoon er hjembyen til Blood Elves, og er preget av mye av den samme arkitekturen som Night Elves' hjemby Teldrassil. Teldrassil er veldig grønn, mens Silvermoon er veldig rød.

Format PC Utvikler BLIZZARD Utgiver VIVENDI GAMES Sjanger MMORPG Utgis FØR JUL

World of Warcraft: Burning Crusade

Carl Thomas har solgt sjelen sin for noen timer med Blizzards tilleggspakke

Spanskesyken. Herjet fra 1918 til 1919, og tok liv av flere mennesker enn hele første verdenskrig til sammen – over 40 millioner. Og Svartedauen. En byllepest som herjet i Europa på midten av 1300-tallet. Drepte nesten to tredeler av Europas befolkning. Et Tyfus-utbrudd i England i 1557 drepte nesten ti prosent av befolkningen på de britiske øyene. Med jevne mellomrom kommer det en grusom epidemi. Ebola, Koler, SARS. Det har vært mange. Det er kanskje ikke alle som vet det, men det raser faktisk en epidemi akkurat nå også. Den er så stor at den faktisk kan kalles en pandemi – en epidemi som spres over flere kontinenter. På bare snau to år er godt over 6.500.000 mennesker smittet. Og de er uheldelig syke. De er blitt smittet av World of Warcraft-syken.

Da Gamereactor møtte Vice President i Blizzard Frank Pearce i Oslo i september, begynte han å fortelle oss hele historien fra begynnelsen. - Når vi skulle slippe WoW i Europa i februar 2005, sa analytikere at det ikke var noe marked for et MMO-spill her. Vi kunne i beste fall håpe på å ha 4-500.000 spillere i løpet av første året, fortalte han. Så skammelig feil kan man ta noen ganger. Serverne til Blizzard jobbet på overtid fra dag én, og var helt fylt opp allerede første måned. Og salget har ikke stoppet med det første heller. I Norge har ca. 70.000 spillere kjøpt seg inngangsbillett til Azeroth, og spillet lå helt i toppen av VG-lista i nesten ett år. Det er like sprøtt som det er usannsynlig.

Nå kommer altså utvidelsen, The Burning Crusade. Alle har fått med seg de største nyhetene. Man kan komme opp på level 70, det kommer to nye raser, og det kommer flygende ridedyr. Men Mr. Pearce reiste ikke rundt halve kloden for å fortelle oss ting vi allerede visste. Han tok oss like godt med til The Dark Portal som vil være inngangsdøren til Outland, et av de nye områdene i Burning Crusade. Vi tok en liten gåtur i de umiddelbare omgivelsene, og hele salen ble litt bergtatt. Det så storslått og overveldende ut. Vi løp



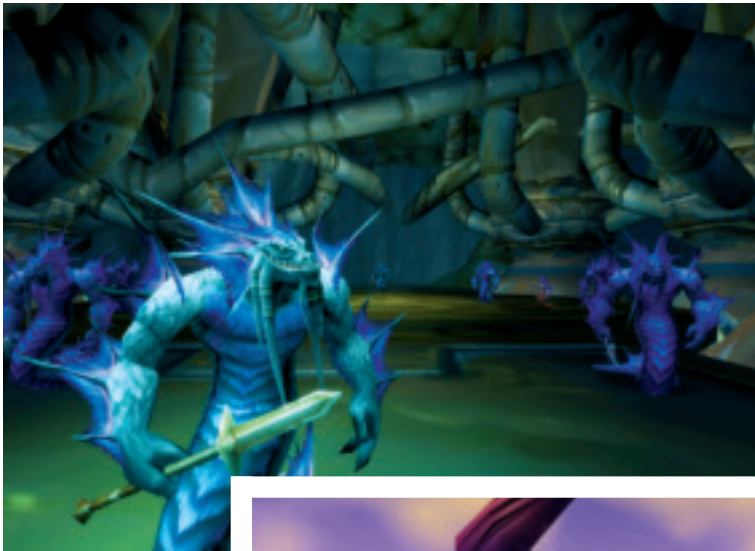
ANNONSERT - Prince of Persia: Rival Swords

Ubisoft har nylig annonsert et nytt Prince of Persia-spill til PSP. Det har fått tilnavnet Rival Swords, og er en konvertering av The Two Thrones, altså det tredje spillet i serien. Skal være på gaten i løpet av året.



ANNONSERT - Marvel Universe Online

Under X06 avslorte Microsoft at de er i gang med Marvel Universe Online. Spillet er i stopeskjeen hos City of Heroes/Villains-skaperne Cryptic Studios og skal slippes til Windows Vista og Xbox 360 i år 2008.



En av de store nyhetene er flygende ridedyr, eller "flying mounts" som man kaller det i Azeroth. Det gjør det jo endel enklere å reise rundt i Blizzards fantastiske verden, og man får en spennende ny synsvinkel å betrakte den fra.



bort til et enormt troll som var minst ti ganger større enn vår level 62 Draenei.

- Shit, dette ser jo ganske bra ut, kommer det fra lavt fra Pearce. Vi legger til nye ting på daglig basis, så jeg har ikke sett alt det nyeste til enhver tid. Og han har helt rett. Det ser forferdelig bra ut. Noe av det lekreste i Burning Crusade er Silvermoon Castle, hjemstedet til den nye rasen Blood Elves. For alle som har spilt Night Elf vil utformingen av landskapet ha likhetstrekk til deres hjemland, men fargevalg og stemning er helt annerledes. Et annet nytt område i spillet er Nagrand. Dette ser grønt og koselig ut ved første øyeblikk, men det er her mye av PvP-actionen vil finne sted. Dette er en nøytral sone, og også området hvor arenakampene vil utspille seg.

De knallharde PvP, eller spiller-mot-spiller, duellene har eksplodert etter Blizzard innførte honoursystemet. Her har de varslet store endringer, og rankingsystemet slik vi kjenner det i dag vil forsvinne. Pvp-duellanter vil få muligheten til å samle honourpoeng som igjen kan brukes til forskjellige gevinster. Dermed er det nok en mulighet for at temperaturen i noen hektiske områder kanskje faller litt. Dette er noe som nok vil irritere de aller mest aggressive og durkdrevne spillerne, men som er positivt for alle som har et roligere spillermonster. Nytt i PvP-delen i Burning Crusade er også Arena-kamper. De vil ikke fungere som i Booty Bay i dag, men som arenaer hvor man lager lag, utkjemper gladiator kamper og blir belønnet for seier.

Med de nye rasene Blood Elves og Draenei følger det også nye yrker, våpentyper og ferdigheter. Selvsagt. Her ligger også noen av de mest spennende nyvinningene. Jewelcrafting og muligheten for å bruke magiske steiner i både våpen og annet utstyr. Vi fikk en kjapp demonstrasjon i hvordan systemet fungerer, og det kan både gjøres enkelt og ganske avansert. Det vil også være en rekke krystaller som gir kombinasjonsbonuser, noe som igjen gjør at man kan lage meget kraftige, nesten helt unike våpen.

Det er én spesiell ting som har vært gjenstand for utrolig mye diskusjon på nettet de siste ukene. Blizzard har valgt å kutte ned på raid deltakere fra 40 til 25. Hvorfor i alle dager ...? Vel, tanken er at i et 40-mannsraid så hender det at en håndfull karakterer bare blir stående og glane. De har ikke så veldig mye å bidra med. I et 25-mannsraid derimot, må alle være med å bidra. Det blir dermed større krav til den individuelle spilleren enn tidligere. For alle som har nådd level 60 vil Burning Crusade tilføre mange nye utfordringer. Man kan selvsagt begynne å kjempe mot det nye målet: level 70, men også nye huler og høy-levelområder ligger klare for utforskning. Tempest Keep er et nytt huleområde som kanskje vil appellere til flest spillere. For å komme seg



Nye områder
Det blir flere nye stemningsfulle områder å utforske i Burning Crusade, blant annet det store Outland.



Hjemlandet til Bloodalvene er et gullt og gyllent landskap fargelagt med alle nyanser mellom rød og gul. Det ser helt bergtagende ut når de hostfargede trærne bades i det orange lyset fra solnedgangen. Man må nesten stoppe opp av og til, og bare la de fantastiske omgivelsene synke inn.

gjennom hele må man være mange og sterke, men det er stykket opp i mange forskjellige deler slik at også færre spillere i lavere levels også kan få utbytte av det. Vi fikk også se det som vil bli mange level 60 spilleres første møte etter lansering: Hellfire Citadel. Mørkt, lekkert og det oser av ondskap, og uendelige mengder fel orcs å ta hånd om. Vi liker det.

Blizzards enorme suksess har ført til at selskapet var utvidet seg ganske betraktelig. Når de lanserte WoW jobbet det 400 mennesker i det California-baserte firmaet, mens når de nå nærmer seg release av Burning Crusade er det hele 1800 personer i arbeid. Det er ikke veldig mange andre firmaer, i noen industrier, som kan vise til samme ekstreme vekst. Mot slutten av hele presentasjonen kom det et skjelvevende spørsmål fra en tilhører. Han bekymret seg for at det allerede lægget på noen servere, og at det mest sannsynlig ville komme enda flere spillere når Burning Crusade ble lansert. Pearce kunne dog berolige hele salen med at det kommer til å bli en helt ny databasestruktur og ny hardware i serverparkene. Og om ikke det skulle holde, så kan de også ta realm-splits på overbefolkede realms.

Vi kan vel kanskje slå fast at World of Warcraft er den første epidemien som får en utvidelsespakke. Blizzard har sagt at det vil komme nye utvidelser hvert år, så det blir mer å leke med for alle som er smittet. For det finnes ingen kur for World of Warcraft.

_Carl Thomas Aarum

Gamereactor sier: Blizzard er på stø kurs for å forbedre det mest populære MMORPG-spillet noensinne. Hvis serverne tåler belastningen er dette en sikker vinner.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



ANNONSERT - Project Gotham Racing 4

Og her kommer månedens minst overraskende annonsering: Bizarre Creations er i gang med Project Gotham Racing 4. Treeren kom ved Xbox 360-release i november i fjor, og har vært en bestselger siden det, så dette er ikke akkurat uventet.



Mye vil se likt ut i oppfølgeren, men det er på låtutvalget slaget om rocken skal utkjempe og vinnes.

Guitar Hero II

Vi børster støv av naglebeltene

Format PS2 □ Utvikler **HARMONIX** □ Utgiver **ACTIVISION** □ Sjanger **ROCK** □ Utgis **24. NOVEMBER**

Musikkspill har jeg hatt mange dårlige erfaringer med. Mens mange av mine kompiser jublet over Frequency, Amplitude og Guitar Freaks, slet jeg selv med å holde følge. Det skal også sies at musikkutvalget i Guitar Freaks var nok til å gi meg lyst til å høre på Bobbysocks, bare for å avregere etter de gale japanske gitarsoloene. Alt endret seg imidlertid med lanseringen av Guitar Hero, og plutselig fant jeg et spill med mange av mine favorittlåter. Unsung med Helmet gikk på full guffe både morgen og kveld, mens Ziggy Stardust ga en pustepause mellom den tyngre riffingen til Pantera og Megadeth.

Alt var perfekt, jeg ble gradvis flinkere og det var harmoni i venneflokken. Så skjedde det katastrofale. Utgiverne Red Octane annonserte Guitar Hero 2. Med nye låter og mulighet for å spille forskjellige instrumenter. Brått var de vennskapelige kveldene med Guitar Hero borte, bare for å bli erstattet av opphetede diskusjoner om hvilke låter som burde være med i oppfølgeren. Nå har imidlertid Red Octane bestemt seg for hvilke låter som skal være med, og situasjonen begynner å nærme seg normalen. Det blir større, bedre og ikke minst flere muligheter til å spille med og mot venner. Hovedgrunnen til suksessen med Guitar Hero er rock. Tung rock. Riffing i verdensklasse til noen av historiens feteste låter. Jeg tviler sterkt på at vi noen gang får se Guitar Hero Pop.

Dette har selvsagt Red Octane skjont og i Guitar Hero 2 kommer rockeklassikerne som perler på en snor. Her i redaksjonen får alle et lettere panisk blikk når Guitar Hero 2 nevnes, og hver gang det offentliggjøres en ny låt bryter vi ut i en sanseløs feirende jenka. Den mest spennende spillmessige forandringen Harmonix' Guitar Hero II har gjennomgått er at man nå kan kompe hverandre i flerspillermodus i stedet for å dele på tonene. Mens man selv legger basslinjen kan medspillerne rive ned taket med syk klimpring eller rivende riff. Dette falt i god jord etter å ha blitt testet, og kan trygt sies å være en stor forbedring. En ny, sjette knapp på gitarhalsen har også blitt lagt til. Denne gjør at man på spillets tøffeste vanskelighetsgrad skal kunne ta ordentlige akkorder. Videre dukker det også opp nye karakterer og av disse er den norske blackmetal-gitaristen Lars Omlaut. Ikke veldig vesentlig, men et artig tillegg for oss her i gamlelandet. Gitaren i PlayStation 2-versjonen blir relativt lik den i første spillet, en Gibson SG, og man kan fremdeles bruke den man allerede har fra forrige spill.

Guitar Hero 2 handler om låtutvalg. Liker man ikke musikken er det bare å pakke sammen gitaren. Hvordan det skal være mulig å ikke like utvalget i Guitar Hero 2 er et mysterium. Hvem vil ikke selv rocke til "Hangar 18" med Megadeth, "Heart-Shaped Box" med Nirvana, "Madhouse" med Anthrax, "Shout at the Devil" med Mötley Crüe, "Strutter" med KISS, "Sweet Child O' Mine" med allmektige Guns N'Roses, "Them Bones" med Alice in Chains eller "War Pigs" med Black Sabbath. Det verserer også en rekke rykter om låter som er på vei inn i spillet hvor de mest spennende er "The Final Countdown" med Europe, Rage Against the Machines "Killing in the Name" og Foo Fighters "Monkey Wrench". Det er også en rekke band som Tool, Red Hot Chili Peppers og Voivod som har bekreftet at de har sagt ja til deltakelse, men hvor detaljene ennå ikke er klare. Det som derimot er sikkert er at Led Zeppelin, Quiet Riot, Metallica og U2 har sagt et rungende nei til å være med.

Nylig annonserte Red Octanes nye eier, Activision, at Guitar Hero 2 også vil komme til andre konsoller. Foreløpig er den eneste bekreftede versjonen til Xbox 360, og denne ble overraskende nok vist frem under X06. Spillet er selvsagt HD, men i denne typen spill har ikke det så mye å si. Her avslørte imidlertid Activision utseendet på gitaren til Xbox 360. Den er selvsagt hvit og modellen er en Gibson X-Plorer. Den som ble vist frem var ikke trådløs, men ifølge Activisions sjef i England, Roger Waldken, var ikke det nødvendigvis tilfelle for den endelige gitaren.

- Denne gitaren vi viser frem her i dag er en prototype, men gir en god indikasjon på hvordan designet vil bli. Det er for tidlig å si noe som helst om det blir med eller uten ledning, sa Waldken før han rocket videre. Det som imidlertid er helt sikkert er at det vil bli mulig å laste ned materiale fra Xbox Live. Foreløpig har Activision ikke offentliggjort hva som blir tilgjengelig, men det er nærliggende å tro at bonuslåter hører med, men man skal heller ikke se bort fra nye karakterer, scener, gitarer eller scenekostymer. Uansett - vi gleder oss.

_Frode Haugen

Gamereactor sier: Det første spillet i serien var genialt og med mindre noe veldig merkelig skulle skje, blir dette enda bedre. På tide med mer rock til folket.

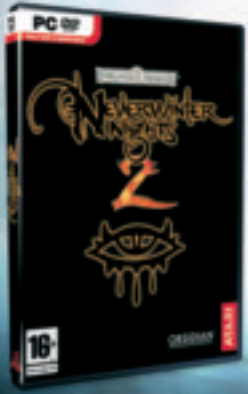


FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2



EVERYTHING YOU DO HAS A MEANING



www.nwn2.com



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. BVT Games Production. Fund 8 Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill

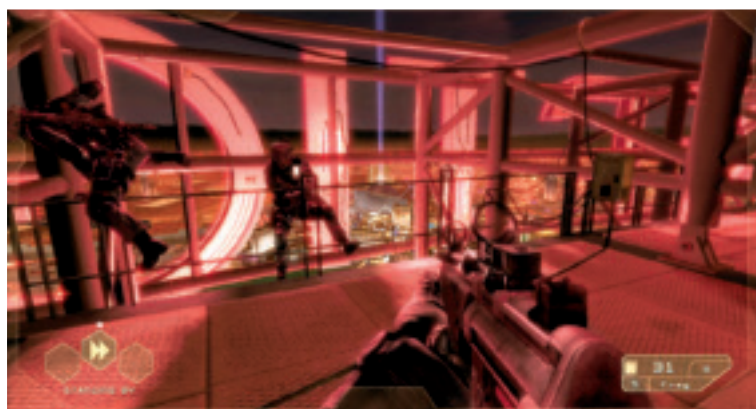


ANNONSERT - Ninja Gaiden Sigma

Under Tokyo Games Show annonserte Ninja Gaiden-utvikler Tecmo at de også jobbet med et spill til Playstation 3. Ninja Gaiden Sigma er foreløpig bare offisielt annonsert i Japan, hvor det skal lanseres i første kvartal 2007. Europisk utgivelsesdato er ikke kjent ennå.

Ekte Vegas

Ubisoft har gjenskapt en rekke lekre områder fra Las Vegas, både inne og ute. Hvis du har tilbragt tid i gamblingbyen vil du nok støte på et par klassiske Vegas-landemerker. Selvsagt er det mye casinoaction i Vegas.



□ Format X360, PC, PS3, PSP □ Utvikler UBISOFT MONTREAL □ Utgiver UBISOFT □ Sjanger TAKTISK ACTION □ Utgis 17. NOVEMBER 2006

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Kristian har kost seg med den adrenalinfylte opplevelsen i Vegas

Metall møter stillhet i det lyddemperen blir skrudd på. Uten å tenke, vet jeg hva som må gjøres. Hvis ikke den dusten blir nøytralisert raskt og lydøst, kommer han til å varsle resten av terroristene i rommet ved siden av. Angrepet mitt er nøye planlagt via et lite kamera skjøvet under dørsprekken. Jeg følger nøye med gjennom kamera, mens skurken vimser rundt i rommet. Nonchalant plasserer han ryggen mot den døren jeg lurar bak. Idioten! Opp går døren og et vel plassert skudd sender en dam av varmt blod i veggen. Terroristen er død selvfølgelig, og råskapen tilfredsstillende. ✓

Etter noen solide gjennomkjøringer med en tidlig kode av Rainbow Six Vegas, ser det ut som alle ingrediensene er på plass. Angrepet på Sin City kan bli en kruttapakke av et spill. La oss ta det fra begynnelsen. Det første Rainbow Six spillet ble sluppet på PC i 1998, og vant raskt mange hjerter. Blanding av realisme, taktikk og utførelse frydet mange, og spillet bidro til å skape en sterkt voksende spillsjanger i taktisk action. Senere vokste serien så konsollspillere kunne få en del av kaka, men ikke uten offer. For at serien skulle passe på konsoll, tonet utviklerne ned de strategiske elementene, og forenklet spillbarheten så den typiske konsollspilleren skulle trykke serien til sitt bryst. Hardbarkede PC-spillere og Rainbow-fans ble så frustrerte at de nesten ikke hadde lyst på potetgull og Cola på en uke. Serien ble mer og mer forutsigbar, og etter mange utvidelsespakker må jeg ærlig innrømme at jeg mistet interessen. Det var helt til Ubisoft sendte Rainbow-soldatene tilbake på Montreal Studios dreiebene. Serien har selvfølgelig fått en nextgen-overhaling, og alt det måtte innebære, men det er selve spillbarheten som er mest interessant. Det ser ut til at Rainbow Six nå er nærmere sine opprinnelige røtter, mens presentasjon og gameplay har alt man kan forvente av en lekker høydefinisjons konsolltittel. Kan Ubisoft ha truffet spikeren på hodet denne gangen?



