

GRATIS
MAGASIN
September 2006
Nummer 43

Game reactor®

Skandinavias største spillmagasin

www.gamereactor.no

FIFA07

Kan FIFA gi konkurrentene nok kamp i år?

SCARFACE

Tony Montana er tilbake

JUST CAUSE

Svensk action på sitt beste! Stor anmeldelse

WIPEOUT

Et grundig dypdykk i en historisk serie



KINGDOM HEARTS II

Vi har Nordens første anmeldelse!

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

Les alt om neste kapittel i Valves fremtidseventyr

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)

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

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

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

TESTET VERSJON:

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

ELSKVERDIG SPILL:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE:

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

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

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

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

09-06

Litt nytt - mer i vente!

Høstens første Gamereactor byr på noe nytt, men snart blir alt helt nytt!

Nå er det bare å brette opp ermene og gjøre seg klar til det store snøskredet av stortitler som kommer i høst. Vi har allerede anmeldt noen av dem i dette nummeret av Gamereactor, og enda flere vil dukke opp i kommende utgaver. Både Just Cause, Lego Star Wars 2, FIFA07, Ridge Racer 2 og GTR 2 kan du lese mer om i månedens magasin.

Det har også inspirert skribent og morgenkåser Carl Thomas til å dele sine betraktninger om hvilke spill du kan risikere å glipp av. Moralen er nok at man skal følge godt med på utgivelseslistene fremover.

Også Faro Journalen-journalist Jon Cato Lorentzen har latt seg inspirere av det begynnende høstmørket, og han har ryddet i sine tanker og gir oss et innblikk i hvordan utviklingen går med reklame i spill.

Jeg har nesten ikke gjort noe annet enn å spille Kingdom Hearts 2 siden forrige nummer, og som første magasin i Norden gir vi deg en stor og fyldig omtale av spillet.

Vi har hatt stor pågang av Gamereactor-lesere som også kunne tenke seg å skrive litt for Norges beste spillmagasin, og dette setter vi selvsagt stor pris på. Døren er enda ikke stengt så hvis du har skrivekløe eller en journalistpire i magen er det bare å ta kontakt med oss.

I nummeret du nå holder i hånden gir vi deg de alle første detaljene om Portal og Team Fortress 2 i Half-Life 2: Episode 2. Vi har vært og besøkt Real Time Worlds for å se nærmere på Crackdown til Xbox 360, og vi tok turen til danske IO Interactive for å kose oss med Kane & Lynch: Dead Men. Thomas har også gjort et ordentlig dyppdykk i en av de feteste racingseriene noensinne, Wipeout. Det er ikke mye informasjon som har unnsloppet hans våkne blikk. Han har samlet alle de gode historiene fra utviklingsprosessene, intervjuet de som stod bak ideen bak hele serien, vrent og vendt på hver eneste stein, og alt er samlet i en stor artikkel.

Det neste avsnittet i denne lederen så egentlig annerledes ut. Jeg satt og skrev om at jeg var litt nervøs på grunn av manglende informasjon fra Sony og Nintendo angående Playstation 3 og Wii. 5 sekunder etter jeg var ferdig kom pressemeldingen på mail fra Nordisk Film.

Playstation 3 har blitt utsatt til mars 2007 for Europa. Det kom vel egentlig ikke som en overraskelse, og jeg tipper Nordisk Film er like forbanna som vi spillentusiaster. Hvordan kan man forsvare å gjøre Europa til et u-land når det kommer til spillanseringer. Det er for meg en gåte, men de høye herrer har talt. Vi liker dem ikke. Uansett - høsten og kulden er på vei - en glimrende grunn å være innendørs, lese Gamereactor og ikke minst - spille.



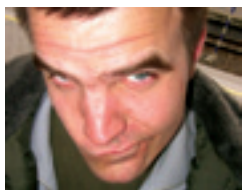
Frode Haugen (Redaktør)

Medarbeidere



Halvor Ø. Thengs

Halvor er vår eminente oversetter og korrekturleser, og er et arbeidsjern uten sammenlikning 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.



Aslak Borgersrud

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



Carl Thomas Aarum

Carl Thomas 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. Da søker han til redaktør-Haugens fredelige jobbkløer, og til tross for en seriøs allergi har han allerede rukket å bli bestevenner med katten. Ellers er Carl Thomas nå offisiell morgenkåser i Gamereactor Norge.

2 DISC THRILL RIDE EDITION FULL SCREEN

FINAL DESTINATION 3

THIS RIDE WILL BE THE DEATH OF YOU



CAN YOU CHEAT DEATH?

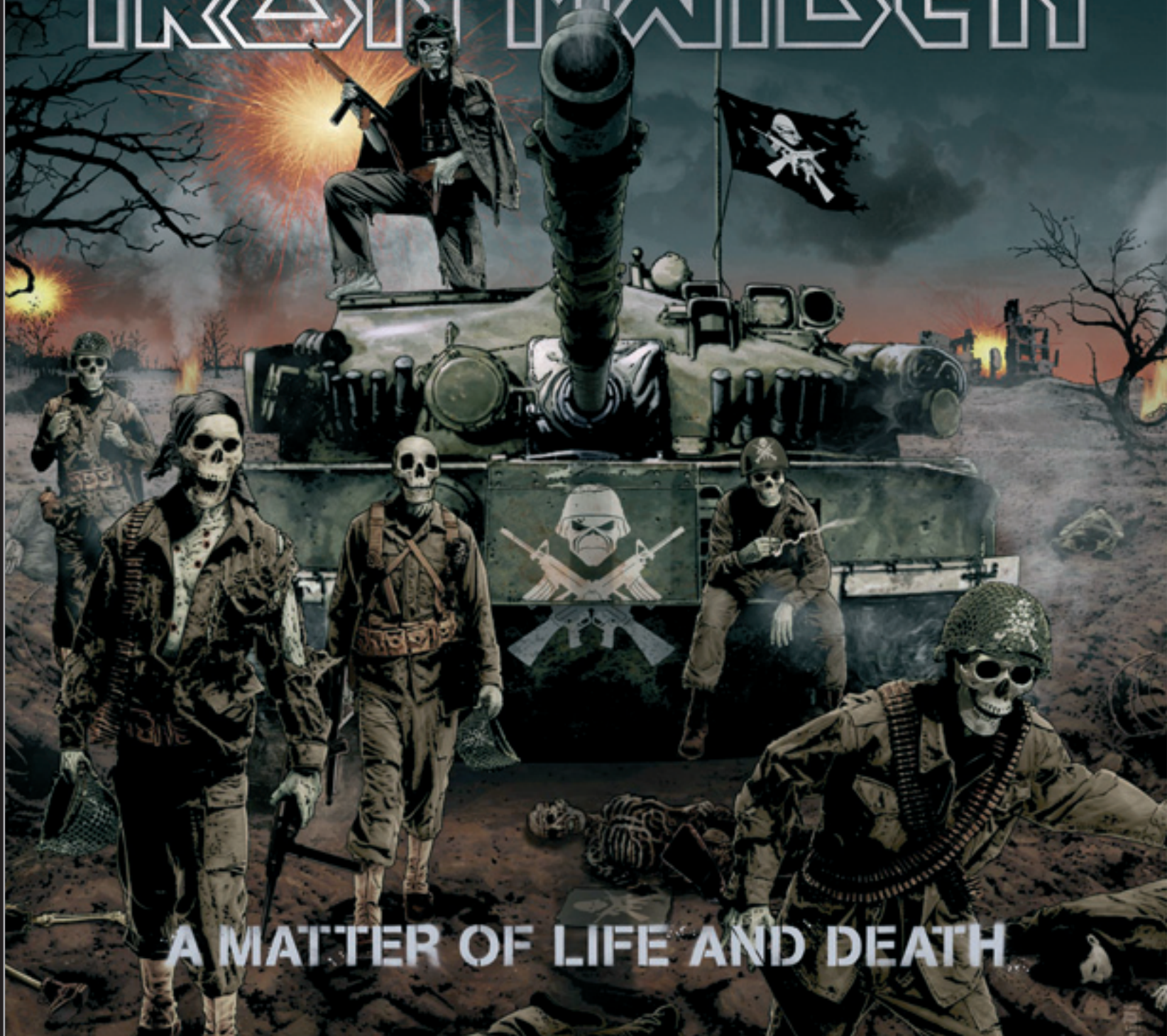
Med banebrytende ekstramateriell der DU kan bestemme hvilke rollekarakterer som skal få LEVE og hvem som skal DØ!