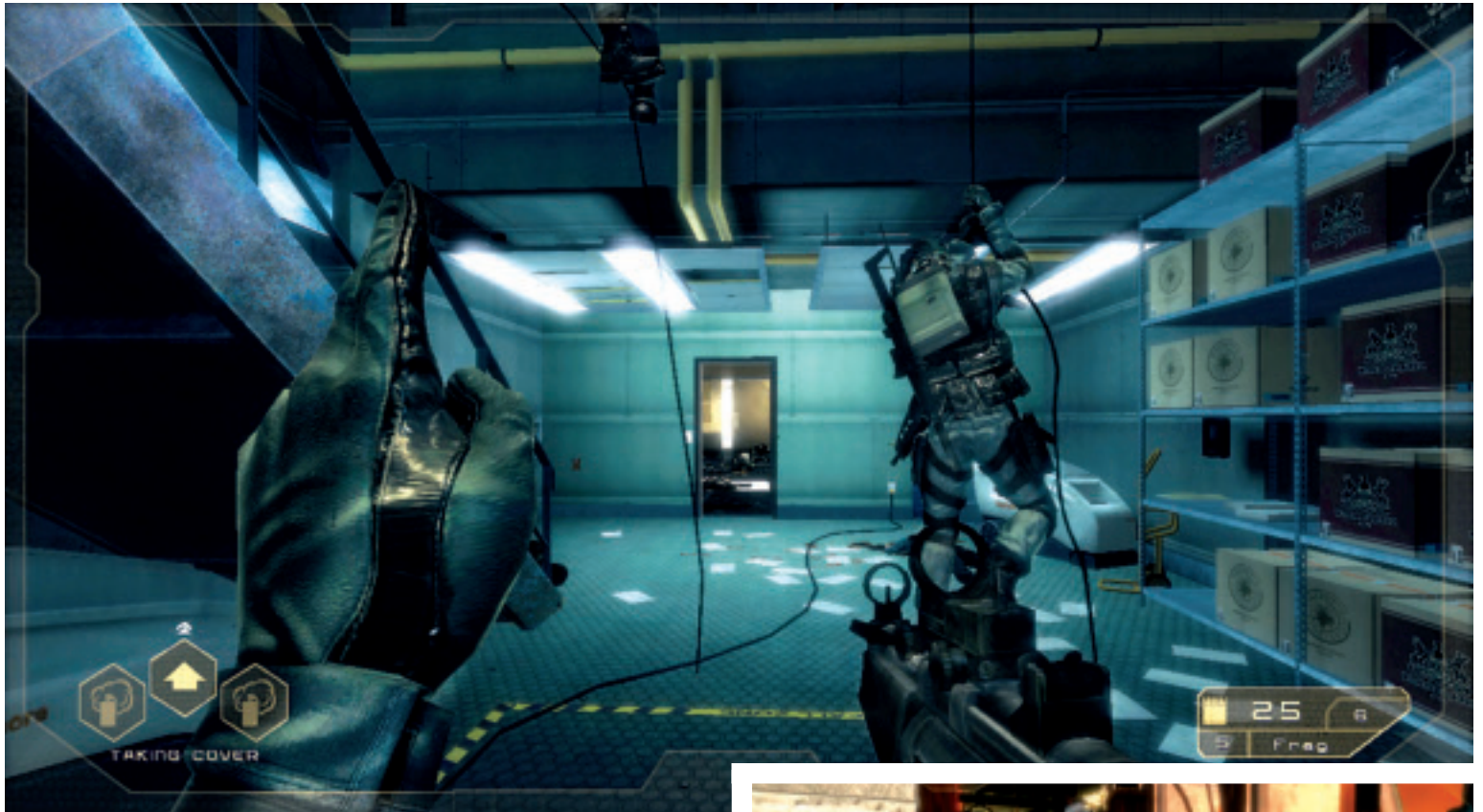
ANNONSERT - Halo Wars

Microsoft har tydeligvis planer om å utnytte Halo-merkevaren for alt den er verdt, og under X06 i Barcelona annonserte de Halo Wars. Spillet skal utvikles av Ensemble Studios, som tidligere har laget Age of Empires-serien.



ANNONSERT - Lego Batman

Ikke før er vi i Gamereactor ferdig med Lego Star Wars, så offentliggjør Travellers Tales et nytt Lego-spill. Denne gangen er det Batman som skal bygges opp av klosser, ikke uventet ettersom tegneserien allerede finnes.



Et nytt element i gameplayet er det dynamiske coversystemet. Er man et elitelag med antiterrorister og beveger seg lite strategisk, blir man fort straffet med to tette og en badehette. Det er med andre ord viktig å være i dekning. Står man i nærheten av noe som gir cover, holder man inne venstre trigger for å gå i dekkposisjon. Kamera skifter til et oversiktlig tredjepersonsperspektiv over skulderen på spilleren. Coversystemet er lett å bruke, og gir deg flere gode muligheter til å angripe fra en trygg posisjon. Du kan til og med skyte blindt fra dekning for å gi coverfire, eller fylle en fiende som har forvillet seg litt for nærmere posisjonen din med bly. Coversystemet tvinger deg til å bevege deg strategisk, og det tilfører en ny dimensjon til gameplayet.

Den strategiske delen av spillet kommer inn ved bruk av lagkameratene. Med noen enkle knappetrykk sender du de i flankeposisjoner, beordrer de til å følge deg, eller dekker utsatte områder. Laget har to moduser: Infiltrate og Assault. Bruker man førstnevnte har man for eksempel muligheten til å snike seg inn på fienden, å angripe fra en bedre posisjon. I Assault modus skyter man først, og stiller spørsmålene senere. Det er ved klarering av terroristinfiserte rom, man virkelig ser hvor viktig bruk av rett fremgangsmåte og strategi er i Rainbow Six: Vegas. Titt gjennom vinduer og bruk kamera i dørsprekken for å få oversikt over situasjonen. Sett laget ditt i posisjon, planlegg angrepet og sett prioritet på fiendene.

En forandring jeg personlig er veldig fornøyd med, er det nye helsesystemet. Det tradisjonelle tre-treff-og-gameover, er byttet ut med et mer dynamisk system. Blir man truffet blir skjermen fylt med en gradvis motionblur effekt, som viser at man er utsatt. Blir man truffet en gang til er man mest sannsynlig historie, men trekker man seg tilbake uten å bli truffet videre vil man helbredes, og kunne fortsette uten heftelser. I tidligere Rainbow spill hatet jeg å ta imot det tidlige treffet som gjorde at jeg måtte kripe av gårde som en sinke resten av oppdraget. Man trenger ikke lenger å memorere fiendenes posisjoner for å unngå de "kjipe" treffene. Den vesentlige forskjellen med det nye helsesystemet er at spillet virker med rettfærdig balansert.

Lite blir overlatt til fantasien i den visuelle avdelingen. Vegas stiller seg helt i toppsjiktet av lekre Xbox 360 spill, og byr på det meste man kan forvente av heftige spesialeffekter. Høydynamisk lys (HDR), motion blur, sanntidsrefleksjoner og flere overflateteknikker skriker høyt etter oppmerksomhet. I tillegg er animasjoner og ragdollfysikk myke og gjennomførte. Det skal nevnes at frameraten på denne tidlige koden faller iblant, og at det er en del jaggies. Noe som forhåpentligvis blir tatt hånd om før lanseringen.

Ubisoft har ikke vist frem mye av Vegas online enda, men det er definitivt store



Lagkameratene dine er ikke blant de dummeste i spillverdenen, og ved riktig bruk av taktiske kommandoer er de ofte det som får vektskålen til å tippe i retning av at du overlever.

forventninger til flerspillerdelen. Utviklerne har snakket mye om hvordan man kan skreddersy sin egen onlinekarakter. Karakteroppbyggingen inkluderer denne gangen også jenter. Så, endelig jenter! Nå er det bare å kline på kammoen og sprette champagnen. Dere skal i krigssonen. Facemapping er mulig via det nye "Xbox-visjon" kamera, for dem som er villig til å stikke sitt eget tryne ut av cover. Vanlige flerspillermodus kan forventes, men den største rosinen i pølsa for meg er utvilsomt co-op modus. Hele enspillerkampanjen er bekreftet tilgjengelig via delt skjerm, system link og online co-op. Ubisoft Montreal har fortsatt noen store designmessige og tekniske utfordringer i møte frem mot lanseringen. Et variert og godt brett design, stabil framerate, coop/online modus uten lægg, god kunstig intelligens på fiender og lagkamerater, er avgjørende elementer for spilllets suksess. Inntrykket av koden jeg har spilt er stort sett positivt, og Vegas ser absolutt ut til å være i rute. Hvis ikke Ubisoft roter bort ingrediensene underveis, ser det ut til at vi blir invitert til ferdig dekket bord 17. november, med en velsmakende og heftig actionopplevelse på menyen. Mye peker i riktig retning denne gangen.

Kristian Nymoen

Gamereactor sier: Det ser ut som Ubisoft Montreal virkelig er på rett vei med Rainbow Six Vegas. Med en liten dose polering frem mot utgivelse kan dette bli veldig bra.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



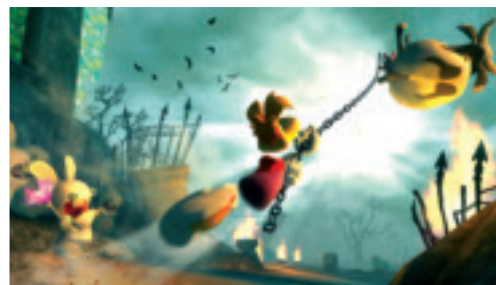
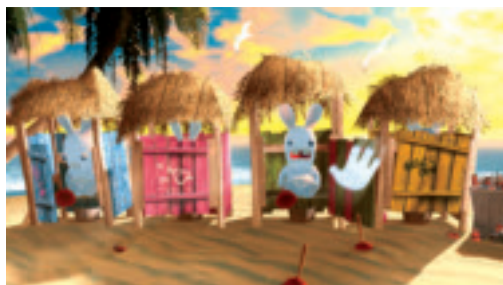
ANNONSERT - Sega Golf Club

Sega annonserte nylig et nytt golfspill eksklusivt til Playstation 3 med navnet Sega Golf Club. Spesielt mye mer enn dette vet vi dessverre ikke, men vi hører rykter om et rollespill-basert karaktersystem, og det kan jo bli spennende. Den som lever får se ...



80 småspill

Spillet byr på over 80 småspill, som igjen er delt inn i fire underkategorier: Skyting, racing, rytme og mikrospill. Musikken spenner fra pop og rock til hiphop og dance.



□ Format MULTI □ Utvikler UBISOFT □ Utgiver UBISOFT □ Sjanger PLATTFORM □ Utgis NOVEMBER

Rayman Raving Rabbids

Frode hisser på seg tyske spilljournalister og gjerne kaniner ...

Etter flere slitsomme dager på Games Convention i Leipzig var det på tide å runde av med noe lett, moro og underholdende. Min avtale med Ubisoft var perfekt slik trodde jeg, og til tross for at tidligere spill i Rayman-serien aldri har fengst meg mye, ga den lille smakebiten under årets E3 meg lyst på mer. Med vonde bein og dunkende hodpine slengte jeg meg ned i en stol og ventet på at presentasjonen skulle begynne. Ventetiden brukte jeg og en svensk kollega på om vi faktisk kunne komme frem til forskjellene på harer og kaniner – noe vi ikke kunne, men konkluderte med at kaniner er søtere.

– Vi trenger en frivillig som kan teste Rayman Raving Rabbids med Wii-kontroller, sa en mann fra Ubisoft. Det er definitivt ikke meg, tenkte jeg. Alle var like slitne og få hadde lyst å stå foran journalistkollegaer og se ut som en idiot – en trøtt idiot på toppen av det hele. Som du den observante leser sikkert har skjont endte undertegnede opp som forsøkskanin, bokstavelig talt. Med armer og bein svingende i alle retninger i ynkelige forsøk på å styre Rayman gjennom de mange småspillene. Det er vel heller ingen overraskelse at når det hele var ferdig, nektet jeg plent å gi fra meg kontrollen til tyske journalisters store irritasjon, vrede, og ikke så få lettgjennnelige banneord. Den totalt urytmiske, og sikkert komiske seansen til tross. Rayman er tilbake, og i kamp med gjerne harepuser, beklager kaniner, er han morsommere, mer utfordrende og sprøere enn noensinne.

Det mest tydelige med Rayman Raving Rabbids er at man har valgt å gå bort fra plattformspill-formelen. Tidligere har alt handlet om å hoppe rundt i fargerike verdener og samle på ett eller annet jall. Nå er det småspillene som står i sentrum, og gjennom en rekke forskjellige typer minispill skal du ta knekken på de morderiske kaninene. Her finnes alt fra racing- og puslespill til skyte- og rytmespill. Disse er delt inn i kategorier, og man kan når som helt gå inn og spille en gang til hvis det var noe som falt ekstra godt i smak. På denne måten kan man også variere vanskelighetsgraden underveis, hvis det skulle bli for lett eller for vanskelig. En herlig variasjon, og det finnes totalt over 80 spill å



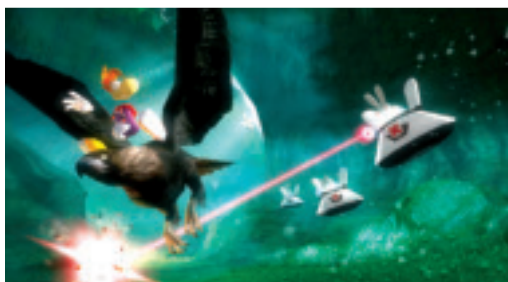
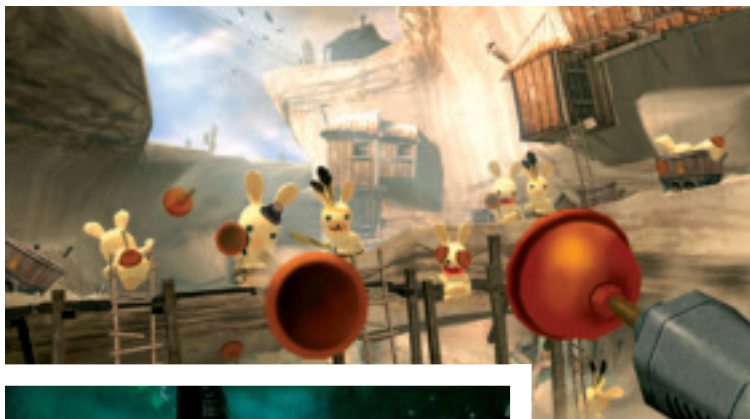
ANNONSERT - Bliss Island

Så har vi gode nyheter til PSP-eiere med puzzle-abstinenser. Codemasters har nettopp annonsert et nytt spill med navnet Bliss Island til Sonys håndholdte maskin. Det er ifølge ryktene snakk om et spill i stil med Loco Roco, Exit og Mercury.

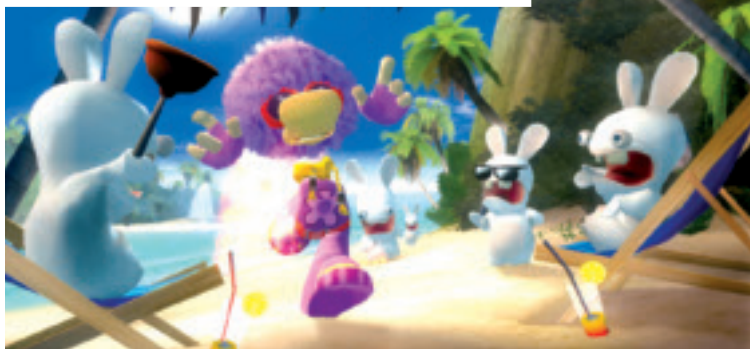


ANNONSERT - Ratchet & Clank: Size Matters

Daxter fikk sin debut på PSP i vår, og nå er det kompisen Ratchet og Clank som blir håndholdte. Spillet skal visstnok bevege seg tilbake til seriens røtter. PSP-spillet lanseres i mars 2007 i USA.



Dosugekopper er alltid like morsomt, og når du i tillegg kan skyte små kaniner med dem, er jo alt en drøm. Ladesystemet er imidlertid ganske slitsomt og vær forberedt på å ta mange hvilepauser. Skytespillene i Rayman Raving Rabbids er også blant dem som er best.



velge mellom. Felles for alle vi fikk prøve var god spillbarhet, store doser humor og original bruk av håndkontrollen. På nåværende tidspunkt er jo egentlig all bruk av Wii-kontrollen original, men man satt likevel igjen med en følelse at dette spillet opprinnelig er designet for Nintendo Wii, noe som imidlertid ikke er riktig. Med enkle små bevegelser styrer man Rayman eller skyter de merkeligste ting på kaninene, og hele tiden føles det som man instinktivt vet hva man skal gjøre. Ja da, man ser ut som en komplett gal mann rørt fra en lukket institusjon, men hva gjør vel det så lenge man har det moro.

Som sagt innledningsvis så pleier kaniner å være søte. Her er det viktig å legge vekt på pleier, for rasen "Raving Rabbids" er nevrotiske, uforutsigbare og skumle på sin helt egen lettere sinnssyke måte. Grafikken gjør sitt for å bygge opp stemningen, og mange av omgivelsene ser ut som et mareritt du kunne hatt etter å ha sett for mange tegnefilmer sammenhengende. Grafikken er polert og lekker, men kommer nok til å se bedre ut på Xbox 360 og på PlayStation 3, enn i denne utgaven til Wii. Vi har enda til gode å teste flerspillerdelen i Rayman Raving Rabbids, men Ubisoft Montpellier lover mulighet for klassiske FPS Deathmatch, både mot venner via internett og mot datastyrte horder av kaniner. Det store spørsmålet som fremdeles står ubesvart etter mine herjinger med kaninene, er om holdbarheten vil være god nok. Det er utvilsomt morsomt, og variasjonen er også til stede, men om det er nok til å holde interessen oppe mer enn noen timer gjenstår å se. Humoren er i hvert fall tilbake i Rayman, og det skal godt gjøres å ikke få en god latterkule med ujevne mellomrom. Kontrollsystemet er også gjennomført, og i motsetning til en rekke andre Wii-titler føles det som mer enn bare en gimmick. Rayman responderer fint i forhold til begge kontrollene, og selv om man bruker litt tid på å venne seg til noen av spillene, så funker det bra. Rayman Raving Rabbids lover mye, men kan også klare det.