PÅ DVD 13. SEPTEMBER



NYTT ALBUM UTE NÅ!

IRON MAIDEN



VG



DAGBLADET



BERGENS TIDENDE

"Iron Maiden have utterly surpassed themselves... They've never sounded so bold or monstrosly on top of their game" 10/10 Metal Hammer

"An all-time great band more than living up to their reputation... Possibly the album of the year" Classic Rock

"Another Maiden classic... This album keeps everything longtime fans loved about Iron Maiden alive"... Hoist your flag high" Kerrang

19/07/06 Zane Lowe, Radio 1 declared The Reincarnation Of Benjamin Breeg as "The hottest record in the world right now"



WWW.IRONMAIDEN.COM

Tempo_Liste

RYKTE SPALTEN

Skrekkspill fra EA

EA har lange savnet et ordentlig bra skrekkspill, men nå har de visstnok påbegynt en satsing som skal bli skrekkspillenes skrekkeligste. Budsjettet er det størst EA har hatt siden svindyre Gudfaren. Spillet lanseres til PC, Playstation 3 og Xbox 360.

Virtual Reality til Wii

Vi trodde at Virtual Boy-floppen hadde fått Nintendo til å skrinlegge alle 3D-hjelmer, men nå ryktes det at ideen fremdeles lever i beste velgående. Tydeligvis har Nintendo en virtual reality-hjelm på gang til Wii, og du styrer figuren med hodebevegelser. Separate skjerm for begge øyne sikrer ekte 3D.

Svakere Playstation 3

I følge ryktebørsen er det mange utviklere som klager over de endelige spesifikasjonene på PS3. Konsollen vil ikke være like kraftig som utviklermaskinene spillene er laget på. PS3 har blir omtrent 10% nedgradert, og utviklere må nå finjustere spillene sine, både på grafikk og fysikk.

Oblivion ekspanderer

Etter alle små oppgraderinger Bethesda har gjort til Elder Scrolls IV: Oblivion, ryktes det nå om en fullverdig tilleggs pakke. Den vil blant annet inneholde nye landområder over hele kartet, hvor ett skal være like stort som Imperial City. Tilleggs-pakken slippes sommeren 2007, både på dvd og via nedlasting.

Microsoft vurderer å kjøpe Rockstar?

Siden Microsoft kjøpte Rare har de ikke brukt sin enorme lommebok til noen spektakulære oppkjøp. Nå ryktes det imidlertid at de vil kjøpe opp Rockstar, for å sikre at Grand Theft Auto IV, og eventuelle oppfølgere kun lanseres til Windows Vista og Xbox 360.

Killing Day nedlagt

Ubisofts Killing Day var ett av de peneste og mest interessante til Playstation 3, når den ble vist frem første gang. Nå sies det at dette ikke var mer enn et konsept og at Ubisoft har kansellert all utvikling. Dette kommer til å ramme både Playstation 3 og Xbox 360-utgaven.

Marathon er tilbake

Bungie har tilsynelatende blitt rammet av en informasjonslekkasje. Det rapporteres at utviklingen at et nytt, ikke Halo-relatert spill er i gang. Spillet skal være basert på deres gamle actionklassiker Marathon. Det skal bli pener enn Crisis og lanseres til både Windows Vista og Xbox 360



Kun Battlefield

Siden Electronic Arts gikk inn som hovedeier i svenske Digital Illusions, har det vært Battlefield-spill for alle penge. På tross av dette håper vi at de snart lager et nytt rallyspill.

Battlefield: Bad Company

Digital Illusions tar slagmarken til Playstation 3 og Xbox 360

Det svenske suksessspillet Battlefield har dukket opp i en rekke ulike kostymer hittil, og når Battlefield: Bad Company nylig ble presentert var det klart at Digital Illusions sikter på å gjøre en mer helhjertet satsning på kampanjen for den ensomme spilleren.

Akkurat som navnet antyder, får vi følge et kompani og handlingen sies å være krydret med mørk humor. Det betyr naturligvis ikke at Digital Illusions har glemt flerspillerdelen, og

lover kvalitet i alle ledd. Digital Illusions jobber for øyeblikket med Battlefield 2142 som slippes i oktober til PC, samt Battlefield: Bad Company og et par andre ikke navngitte prosjekter. Battlefield: Bad Company bruker studioets helt nye Frostbite-motor og grafikken som de første skjermbladene byr på er av en absolutt toppklasse. En viktig nyhet er hvordan de odeleggbare miljøene nå kommer til å bli en viktig del av spillet:

- I en spillverden som er odeleggbar inntil 90%, er mulighetene uendelige - slagfeltet forandres hele tiden og tvinger spillerne til stadig å endre taktikk, sier Digital Illusions Karl Magnus Troedsson, produsent for Battlefield: Bad Company og tidligere produsent for Rallysport Challenge 2. Battlefield: Bad Company slippes til Playstation 3 og Xbox 360 neste år. I løpet av kort tid kommer det også til å slippes informasjon om kommende versjoner til PC og PSP.



Tempo_Notiser

Playstation 3 utsatt i Europa

I en pressemelding fra Sony Computer Entertainment Europe, blir det bekreftet at PS3 må utsettes til mars 2007 i PAL territorier. Avgjørelsen ble tatt på bakgrunn av forsinkelsen i masseproduksjonen av Blu-Ray laserdiode. Gamere i Europa, Russland, Midtøsten, Afrika og Australia må nå altså vente til Mars 2007 for de kan legge hendene på enPS3-kontroller. Konsollen er fremdeles i rute til å bli lansert i Japan 11. november og USA den 17. november. Denne nyheten slo ned som en aldri så liten bombe i hele spillverden samme dag som Gamereactor gikk i trykken..



Fortsatt trøbbel for Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever er en unik føljetong i spillverden. I nesten ett tiår har 3D Realms prøvd å ferdigstille et spill som er greven verdig. Det er riktig nok mange andre spill vi også har ventet på like lenge, for eksempel Too Human, men det unike med Duke Nukem Forever er at spillet faktisk vært under utvikling i alle disse årene uten noen egentlige pauser. Nylig ble det rapportert at et titalls personer fra utviklingsteamet forlot studioet, og det ryktes nå at prosjektet endelig er blitt lagt ned. Kanskje det var på tide? Men i følge 3D Realms' George Broussard er de nå veldig nær en release. Vi tviler dog en smule på George som sagt det samme i snart ti år.

Alive - nytt spill fra Ubisoft

I en artikkel om hvordan spillbransjen forsøker å tilpasse seg mer til kvinnelige spillere i International Herald Tribune, finner vi et sitat fra Ubisoft-sjefen Yves Guillemot der han avslører et kommende spill fra Ubisoft som heter Alive. "Next year, Ubisoft will publish a game called "Alive" that features characters who rely on their instincts and each other to endure after an earthquake. It's more oriented toward drama, more life in characters, more depth," sa han. Han tilføyde "It's still about surviving, but you can't resolve things by shooting only." Noen detaljer om hvilke formater spillet skal slippes til finnes ikke, men ettersom det er Ubisoft kan vi nok regne med at det kommer til de aller fleste formatene.

PS3 uten HDMI -kabel?

Sony proklamerte i lang tid at den eneste måten å spille neste-generasjons-spill på, var i full HD oppløsning (1080p). Overraskelsen var derfor stor da det viste seg at den rimeligste PS3-versjonen ikke hadde noen digital bildeutgang (HDMI) som støttet denne oppløsningen. Nå viser det seg også at det ikke kommer til å bli lagt ved noen HDMI-kabel med den dyreste PS3 versjonen. På den nye offisielle hjemmesiden til PS3 står det: "HDMI cable not included. Additional equipment may be required to use the HDMI connector." Sony er kanskje ikke klar for sin lenge annonserte "HD-æra" riktig ennå?

Burnout 5 til neste år

Det kommer kanskje ikke som noen overraskelse, men et nytt Burnout-spill er på vei til neste generasjons konsoller. Vi snakker da om en versjon til Playstation 3 og Xbox 360. Som vanlig er det Criterion som står bak, men denne gangen skal det visstnok være snakk om en litt annen spillstruktur. Vi får, i følge ryktene, en stor by å leke oss i, hvor vi kan cruise rundt å ta de utfordringene vi har lyst på å la Test Drive Unlimited. Det ryktes også at det går online. Vi får se hva det blir tilslutt.

EA kjøper ikke Crytek

I det tyske bladet Die Welt siteres representanter fra både Electronic Arts og Crytek, og der fremgår det at partene er i kjøpsforhandlinger. Nå tilbakevises disse opplysningene fra Electronic Arts, og det sies at ingen forhandlinger om oppkjøp pågår nå. Electronic Arts er for øvrig utgiver for Cryteks kommende storspill Crysis som skal komme i starten av 2007.



Fem minutter med...

Ed Boon, stolt far til Mortal Kombat-serien og legendarisk produsent hos Midway

Ditt første spill?

- Det første spillet jeg spilte tror jeg var Space Wars. Det var en gang i 1976-77 tror jeg, og etter hvert spilte jeg også Space Invaders og Pac-Man.

Når fant du ut at du ville lage spill selv?

- Jeg tror det var i forbindelse med utgivelsen av Pac-Man. Jeg var rundt 15 år og var egentlig mer interessert i hvordan spillet var laget, enn jeg var i å spille. Siden lærte jeg meg å programmere, og så var det gjort.

Hva er du mest stolt over mht.

Mortal Kombat-serien?

- Det er nok det faktum at det har gått 14 år siden det første spillet, og at serien stadig selger rimelig godt. Det gleder oss at vi fortsatt kan komme med fornyelser og forbedringer til serien, i motsetning til mange andre serier som bare gjentar seg selv. Det resulterer ofte i sviktende salgstall. Vi selger stadig millioner av eksemplarer, til tross for at vi er kommet til det syvende Mortal Kombat.

Hvilken Mortal Kombat-karakter er din favoritt?

- Scorpion. Jeg har likt spyd-angrepet helt fra det første spillet, og dessuten lagde jeg stemmen hans i Mortal Kombat, så det er et personlig element også.

Spiller du som Scorpion mot venner og kolleger?

- Ja, som regel. Det blir jo selvsagt en del spilling i utviklingsprosessen, og da velger jeg som regel Scorpion. Jeg er definitivt best med ham. Men jeg må jo også prøve ut alle de andre karakterene.

Din favoritt-fatality?

- Det er nok Sub-Zeros, hvor han river hodet av motstanderen. Det er like godt hver gang.

Siste spillkjøp?

- Et spill som heter Guitar Hero. Det er enormt underholdende, og jeg elsker de gamle hittene. Før Guitar Hero kjøpte jeg God of War.

Så du liker musikkspill?

- Jeg er ikke særlig begeistret for Dancing Stage-serien, men jeg er veldig glad i Guitar Hero.

Har du noe favorittspill?

- Det er et spill som het Millipede som Atari lagde i begynnelsen av 80-tallet.

Er det en fighting-serie som er litt for oppskrytt, eller bare rett og slett dårlig?

- Nei, jeg synes det er noe bra i alle spill, som vi eventuelt kan bruke til inspirasjon i våre spill. Det er til å med noe å hente i flere av Neo Geo-spillene, som f.eks. World Heroes.

Hva synes du om Dead or Alive 4?

- Jeg liker Dead or Alive godt, men jeg synes Dead or Alive Ultimate eller Dead or Alive 3 er bedre enn firenen.

Favoritt sløsefilm?

- Enter the Dragon. Jeg liker godt den gjennomgående stemningen i filmen.

Takk for praten!

- Selv takk, og hils alle gamere i Norge!

Ed Boon jobber for øyeblikket med neste utgave av Mortal Kombat. Vi gleder oss til å se det i aksjon.

MÅNEDENS MINUS

Playstation 3 utsatt

Er det ikke herlig? Nå kan vi ta det litt rolig denne høsten, og bare konsentrere oss om Nintendo Wii. Playstation har utsatt sin europeiske lansering til mars 2007. Fire måneder etter USA og Japan. Vi blir nedprioritert igjen. Hurra for Sony!

Høstvær

Shorts og sandaler erstattes av langbukse og vindjakke. Skybrudd og guffen temperatur. Høsten er kommet, og vi har begynt å fryse litt.

Lite nytt i Leipzig

Ja, da var en av Europas største spillmesser over, og hva fikk vi se? Resirkulert E3-stoff. Ikke veldig interessant. De store avsløringene lot vente på seg, men nå som E3 er nedlagt håper vi på at det blir bedre neste år. Vi får se hva Tokyo Games Show bringer ...