_Frode Haugen

Gamereactor sier: Rayman Raving Rabbids er søtt, morsomt, fengende og annerledes, og kan fort bli en riktig så gledelig overraskelse denne høsten.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Berit koser seg med mer Final Fantasy

Format PS2 | Utvikler **SQUARE ENIX** | Utgiver **SQUARE** | Sjanger **RPG** | Ulgis **4. NOVEMBER**

Handlingen i Dirge Of Cerberus er lagt noen år etter Final Fantasy VII og har Vincent Valentine som hovedperson, i stedet for Cloud. Vincent er den deprimerede "vampyren" man finner i kjelleren i Shinra Mansion i Nibelheim og som må overtales for han blir med i gruppen. I Dirge Of Cerberus er Clouds sverd byttet ut med Vincents skytevåpen og kampsystemet er ikke lenger rent turbasert. Her må man sikte, skyte, hoppe og løpe i sanntid. Men menyene, xp-systemet, myntenheten og magien er den samme som i FfVII.

Men selv om spillet er et tredjepersons skytespill, betyr ikke det at det likner Devil May Cry eller Resident Evil 4 i nevneverdig grad. Fiendene skyter i bølger, noe som gir en følelse av en turbasert AI. Når man treffer motstanderne, vises det hvor mange hit points man har skadet dem for. En kjerneutfordring er å finne riktig vei til målet gjennom store, men lineære brett. Det er også viktig å kunne bruke magien taktisk riktig, kombinere og oppgradere de ulike typene kolber og løp og øke Vincents evner og hit points, som i et hvilket som helst rollespill. Dirge Of Cerberus er først og fremst Final Fantasy VII med skyting i tre dimensjoner i stedet for menybasert kamp.

Som forventet fra et Square Enix spill er grafikken av topp kvalitet. De animerte scenene er nydelige, generøst lange og ruller opp Vincents triste bakgrunnshistorie fra han blir sendt til Shinra mansion som ung Turk for å passe på Dr. Hojo og Lucretia. Fargene er klare, hovedsakelig i sterke primærfarger og rollefigurene beveger seg lett og grasiøst. Musikken er Final Fantasy-svulstig, og Midgar er akkurat passe industriell og skitten. Nye hovedmotstandere og allierte introduseres, samt man får gjensyn med gamle venner som ser fantastiske ut i sine tredimensjonale utgaver, blant andre Reeve, Cait Sith og Yuffie Kisaragi. Dessverre er de nye hovedmotstanderne og de nye vennene ikke så spennende som dem man husker fra FfVII. Det ryktes at til den amerikanske utgivelsen skal kampsystemet få en kraftig overhaling med raskere løping, høyere hopp og fjerning av automatisk sikting for å gi mer dynamisk spill. Det nye kampsystemet fungerer bra, selv om det er tregt sammenlignet med klassiske shooter-spill.

Personlig synes jeg spillets største svakhet er at det ikke klarer å utvide FfVII mytologien. Det er spennende å se Vincents historie fortalt i vakker 3D, men denne delen av historien kjenner man fra Final Fantasy VII. De nye motstanderne og vennene er beklageligvis ikke så spennende og så karakteristiske som de vante FfVII rollefigurene.

_Berit Ellingsen

Gamereactor sier: Dirge of Cerberus er et gledelig og spennende gjensyn, men uten like engasjerende historie og karakterer som Final Fantasy VII.



Kampsystemet i Dirge of Cerberus er nå 3-dimensjonalt, men ellers er mye av spillmekanikken lik tidligere.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



ANNONSERT - L.A. Noire

Dette spillet ble faktisk annonsert i fjor sommer, men det gikk heller stille og rolig for seg. Nå har vi dog fått en liten filmsnutt på omtrent fire sekunder fra det australske studioet Team Bondi, og vi liker det lille vi har sett. Utgiver blir Rockstar Games.



Life imitating art

Omgivelsene i Alan Wake er egentlig ikke fryktelig skumle i seg selv, men når alle hendelsene fra Alan Wakes roman begynner å skjer i virkeligheten, er det duket for stor spenning.

□ Format XBOX 360, PC □ Utvikler REMEDY □ Utgiver MICROSOFT □ Sjanger ACTION □ Utgitt 2007



Alan Wake

Finske Remedy skremte vettet av oss på X06 i Barcelona

Noen ganger er spill mer enn bare et spill. Noen ganger er det oppvisning i historiefortelling, stemninger og utfordringer som ikke minner om mye annet vi har sett. Vi har sett det i Ico og Shadow of the Colossus, vi har opplevd skrekken i Alone in the Dark og vi har kjempet for livet i Resident Evil-spillene. Felles for alle er viljen og evnen til å gjøre noe annerledes, et ønske om å vise at spill kan være mer enn skytespill fra 2. verdenskrig. Finske Remedy har en solid historie å vise til, og best kjent er de selvsagt for sine to Max Payne-titler. Rask og solid action, men også i en litt annen stil og utførelse enn de spillene vi var vant til å se da de ble lansert.

Nå har de slått seg inn på en helt annen sti, og deres neste tittel er historien om suksessforfatteren, Alan Wake, som roter seg opp i en ordentlig suppe. Herfra kan det selvsagt bare gå nedover, og etter at kona er forsvunnet oppsøker han den landlige byen Bright Falls for å begynne i terapi. X06 i Barcelona var første gang spillet ble vist frem i spillbar utgave. Det skumleste er ikke det du ser. Det er alt det du ikke ser, når du vandrer rundt i en barskog midt på natta utrustet med en fattig lommelykt. Min spanske venn fra magasinet Meristation har fått nok. – Dette orker jeg ikke. Jeg tåler ikke denne typen spill, og dette ser altfor skummelt ut for meg. Jeg får overtalt han til å bli, men han ser ikke spesielt fornøyd ut. Sjefsdesigner Petri Järvelhto i Remedy fortsetter presentasjonen, og når det viser seg at noen har begynt å skrive i dagboken til Wake, og han begynner å få visjoner, takker Meristation for seg. Og jeg kan vel strengt tatt ikke klandre ham.

Spillområdet er på ti ganger ti kvadratkilometer, og Bright Falls ligger på nordvestkysten av USA, men i begynnelsen har man mer enn nok med å komme i

kontakt med de forskjellige innbyggerne i selve byen. Oppdragene er ganske rett frem, men ifølge Remedy blir det en ganske kompleks affære etter hvert, og det er lagt opp til en rekke forskjellige historielinjer man kan følge, noe som igjen leder til ulike avslutninger. Om Wake hører stemmer i hodet eller det bare er et fortellerteknisk grep fikk vi aldri vite, men det gir ekstra informasjon om fortiden og hvordan vår forfattervern føler seg.

Så begynner vi alle å ane uråd. Hendelsene som følger er som tatt ut av Wakes egen roman. Et triks som har vært brukt i film tidligere, men aldri med en like creepy effekt som her. Bedre blir det ikke når Wake så begir seg inn i skogen, og man ser at noen følger etter ham. Her avslutter heldigvis Remedy sniktitten, og det er jeg og flere andre synlig lettet over.

Alan Wake er kanskje ikke så annerledes og revolusjonerende som Microsoft og Remedy vil ha oss til å tro, men det lille vi fikk se i Barcelona vitnet om et meget spenningsfullt, lekkert og stilrent spill. Jeg tviler ikke et sekund på at historien vil tilfredsstille alle thrillerfantaster, og med flere veier til mål burde det også være duket for flere interessante gjennomspillinger. Jeg klarte meg gjennom presentasjonen uten for mye ubehag, men kommer nok til å ha lyset på når spillet lanseres en gang i 2007. Kompisen min Alan får heller ikke komme på besøk med det første.

Frode Haugen

Gamereactor sier: Intensiv og superskummel thriller med mer under journalistfrakken enn det vi ser ved første øyekast. Lovende, men alt avhenger av at historien holder mål.

AS DARKNESS FALLS,
YOUR DESTINY DRAWS NEAR

27TH OCTOBER 2006

ONLINE GAMING UTEN MÅNEDLIGE AVGIFTER

GUILD WARS PRESSEOMTALER:

6 AV 6 - ITAVISEN.NO

6 AV 6 - DINSIDE.NO

5 AV 6 - VG.NO

9 AV 10 - GAMEREACTOR.NO

GUILD WARS
NIGHTFALL

EU.GUILDWARS.COM

PC DVD
ROM



www.pep.info

**Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.*

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.



NCsoft™



ARENET™

BRAIN TRAINING TOUR NINTENDO DS Lite 06

KOM OG TEST NINTENDO DS LITE OG SPILLENE SOM HAR HATT STOR SUKSESS I JAPAN!

HOLD HJERNEN I TRIM! DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING ER ET VERKTØY FOR Å HOLDE HJERNEN UNG OG DET HAR TIL OG MED FÅTT PENSJONISTER TIL Å SPILLE NINTENDO DS.



NINTENDO DS Lite

MØT OSS HER



HVOR OG NÅR?
SJEKK WWW.NINTENDO.NO



Touch/
Generations

KRIG!

**GAMERACTOR TOK MORGENFLYET TIL SAN FRANCISCO
FOR Å TESTSPILLE ETT AV DE FETESTE SPILLENE TIL PLAYSTATION 3...**

RESISTANCE: FALL OF MAN

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **INSOMNIAC GAMES**
Utgiver **SONY** Sjanger **ACTION**

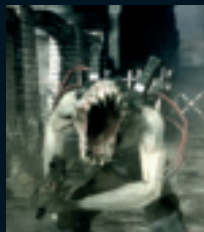
Når sjefen for Insomniac, Ted Price, starter sin velsmurte presentasjonstale befinner den lille delen av hjernen min som faktisk overlevde trettitimersturen til San Francisco seg fortsatt i hotellengen. Verken dette eller de to hollenderne som er fullstendig opptatte med å filme en PlayStation 3-håndkontroll virker likevel å forstyrre ham nevneverdig i argumentasjonen hans for hvorfor akkurat Resistance: Fall of Man er så fantastisk. Med titler som Spyro the Dragon og Ratchet & Clank på meritlisten, og et nært samarbeid med Sony i ryggen, har Insomniac både potensial og forventninger om å utrette store ting. At man i tillegg dropper det innrepeterte paradenummeret "barnevennlig plattformspill" til fordel for det nye, uprøvde "dystopisk førstepersonsskyter" gjør ikke forventningene mindre.

Selve handlingen dreier seg rundt Ranger Sergeant Nathan Hale i løpet av fire dager i et alternativt England anno 1951. Alternativt i den forstand at Insomniac har skrevet om

verdenshistorien, tatt bort annen verdenskrig og erstattet den med en utenomjordisk invasjon. Det er den meget usympatiske rasen Chimera som plutselig dukker opp og legger under seg hele Russland og Europa. Når også England invaderes rykker storebror USA inn for å gi romvesenene smekk. Dessverre er de amerikanske troppene helt uforberedte og blir mer eller mindre slaktet så fort de setter fot på engelsk jord. Nathan er en av få overlevende, og må nå samarbeide med restene av den engelske forsvarsmakten i den stadig mer håpløse kampen mot Chimera.

Etter det mitt jetlaggede hode oppfatter som en mindre evighet er både bakgrunnsprat og spørretime med de tyske spilljournalistenes obligatoriske "Haow men i paaligåns vill zere bii in ze geim?" slutt, og jeg kan endelig gi meg i kast med selve spillet.

Det starter med et mislykket landingsforsøk. Jeg tvinges til å hoppe ut av helikopteret, ned på gaten og rekker knapt å få hjelmen på plass før Chimerasoldatene er over



FAKTA

CHIMERA

Det er foreløpig ikke mye av historien bak den onde Chimera-rasen som er offentliggjort, men alle kan bli smittet og ende opp som en selv. Litt som zombier fra rommet med andre ord. De kommer også utstyrt med et rikholdig våpenarsenal, og så spiser de småbam.

oss og kaos bryter ut. Spillet informerer meg om at jeg skal trykker R1 for å skyte, men av redsel for å treffe kameratene mine nøler jeg med avtrykket og gjemmer meg heller bak en ødelagt skorstein. Når støvskyen har lagt seg noen øyeblikk senere kikker jeg opp og innser at striden er over. Jeg er den eneste overlevende.

Etter denne sjokkerte innledningen tar jeg mine første, vaklende steg og ser meg omkring. Jeg overveldes totalt. Insomniacs egenutviklede motor kjører nemlig ut så bisarre mengder fiender, kuler og annet partikkelsnop at jeg et øyeblikk tar meg selv i å lure på det samme som den tyske journalisten. De krigsherjede engelske småbygatene skildres med en enorm skarphet og detaljrikhet, samtidig som det flyr, hviner, sprenger og brenner i prinsippet overalt. En del teksturer er litt vel lavoppløste, men i det store og det hele utklasser Resistance førstegenerasjonstitlene til Xbox 360 med glans. Dessuten flyter spillet som smør, til tross for betakodens uferdige tilstand.

Ved hjelp av kontrollforklaringene som



Pusset tennene?

I de fleste skytespill av denne sorten finnes det stygge og grusomme monstre, men de skumle Chimera går inn i spillhistorien som noen av de aller, aller verste. Gross.

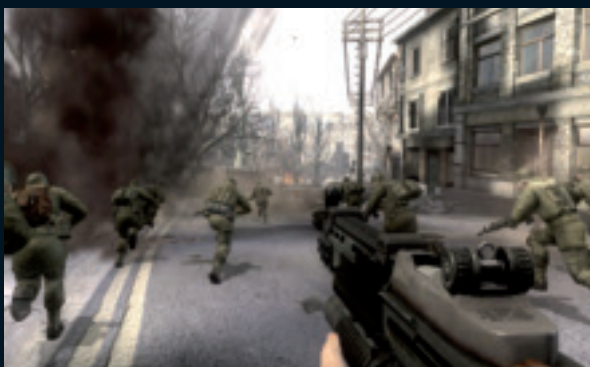
Parallellunivers

Handlingen foregår på jorden, men ikke i fremtiden slik i mange andre liknende spill. Alt skjer i en alternativ utgave av 1951, så ikke forvent å treffe på en ung Elvis.



SVAKE PUNKT

Tenk deg selv at du er sjef for en hel rase av aliens som bestemmer seg for å invadere jorden. Du har utviklet romskip, overlyshastighet, fete våpen, og er rett og slett klar for herredømme over universet. Ville du da utstyrt de fleste av soldatene dine med en dingseboms på ryggen som eksploderer ved treff? Tenkte det...



LAGBASERT MULTIPLAYER

Foreløpig er ikke alle detaljene rundt multiplayerdelen offentliggjort, men lagbaserte kart blir en av de viktigste delene. Systemet er ganske likt det man finner i Battlefield 2, og det er selvsagt Chimera mot mennesker. Tempoet er høyt, og selv de minste kartene har støtte for opp til 40 spillere.

dukker opp på skjermen setter jeg enkelt et par kuler i min første Chimerasoldat, mens en kombinasjon av granat og velplassert bil tar hånd om den andre. Etter en stund når jeg et kryss der flere Yankees dukker opp. Det vil si, de har knapt rukket å fire seg ned fra helikopteret for artilleriild

romvesen.

Likevel fantes det også sekvenser som viste en åpnere struktur. En rundkjøring i Manchester, fullstendig befengt med aggressive Chimeras. Her gjaldt det å rykke frem langsomt og taktisk bruke dekningsene for å i det hele tatt ha en sjanse. Her

handlingen kretser rundt Nathan Hale i løpet av fire dager i et alternativt England anno 1951

risten i skjermen og forvandler større deler av mine nyvunne venner til forhenværende bekjentskaper. På vakkende bein og med tinnitusringende ører kommer jeg meg opp. Fyren ved siden av meg konstaterer lakonisk at vi ikke bør regne med videre luftstøtte i fremtiden, og deretter setter vi i gang ned gaten på jakt etter dekning.

Parallellen til spill som Call of Duty og Medal of Honor er lett å trekke. Spesielt den hardt scriptede innledningen på de engelske gatene har mye til felles med sine mer historisk korrekte kusiner, uansett hvor mye Ted Price hevder det motsatte. Rent spillmekanisk er det liksom ingen større forskjell på hvorvidt det er en gråkledd, surmulen tysker som lurar bak den brennende bilen, eller et gråblekt, edderkopplignende

hadde Nathan også fått hendene på et utenomjordisk våpen, noe som åpnet opp for mer kreativ spilling. Jeg lot Bullz-Eye-geværets målsøkende patroner gjøre grovarbeidet mens jeg selv satt på huk i trygghet bak en betongblokk. En feig og effektiv taktikk som derimot fikk en plutselig slutt da en Hedgehog-granat traff meg i kneet – med umiddelbar og spikerperforert død som resultat. Selv om problemene her lå i fiendenes rent tallmessige overtak snarere enn i deres avanserte intelligens, tvinges spilleren fortsatt til å agere taktisk og bruke arsenal og omgivelser på beste måte.

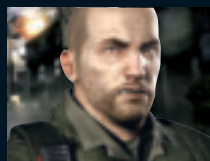
På en annen bane gjaldt det å balansere rundt på smale gangbroer høyt oppe i luften og øve presisjonsskudd på kanontårn samtidig som kameratene dine slåss på bakken. En tredjed



TENNER OG VÅPEN Det er på tide menneskeheten begynner å ta etter utyskene fra rommet. Det er klart de har en fordel når de har tøffe våpen i tillegg til tanngarden fra helvete.



SAMARBEID For å komme helskinnet gjennom spillet er det samarbeid som gjelder. Dette kan løses både med datastyrte medsoldater eller en venn i co-op.



FAKTA

NATHAN HALE

Det er jo påfallende at Nathan Hale er en amerikansk tøffing, selv om nesten all handlingen foregår i England. Han er selvsagt sendt for å hjelpe de engelske styrkene, som ikke duger. I løpet av spillet besøker man en rekke britiske byer, men ikke forvent å se for mange kjente bygninger og landemerker. Omgivelsene er stort sett bombet i stykker.

utspilte seg i en fiskeforedlingsfabrikk som Chimera hadde tatt over og bygget om med lumske hensikter, (masseproduksjon av Matjessild, kanskje?) og her var parallellene til Black ikke langt borte.

våpnene. Rent spillteknisk er de utrolig flott utformede med masse morsomme funksjoner, men det finnes ingen ordentlig tyngde i dem. Det er liksom mer "pijout! pijout!" enn "BraaaahahahaAAHm!!!!", mer plastleke

Parallellen til Medal of Honor er nærliggende

Når dagen sakte nærmer seg slutten har jeg rullet å prøve både ensplayer-, co-op- og flerspillermodus. Hodet føles mer enn lovlig tungt, og mitt iherdige inntak av Diet Coke for å holde meg pigg og på tå hev har resultert i en tykk, søtlig hinne på tennene. Når vi deretter mottas om bord den air condition-stinkende bussen for transport tilbake til hotellet skynder jeg meg med å summere opp dagens inntrykk for sønnen tar overhånd. Absolutt positive inntrykk, selv om jeg virkelig etterlyser mer futt i

enn dødsmaskin. Det trengs også arbeid med fiendenes dødsanimasjoner som til tross for både ragdoll og andre teknikkgreier så både intetsigende og kjedelig ut.

I tillegg stiller jeg meg spørrende til hvordan man har valgt å håndtere omgivelsene og hvordan de påvirkes av skuddsalver. En del ting er helt klokkeklare, slik at glassruter går i stykker på spesielle måter at man kan skyte bort deler om gangen, eller hvordan en betongblokk langsomt splintres og gir etter for



Våpen fra Ratchet?

Insomnia har tidligere utviklet Ratchet & Clank, og noen av våpnene, ser ut som større og farligere utgaver at det man kjenner fra den serien. Nesten. Det er litt mer kraft her.

Multiplayer-aliens

Det er selvsagt en omfattende multiplayerdel i Fall of Man, og det eneste mer irriterende enn aliens som er vanskelige å ta rotta på, er når disse kontrolleres av venner.

intensiv beskytning. Men helt plutselig finner man en uodelig sandsekkhøyde som verken ødelegges av laserskudd eller granater. Da jeg konfronterte Ted Price med min sandsekk-opplevelse ble han nærmest støtt og begynte å prate om hvordan det vitterlig ikke er mulig å designe helt ødeleggelige omgivelser. Og

VÅPENE ER nydelig utført med massevis av artige funksjoner

selvfølgelig, jeg krever ikke at hver eneste stein skal være pulveriserbar, men kom igjen. Se på Black, et utmerket eksempel på hvordan et spill til tross for begrenset hardwarekraft kan formidle en klokkeren illusjon av dynamiske og ødeleggelige omgivelser. Her mener jeg Insomniac har en del å jobbe med, og jeg håper virkelig Price revurderer sine skuddsikre sandsekker.

Det siste jeg rekker å tenke er at Resistance: Fall og Man låner altfor mye fra konkurrentene sine for å kunne revolusjonere sjangeren. Men selv om det verken kommer til å bli et nytt Halo eller Half-Life, har Insomniac tilstrekkelig med erfaring og kompetanse til at det hele ikke ender i et overhypet mageplask å la Perfect Dark Zero. Med en solid enspillermodus spekket med hoppende glad våpendesign, spennende storyelementer og omfattende flerspillerdel ser Sony ut til å ha en skikkelig hardwareknuser på hånd.

David Fukamachi Regnfors



I noen situasjoner er det på tide å innse at det var hyggelig så lenge det varte, og forberede seg på en solid dose alienammunisjon midt i fleisen. Eller kanskje dette var den dagen han var i ekstra godt humør?



SMÅK RAKETT Vi har kanskje ikke lange, skumle hoggtenner, men hva gjør vel det når vi alltid kan stole på de gode gammeldagse rakettene. Chiamera eksploderer og brenner like godt som alle andre typer monstre.



TAR DET ALDRI SLUTT? Etter å ha spilt Resistance Fall of Man i noen timer må man rett og slett ta en pause. Hordene av fiender er overveldende, og man må hele tiden være på ta hev. En kjapp strekk på beina og man er imidlertid mer enn klar for en ny runde med aliens

METAL GEAR SOLID SNEAKS ONLINE

THREE DISCS, ONLINE MODES, MOVIE, GATHERIES AND EXTRAS GATOR 3: YOU DIDN'T SEE THAT COMING!

THE DEFINITIVE METAL GEAR SOLID 3 EXPERIENCE IS HERE. MGS3: SUBSISTENCE IS A THREE DISC COLLECTOR'S EDITION THAT PERFECTS THE THIRD GAME IN THE CRITICALLY-ACCLAIMED MGS SERIES, TAKING IT TO A WHOLE NEW LEVEL. SNEAK THROUGH THE LUSH VEGETATION OF THE JUNGLE AND EXECUTE ADRENALIN-FUELLED CLOSE-QUARTERS COMBAT IN AN UNFORGETTABLE SINGLE PLAYER MODE. THEN TAKE SNAKE ONLINE IN ALL NEW MULTIPLAYER MODES FEATURING INTENSE DEATHMATCHES, ADDICTIVE SNEAKING OBJECTIVES, AND UNIQUE RESCUE MISSIONS. SHOULD YOU EVER WANT TO TAKE A BREAK FROM THE SINGLE PLAYER AND ONLINE MODES, THE 3 1/2 HOUR MGS3 MOVIE IS ALSO INCLUDED, ALLOWING YOU TO VIEW THE INCREDIBLE STORY OF SNAKE EATER FROM START TO FINISH. EVEN A HILARIOUS SECRET THEATRE AWAITS YOU, FILLED WITH NEVER-SEEN-BEFORE OUTTAKES. FINALLY, PLAY THE CLASSIC TITLES THAT SPAWNED THE METAL GEAR SAGA WITH PIXEL-PERFECT VERSIONS OF THE ORIGINAL METAL GEAR AND METAL GEAR 2: SOLID SNAKE GAMES!



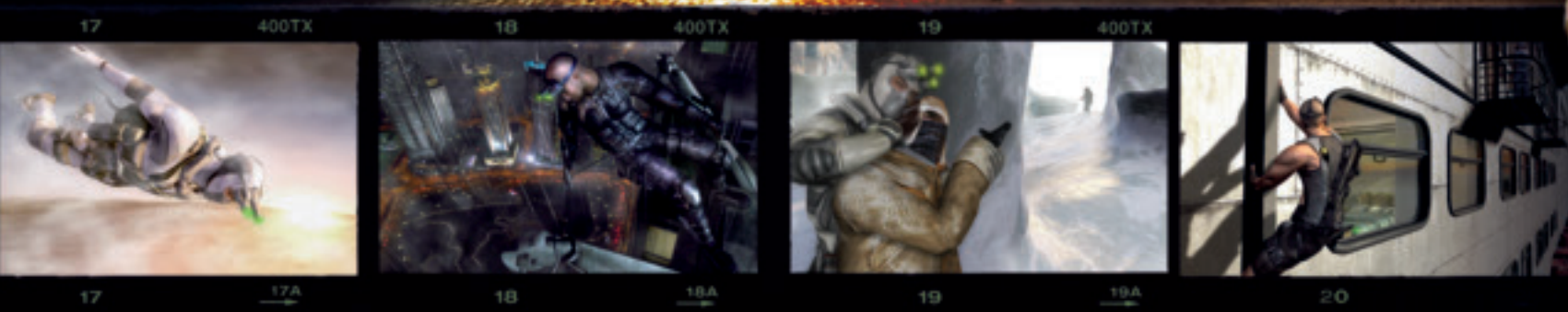
"En enda bedre versjon av et allerede fantastisk spill!"
9/10 Gamereactor

"Incredible"
9,8/10 IGN

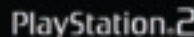
"Outstanding!"
5/5 Gamespy

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE





WWW.SPLINTERCELL.COM



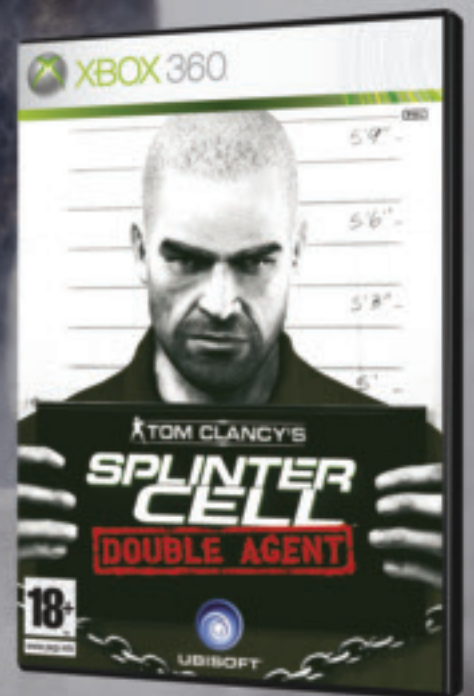
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Splinter Cell, Ubisoft, UbiSoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, G, and Network-GameCube are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires Internet connection and Memory Card (SMC) for PlayStation 2 each sold separately. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

UBISOFT™

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



Coming October



GEARS OF WAR

Jordens tøffeste helter i full krig med undergrunnens slemmeste monstre

Format **Xbox 360** Utvikler **Epic Games** Sjanger **Action** Utgitt **17. november**



Kom deg i dekning!

Selvom actionnivået i Gears of War er høyt, så kommer du ikke langt med kamikazetaktikk. Spillet er designet med det for øye at du må gjemme deg bak møbler, ruiner og falleferdige vegger.

Uerken utenfra eller innad er det mulig å se at Epic Games er i gang med å legge siste hånd på verket på et av de mest etterlengtede spillene til Xbox 360, nemlig Gears of War. Programmerere, designere og det som ellers hører til ser selvfølgelig en smule trøtte ut, men stressede? Ikke i det hele tatt. Epics president Mike Capps forteller at en stor, amerikansk spillhjemmeside kontaktet ham for å bekrefte et rykte. "Vi hørte at dere nettopp hyret ansatt nummer 150.", sier Mike og ler. "Epic ansetter mindre hær", fortsetter han mens han med hendene brer ut overskriften. Med en slik arbeidsstyrke er det forståelig at folk ikke har det

mer travelt. Sannheten er derimot ganske annerledes. Normalt har 20-25 mennesker vært travelt opptatt med spillet, men her i den siste fasen er tallet vokst til nærmere 50. "Innholdsmessig er spillet ferdig. Vi fjerner bugs for tiden. Listen er for øyeblikket på 300-400", sier han og ser plutselig trøtt ut.

Ved første øyeblikk ligner Gears of War et flott, men ganske ordinært actionspill. Store, insektaktige greier kommer opp fra jordens indre, og store, muskuløse menn i skinnende rustninger skal banke de tidligere omtalte vesenene tilbake der de kom fra. Redskapene som skal brukes til denne episke rumpesparking er naturligvis en samling våpen som ville fått Arnold

Schwarzenegger til å miste både munn og det østerrikske mæle av ren misunnelse. Gears of War er likevel mer enn bare å løpe rundt med våpen i en Rambo-inspirert testosteronrus. "Gears handler om å gå i dekning", sier Cliff Bleszinski, spillets sentrale bakmann, som av seg selv og hengivne fans kalles Cliffy B. Etter å ha prøvd spilllets flerspillerdel er det tydelig at Gears of War krever taktisk tenkning så vel som en smak for vold av høyeste kaliber. Banen som blir demonstrert heter Terminal og er sentrert rundt en togstasjon. De to lagene starter på hver side av skinnene, og målet er naturligvis å nøytralisere hverandre. Etter bare et par minutter er kontrollsystemet



Ingenting er helt sikkert

Å søke ly er en stor del av spillet, men det er ingen garanti for din sikkerhet. Alt fra gamle, slitte sofaer til vegger og kasser, går i stykker når fienden beskytter de og du er derfor nødt til å hele tiden bevege deg fra sted til sted.



Marcus og Dom er en del av C.O.G. (Coalition of Ordered Governments) Deres jobb er å slå The Locusts, en massiv hær av fremmede vesener, tilbake. Til dette har de et stort arsenal av våpen, blant annet et gevær med motorsag på og noen effektive granater. Spillet begynner i fengselet, hvor Marcus får utlevert sin nye rustning og så skal velge veien ut.

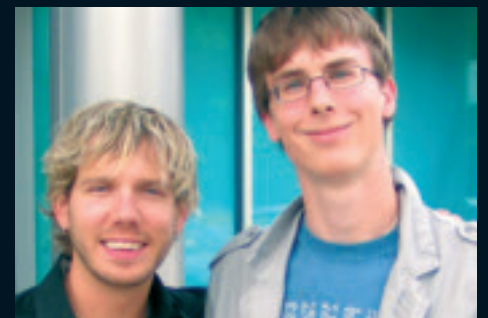
velkjent og de store mennene, eller Locusts som monstrene heter, kontrolleres uten problemer. Med et trykk på A-knappen kaster soldatene seg mot nærmeste loddrette overflate. Herfra kan de smyge seg rundt eller hoppe opp og beskytte fiendene. En eneste runde tok det for å understreke viktigheten av denne manøveren. Laget jeg er satt på blir kjapt utradert av motstandere med overlegne våpen og taktisk tenkning. Vi innser at vi må endre taktikk. Allerede i neste runde går det bedre, kanskje fordi vi får hjelp av en liten gruppe

”Laget jeg er satt på blir kjapt utradert av motstandere med overlegne våpen og taktisk tenkning....”

banedesignere som gjerne vil vise seg for kollegaene, som hjelper det andre laget. Det blir fort åpenlyst at lagarbeid er nøkkelen. For eksempel er suksess på Terminal ensbetydende med at en eller to personer sørger for å holde fiendene i sjakk ved skinnene, mens to eller tre går under dem for å angripe fienden bakfra. Denne taktikken blir fort populær, noe som betyr at mens et par personer skyter på hverandre ved skinnene, utspiller det seg et skikkelig blodbad under føttene

deres. Hurtige reflekser, nerver av stål, taktikk og inngående kjennskap til våpnene er alfa og omega for å overleve.

Nettopp våpnene gir muligheter for begeistrede rop og latter. Standardvåpenet er et vanlig maskingevær med en ekstra finesse; en motorsag montert under munningen. På avstand er våpenet et maskingevær, og i nærkamp er fysisk tilfredsstillende effektfyrværkeri som bader skjermen i blod. Cliffy påtar seg gjerne ansvaret for det våpenet. ”Jeg har alltid lurt på hvorfor man aldri har sett et slikt våpen, så da jeg fikk muligheten til å bruke det, hoppet jeg på.” Spillets fysikkmotor tillater også at våpenet fullt ut kommer til sin rett. Motstanderne faller bokstavelig talt fra hverandre etter møtet med motorsagen. ” Dette har ingen sjanse i Tyskland”, bemerker en av mine medjournalister, og henviser til Tysklands strenge regler for spillvold som nylig resulterte i at zombiespillet Dead Rising praktisk talt ble umulig å selge. Volden stopper forresten ikke med motorsagen. Tidlig i kampen blir en buer med eksplosive piler

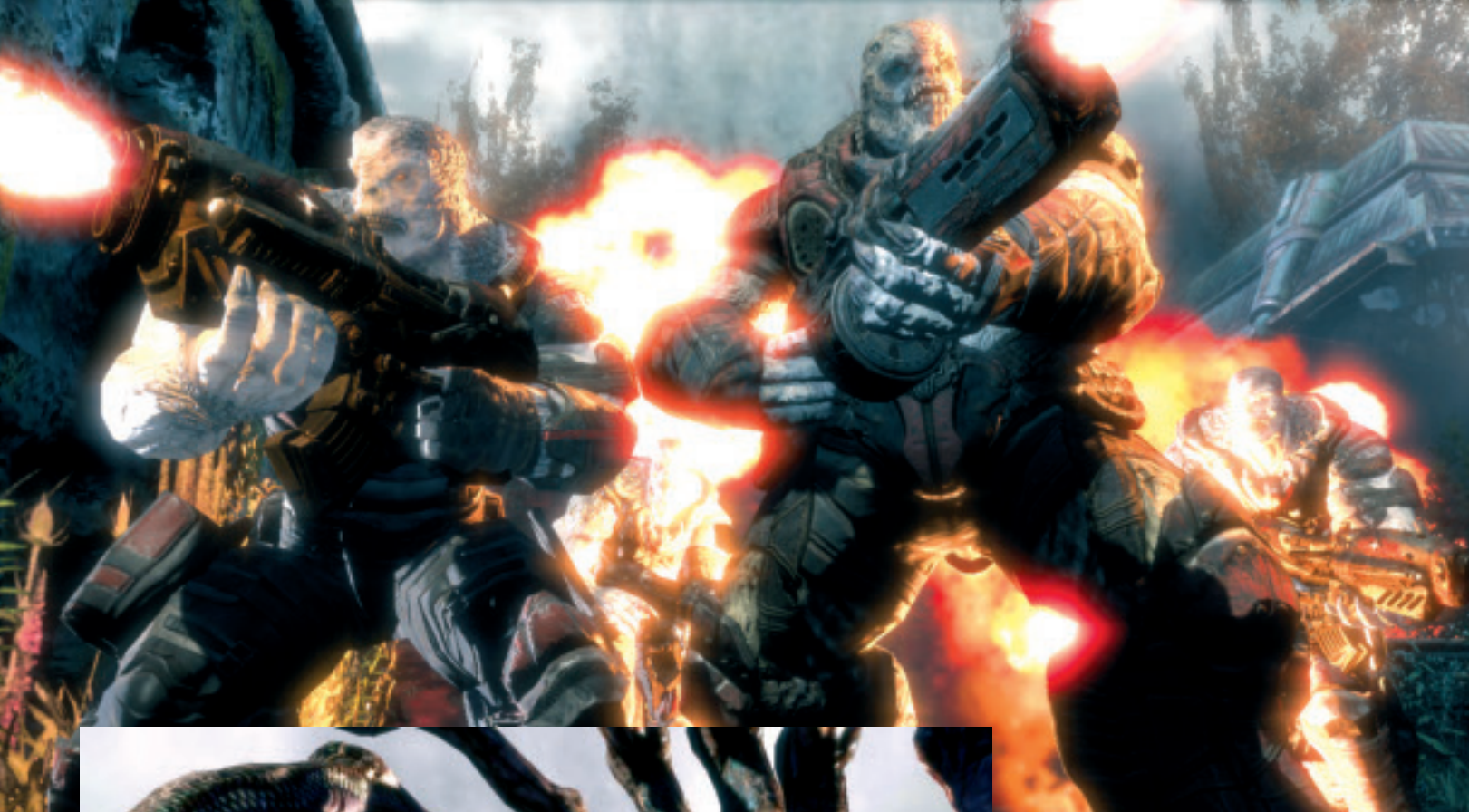


Cliff Bleszinski og Asmus

På sin tur til Epic Games, fikk Asmus naturligvis hilst på Cliff Bleszinski eller Cliffy B. som han også kaller seg. Her står de to blodsbrødrene foran firmaets hovedkontor i Raleigh. Dessverre sier historien ingenting om hvorfor Asmus ser så glad ut, men så vidt vi kan se fra bildet, har Cliffy en hånd bak på ryggen hans? Under besøket var Asmus også med en tur på byen, men dette vil vi ikke vise frem. Det er for øvrig Cliff Bleszinski til høyre på bildet, nei... til venstre.