Tempo_Nyhetskrone

HVILKE SPILL GÅR VI GLIPP AV I HØST?

- Erfaring viser at det alltid er noen spill som drukner i mengden, sier Carl Thomas.



Hvert år kommer det forferdelig mange spill. Det har det i alle fall gjort de siste åtte-ti årene. Vi elsker det. Det er selvsagt toppers for oss storbrukere, for det betyr at vi kan velge og vrake mellom ting vi har lyst til å spille. Problemet er når det kommer for mange spill på en gang. Selv ikke vi, som driver med dette på heltid, rekker å spille alt vi har lyst til. Vi må prioritere. Erfaring viser at det alltid er noen spill som drukner i mengden.

Hvilke spill man går glipp av blir jo ofte individuelt. Det kommer jo an på personlige preferanser. Frode og jeg snakket litt om nettopp dette over en pils noen dager før deadline. Han fortalte meg at for eksempel Prince of Persia hadde bare gått han hus forbi. Det har jo ikke nødvendigvis noe med kvalitet å gjøre. Det var bare så innmari mye annet å spille akkurat da, sa han.

Et annet godt eksempel er The Suffering. Det kom i mai 2004. Samme måned kom Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Rainbow Six 3 og Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Samme dag kom Ninja Gaiden og Pokémon Colosseum i hyllene. Som den observante leser har lagt merke til, så er alle disse spillene oppfølgere i veletablerte serier. Jeg husker jeg snakket med en kollega i spillbransjen om nettopp dette, og jeg synes han sa det bra: «The Suffering er det kuleste spillet som ikke kommer til å selge noe i år.»

Det er jo litt kjedelig at det skal være nesten umulig å komme med noe nytt på spillmarkedet, med mindre det blir flaggskiptitler med astronomiske sponsorkroner i ryggen, som for eksempel Gears of War. Det er jo en kjensgjerning at det er tryggere å lage enda en oppfølger til Need for Speed, enn å lage noe helt nytt. Men sånn er det jo i film- og musikkbransjen også.

Så. Hvilke spill kommer vi til å gå glipp av i år? Releaselistene er så lange at det er vanskelig å få en skikkelig oversikt. 13. oktober kommer Dark Messiah of Might and Magic. Et rollespill som på forhånd ser helt vanvittig lekkert ut. En uke før kommer Metal Gear Solid 3: Subsistence, og samme dag kommer Gothic 3 og Resident Evil 4 til PC. Og en uke senere kommer Battlefield 2142. Og listen bare fortsetter ...

Nærmere jul kommer det minst tre storspill i uka, så du skal ha en rimelig stabil økonomi og ganske god tid om du skal få med deg alt. Lykke til!

/Carl Thomas Aarum

MÅNEDENS PLUSS



SAMUEL L. JACKSON SNAKES ON A PLANE

NEW LINE CINEMA PRESENTS A MURPHY BRANNAN PRODUCTION A DAVID R. ELLIS FILM
SAMUEL L. JACKSON "SNAKES ON A PLANE" JULIANNA MAPHIS JATHAN PHILLIPS BOBBY CANNONALE TREVOR ALEXANDER BOB LOUSO SETH MABREY
KENNETH THOMPSON ELSA PATAKY DAVID WOECHNER MUSIC BY TREVOR RABIN ASSOCIATE PRODUCERS JEFF KATZ TAVINNY ELLIS HEATHER MEEDAN EDITOR HOWARD E. SMITH EXECUTIVE PRODUCER JAMES HINKLE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ADAM GREENBERG, ASC EXECUTIVE PRODUCERS JUSTIS GREENE STOKELY CHAFFIN EXECUTIVE PRODUCERS TOBY EMMERICH GEORGE WAUD PRODUCED BY GARY LEVINSON AND DON GRIPPELSON WRITTEN BY CRAIG BERENSON
STORY BY DAVID D'ALESSANDRO AND JOHN HEFFERNAN SCREENPLAY BY JOHN HEFFERNAN AND SEBASTIAN CUTIERREZ DIRECTED BY DAVID R. ELLIS

www.SnakesOnAPlane.com

NEW LINE CINEMA
DISTRIBUTION BY NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED

På kino over hele landet 29. september!

www.sfnorge.no



Gadget-paradis

Gadgets med høy nerdefaktor

Månedens gadgets er alle litt ekstra nedete. Hva sier du for eksempel til surroundanlegget som bare går til Xbox 360, en kamerabil med voldsomme fem megapixel, eller hva med din helt egen robot med skjerm på magen? Du trenger ikke fortelle oss det. Vi vet det. Vi er geeks.

Motorola S805

Cirkapris: 999,-

Motorolas trådløse DJ-headset, som fungerer over Stereo Bluetooth (A2DP), er virkelig en gadget som får oss til å sperre opp øynene. Uten noen synlig mikrofon kan du motta og styre opprigninger. Snedig!



Logitech MX Revolution

Pris: ca. 800,-

Logitechs nye MX Revolution er spennende i en ganske så nerdete forstand. Musen har fått en teknologi kalt MicroGear Precision Scroll Wheel, og det gjør at du kan scrolle utrolig hurtig gjennom dokumenter. Dessuten har den et hjul på siden så du raskt kan hoppe mellom alle de åpne dokumentene. Nerd.



LG KG920

Pris: ca. 5.200,-

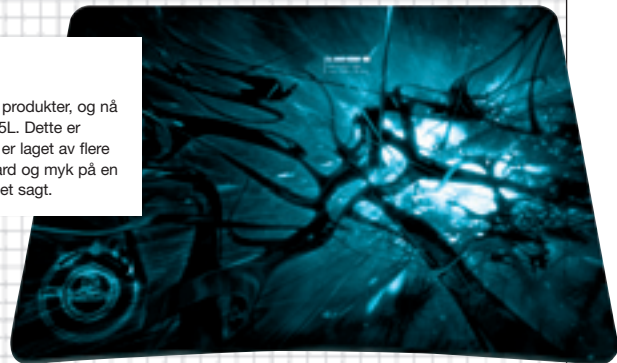
KG920 har hele fem megapixeler i et roterbart kamera, hvor man kan vri hele bunnen rundt. Alle megapixelene er nok til å printe ut bildene i vanlig fotostørrelse i veldig god kvalitet, så bare knips løs. Ingen tror uansett at kvaliteten blir høy nok ...



SteelPad 5L

Pris: ca. 300,-

Steel har laget en lang rekke lekre produkter, og nå har de snekret sammen SteelPad 5L. Dette er virkelig et funn til din mus. Matten er laget av flere lag plastikk, som gjør den både hard og myk på en gang. Ja, vi er nerder, bare så er det sagt.



RoboSapien RS Media

Pris: ca. 2.000,-

Greit, RoboSapien er ikke voldsomt stor, men Bernt Erik er åpenbart liveredd for ham. RS Media kan vise film på sin 43 x 32 mm store fargeskjerm, men hvis du vil skremme folk skikkelig, kan du ta opp din egen stemme og legge den inn på et SD-kort, så han kan høres ut som deg. Bernt skvatt i alle fall. Vi elsker den lille roveren!