Gjennomtenkte kamper og velplasserte skudd er en ting, men når du kommer tett på spillets fiender, så går all taktikk åt skogen til fordel for et kaotisk blodbad. Motorsagen fyres opp, bladet møter fiendens panserskall og blodet sprøyter ut av din erkefiende. Lekker, brutalt og enormt givende hele veien.



Gears of War er mye mer enn bare skudduellel med spilllets fiendtlige fotsoldater. Fra tid til annen dukker de mer omfangsrike ledere frem og så er det duket for en god gammeldags bossfight. Cliffy er ikke redd for å innrømme, at han har fått mye av sin inspirasjon fra Capcoms mesterlige Resident Evil. Så forvent deg mange store øyeblikk i stil med RE4's vannmonstre, kjemper og slibrige abnormaliteter. Ovenfor er en koselig kar du helst ikke vil møte.

introdusert. Denne etterlater offeret i mange biter, og er et stykke isenkram som naturligvis faller i god jord blant oss tilstedeværende journalister. Våpenet dreper offeret øyeblikkelig, noe som kanskje vil ses på som negativt blant dem som foretrekker alternativet. I stedet for å la våpenet ende motstanderens liv, kan man la støvlene snakke for seg. Når motstanderen, eller en selv, for den saks skyld, har tatt for stor skade, synker man i kne og må gjenopplives av en lagkamerat. I denne tilstanden er

man fullstendig hjelpeløs og åpen for alle angrep. Her kommer det såkalte curbstomp inn i bildet. Manøveren går ut på at man med full kraft lar hælen suse ned mot motstanderens hode. De med kjennskap til filmen American History X kjenner utvilsomt curbstompet, men selv uten å ha sett filmen burde manøverens brutalitet fremstå som tydelig. Resultatet er en delikat sprut av kraniefragmenter, ledsaget av en herlig knasende lyd. Generelt er spillet langt mer



Selv etter et besøk hos Epic Games, er man ikke mye klokere på historien. Utviklerteamet holder alle overraskelser hemmelig, og vil ikke verken vise eller fortelle noe om, hva Marcus og Dom kommer ut for. Hele opplevelsen skal være en stor overraskelse, nøyaktig som Bungies Halo 2.

personlig og fysisk enn andre spill i sjangeren. "Jeg spilte Halo 2 online her om dagen, og midt i spillet ble jeg drept av en skarpskytter. Jeg ble selvfølgelig irritert, for hvordan kan man beskytte seg mot det?", spør Mike Capps. Det er i hvert fall en grunn til Gears of Wars langt mer personlige utgave av kampsituasjonen. Av samme grunn har de fleste våpen en unik nærkampsfunksjon. Motorsagen er det mest åpenlyse og voldelige eksempelet, men selv noe så simpelt som røykgranatene har en nærkampsfunksjon. Cliffy foreller: "Jeg kan huske at jeg var den siste gjenlevende på laget mitt, satt overfor tre motstandere. Jeg ble deretter truffet av et fatalt skudd. Mens jeg satt og gradvis så skjermen bli rødere, kom motstanderne mine frem. I stedet for å henrette meg, plantet de en

"I stedet for å henrette meg , plantet de en røykgranat på hodet mitt og begynte å danse rundt meg. Det var ekstremt pinlig"

røykgranat på hodet mitt og begynte å danse rundt meg. Det var ekstremt pinlig, og jeg håpet bare at de ville gjøre seg ferdig."

Spillet er ganske enkelt hardt og brutalt. Et Jerry Bruckheimer-spill, for å bruke Cliffys egen definisjon. I løpet av enspillerdelen blir "ta dekning"-mantraet understreket. Rambo-mentaliteten duger ganske enkelt ikke, selv om den fiendtlige AI på nåværende tidspunkt tillater selvmordsløp. Av samme grunn har jeg hatt god mulighet for å utsette forskjellige rasende Locusts for motorsagen, et våpen som definitivt aldri blir kjedelig. Denne balansen blir derimot konstant justert, slik at det i andre enden av spillet vil være umulig å overleve dersom man ikke går i dekning. Den kunstige intelligensen burde også få en overhaling, slik at Locusts ikke er så lette å liste seg inn på som de er nå. Selv om det betyr færre motorsagmassakre. Hvor langt blir Gears of War? Spillet vil dekke 36 timer av hovedpersonen Marcus Fenix' liv, men hvor mange spilltimer er det rent faktisk? Dette er et spørsmål man prøver å vri seg unna. "Det er vanskelig å svare på", sier



Cliffy: "Det avhenger blant annet av vanskelighetsgraden". Det vil være tre vanskelighetsgrader som i skrivende stund er navngitt slik designerne hos Epic oppfatter dem. Gears of Wars ekvivalent til Halos Legendary heter for eksempel Insane, en ganske selvforklarende betegnelse. "Dessuten", fortsetter Cliffy, "avhenger det av spilleren. Hardcorespillere som kjøpt venner seg til å ta dekning, vil naturlig nok klare seg gjennom spillet kjappere enn spillere som ikke tar dekning. Det vil ikke vare seks timer, og det vil ikke vare 40 timer. Det vil ligge et sted imellom. Jeg kan derimot garantere at det vil være verdt 60\$."

Spillet's ensplayerdel begynner når Marcus Fenix slippes ut av fengselet av organisasjonen C. O. G, det siste menneskelige forsvar mot Locusts. Marcus rekker knapt å få på seg den store rustningen før han og spilleren får et valg. Skal Marcus begi seg ut på en omvei der det er mindre risiko for å bli angrepet, eller skal han gå den korte veien, som selvfølgelig er infisert med Locusts? Det første valget innebærer ganske enkelt å få litt trening før spillet begynner for fullt, mens det andre er for dem som føler seg klare for å kjempe fra første sekund. Mens du på den lette veien får instruksjoner om hvordan man sikter, går i dekning og bruker våpen, kaster den andre veien Marcus og kompanjongene hans midt inn i kamp mot et enormt antall Locusts. I tillegg til å gi spilleren mulighet for å trene eller ei, skulle spillet's

"Marcus rekker knapt å få på seg den store rustningen før han og spilleren får et valg. Skal det være den lette eller vanskelige veien..."

forskjellige valg appellere til alle. "Det skal være noe for hardcoregameren som har rundet Oblivion tre ganger, og samtidig noe for den avslappede spilleren som nyter rolige seanser med Marble Blast."

Til tross for at man henger sammen med andre soldater, er det ingen direkte mulighet for å kontrollere dem. Det som høres ut som en mangel i en tid der kontroll over ens medsoldater er så godt som obligatorisk, er faktisk en veloverveid beslutning. "For at



Forskellige vanskelighetsgrader

Der er naturligvis forskjellige vanskelighetsgrader i Gears of War. Ifølge Cliffy er spillet's Insane-innstilling, den samme som Halos Legendary og bør kun velges av de fans, som virkelig er interessert i å få bank igjen og igjen. Hvor langt spillet er, kunne han ikke svare på, men han var ganske sikker på at det verken var 5 eller 40 timer langt. Vi forventer oss et spill på rundt 10-14 timer, alt etter vanskelighetsgrad og erfaring med sjangeren. Deretter er det bare å gå i gang med spillet's multiplayerdel, spille det en gang til med en venn som overtar styringen av Don, Marcus gode venn og sekundant. Dette gjøres over Xbox Live og Cliffy lover, at spillet har store mengder overraskelser i posen til de som virkelig tar seg tid og spiller det gjennom. All kommunikasjon skjer naturligvis via ditt headset.

UNREAL 3-MOTOREN



Soft shadows

Unreal 3-motoren blir brukt av mange utviklere verden over, blant annet Silicon Knights, Bioware og Midway, men det er nok stadig oppfinneren selv, nemlig Epic Games, som får verktøyet til å vise seg fra den beste siden. Ovenfor er et tidlig eksempel på motorens evne til å lage de såkalte Soft Shadows.



Imponerende fysikk

Ut over motorens grafiske kvaliteter, inneholder den også en velfungerende fysikk, som gjør at kropp, materialer og skade påført disse, oppfører seg som de ville i virkeligheten. I Gears of War betyr det at bord kan velte, betong søyler ramponeres og fiender sendes over f.eks. balkonger. Dessuten er det mulig å ødelegge alle lyskilder rundt deg.



HDR Lightning

Motoren benytter seg også av HDR Lightning, eller High Dynamic Range-color som effekten også heter. Dette ble også innført i den nye episoden av Half-Life 2 og gir overflater et bløtt lys, som nærmest virker som små skyer av vann. I Gears of War brukes det på imponerende vis til å skape en kontrast mellom inne- og utendørsmiljøene. Her er et eldre bilde fra spillet.



Når du kommer lengre og lengre ut i Gears of War, blir fiendene også større og mer aggressive. De begynner også i større grad å samarbeide om å få bukt med helten, noe som i praksis betyr av de vil forsøke å lokke deg i bakhold eller presse deg til dårlige tilholdssteder. Det er ikke noe å usette på AI.

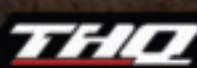
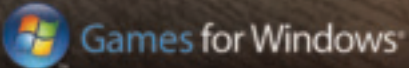
et slikt system skal virke, må lagkameratene dine være dumme", sier Cliffy. "De er ikke topptrente elitesoldater, bare roboter som følger dine ordre. Derfor må spilleren hele tiden fungere som barnevakt. I Gears har vi i stedet et system der spilleren definerer hvordan Alen skal oppføre seg. De kan enten være ekstremt aggressive, hvilket betyr at de kaster seg inn i alle kamper, eller de kan være mer forsiktede."

Med forventningene til Gears of War vil det være forståelig dersom Epic er nervøse. Hvordan forholder Cliffy seg for eksempel til sammenligningen mellom Halo og Gears of War? "De er begge gode spill, men vidt forskjellige. Halo er Tom Cruise, mens Gears of War er Brad Pitt. Halo har lilla fiender og grønne helter. Gears er som en sementbil. Gears er knudrete og vridd. Til slutt kan man spørre seg selv om hva Cliffy er mest stolt av. Er det det faktum at han står bak et av de mest etterlengtede spillene til Xbox 360, eller er det det høye tekniske nivået Gears of War legger for dagen? "Hva jeg er mest stolt av?", sier Cliffy og tenker seg om. "Sett bort fra motorsagen på geværet? Og curbstompet? Det må være... for noen år siden var det en reklame for Superbowl som het The Office Linebacker, med fotballspilleren Terry Tate. Den handlet om en

fotballspiller som taklet forskjellige mennesker på et kontor. Jeg tenkte at det hadde vært fett å gå i krigen sammen med ham, så jeg tok kontakt. Han legger stemme til en av karakterene i Gears, og han var en drøm å arbeide med. Man ga ham en enkel replikk, og han ville med en gang begynne å improvisere vilt. "Wooo, they've got us pinpointed, bitch!" En gang skulle han si noe sånt som "som vann preller av på en gås. ", og han gikk amok med "Wooo, look at them little duckies. Look at them going quack quack." Det gir litt komikk i et ellers meget mørkt spill. Det handler i det hele om menneskenes siste sjans for å overleve, og denne mannen får det til å høres ut som en paintballkamp. Det er vi stolte av."

Det er vanskelig å være negativ etter møtet med Gears of War og de hardtarbeidende Epic-medarbeiderne. Entusiasmen ligger på absolutt høyeste nivå, på tross av at jeg kun har prøvd fem åttendedeler av de to første banene og et par timer av flerspillerdelen. Det lukter av haugervis med velsmurt action. Spillmekanikken er på plass og underholdningsverdien sikret. Vi venter bare på november, da spillet skal vise om det lever opp til hypen og forventningene. _Asmus Nergaard





© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes 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.

**SOLDIERS WILL FIGHT FOR YOU,
HEROES WILL DIE FOR YOU.**

IN STORES AUTUMN 2006



COMPANY^{of} HEROES

Anmeldelser



Splinter Cell: Double Agent

Joachim sniker seg rundt i redaksjonen og er nyfrelst

Informasjon

Plattform Multi
Utvikler Ubisoft
Utgiver Ubisoft
Sjanger Taktisk Action
Utgis 27. oktober
Antall spillere 1-2
Anb. Alder 18 år
Testet versjon PAL

Pluss Grafikken er nydelig på HDTV, troverdighetssystemet er interessant, spillet er relativt åpent.

Minus Grafikken er ikke fullt så bra på vanlig TV, vanskelighetsgraden kan være for høy for mange.

Sam Fisher er ikke lengre noen unggutt i spillverdenen. Hans svært så halsbrekkende eskapader for å redde verden fra terror og annet fanteri, bør være kjent for de fleste spillinteresserte. Spillserien er blitt lovpriset av kritikere, så vel som av publikum, og for mange har Splinter Cell vært selve definisjonen på snike-sjangeren. Til tross for dette følte jeg at serien gradvis mistet noe av sin tiltrekningskraft etter at Ubisoft valgte å gi ut mange oppfølgere. Hvorvidt dette hadde å gjøre med mangel på innovasjon eller et til dels ensformig gameplay er vanskelig å si. Faktum er likevel at mine følelser gikk fra stormende forelskelse til et noe mer kjølig avstandsforhold. Nå er det sånn at

man kanskje ikke bør gi opp et forhold så fort forelskelsen har roet seg. Derfor har jeg valgt å gi vår kjære Sam en real sjanse til å vise hva han er god for i Splinter Cell Double Agent.

Spillet starter på sedvanlig vis. Du blir droppet fra fly for å infiltrere en fiendtlig rakettkbase på Island. Ditt mål er å hindre en oppskyting, som ifølge etterretning skal være rettet mot britisk flytrafikk. Ikke mye nytt her altså, dette har vi gjort før. Lett match for en garvet NSA-agent, tenkte jeg. Det skulle vise seg å være vanskeligere enn først antatt. Med deg på laget har du nemlig en yngre og langt mer urutinert agent. Hans overivrige innstilling viser seg å være det Fisher trenger minst, og uten å avsløre for mye, kan vi vel si at oppdraget skjærer seg

ganske kraftig.

Splinter Cell Double Agent er ikke helt som alle andre spill i denne serien. Ved å jobbe som dobbeltagent får du helt andre oppgaver, og ikke minst helt nye problemstillinger å ta hensyn til. Du må blant annet opprettholde troverdigheten overfor terrororganisasjonen, samtidig som du ikke kan gå over grensen i forhold til NSA sine retningslinjer. Nå skal det sies at dine fullmakter blir ganske kraftig utvidet, men likevel blir du stilt overfor en rekke dilemmaer i løpet av historien.

Det hele er løst på en svært elegant måte rent spillmekanisk. Du har to søyler nede i høyre hjørne av skjermen. Disse viser din troverdighet henholdsvis overfor JBA og NSA. Når du da kommer

Frode mener

Splinter Cell Double Agent er faktisk ikke så ille, heller ikke for meg som egentlig blir mest frustrert av all snikingen. Jeg må ærlig innrømme at jeg liker best å løpe inn i alle farlige situasjoner med doble Berettaer og høye kamprop. Oppdragene er såpass varierte at det finnes noe for alle, og med en HDTV i stuen er grafikken også utrolig lekker. Troverdighetssystemet fungerer også veldig bra. **8/10**

_Frode Haugen



Kingdom Hearts 2
PS2 / Square Enix
Just Cause
PS2, Xbox 360 / Eidos
GTR 2
PC / Simbin
Yakuza
PS2 / Sega
Ridge Racer 2
PSP / Sony

9/10

9/10

9/10

6/10

5/10



Ninety-Nine Nights
Xbox 360 / Microsoft
Tiger Woods PGA Tour 07
Multi / EA Sports
Lego Star Wars 2
Xbox 360, PS2 / Activision
NHL 07
Multi / EA Sports
Syphon Filter: Dark Mirror
PSP / Sony

7/10

8/10

8/10

8/10

9/10



Test Drive Unlimited
PC, Xbox 360 / Atari
Saint's Row
Xbox 360 / THQ
Faces of War
PC / Ubisoft
Enchanted Arms
Xbox 360 / Ubisoft
Tekken: Dark Resurrection
PSP / Sony

9/10

8/10

3/10

6/10

9/10



Varierte oppdrag
Oppdragene i Double Agent er enda mer varierte enn i tidligere spill, og lojaliteten din til de to fiendene settes stadig på seriøse prøver...

Sniking blandet med en god dose action, og en teskje taktikk – en velkjent oppskrift som fungerer overraskende godt fremdeles. Selv om Fisher denne gangen inntar en ny rolle er det mange elementer i spillet som vil være kjente og kjære for dem som har spilt tidligere utgivelser.

i en situasjon hvor du må foreta et valg, så vil søylene vise hvor mye din troverdighet enten øker eller synker som følge av din handling. Dersom du for eksempel dreper for mange sikkerhetsvakter, vil din troverdighet hos NSA synke, mens den ofte øker tilsvarende hos JBA. Dersom du har vært svært så ubetenksom, kan du faktisk ende opp med å miste all troverdighet, og da vil oppdraget ditt avbrytes. Troverdighetssystemet bidrar til å gjøre spillopplevelsen langt mer interessant enn den har vært i de tidligere Splinter Cell-spillene, nettopp fordi dine handlinger får mer langsiktige konsekvenser. Du bør altså foreta en vurdering om du er villig til å gjennomføre enkelte handlinger, i og med at dette kan være avgjørende for din rolle som dobbeltagent. Spillet føles også som langt mer åpent enn det Splinter Cell-serien har vært kjent for fra før. Tidligere



Sam Fisher

Nå begynner den snikende agenten å dra på årene, men Fisher holder fremdeles koken. Det har snart gått fire år siden det første spillet og hvis man regner med en PSP-utgivelse, har det totalt kommet fem spill i serien. Splinter Cell utgjør ammen med Ghost Recon og Rainbow Six, de tre seriene basert på manus fra Tom Cancy.

måtte du som regel følge en bestemt korridor, og dine valg-muligheter begrenset seg til å ta maksimalt en eller to avstikkere fra denne ruten.

Dersom du fremdeles sitter på gjerdet når det gjelder kjøp av HDTV, så kan jeg love deg at tilværelsen som måteholden ikke blir enklere de neste månedene. Første eksempel på det må vel være Splinter Cell Double Agent. Jeg har aldri tidligere sett større forskjell på grafikken fra vanlig TV-signal til et høyoppløselig bilde. Det er nesten så man mistenker Ubisoft for å være sponset av TV-fabrikantene. På en vanlig TV ser spillet ut som om det kom rett ut av forrige generasjon. Så fort man fyrer opp spillet på en HDTV, blir alt så enormt mye bedre. Teksturene blir skarpere, og animasjoner, ansiktsuttrykk og skygger ser langt mer realistisk ut. Det er en liten ting som jeg ikke

kommer utenom, og som jeg fremdeles ikke kan se at utviklerne har gjort noe med. Splinter Cell har en lei tendens til ende opp som en øvelse i prøving og feiling, nettopp fordi ditt oppdrag mislykkes gang etter gang. Når du laster inn siste checkpoint for femtende gang, er det ikke moro. Jeg tviler på at mange har tålmodighet til å spille mye mer enn noen brett. Dette er en skam, for Splinter Cell er virkelig et utrolig bra spill. Utviklerne har gjort mye for å fornye og forbedre spillserien, og dette har bidratt til at de gamle følelsene mine for serien har kommet tilbake. Denne gangen er han dobbeltagent, og det er mye morsommere.