Planar Xscreen

Pris: ca. 12.500,-

Som du sikkert vet, så er det best å se film med projektor etter det har blitt mørkt, men nå er det slutt med å vente på natten. Xscreen gir deg skarp kontrast og masser av detaljer, selv om det kun er snakk om et lerret. Det sørger for å reflektere lyset bort fra lerretet, så du kan se TV og DVD på de 70" selv ved høylys dag, og det passer oss bra ...



Pioneer HTP-XGS1

Pris: ca. 3.500,-

Dette må være en av Xbox 360ens beste venner. Pioneer har laget et surroundanlegg som utelukkende arbeider sammen med Xbox 360, så du virkelig kan få mest mulig ut av blant annet Condemned eller nye Dead Rising. Naboene våre her på redaksjonen har allerede fått et ganske ufrivillig og tett forhold til en rekke Xbox 360-spill, men det får de bare venne seg til. Vi elsker nemlig vårt nye lydianlegg!



HomeTV



- Det enkla sättet att se film och TV över Internet

SE FÖRSTA FILMEN GRATIS!!!

VÄRLDENS BÄSTA BIO WWW.HOMETV.SE

**MASSOR AV NYA FILMER
ATT VÄLJA BLAND**



DET HAR ALDRIG VARIT ENKLARE OCH BILLIGARE ATT SE FILM!

NU KAN DU SURFA IN PÅ WWW.HOMETV.SE OCH SE FILM DIREKT ÖVER INTERNET. FILMKVALITÉN ÄR OPTIMAL TACK VARE DEN SENASTE STREAMINGTEKNIKEN SOM INGÅR SOM STANDARD I EN NORMAL HEMDATOR. UTBUDET PÅ TITLAR ÄR MYCKET STORT SÅ DET FINNS ALLTID NÅGOT FÖR ALLA.

**DESSUTOM FÅR DU DET SENASTE NYHETERNA OCH SKVALLRET
FRÅN FILMINDUSTRIN.**

JACKIE CHAN FULL - JOHNNY DEPP LEGEND - PAMELA ANDERSSON STRIPP - TOM CRUISE & KATIE TAPPAT SITT BARN ? - PARIS HILTON SEANSTE NYTT - KIERA KNIGHTLEY LÄGGER AV - JESSICA SIMPSONS HEMLIGA MÖTEN MED BRAD PITT
MM.MM.MM.



WWW.HOMETV.SE

MENINGER OM MANGT

Reklameguru Meditation Error

Reklame kommer for fullt i fremtidens spill. Jon Cato frykter for spillenes fremtid...

For noen uker siden annonserte Electronic Arts at de vil integrere dynamiske annonser inn i sine kommende spill. Hva er en dynamisk annonse, lurer du kanskje på? I alle enkelhet handler det om at grafikken i spillet kan lokaliseres og byttes ut. Om du går nedover en korridor og det henger en plakate på veggen, så kan denne plakaten være en reklameplakat for Solo om du sitter i Norge og spiller, mens den reklamerer for Deutsche Kabeljau-Bayer for en tysk spiller. Og neste uke så er det ikke Solo-reklame i det hele tatt, men reklame for De Nye Gitarkameratene sitt nyeste album. Eller Vålerenga-Lyn på Ullevål på søndag. Man kan jo gjerne spørre seg selv om hvorfor i all verden noen har hengt opp en reklameplakat for en Vålerenga-kamp i en korridor på en romstasjon på mars i år 2500, men dette er litt plagsomt å svare på, så vi skal ikke bry spillprodusentene med dette.

Det handler om dynamikk, annonsene byttes ut, og utgiveren får muligheten til å måle hvor mange eksponeringer reklamene får, og kan dermed beregne en pris til annonsørene, som kjøper seg reklamepass i spillet. Reklame som til stadig vil bli byttet ut, slik at du som spiller vil føle... likegyldighet mest sannsynlig. Men ikke si det altfor høy.

Så hva skjer fremover da? Og hvorfor er dette noe å mase om?

Vel, for det første så bidrar ikke denne produktplasseringen merkeverdig til de fleste spill. De fleste annonsører er veldig bevisst på merkevarerne sine. Synes du det er rart at bilene i Gran Turismo ikke kan bulkes? Det er fordi fabrikantene ikke vil at bilene skal bli fremstilt i et dårlig lys, og for å få lisens fra bilprodusenten må man underskrive kontrakt på at bilene ikke skal bulkes. Viste du at id Software var i dialog med en stor brusfabrikant som kunne tenke seg å annonsere på brusautomatene i Doom 3? Det var helt til de forsto at spillerne kunne overøse automatene med blod, og skyte dem i fillebiter om de ville. Annonsører har som regel klare regler for hvordan produktene kan fremstilles i et spill. Produktplassering hemmer derfor spillerens frihet i spillet.

For det andre: se på de produktplasseringene vi allerede har vært utsatt for. Ubisoft har allerede noen pinlige forsøk bak seg med Sam Fishers overdrevne forkjærlighet for Airwave-tyggegummi. Disney ga en gang ut et Playstation-spill som ble trukket tilbake, pga. en enorm mengde produktplassering i spillet. Barna som spilte det fikk blant annet i oppdrag å levere måltider for McDonalds. Egentlig en grei måte å forberede gamere på voksenlivet på, men det



Anarchy Online fra norske Funcom er et av de første spillene som er reklamefinansiert. Dette har selvsagt en stor fordel i form av at spillet er gratis, men Jon Cato mener at dette gjør spilleopplevelsen tommere.

PRODUKTER I SPILL



FIFA

Electronic Arts har i en årrekke reklamert for seg selv i sine spill, gjerne for andre egne utgivelser. De beste eksemplene er FIFA og Burnout. Det har også blitt solgt reklamebannere på stadioner i FIFA



Tony Hawk

I Activisions Tony Hawk-serie kommer produktplasseringene så tett at man etterhvert blir immun. Det plasseres stort sett brands som er relevante for skatere, men alle disse har også egne kleskolleksjoner man blir pådyttet



Splinter Cell

Sam Fisher har frem til nå fremstått som en levende reklameplakat for tyggegummi Airwave. Å parre spionhelten med tyggis er kanskje ikke blant de mest vellykkede forsøkene på produktplassering.

ble for drøyt for diverse kontrollorganer.

Og for det tredje: Spill er virkelighetsflukt. Vi blir bombardert med kjøpepress, reklamer og kommersielle beskjeder hele dagen. Når jeg tar turen til San Andreas, så ønsker jeg å høre radioreklamer for ikke-eksisterende produkter. Jeg vil ikke se de samme reklameplakatene jeg allerede har sett i Dagbladet, på bussholdeplassen, og på TV når jeg skal koble av med et dataspill.

Dataspillene blir ikke lenger en virkelighetsflukt, men en del av det offentlige rom, med skilt og annonser hvor enn du snur deg, og påminnelser om hendelser i din egen hverdag. Som for eksempel reklameplakatene for Vålerenga-Lyn som henger på veggen av en romstasjon i år 2.500 som vi allerede har snakket om.

Og nå har altså Electronic Arts bestemt seg for å integrere dynamiske reklamer i spill, og det finnes egentlig ingen grenser for hva som kan skje nå. Et samarbeid med IKEA om Sims, slik at man kan innrede drømmehjemmet med ekte Ikea-møbler? Reklamefilmer mens nye brett lastes inn? Offisielle sponsorlogoer foran hver kamp i FIFA 07, akkurat som på vanlige fjernsynssendinger? Det finnes ingen regler å forholde seg til her, vi går inn i utrakkert landskap. I verste fall kommer fremtidens spill til å bli en sponset lapskaus så forsøpet av lettsolgte reklamer at integriteten og visjonene til utvikleren for lengst er begravd. Hvordan skal man egentlig integrere reklamer for Sprite og Adidas i et spill som Oblivion? Eller World of Warcraft? Når pengene først har fått ben og gå på, og annonsørene åpner pengeslusa på vidt gap, skal det ekstremt mye integritet til for en utgiver setter foten ned og nekter annonsøren plass i spillet, uansett hvor mye

annonsene ikke passer inn.

Anarchy Online er blitt et gratisspill, og inntektene skaffes nå til veie i form av dynamiske reklameplakater som er plassert rundt i verden. Men hva skjer med stemningen i spillet når du vandrer forbi reklameplakater som forteller om en ny Lost-sesong som starter på TVN om noen få dager, eller en ny plate fra Mötley Crüe i et spill som skal foregå mange hundre år inn i fremtiden?

Electronic Arts har allerede uttalt at det kommende Battlefield 2142 fra svenske Dice vil være det første spillet med denne typen reklamer, og står dermed i fare for å falle i samme stemningsødeleggende felle som Anarchy Online har ramlet oppi.

Det er ingen tvil om at spill sakte, men sikkert vil bli fylt opp med annonser for moderne produkter. Annonsører i USA er allerede bekymret over at altfor få unge menn ser på TV der borte, og bruker tiden sin foran tv- og dataspill i stedet for, så denne målgruppen skal nås via hobbyen sin. Koste hva det koste vil. Så får vi heller krysse fingrene og håpe at noen fornuftige røster blant utgiverne tillater seg å tenke kreativt, og ikke bare økonomisk, når fremtidens spill skal lages. Ellers er jeg redd for at vi snart vil drukne i reklamer, og det som en gang var en flukt til fantastiske verdener og alternative virkeligheter bare blir en forlengelse av vår egen hverdag. Da vil spillenes magi, og det fantastiske mediet vi kjenner det som, forsvinne. Og da er vi som gamere fattigere.

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.

EN GRIPENDE SAGA
ET SVIK FRA FORTIDEN
ET SISTE SLAG



INTENS ACTION

DRAMATISKE SLAG



12+

www.pegi.info

Q?

PHANTAGRAM

ONLY ON
XBOX 360

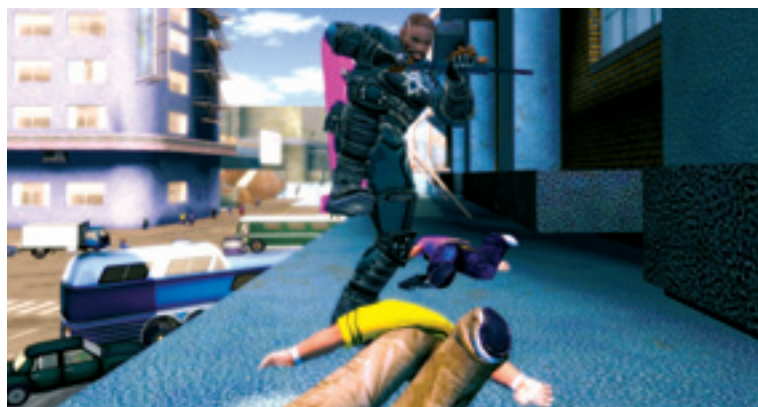
XBOX 360

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill

Innhold

Crackdown, Kane & Lynch: Dead Men, Scarface: The World is Yours, Half-Life 2: Episode 2.
Les flere sniktitter på Gamereactor.no



Bli bedre og bedre

Innsamling av erfaringspoeng i Crackdown foregår ganske intuitivt: Kjører du bra og gjennomfører et stunt, får du point i kategorien Driving skill. Skyter du bad guys, gir det ekstra Firearms skill, mens det gir Melee skill å grisebanke fiender i nærkamp med bare nevene.



Format X360 □ Utvikler REAL TIME WORLDS □ Utgiver MICROSOFT □ Sjanger SANDKASSE/ACTION □ Utgis Q4 2006

Crackdown

Mannen bak Grand Theft Auto tar et oppgjør med kriminaliteten i Pacific City

Han designet megasuksessen Lemmings og var fadder for den enda mer populære Grand Theft Auto-serien. Ryktene sier at han som leder for DMA Design var blant de første i bransjen som var i stand til å kjøpe en Ferrari for lønnen sin. Nå sitter Dave Jones i en stol på Apex City Quay Hotel og smiler imøtekommende. Han ligner mer en nerdete onkel enn en spillmillionær. Sant å si er det heller ikke mye bling-bling over omgivelsene. Hotellet i seg selv er pent nok, men Dundee, Skottlands fjerde største by og Jones' fødeby, kunne vært en hvilken som helst nordeuropeisk provinsby. Svøpt i regn og tåke minner den trøstesløst om en by på vestlandet, og ligner rett og slett ikke på et sted hvor store tanker tenkes.

Men store tanker er Dave Jones' spesialitet. Som sjef for og grunnlegger av Dundee-baserte DMA Design bygget han opp et rykte som en innovasjonens mann som insisterte på å utstyre hvert spill med noe nytt og unikt. Etter en litt anonym start med de sidescrollende skytespillene Menace og Blood Money, vakte DMA på 90-tallet oppsikt med det ene originale spillet etter det andre – fra kultfavoritter som Hired Guns og Body Harvest til crossoversensasjonene GTA og Lemmings. Siden da har Jones startet et nytt firma – Real Time Worlds – og den første tittelen på utgivelseskalendarer deres heter Crackdown. Xbox 360-spillet benytter seg av den samme sandkassestrukturen Jones i sin tid satte på kartet med Grand Theft Auto. Det er ikke noe galt i å skru forventningene opp i været heller, for hvis Jones ikke skulle klare å fornye den i ettertid litt forslitte sandkassesjangeren, hvem kunne klare det?

Derfor tar jeg godt tak i pennen og spisser ørene når den imøtekommende Dave Jones i enerom forklarer konseptet bak Crackdown: - Ideen vår var å skape optimale



ANNONSERT - Burnout 5

Vi ventet bare på det, men vi ante ikke når og til hvilke konsoller. Nå er det klart at Criterion lager Burnout 5 utelukkende til PS3 og Xbox 360, og alt utvikles fra bunnen av. I motsetning til alle andre EA-spill kommer det ikke til jul, først i 2007.