..Joachim Gresslien

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8
Sam Fisher er tilbake i toppform.

Nymmis mener

Double Agent leverer det man kan forvente av snikebasert gameplay, og er som alltid en visuell fest. Jeg syntes selve spillbarheten tilførte lite nytt. Troverdighetssystemet er ikke nok til å få serien til å føles ny, men i all hovedsak er SC: DA et polert og spennende spill, som tålmodige Stealth fans lett kan forelske seg i, og få veldig mye glede av. 8/10

..Kristian Nymoen

Pro Evolution Soccer 6

Fotball på toppniva

Plattform PS2, Xbox 360, PC, PSP, DS Utvikler Konami Utgiver Konami Sjanger Sport
Utgis 26. oktober Antall spillere 1-4 Testet versjon PS2 PAL Anb. Alder 3+



Det er ingen tvil om hvem som vinner årets duell mellom de to store fotballspillene. Konami er seierherren som ikke egentlig fornyer eller forbedrer spillet på noen iøynefallende måte. Sakte, men sikkert nærmer Konami virtuelle fotball seg den virkelige versjonen.

Hvert år, når en ny versjon av Pro Evolution Soccer kommer på markedet, må man lære seg å håndtere finjusteringene produsenten Seabass og teamet hans har gjort. Det er ingen revolusjonerende nyheter, men de påvirker alt som skjer på banen. I år har Konami lisensiert en rekke landslag, blant annet det svenske, tillegg til enkelte klubbagg som for eksempel Manchester United. Det er et selvsagt et skår i gleden for mange norske fotballentusiaster at Konami fremdeles ikke har valgt å prioritere det norske markedet på noen som helst måte. Vi er riktignok ikke like store som Sverige, men et lite forsøk synes jeg norsk fotball fortjener. Her kaprer nok Electronic Arts en rekke av sofaspillene som er mest opptatt av vennskaplig konkurranse med kompiser, enn at realisme på liv og død skal være ivaretatt ned til hver minste detalj. I mine øyne gjør ikke dette store forskjellen, verken fra eller til.

Derimot har animasjonene blitt enda bedre, og spillernes balanse påvirker nå i høyere grad hvilke bevegelsesmuligheter man har og hvordan man håndterer ballen. Ballfysikken har lenge vært spillseriens adelsmerke og det som virkelig har skilt Pro Evolution Soccer fra konkurrenten(e), og årets versjon er intet unntak. Dette er også noe av det som gjør Pro Evolution Soccer til et mer realistisk, og mindre statisk spill. Målvaktene er blitt litt mer uforutsigbare, på godt og vondt, og jeg



opplever det som mer realistisk at de agerer mer variert enten det dreier seg om en keepertabbe eller en fantomredning. Det er selvsagt frustrerende når din egen keeper bæsjer på leggen, men utrolig fornøyd når det skjer på motsatt side av banen. Noe jeg aldri har vært ordentlig fornøyd med i fotballspill er hvordan innkastene håndteres. I Pro Evolution Soccer 6 kan man bevege seg fritt utenfor en halvsirkel når motstanderen har innkast, litt som på frispark. Det fungerer flott.

Karrieremodusen Master League videreføres, med nye, meget velkomne innstillingsmuligheter. Master League er den ene ingrediensen som gjør at Pro Evolution Soccer har en holdbarhet på høyt nivå. Den andre er naturligvis at spillet aldri blir ensformig når man spiller med eller mot en kompis. Det er litt synd at Konami ikke har lagt til flere lisensierte lag, selv om det er positivt at den franske ligaen er blitt lagt til. Når det kommer til banespillet, derimot, er Pro Evolution Soccer overlegent. Nitten bananskruer og elleve saksespark inn i spillet kan vi konstatere at Konami holder formen.

—Bengt Lemne

9/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 9
Mesterlig fotball

Gothic 3

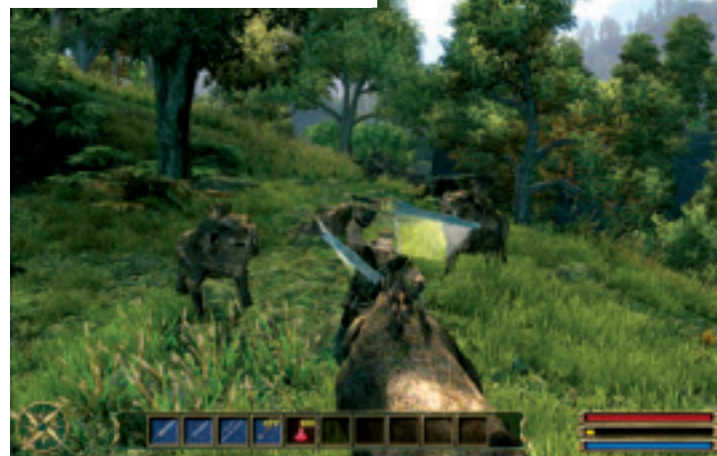
Farvel til det sosiale livet

Plattform PC Utvikler Piranha Bytes Utgiver Atari Sjanger Rollespill
Utgis 13. oktober Antall spillere 1 Testet versjon Gull Anb. Alder 12+

De siste månedene har det vært snakket og skrevet utrolig mye om Gothic 3, og mange som har fått en snikttitt har trukket frem likheten med The Elder Scrolls IV: Oblivion, og noen faktisk gått så langt som å kalle det en Oblivion-killer. La oss bare slå fast med en gang at det er det ikke. I hvert fall ikke i mine øyne. Det betyr imidlertid ikke at spillet ikke er bra, bare annerledes.

De to foregående spillene i serien har vært nydelige, engasjerende og har man spilt disse kjenner man seg fort igjen. Det er endel likhetstrekk til Oblivion, det er ikke å komme bort fra, og det enorme spillområdet er like enormt, stemningsfullt og variert. Hvor mange timer man kan bruke på å utforske Myrtanna våger jeg nesten ikke å tenke på. Som i alle rollespill med respekt for seg selv skal du, helten Mr. Noname, forsvare verden mot ondskap. Denne gangen er det orkene som har gjort menneskeheten til slaver, og din jobb er å rydde opp. Det finnes også motstandsgrupper rundt omkring som kan hjelpe deg. Det er nesten ikke mulig å kritisere Piranha for å velge denne vinklingen, både fordi alle gjør det, det fungerer og fordi de ha gjort noe langt mer også.

Det smarte trikset utviklerne har gjort er at de koddet med hodet ditt mens du spiller. I Fable og Oblivion var det mye snakk om moralske valg, men det fungerte ikke bra nok, og i de fleste tilfellene ble det for opplagt og dermed ganske overflødig. I Gothic blir man



hele tiden stilt overfor valg som ikke bare er vanskelige, men som endrer seg underveis.

Kampsystemet i Gothic-serien har aldri vært særlig enkelt, og jeg skal innrømme at jeg er blant dem som slet i starten. Denne gangen er det vesentlig enklere, uten at det nødvendigvis mister dybde. Det er det samme fokus på kombinasjoner, og mestrer man disse til fingerspissene får man en helt annen spillopplevelse tilbake. Når det kommer til grafikken i Gothic 3 så bør alle med en kraftig pc virkelig kjenne sin besøkelsestid. Alle andre bør oppgradere eller holde seg unna. Sjelden har jeg sett vakrere omgivelser, med så stor variasjon og så mange nydelige gjenskapte detaljer. Her går utrolig nok spillet Oblivion en høy gang, og det er ikke annet enn imponerende. Skal man utforske utenfor allfarvei i Oblivion må man ty til de mange hulene for å finne litt action, mens i Gothic skjer det noe overalt. Derfor passer spillet bra for alle som fort går lei den evige huleboertilværelsen.

Så til det store spørsmålet: Er Gothic 3 bedre enn Oblivion slik mange har spådd. I mine øyne er det ikke det, men det er heller ikke dårligere. Det er fantastisk påfyll for alle oss som liker sjangeren, som er glad i gode, episke rollespill, og som ikke har noe problem med å slå ihjel flere hundre timer foran maskinen. Det er så mange historier og oppdrag at man av og til føler seg totalt overveldet. Da er det bare å lage en kopp kaffe eller annen foretrukket drikk, sette seg ned og skue utover det fantastiske landskapet.

—Frode Haugen

9/10

Grafikk 10 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhet 10
Utfordrer til tittelen årets rollespill

FROM OCTOBER 11 COUNTERSTRIKE GETS MORE EXCITING

18



Training days are over. At Gamelio.com you play Counter-Strike and Quake for money.

You win money for every frag. Each time you're killed, you're making someone else's wallet a little bit fatter.

You decide how much to stake and how much each frag is worth.

Gamelio.com is guaranteed 100% cheat-free and has a built-in ranking system that quickly sorts the survivors from the cannon-fodder. That way, anyone can play and win.

It's a bit like golf. But with more blood.

The first 2,000 players to register get free money to gamble their lives on.

gamelio.com
PC-GAMING WITH MONEY AT STAKE



En spillserie med historie

Visste du at det aller første Might and Magic-spillet ble gitt ut til PC allerede i 1987, og senere konvertert til stort sett alle andre spillmaskiner på markedet – inkludert NES? Om man regner med Dark Messiah, har hele ti spill blitt gitt ut i serien, og det siste anses altså som en nystarting for den klassiske rollespillserien. Flere spill er ventet de kommende årene.

Dark Messiah of Might & Magic

Gamereactor har adrenalinkick etter orkeslakt

Informasjon

Plattform PC
Utvikler Arkane Studios
Utgiver Ubisoft
Sjanger Action/Rollespill
Utgis 27. Oktober
Antall spillere 1-32(Online)
Anb. Alder 18 år
Testet versjon Gull
Pluss Små, kompakte og veldesignede baner og stor valgfrihet.
Minus Treg historie, standardmiljøer.

De siste spillene i den velkjente og utrolig seiglivetede Might and Magic-serien har ikke vært spesielle høydepunkter. Etter at Might and Magic IX floppet har det vært stille rundt serien. Dette førte også til den totale kollapsen for utvikleren 3DO. Med både Heroes of Might and Magic og Might and Magic i stallen, var det mange fans som fortvilet. Det var ikke riktig like mange som bekymret seg over at Army Men også led samme skjebne. Dermed så det ut som man var kommet til slutten i et langt og underholdende kapittel i spillhistorien. Til tross for at Might and Magic-serien varierte stort i kvalitet, var det mange legendariske øyeblikk i seriens lange historie. Heroes of Might and Magic hadde en kortere og jevnere karriere rent kvalitetsmessig, men også her var det ubønnhørlig slutt. Helt til Arkane Studios og Ubisoft fortalte at

de planla en nystarting av den klassiske rollespillserien, som har stått i stampe altfor lenge nå. I Dark Messiah of Might and Magic får spilleren stifte bekjentskap med Sareth, en mann som er blitt trent opp fra barnsben for å kunne kjempe mot mørkets makter.

I starten av spillet er Sareth på jakt etter en urgammel kulturgjenstand, og i takt med introduksjonen av urgamle profetier, krystaller og andre klassiske rollespillklisjeer er det klart at Dark Messiah of Might and Magic ikke bekymrer seg nevneverdig over å falle i samme grop som hundrevis av andre rollespill. Utviklerne er fullstendig uredd for å ta i bruk urgamle klisjer, både når det gjelder historie og oppbygning. Har du spilt fantasyrollespill tidligere kjenner du deg øyeblikkelig igjen, og det er tydelig at handlingen i hovedsak tjener som en unnskyldning for å få slakte en

haug med orker og udøde. Det lyser så lang vei at her er det adrenalinet som skal tilfredstilles, at man i starten er ganske skeptisk. Dette spillet er stilt inn på kjapp og hensynsløs action heller enn dyptpløyende handling, men heldigvis holder monsterrassakren så høy klasse at den kompensere for storyen. Her finner man hovedelementet i det som gjør spillet vellykket, og balansegangen mellom det platte og det velfungerende og underholdende er ofte hårfin.

Spilleren velger selv hvordan hovedpersonen Sareth skal utvikles. Rollespillmekanikken i Dark Messiah of Might and Magic er også meget utprøvd og velkjent. Du har hørt og spilt det en million ganger før. Etter hvert som man klarer oppdrag og beseierer fiender, får man ferdighetspoeng som man deretter fritt kan distribuere mellom styrke, magi eller diverse teknikker. Ved å fordele

Aarum mener

Jeg har ikke alltid tålmodighet til de dype, langtekkelige rollespillene med endeløse dialoger. Det blir for mye prat og for lite action. Derfor synes jeg Dark Messiah of Might and Magic fungerer veldig bra. Masse action, og fete våpen til å slakte orker og undead. Ikke en veldig dyp opplevelse men like vel underholdende og god action. **8/10**

_Carl Thomas Aarum



To utviklere
 Dark Messiah of Might and Magic har en flerspillermodus for opptil 32 personer, og dette kan vi takke Kuju for. Mens Arkane Studios hadde fulle hender med enspillermodusen, fikk nemlig de ansvaret for onlinekampene.

Totalt finnes det 12 ulike besvergelses å velge mellom i Dark Messiah of Might and Magic. Dette virker litt lavt, men den som lykkes med å fremmane et lyn-og-tordenangrep mot en fiende som befinner seg i vann kan ikke annet enn å føle seg fornøyd.

poeng til styrke lærer Sareth seg nye stridsteknikker, og han blir også bedre i håndteringen av sverd og pil og bue. Magipoeng, på den annen side, gir tilgang til flere og sterkere magier, og jo flere poeng man velger å bruke på et visst område, desto mer koster det å avansere til neste nivå. Det er altså ikke mulig å velge en spesifikk klasse i begynnelsen av spillet bortsett fra at man som sagt kan påvirke Sareth i valgfri retning. Avhengig av hvilken spillestil man satsar på, skifter spillopplevelsen markant. Dette øker gjenspillingsverdien betraktelig. Det er faktisk mulig å tilpasse din karkakter til fingerspissene, til tross for at utviklingsystemet ikke virker spesielt dypt.

Det er dessverre ganske sparsomt med dialog i spillet, og karakterene man møter i løpet av historien hører neppe til i kategorien for spillverdens mest karismatiske figurer. Ettersom spillet er oppdelt i nivåer, blir som oftest banenes



Magisk Source

Takket være den lisensierte Source-teknologien (Half-Life 2) er fysikken i Dark Messiah of Might and Magic betydelig bedre enn gjennomsnittet i denne sjangeren. Man kan sparke folk over stup, kaste tonner og gjøre andre ting. Men uansett hva man gjør, har alle gjenstandene til felles at de faller og oppfører seg på en realistisk og virkelighetstro måte. Det er også et annet av årets store rollespill som har benyttet seg av samme fysikkmotor på utlån: The Elder Scrolls IV: Oblivion.

oppdrag forklart for deg i starten. Deretter følger en rekke slagsmål toppet med spektakulære bosskamper, for en kjapp handlingssekvens fører deg over på neste bane. Opplegget er altså strengt actionorientert, og de som forventer seg en fullblods rollespillopplevelse å la Oblivion kommer definitivt til å bli skuffet. Som tidligere nevnt kompenseres dette av spillets kamper som er vellagede og underholdende. Dette skyldes i stor grad Valves Source-teknologi som gjør fysikken til en viktig faktor i hvert slagsmål. Man kan ofte bruke omgivelsene til å beseire motstandere, for eksempel ved å velte en hylle med tonner over en intetanende vakt – eller hvorfor ikke slenge fienden mot et ildsted og se på når kroppen langsomt brenner opp? Det finnes ofte flere måter å takle problemer man stilles overfor, noe som gjør spillet variert og utfordrende.

Jevnt over er Dark Messiah of Might

and Magic en velkommen vitamininnsprøytning som gir nytt liv til den stivbeinte serien. Bortsett fra en enspillermodus med masser av actionfylte nivåer har spillet også en habil flerspillermodus der opptil 32 spillere kan gjøre opp samtidig. Ettersom man kan fullføre banene på så mange ulike måter, finnes det også mye gjenspillingsverdi å hente for dem som er sugne på mer. Dark Messiah of Might and Magic er et gedigent, om ikke fantastisk håndverk som vil stille rollespilltørsten hos alle blodtørstige gamere der ute. Hadde man imidlertid gitt historie og karakterne man treffer i løpet av spillets gang litt mer fokus, kunne dette tatt opp kampen med noen av de beste i sjangeren.

Sebastian Lind

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 8 Starten på noe nytt

Frode mener

Med et nært forhold til både Heroes of Might and Magic og Might and Magic gledet jeg meg stort til denne utgivelsen, men ble skuffet. Multiplayer er moro og en ny vri, men som rollespill er det uinteressant. Utviklingsmulighetene er begrensede, og karaktersystemet er ofret til fordel for action. Skuffende, men langt fra helt håpløst. 7/10

Frode Haugen

Anmeldelser

Battlefield 2142

Svenske Digital Illusions episke internettoppgjør har tatt en tur til fremtiden



Høyteknologisk krig

DICE har vært veldig bevisst på at Battlefield 2142 ikke skulle bli en helt usannsynlig fremtidskrig. Riktignok har de inkludert Mech's, men mange av de andre våpenene føles ganske realistiske, og minner mye om det vi har sett i tidligere spill i serien. Litt science fiction må det likevel være med i 2142.

Informasjon

Plattform PC
Utvikler DICE
Utgiver EA
Sjanger FPS / Action
Utgis 17. oktober
Antall spillere 1-64
Anb. Alder 12+
Testet versjon Beta
Pluss Den nye Titan modusen. Glimrende lyd og grafikk. Bedre teamplay.
Minus Menysystemet er fortsatt ikke optimalt. Lange lastetider.

Du skulle skamme deg hvis du ikke har spilt noen av de mange Battlefield-spillene. Her kan du vitterlig nok hoppe inn på slagmarken og delta i heftige sammenstøt til vanns, til lands og i luften. Battlefield blander sammen alle disse tingene, så uansett hvor mye du vil kjempe mot vennene dine som infanterist eller pilot, står du fritt til å velge. Utvikleren har inntil videre kastet meg rundt i både 2. verdenskrig, Vietnam og diverse midtøstlige konflikter.

Som oppmerksom leser vet du allerede at jeg med det siste spillet i hendene har hoppet rett inn i Herrens år 2142, hele 200 år etter de heftige begivenhetene i det første Battlefield-spillet. I sakens natur beveger vi oss selvsagt fra kamper basert på historiens gang over til ren science fiction. En ny istid har skapt kaos på kloden og i stedet for oppdelinger i Tyskland og England, eller for den saks skyld USA og Midtøsten, har vi to stridende parter kalt The Pan Asian Coalition og The

European Union. Tro ikke at det er snakk om det fredelige EU eller FN med Kofi Annan i spissen, nei du, det er snakk om store krigsmaskiner i beste stil. Vi har naturligvis Russland og diverse andre skurkestater på den ene siden, og restene av den vestlige verden på den andre. Egentlig er det ikke spesielt interessant i lengden, fordi det gjelder stort sett bare å komme seg ut og slåss. Det eneste du skal huske er at alle de som er markert med røde firkanter er badguys, så fyr løs soldat!

Allerede fra første bane hvor jeg hopper inn i rollen som en futuristisk soldat bevæpnet til tennene, føler jeg meg enormt veltilpasset. Som herdet Battlefield-spiller er alt ved 2142 forbausende velkjent og intuitivt – sistnevnte gjør seg også gjeldende for nye spillere. Jeeps og gamle Sherman-tanks er erstattet med gigantiske roboter (såkalte mechs) og kjøretøyer som trosser tyngdekraften. Banene spenner over interessante landskap hvor en del

av dem bærer preg av klodens nye kommende istid. Men faktisk går det ikke lenge før jeg selv må stille meg det spørsmålet om 2142 egentlig er Battlefield på nye flasker. Det er faktisk det, men også mye mer. Alle grunn-elementene er bevart med stil, men en verden av mange nye små tilføyelser og tweaks løfter opplevelsen, slik at spillet ikke føles som en mod til Battlefield 2.

Er du også en av dem som har sittet i sene nattetimer og sett på diverse militærprogrammer på Discovery Channel, vet du at fremtidens infanterister vil ha et hav av elektroniske hjelpemidler til sin disposisjon. Jeg tror nok DICE har sett litt på disse programmene, for troppene er nå utstyrt med mange smarte gadgets. En av de mest brukbare er et slags automatisk rapporteringssystem. Det fungerer slik at når du eller en annen fra ditt lag for eksempel spotter en mech på banen, så blir det øyeblikkelig synlig for alle de andre i troppen på minikartet. Dette

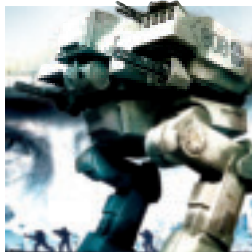
Fjeld mener

Spillet er så absolutt ikke noen ny mod til Battlefield 2 og gir meg som en garvet BF-fan et nytt spill som jeg garantert kommer til å bruke mye tid på. Både innholdsmessig og grafisk ser spillet godt ut og kjenner jeg DICE rett vil de høste mye gode kritikker for Battlefield 2142 som lanseres om ikke lenge. Jeg gleder meg stort til å herje på nettet igjen 8/10

Børge Fjeld



Battlefield 2142 er akkurat den actionfesten vi hadde håpet på, og selv om DICE har inkludert en velfungerende singleplayerdel, er det online med opp til 64 kjente og ukjente som virkelig teller.



Bedre balanse

Nei, vi snakker ikke om at Mech'ene nå klarer å stå oppreist, men om balansen mellom de forskjellige typene kjøretøy og våpen. Tidligere har blant annet fly blitt for kraftige når spillere virkelig har lært seg å kontrollere dem. Denne gangen har DICE jobbet hardt med å finne balansegangen mellom alle våpenene, slik at det finnes fordeler og ulemper med alt. For alle angrep finnes det et effektivt motangrep. Det gjelder bare å finne ut hva det er, lære seg det til fingerspissene og smelle til når motspilleren føler seg trygg og udødelig i den lamme Mech'en sin.

fungerer veldig godt og gir god anledning til mer lagspill. Av andre ting kan vi nevne en ekstremt smart kamuflasjedrakt og selvskyttende maskingevær. Egentlig er det ikke snakk om store oppfinnelser, kanskje med unntak av noen EMP-drevne skyttere, men ellers fungerer alt etter gamle prinsipper.

Et aspekt av Battlefield 2 som utviklerene har revidert kraftig, er maktfordelingen mellom luftfartøy og resten. Flyene i Battlefield 2 har vist seg å være veldig ødeleggende så snart det sitter en kompetent pilot i cockpiten – så kraftfulle at luftstyrken kan være avgjørende i kampens hete. I Battlefield 2142 er flyene vesentlig svakere, samtidig som både infanterister og mechs har en del snacks i arsenalet. Den store nyheten som har vært på DICEs lepper de siste månedene, er Titan-modusen. De av oss som har fulgt serien er en anelse lei av de samme modusene, men nå har de introdusert en spennende avart av conquest modusen. Hver side har et kjempestort

moderskip, en titan, som er beskyttet av energiskjold og det gjelder å ødelegge fiendens titan mens man beskytter sitt eget skip. Dette gir anledning til mye frem og tilbakeløping, men jeg fant det enormt forfriskende. Jeg har vært en stor fan av Battlefield-konseptet siden jeg første gangen kastet meg ut som kontorgeneral. Gjennom de siste par årene har franchisen utviklet seg og modnet på en fin måte. Spillene føles som gode klesplagg med forskjellige motiver. Et gjennomtestet gameplay med nye fasetter, en teknisk side hvor lyd og grafikk fungerer bra. Vi skal ikke være vanskelige og er klare for en ny runde. Det er akkurat nok nytt, nok av det gamle vi elsker, og steget inn i fremtiden føles faktisk overraskende bra.

..Steen Marquard

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 8 Fremtidens krig er faktisk underholdende

SingStar Norsk på Norsk

Går det egentlig likar no?

Plattform PS2 Utvikler Sony Utgiver Nordisk Film Sjanger Karaoke Utgis Ute nå
Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. Alder 3+

Singstar-familien formerer seg raskere enn kaniner i frihet og nå er den andre utgivelsen med norske artister i søkelyset klar for karaokeelskende nordmenn. Det er ikke helt tilfeldig at Norge er blant de eneste to-tre land som får muligheten til å lage en ny lokal utgave. Norske karaokeentusiaster har kjøpt opp alt som finnes av Playstation 2 i vårt langstrakte land. Det blir vanskeligere og vanskeligere å forholde seg til denne serien for oss som ikke er karaokegærne, men man skal også være rimelig navlebeskuende for å ikke se at den definitivt har sin misjon, og fyller et hull i markedet. Selv om jeg liker potetgull bedre enn jordbæris, skjønner jeg godt de som foretrekker isen. Anmeldelsene av spillene i denne serien blir kortere og kortere ettersom nyhetene er like fraværende som selvinnsikt til de av oss som synger med på refrengene. Konseptet, modusene, layouten og resten av pakka er identisk med tidligere versjoner. Resultatet blir dermed at kriteriene ene og alene havner på spillets holdbarhet, i dette tilfelle låtene.

Det går som tittelen tilsier i norske artister som synger på norsk. I motsetning til Singstar Norske Hits kan du ikke velge i et stort utvalg klassikere fra norsk pop og rockhistorie, man er henvist til å velge mellom fem band og artister. Jan Teigen, deLillos, Postgiroygget, CC Cowboys, Trang Fødsel og D.D.E er utvalget du kan forsøke å imponere vennene dine med. Sangene kommer i samspill med sine respektive videoer eller konsertopptak. Dette er i det minste bedre enn når vi ble servert Singstar Norske Hits, hvorav

nærmest en tredjedel av låtene var utenlandske artister.

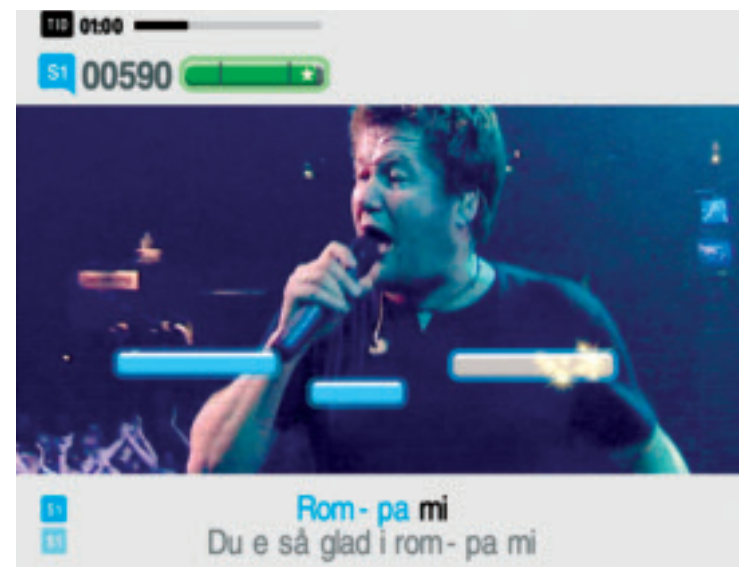
Dessverre er de 20 låtene (hva skjedde med 30?) ikke nok til å overleve mer enn en kveld med mikrofonen og skjærende falsett i hovedrollene. Etter et par runder med E6 og Idyll på fullt volum frister det mer med klassisk brettspill eller i det minste en annen konsoll-lek. Problemet er rett og slett at de fleste låtene glir inn i hverandre. Hvor er DumDum Boys og Raga Rockers? Jeg skjønner at dette i stor grad blir styrt av hvilke band som er villige til å delta, men det gjør også at sluttproduktet blir homogent, og egentlig ganske ekskluderende, bortsett fra for dem som har klippekort på danskebåten. Jeg går også ut i fra at noen vil stille spørsmålsteget ved at det ikke er noen kvinnelige artister på spillelisten. Potensialet til norsk på norsk er absolutt til stede, men det viser seg at rettigheter og økonomiske aspekter snyter oss for de beste opplevelsene.

Norsk på Norsk er morsomt i små doser, men det er ingen grunn til å heise flagget til topps. Det blir for snevert, til tross for at vi egentlig prøver å være positiv på alle karaokeentusiastenes vegne. Vi gleder oss derimot stor til PS3 hvor det vil være muligheter for å skreddersy egne låtlistor, for det er fremdeles ingen tvil om at Singstar som konsept er underholdende og originalt.

..David Skovly

5/10

Grafikk 5 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhet 4 Samlebånd ute av kontroll



Bjarne Brøndbo og D.D.E. er utvilsomt glad i rompene sine, nesten like glad som Sony Europe er i Singstar. Norge var ett av veldig få land som fikk muligheten til å lage en ny egen versjon, mye takket være salgstallene. Om du liker spillet avgjøres av ditt forhold til musikken.

Metal Gear Solid 3: Subsistence

En solid reprise

Plattform PS2 Utvikler Konami Utgiver Konami Sjanger Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 18+

I mars 2005 anmeldte vi den tredje tilføyelsen i Hideoes eminente spillserie Metal Gear Solid (MGS). Spillet var overveldende. Det bød på overraskelser vi ikke har sett maken til, plottvridninger som tok de mest utpekulerte gamere på senga og grafikk som tok pusten fra oss. Men selv fans klagde over at man ikke fikk god oversikt over omgivelsene med det nåværende kamerasystemet, som har vært implementert siden MGS.

En liten rask repetisjon til dere som er nye og til dere som har svak korttidshukommelse: Den kalde krigen er godt i gang – i USA har man så vidt lagt Cuba-krisen bak seg og Kennedy har nettopp blitt snikmyrdet. En kvinnelig elitesoldat vender ryggen til sitt hjemland og tar med seg atomstridshoder til en russisk fraksjon som selv russerne selv frykter. Med tanke på at verden kan svimle inn i tredje verdenskrig om oppdraget går galt, blir Snake plassert inn i fiendtlig jungelterritorium for å eliminere landsforræderen og den russiske fraksjonen.

Subsistence byr på en del forbedringer fra originalen: Konami har inkludert seks forskjellige vanskelighetsgrader fra starten av, blant annet "European Extreme" der spillet slutter når man blir oppdaget. I tillegg har kameraføringen blitt endret på. Før fikk man oversiktsbilder, mens nå

henger kameraet etter Snake og man har muligheten til å se i hvilken som helst retning. Dette gjør det mye greiere å orientere seg og man snubler ikke rett i fanget på en russisk soldat.

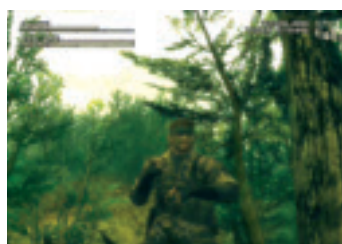
Subsistence har ikke bare en utbedret versjon av MGS3, det følger med en ekstra disk! Her ligger 8-bits-spillene Metal Gear og Metal Gear 2: Solid Snake som ble utgitt lenge før Metal Gear Solid til PSOne. "Duells" er valget for deg som vil fintrene på å knekke bossene, her kan man til og med finjustere krav og begrensninger. Du finner også en vanlig "theatre"-funksjon der du kan få tilgang til samtlige av film-scenene i MGS3. Det er i tillegg lagt ved et "Secret Theatre" som inneholder en god del artige sekvenser som rett og slett bare må oppleves.

Det er også implementert online-spilling i MGS for aller første gang. Her kan åtte personer utfolde seg fritt på 12 store områder i fem forskjellige moduser, deriblant snike- og redningsoppdrag. At det er mange timers underholdning her er det ikke å legge skjul på. Subsistence byr på alt du trenger mens du venter på MGS4, og som MGS-fan ville jeg gitt dette en soleklar 10er. Likevel setter vi i objektivitetens navn en 9er på Subsistence. For selv om jeg kommer til å fråtse i MGS-underholdning langt inn i neste år, føler jeg at Metal Gear Solid 3: Subsistence kunne blitt enda litt større og bedre.

Richard Imenes

9/10

Grafikk 9 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 9
Mer av det samme, men mye nytt



Er du glad i Solid Snake og hans eventyr, er det bare å finne frem sparebossen igjen. Selv om ikke selve spillet er nytt byr utgivelsen på tonnevis av ny moro.

Broken Sword: The Angel of Death

Nytt liv til en glimrende eventyrserie

Plattform PC Utvikler Revolution Utgiver THQ Sjanger Eventyr
Utgis Ute nå Antall spillere 1 Testet versjon Gull Anb. Alder 12+



Lenge før hele verden gikk mann av huse for å la seg underholde av alt som hadde med religiøse mysterier å gjøre, fantes Broken Sword. Da Vinci-koden var ennå ikke det sikreste kortet du kunne bruke for å få i gang en samtale på fest, og pratet du om religiøse konspirasjoner ble du sett på som en gal mann som var rømt fra en eller annen funny farm. De to foregående spillene i Broken Sword-serien har holdt høyt nivå, og selv om historien ofte har vært langt bedre enn den tekniske spillopplevelsen, har de trollbundet mange som er glade i sjangeren eventyrspill. Dette er ikke en sjanger hvor det er trangt om plassen, og ett av andre spillene er Drømmefall fra norske Funcom.

Denne gangen er det et gammelt egyptisk våpen brukt av Moses som er i ferd med å havne på avveie. Våpenet er selvsagt superkraftig, og sprøyte-gærne ekstremkatolikker har lumske planer. Også denne gangen er det George Stobbart som har hovedrollen og hele handlingen utspiller seg et år etter forgjengeren The Sleeping Dragon. Med seg på laget får han etter hvert også Anna Maria, som er på flukt fra mafiaen.

Det som gjør Broken Sword: The Angel of Death til et vellykket eventyrspill er en kombinasjon av en rekke elementer. For det første er historien god, men også de mange oppgavene man blir satt til å løse er utfordrende, og vanskelighetsgraden er såpass høy at det er utrolig tilfredstillende når man endelig løser dem. Her er det ikke snakk om å kombinere en hatt med en strikk, og vips så er døren åpen. Dette krever kløkt, og på grunn av de mange



valgene begynner man ofte å tvile på hele historien man har rotet seg inn.

Kontrollsystemet er så klassisk eventyrspill som overhodet mulig. Det er så legendarisk at de kalte hele sjangeren for nettopp dette. Point-and-click. Du peker dit du vil karakteren din skal gå, klikker, og voila. Ved høyreklikk får man opp forskjellige valg for interaktivitet. Enkelt og genialt. Dette er faktisk så hardcore eventyrspill som det er mulig å få det. Alle elementene fra de gode gamle klassikerne er til stede. Bortsett fra humor.

Broken Sword The Angel of Death er egentlig veldig lett å anbefale, eller ikke. Er du hardbarka fan av sjangeren, og sluker det meste som kommer ut, er det bare å komme seg kjappere enn svin til nærmeste spillbutikk. Du kommer til å elske det. Er du derimot ikke blant de som omfavner denne spilltypen like umiddelbart ville jeg vært langt mer forsiktig. Oppgavene som skal løses er av og til så vanskelige at de kan irritere fanden på flatmark, og er man ikke komfortabel med denne typen puzzles blir man fort sprø.

Frode Haugen

7/10

Grafikk 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhet 6
Gjennomført og vanskelig. Mest for fansen

THE CONQUEROR HAS RETURNED

CAESAR IV

GJENFØDELSEN AV DEN BESTSELGENDE CAESAR SERIEN



En fantastisk ny grafikkmotor leverer enestående detaljer fra alle tenkelige vinkler.



Opplev en levende by hvor innbyggerne går gjennom dagliglivet, jobber og lever på en realistisk måte.



Ta med deg dine beste byer online og sammenlign deg med Caesar spillere fra hele verden.



Suikoden V

Erkejapansk erkerollespill

Plattform PS2 Utvikler Konami Utgiver Konami Sjanger Rollespill Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 12+

Askulle skrive en anmeldelse av Suikoden V oppi dette lille hjørnet blir omtrent like saklig som å skrive ned Ibsens samlede verker på en femmer. Du vil få et plassproblem. Derfor tenkte jeg at jeg heller skulle bruke plassen til å klage på at jeg har fått liten plass.

Suikoden V er et ganske tradisjonelt japansk RPG med masse SNES-vibber. Hele spilldesignet kan minne om noe Squaresoft ville laget på 90-tallet, og grafikken er heller ikke state of the art, men det har likevel sjarm og en god og drivende historie. Kampene er turbaserte og menystyrte, og egentlig helt like alle de andre turbaserte og menystyrte kampene du har utkjempet for. Random fights er, har alltid vært, og vil alltid være en enorm pain in the ass. Jeg kjenner at blodet leverer seg sammen, og jeg kommer ett skritt nærmere blodpropp hver gang skjermen fryser til midt ute i ødemarka.

Jeg skal ikke bruke klisjeen "dette er noe du enten elsker eller hater", men jeg tror jeg kan si at dette er noe du enten elsker, eller er komplett likegyldig til. Jo da, det er en hyggelig historie og hyggelige karakterer og alt det der, men om vi skal sette det opp mot andre



aktuelle rollespill som Kingdon Hears 2, så er det ikke et vanskelig valg for min del. Jeg velger Donald, Langbein og Sora any day.