ANNONSERT - Fall of Liberty (PS3, Xbox 360, PC)

Codemasters fortsetter å anskaffe seg nye studioavtaler og siste nyervervelse er amerikanske Spark Unlimited. Spark har tidligere laget Call of Duty: Finest Hour, og nå har de annonsert Fall of Liberty, en FPS basert på 2. verdenskrig.



En av skill-kategoriene heter Agility, og her blir du flinkere å springe lystig omkring og samle bonusobjekter på utligjengelige steder. Plattformfansen får altså også en god dose moro.

betingelser for alle de tingene spillerne elsker å gjøre i denne typen spill – knuse ting, skyte folk, gjøre stunts – og deretter belønne suksessene deres med en rollespillinspirert oppgradering av spilllets hovedperson.

Hovedpersonen i Crackdown er en ikke navngitt superbetjent som arbeider for et uspesifisert Agency. Hans oppgave: å rense den forbryterherjede Pacific City for de tre bandene som holder byen i et jerngrep; de puerto-ricanske gategutt-gangsterne Los Muertos, de russiske eks-militærfolkene The Volks og det høyteknologiske asiatiske forbryterkartellet Shai-Gen. Alle tenkelige midler må brukes i kampen mot organisert kriminalitet, og for Jones har det vært avgjørende at spilllets oppdrag skal kunne gjennomføres i hvilken som helst rekkefølge: - I prinsippet er det ingenting i veien for at man kan starte spillet med å drepe byens mektigste kingpin. Men det blir selvfølgelig vanskelig, forklarte Jones da han tidligere på dagen presenterte Crackdown for en tallrik spillpresse sammen med producer Phil Wilson. Den samlende strukturen i Crackdown ligger i den stadig økende vanskelighetsgraden fra bande til bande. På den ene siden skal det samles erfaringspoeng i en rekke kategorier, før hovedpersonen blir sterk og dyktig nok til å spise kirsebær med de helt store guttene - og på den andre siden utgjør bandene en sammenhengende enhet der hver kingpin har makt som hviler på en gruppe generaler – hver med sitt overordnede ansvarsområde i forbryterorganisasjonen.

- En Muertos-general står for eksempel ansvarlig for bandens våpenleveranser. Kan spilleren klare å infiltrere hans tungt bevoktede landsted og skyte ham i pannen, blir våpenleveransene til hele banden rammet med ett enkelt slag. Man vil deretter i fremtidige sammenstøt se at Muertos-soldatene benytter seg av langt mer primitive våpen, forklarer Phil Wilson.

Mens Wilson og Jones forklarer spilllets deler, illustrerer en anonym Real Time Worlds-medarbeider ordene deres ved å suse gjennom fargesprakende Pacific City på et medbrakt filmlerret. Teamet peker selv på tegneserier som en viktig inspirasjonskilde, og med et markant omriss og forenklet skygger låner designet av hovedpersonen i Crackdown det beste fra cel-shadingteknikken, uten faktisk å bruke den fullt ut. Pacific Citys bygninger virker nesten fotorealistiske, mens møblene og alt det løse ofte er forsimplet til det mest primitive. Byens borgere er til gjengjeld munret karikerte – spesielt de mer lysskye elementene.

Det høres rotete ut, og det er det vel strengt tatt også. Men når tiden kommer for at jeg kan utforske byen på egen hånd, til fots og i spilllets mange og varierte kjøretøyer, viser Crackdowns design seg å henge glimrende sammen. Til tross for Jones' rykte for å tenke stort og nytt snarere enn egentlig visuelt, er det spesielt bildesiden som gir Real Time Worlds' debutttittel sitt særpreg. På spørsmål anslår utvikleren Crackdowns bymiljø til å være ca. 4 ganger 4 kilometer stort. Altså 16 kvadratkilometer mot for eksempel det kommende Just Causes 1000 kvadratkilometer store øylandskap. Timene foran Xbox 360-konsollene i Apex Hotels "Art Gallery" besvarer mange spørsmål om Dave Jones' nye prosjekt, men en del nye dukker også opp. Crackdowns spennende muligheter for tomannssamarbeid via Xbox Live forblir en ukjent faktor, for den nåværende utgaven har det mer enn vanskelig med støtten. I det hele tatt er spillkoden et godt stykke fra å være stabil, noe som må vekke litt bekymring hos utvikleren – utgiveren Microsofts deadline nærmer seg nemlig med stormskritt.

Med en kontroll i hånden og begeistrede utbrudd fra pressekolleger i øret må jeg likevel bøye meg: Crackdown er fett. Om det er fett nok til å være holdbart ut over de tre-fire timene jeg hadde det mellom hendene, gjenstår å se.

Erik Petersen

Gamereactor sier: Morsomt, tegneserieaktig og actionfylt spill, som likevel mangler litt på den tekniske siden. Vi får håpe teamet rekker å fikse det innen utgivelse?

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



ANNONSERT - Rayman Raving Rabbids

Tidligere har Ubisoft annonsert Rayman Raving Rabbids til Nintendo Wii, men har nå de offentliggjort at spillet også vil lanseres til Playstation 2, PC, Nintendo DS og Game Boy Advance. Rayman Raving Rabbids er det fjerde spillet i Rayman-serien.



Et nytt voldsepos...

At IO Interactive er dyktige utviklere hersker det ingen tvil om. Med Kane & Lynch beviser de også at de tydeligvis ikke har noen umiddelbare planer om å slutte med voldspill.



NAVNEBYTTE - Bully/Canis Canem Edit

Evig kontroversielle Rockstar Games har fått moralske forkjempere til å frykte det verste med den nært forestående utgivelsen av spillet tidligere kjent som Bully. Mobbetemaet skapte for mye furore og det nye navnet er Canis Canem Edit.



UTSATT - Timeshift

Det ligger jo egentlig i navnet at dette spillet ikke skulle komme som planlagt, og nå har Vivendi Games offentliggjort at spillet nok en gang er utsatt. Lanseringsdato var egentlig i januar 2005, men ny utgivelse er en gang i 2007.

Kane & Lynch: Dead Men

Danske IO Interactive viser frem den åndelige etterfølgeren til Freedom Fighters

Format X360/PC □ Utvikler IO INTERACTIVE □ Utgiver EIDOS □ Sjanger ACTION □ Utgitt UKJENT

Du trenger ikke reise til den andre siden av kloden for å berikes åndelig, eller for de store opplevelsene. Du kan bli en erfaring rikere på neste gatehjørne. Naturligvis vil seks måneder som backpacker i India utvide horisonten for enhver vestlig borger, men veien til menneskelig utvikling kan like godt gå gjennom lokalsamfunnet. I spillenes verden hersker en lignende tendens. Det høres flott ut å bli invitert til det forjettede USA og møte folkene bak Gears of War, eller å dra til det neonbelyste Tokyo og høre gullkorn fra Miyamoto-munn, men bare 15 minutters gange fra Københavns Sentralstasjon bor en spillutvikler hvis flaggskip nyter stor respekt overalt, både i Japan og i USA. Med utsikt til vannet ved Islands Brygge arbeider IO Interactives folk, først og fremst kjent som teamet bak Freedom Fighters, nå i gang med Kane & Lynch: Dead Men.