Er du stor fan av japanske rollespill, så kan dette være verdt å sjekke ut. Er du fan av Suikoden, så har du mest sannsynlig allerede spilt deg gjennom, og kost deg gløgg i hjel, og syns jeg er grusomt urettferdig med karakteren. Men for min del er dette 60 timer med menytrykking, dialoglesing og nevnte random fights. Noen elsker det. Noen er likegyldige. Jeg er ganske likegyldig.

Carl Thomas Aarum

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhet 7
For fans av sjangeren og serien

The Settlers II: The Next Generation

Gledelig gjensyn

Plattform PC Utvikler Funatics Utgiver Ubisoft Sjanger Strategi Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon Retail Anb. Alder 7+

Tenk at det har gått ti år siden jeg satt og knotet med Settlers II og brukte mer tid på spillet enn på skolen, men hva kunne vel jeg gjøre, som var bitt så hardt av Settlers-basillen. Det fantes ingen kur for meg mot å bruke mye tid på spillet og Blue Byte hadde absolutt skutt meg med sine amors-piler med Settlers II i spydspissen. Nå ti år etter er jeg fortsatt like glad i spillet og kjærligheten finnes fortsatt. Alt dette sørger den grafiske overflaten og de sjarmerende animasjonene for. Lyden av kvitrende fugler, soldater som slåss sverd mot sverd, ljàen til gårdbrukeren som kutter gresset, setter meg i en slags transe som vanskelig kan beskrives. Al'en er

like vanskelig som før, og infrastrukturen må fungere til punkt å prikke. Et lite feilskjær og ditt imperium går til grunne. Sørg for at alle viktige personer får det de trenger av materialer, mat og andre goder. Dette innebærer at strategiske valg må noye tenkes gjennom. Ti år etter sitter jeg nok en gang klistret til skjermen og koser meg godt med den nyoppussede versjonen, men ta med deg en god porsjon tålmodighet, for det trengs!

Børge Fjeld

8/10

Grafikk 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 8
Fremdeles like sjarmerende og tidkrevende



Scarface: The World is Yours

Tony Montana - med rett til å overleve

Plattform Xbox, PS2, PC Utvikler Radical Utgiver Vivendi Sjanger Action Utgis 13. oktober
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. Alder 18+

James Bond trenger en lisens for å drepe. Tony Montana behøver ingenting, hvis du ser bort i fra at det måtte en spill-lisens til for å bringe han til live. Den enorme og luksuriøse villaen er omringet av fiender. Fei dem av banen, verden er din, men husk; hovmod står for fall.

Dermed er Radicals eventyr om tidenes tøffeste filmkarakter godt i gang. Miljøene i spillet tar i bruk den klassiske GTA strukturen, det vil si store og åpne landskaper med en mengde offisielle og alternative oppdrag. Målet er, uansett hvilke veivalg og taktikk du velger, å hevne seg på de som forsøkte å gjøre Tony Montana til en mann som omtales i perfektum. Parallelt med denne vendettaen kan du bygge opp Casa de Montana til den respektable herregården det en gang var. Tony styres i tredjeperson og det generelle gameplayet legger seg på linje med spill som GTA og Gudfaren. Det vil i enkle trekk si at dine valgmuligheter

som oftest begrenser seg til løp, skyt eller kjør. Dette er på ingen måte en trio å gjør narr av, men variasjon er som kjent alfa og omega. Heldigvis finnes det løsninger på dette problemet. Dra på oppdagelsesfred, ta en båttur eller ganske enkelt slipp ut litt raseri. Det har seg nemlig slik at Tony Montana er en svært temperamentsfull pøse og hvis du holder følelsene hans innestengt for lenge, ja, da blir resultatet den berømte mikrobølgeeffekten. Helhetsinntrykket jeg sitter igjen med ligger et sted mellom fugl og fisk. Det sprenger ingen grenser, tidvis er husene og miljøene blasse og lite fristende å utforske. Scarface: The World is Yours er underholdene, men det er et stykke igjen til verdensdominans.

David Skovly

6/10

Grafikk 6 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhet 6
Montana er tøff nok, men litt kjedelig i lengden

JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTS
A PIRANHA BYTES GAME

Gothic

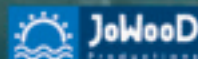
3



October 13, 2006

www.jowood.com

www.gothic3.com



© 2006 by Piranha Bytes. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 6a, 8170 Rottenmanner, Austria.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

DVD-anmeldelser

Nye anmeldelser hver måned!



MÅNEDENS DVD

Påkostet epos

Antikkens Roma inviterer til togafest

Rome: Season One

Sjanger **Drama**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Rome er tidenes dyreste TV-serie. HBO stjal førsteplassen fra seg selv. Det var jo Steven Spielberg og Tom Hanks sin fantastiske Band of Brothers som inntil nå hadde det største budsjettet noen serie har hatt noensinne. Men dette i seg selv er ikke annet enn fun facts, da de økonomiske kreftene til HBO og BBC ikke automatisk genererer kvalitet.

Uansett, denne gangen lykkes produsentene, og det virker som de fleste ressursene er godt brukt. Rome er intet mindre enn storslagent. Det er pompøst og imponerende. Hvis du ennå ikke har fått med deg settingen og bakgrunns-historien, dette er ståa: Året er 52 før Kristus. Roma er verdens navle og fylt til randen av overdådig luksus.

Men det enorme imperiet rommer også et klasseskille som mangler sidestykke i historien. Slaver er like normalt som husdyr i dag, og respekt står høyere i kurs enn noen annen valuta. Til tross for at en elitegruppe tar valg på vegne av folket, hviler fundamentet i republikken Roma på at ingen enkeltperson kan sitte med all makten. Uten å avsløre de helt store linjene i dramaserien kan jeg hinte om at det er en mann som har helt andre planer. Naturligvis.

Rome skildrer livet til flere karakterer, men de vi følger nærmest er soldatene Lucius Vorenus og Titus Pullo. Som alle slagkraftige og sjarmerende duoen er de to hverandres rake motsetninger. Som ild og vann. Som hund og katt. Vorenus er den troende og detaljstyrte soldaten med familie og sterke prinsipper. Pullo på sin side er det man

på folkemunne kan kalle en enkel sjel. Men man skal aldri skue hunden på hårene. Pullo ble fort min favoritt og det er en fornøyelse å følge hans tilværelse i antikkens Roma.

Maktkamp og korrupsjon er sentrale temaer i serien, men disse går igjen hånd i hånd med kjærlighet og dramatik. Legg til en god dose gudstro og du nærmer deg essensen i Rome. Skulle du interessere deg for språklige bilder og metaforer er Rome virkelig serien for deg, manus er fylt til randen av den slags.

Verken banebrytende eller provoserende, men ingenting er galt med en underholdene og severdig TV-serie. Rome når ikke samme høyder som Band of Brothers, men er likevel både spennende og medrivende. Og man kan praktisk talt se alle pengene dette må ha kostet. Ta en tur til Roma. Det er tid for toga. **7/10**



Storm

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

Storm er en tegneserie. Storm er et dataspill. Storm er den svenske filmen du skal se i 2006.

Vi møter Donny Davidsson, han lever et singelliv rett ut av læreboka. Har tilsynelatende ingen bekymringer annet enn janteloven og sjefens seksuelle eskapader. Alt tar en brå vending når en storm, nettopp, treffer Stockholm med full kraft.

Storm har alt en god film burde ha, og jeg var bergtatt fra start til mål. Et spennende plott, troverdige skuespillere, fantastiske bildesnitt og effektivt kamerabruk. Problemet blir å sette ord på filmens budskap og sjanger. Regissørene Mårild og Stein leker nærmest med seerne der filmen gjentatte ganger bytter form og tempo. Det imponerende er at du aldri mister tråden, en mengde bruddstykker og fragmenter resulterer i en overraskende god filmopplevelse der fantasi går hånd i hånd med virkeligheten.

Storm er den perfekte høstfilmen å se når vindkastene øker utenfor sofakroken. **8/10**



Shutter

Sjanger **Grosser**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Japansk grosser med en overraskende tvist og skumle jenter med ravnsvart hår. Ja, nok en film med pute-foran-ansikket-egenskaper fra Asia. Det er bare å sette seg godt til rette.

En tragisk ulykke fører til at fortiden til en ung fotograf og hans kjæreste havner i fokus. Ikke nok med at det finnes skjletter i skapet deres, det er noe - eller noen - på mørkerommet også. For all del, la oss ikke glemme disse mystiske skyggene som dukker opp på bilder verden over. Er det et pr-triks eller er det en sammenheng mellom skyggene og den mystiske åndeverdenen?

De siste årene har det vært en renessanse for asiatiske grosser, og det er ikke uten grunn. Dette er overhodet ingen må-se film, men skulle du like denne sjangeren vil du på ingen måte bli skuffet. Se for deg The Ring og The Grudge, legg til mørke omgivelser og et polaroidkamera med blits. Da har du Shutter i et nøtteskall. Ikke helt bak mål, men heller ingen kjempe scoring. **5/10**



The Producers: Det våres for Hitler

Sjanger **Komedie/musikal**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Du tenker kanskje at undertittelen "Det våres for Hitler" er absurd? Vent til du ser selve forestillingen med samme navn. The Producers handler i korte trekk om en Broadwayprodusent som får nyss om at den letteste måten å tjene penger på er å sette opp en forestilling som garantert vil floppe. 1+1 er 2 og dermed er jakten på det perfekte (eller dårligste) manus i gang. Det slutter faktisk ikke der, her trengs også den latterligste regissøren, talentløse skuespillere og et hapløst ensemble. Filmen baseres på en Broadwaymusikal fra 2001, og denne musikalen hentet igjen sin inspirasjon fra en film fra 1969. Det hele er tidvis morsomt med en blanding av slapstick og absurd humor. I tillegg er et par av de musikalske innslagene imponerende, men i det store og det hele fungerer nok denne musikalen best på en scene. **6/10**



Gymnaslærer Pedersen

Sjanger **Drama**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Gymnaslærer Pedersen føyer seg inn i rekken av filmer som bidrar til å gi norsk film et respektabelt navn. At filmatiseringen av Dag Solstads roman skulle fungere på lerretet var ingen selvfølge, men i utgangspunktet er det lett å se potensialet i dette materialet. Kunststykket er å overføre stemningen fra romanen og samtidig skape et miljø som er passende for filmformatet. Sluttsultatet er godkjent, men noe av sjarmen forsvinner i filmatiseringen. Det er absolutt ingen enkel jobb å lage god film av lange dialoger om ml-bevegelsen og arbeiderklassen. Det krever også mye av skuespillerne, men Ane Dahl Torp og Kristoffer Joner gjør jobben. Det som forvirrer meg mest er at DVDens høydepunkt er kommentatorsportet med Harald Eia og Dag Solstad i hovedrollene. Gymnaslærer Pedersen får helt klart ståkarakter. **7/10**

www.playx.no - Mer av det gode.

www.
play^H
.no

UMD-FILMER TIL RØVERKJØP!

2500 UMD-FILMER FOR KUN 49,- PR. STK
ALLE NORSKE UTGAVER.
KUN 10,- I FRAKT PR. UMD

XBOX 360-SPILL TIL RØVERKJØP:

 <p>XBOX 360 XBOX LIVE 16+</p> <p>199,-</p>	 <p>XBOX 360 XBOX LIVE 12+</p> <p>199,-</p>	 <p>XBOX 360 XBOX LIVE 3+</p> <p>199,-</p>	 <p>XBOX 360 XBOX LIVE 3+</p> <p>199,-</p>
---	--	--	---

VERDEN ER DIN MED WORLD OF WARCRAFT!

 <p>PC MAC 12</p> <p>149,-</p>	<p>GAMECARD:</p>  <p>12</p> <p>179,-</p>
--	--

WORLD OF WARCRAFT:
BURNING CRUSADE
KUN 199,-



www.playx.no



Musikkanmeldelser

Nye anmeldelser hver måned!



MÅNEDENS CD

Psyk progrock

The Mars Volta fanges i egne ideer

Mars Volta Amputechture

Sjanger **Rock**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Det siste vi hørte til The Mars Volta her til lands var overraskelsesplata «Frances The Mute». Først og fremst var kvaliteten på albumet utrolig bra, men det som virkelig gjorde den til samtaleemne var at albumet inntok 1.plass på VG-lista. Det overrasket hele musikk Norge. Rett skal være rett, det burde ikke vekke oppsikt at et albumet av det kaliberet kangå til topps på listene. Årsaken til forundringene kommer hovedsakelig av at denne lista som regel er gjennomsyret av hjertesmerterim og blankpolerte poplåter. Mars Volta stiller i en helt annen divisjon. De spiller ikke engang samme sport. De er knapt nok på samme planet.

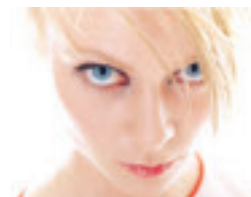
Nå har tiden kommet for at Omar Rodriguez-Lopez og Cedric Bixler-Zavala skal forsøke å gjenta bragden med «Amputechture». Kort sagt; det klarer de neppe. Det er akkurat som de aspektene av musikken som gjorde alt spennende sist, er byttet ut med elementer som er mer påtrengende enn ønsket. Bandets hovedmenn Lopez og Zavala har uttalt at de denne gangen har jobbet på en annerledes måte enn tidligere. Rammene har vært bredere og det å tenke utenfor boksen har stått i fokus både musikalsk og tekstmessig. Dette resulterer altfor ofte i lange instrumentalpartier og ikke minst flere interne referanser som svært lite givende. Det er liten tvil om at det er frustrerende å føle seg uvitende i 76min.

Jeg tar meg selv flere ganger i å tenke at det blir for mye av det gode, noe som

resulterer i at inntrykket gradvis svekkes. Som oftest vil mye mer, men i dette tilfelle hadde det vært ideelt med kvalitet fremfor kvantitet.

Stemningen på plata er vanskelig å sette ord på, det er noe hypnotiserende over hvordan den er fylt av kontraster og raske overganger. Det du minst venter er som regel det som følger, og det er jo ofte en meget god egenskap, men det fungerer ikke like godt som det gjorde på Frances The Mute. Selv om Amputechture er mørkere og hardere er det den akustiske Asilos Magdalena som du ønsker å høre igjen.

The Mars Volta vil med Amputechture befeste sitt rykte som innovatører, men albumet vil kun selge godt som følge av suksessen Frances The Mute. Tung og progressiv rock som sjelden skaper mer enn paranoia. **6/10**



Bertine Zetlitz My Italian Greyhound

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

Norges popdronning går en luftetur med hunden og sender like gjerne et nytt album ut i platehyllene. Hennes femte album er muligens starten på en ny og annerledes Zetlitz epoke. Lydbildet har i hvert fall tatt en seg en liten runde på miksebordet. Fra up-tempo og søt power-pop til new wave og mørkere toner. Dessverre er ikke alltid forandring den beste medisinen.

Jeg er ingen hundekjenner, men en Italian Greyhound er tydeligvis ikke av den typen hund som du koser og leker med. Tekstene er tidvis dystre og triste, mens elektrobeaten drar av sted i greyhound tempo. Alt er selvfølgelig ikke mørkt og dystert, albumet har noen låter som vil få høy radiatorasjon, deriblant førstesingelen "500". Denne låta, og et par andre, er lette å like, og lette å høre på, men størstedelen av denne skiva fremstår litt flat og uinspirert. Men det jo stadig ingen tvil. Bertine er fortsatt Norges fremste kvinnelige popeksponent, men hennes greyhound mangler litt dressur. **5/10**



Scissor Sisters Ta-Dah

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

Klippe, klippe sa kjerringa. Tenkte hun kanskje på Scissor Sisters? De i har i hvert fall klippet sammen en mengde forskjellige musikkarer på Ta-Dah. Skiva rommer et vidt spekter av musikkjangere og gladpop. Scissor Sisters har sitt opphav i New York og er av den typen band du enten liker eller avskyr. Det finnes selvfølgelig de som har en annen oppfatning, men gruppa er totalt likegyldige til hva kritikkerne mener, og i likhet med kjerringa mot strømmen går de sin egen vei. Høydepunktet på plata er hiten «I Don't Feel Like Dancin'», ironisk nok er det nettopp det du føler for etter å ha hørt den et par ganger. Foruten denne disco-inspirerte hiten er det dessverre et lite stykke mellom de store høydepunktene. Dette er ikke Scissor Sisters glansnummer, men et brukbart innslag i deres musikalske sirkus. **6/10**



Koop Koop Islands

Sjanger **Pop**
Utgis Ute nå
Tekst Marie-Louise Wagner

Koop. En konstellasjon av to svensker som har talent for å sette sammen delikate jazzlåter sånn som man gjorde det på 30-tallet. Umiddelbart høres det forferdelig gammeldags ut, men det er ganske enkelt forbanna lekkert å høre på. Dette er det fjerde albumet i rekken, og de har på verdensbasis solgt rimelig pent – så de går ikke helt ubemerket forbi. Førstesinglen Koop Islands Blues er et electronica-jazz-inspirert spor, hvor vår egen Ane Brun leverer vokalen – og hun er silkemyk! Og sånn fortsetter hele albumet, mykt og rosenrødt. Solid bassgang, lett vokal, blåsere, lette trommer og en liten bjelle hist og her. Man kan nesten komme i julestemning av dette her – Come To Me kunne helt uten problemer vært en hyggelig liten julesang, hvis man feiret jul i Karibien og ikke har noe i mot at julenissen var en solbrent kvinne iført kokosnøtter og flippops. Dette er ren avslapping av beste sort. Det er bare å sette på varmvovnen og finne frem badehåndkleet! **8/10**



Thomas Dybdahl Science

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

Dybdahl ble med sin oktober-triologi kronet til melankoliens og oktobers konge. Med Science sikter han på å skaffe seg eneretten til hele høstens soundtrack. En ting er i hvert fall sikkert, det ville vært merkelig om Dybdahl fortsatt skulle bane vei i den samme leia han har gått i de siste årene. Nakkeldordet blir med andre ord balansegang. Balanse mellom det trygge og det spennende. Science er noen skritt i riktig retning, men det er fortsatt hindringer i veien for han eier alle høstmånedene. Plata preges av forsøket på stake en ny musikalsk kurs og fortsatt kunne klare å beholde den stor fanbasen som er vant med å vugge rolig frem og tilbake mens Thomas Dybdahl sin akustiske gitar setter stemningen i høstmørket. For det gjør den. Det er et vitenskapelig faktum. Nesten i hvert fall. **7/10**

EN GRIPENDE SAGA
ET SVIK FRA FORTIDEN
ET SISTE SLAG



INTENS ACTION

DRAMATISKE SLAG



12+

Q?

—PHANTAGRAM—

ONLY ON
XBOX 360

XBOX 360

Big Brain Academy™

Hvor stor hjerne har du?



Nintendo DS Lite Pink har release 27. oktober!