Kane og Lynch er et usymmetrisk par med et anstrengt forhold innad. Kane er tidligere leiesoldat og har på grunn av sine gode talegaver arbeidet som forhandler i flere gisselsituasjoner. Han venter på dødsstraffen sin og har slått seg fullstendig til ro med sin skjebne. I løpet av en fangetransport møter han Lynch, som er i samme situasjon, en fyr uten fortid og medisinkrevende problemer av psykisk karakter. Forbryterorganisasjonen The Seven er grunnen til at fangetransporten aldri når sin destinasjon. En gruppe menn med hetter stopper og gjennomfører transporten med en ting for øyet: å finne Kane, som The Seven har noe utestående med. Det har tidligere lyktes organisasjonen å kidnappe Kanes kone og datter, noe som etterlater Kane uten et eneste kort på hånden.

Lead Animator Martin Madsen starter med å slå fast at Kane og Lynch er lett tilgjengelig. Styringen er gjort enkel og kjemisk fri for innviklede knappkombinasjoner. Man skal kunne skjønne kontrollen og komme i gang med det samme. Til gjengjeld er historien kompleks, samtidig som den er hele spillets bindingsverk. Faktisk vil man ha problemer med å finne den røde tråden etter første nivå, forteller Martin, men det er en del av poenget. Spilleren får servert historien i små bruddstykker som etter hvert settes sammen til en sammenhengende fortelling. At valget har falt på denne formen for historiefortelling, lik den filmindustrien har brukt i årtier, er forståelig. Når man bygger opp et spill rundt en historie skal den også kunne holde spilleren fanget. Jeg forsto på Martin at historien ble til like fragmentarisk som den fortelles, og at mange medarbeidere hos IO Interactive kan kalle seg medforfatter i større eller mindre grad. I Kane & Lynch prøver IO å forene spillmessig enkelhet og plottmessig kompleksitet, en ikke så altfor vanlig kombinasjon i spillbransjen.

Gameplayets enkelhet lyste allerede gjennom i det første av to nivåer jeg så demonstrert. Kane, Lynch og to ekstra leiesoldater befant seg på taket av en skyskraper i Tokyo, utkledd som vinduspussere. I beste Sam Fisher-stil firte gruppen seg ned langs siden av bygningen til et stort lokale det et forretningsmøte var i full gang. Få sekunder etter at våpnene var trukket, ble møtelokalet forvandlet til en slagmark. Vinduer ble knust, røde dekorasjonsoppsett sprengt av bæresøyler, kontorstoler vellet og møtedeltakerne, som nå hadde trukket våpen, falt livløse om på det blanke gulvet en etter en. Skuddvekslingen demonstrert av IO har et meget omfattende fysikkssystem.

I lokalet ved siden av ble montre med statuer av japanske soldater fra føydaltiden jevnet med jorden, og til slutt fikk gruppen fatt i en herr Moto og det som så ut som en attachéveske med verdifullt innhold. I løpet av hele den hektiske ildstriden beskjøt de tre AI-kontrollerte karakter fienden etter beste evne, nesten som Ding Chavez og hans SWAT-soldater. I følge Martin Madsen vil Kane & Lynch ikke kreve at spilleren tar samme taktiske hensyn som i Rainbow Six. Laget skal heller ses som en selvtenkende og alltid behjelpelig støtteenhet enn en gruppe vandrende sjakkbrikker. Det neste nivået,



IO Interactive har utviklet en helt ny grafikkmotor til Kane & Lynch, og den skal kunne støtte opp til tusen karakterer på skjermen på en og samme tid. Det er ikke planer om å benytte seg av dette i første omgang, men hvem vet hva som skjer når man begynner å spille på nett.

som kronologisk plasseres før ovennevnte, utspilte seg på en fasjonabel nattklubb. Kane og Lynch måtte bryte seg gjennom hundrevis av gjester som svingte seg til den dansevennlige rytmen og det taktfaste diskolysset. Da Martin Madsens kollega hadde guidet både den halvskadde Kane med store arr i ansiktet og en brukket nese, samt den langhårede og minst like barske Lynch, bort fra dansegulvet, klubbet han ned en vakt, tok pistolen hans og banet seg vei til sjefens gemakker. Det er likestilling mellom kjønnene i IOs siste spill, for den kvinnelige sjefen fikk etter en kort samtale et slag over nakken. Deretter ble hun bakbundet og slengt opp på skulderen til Lynch. Deretter kom duoen i krangel, noe som vil være vanlig i spillet og sette stemningen fremover.

Hvis animasjonene av gjestene gjorde nattklubben livaktig på vei inn, gjorde de den enda mer levende på vei ut. Da klubbens vakter går til motangrep brer panikken seg på dansegulvet. Gjestene løper skrikende til høyre og venstre mens prosjektilene flyr tvers gjennom lokalet. Et varselskudd fra Kanes pistol får gjestene til å sette seg på huk, slik at vaktene lettere kan siktes inn. Perspektivet skifter fra tredjeperson til "over skulderen", og de gjenstående fiendene meies ned i en øredøvende kakofoni av musikk, skrik og pistolskudd.

Grafikkmotoren kan faktisk støtte opptil 1000 karakterer samtidig, forklarer Martin, men sier i samme åndedrag og med et glimt i øyet at det kun er en teoretisk mulighet som teamet ikke har noen planer om å utnytte – i hvert fall ikke i Kane & Lynch. Ideer som forskjellige typer granater og close combat-angrep som slag og spark – evt. "geværkolbe møter kjeve" – er akkurat nå på tegnebrettet, mens en samarbeidsmodus i splitscreen og en eller annen form for online-flerspiller allerede er klar. Vi ser frem til å få spillet i hendene når IO arbeider seg frem til beta-stadiet.

Henrik Bach

Gamereactor sier: IO Interactive har tidligere bevist sin klasse med Hitman-serien og Freedom Fighters, og Kane & Lynch ser ut til å kunne bli en ny suksess for danskene.



Kane & Lynch er et utypisk spillpar, men etterhvert som handlingen utvikler seg viser det seg at de har en rekke sammentfallende interesser. Dette stopper imidlertid ikke de to fra å stadig havne i heftige diskusjoner med hverandre.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



ANNONSERT - GRAY MATTER

Jane Jensen er best kjent som forfatter av historien i Gabriel Knight 3, og nå er det duket for et comeback i eventyrserien. I Grey Matter blir det mer intens spenning når du inntar rollen som biolog i et gammelt øde engelsk herskapsus.

Scarface: The World is Yours

Tony Montana drar en fugl fønix, og fortsetter der filmklassikeren slutter!

□ Format PC//PS2//XBOX □ Utvikler RADICAL □ Utgiver VIVENDI □ Sjanger ACTION
□ Utgis 20. OKTOBER 2006

Cubanerens Tony Montana har kjempet seg opp fra undergrunnen til et liv i overdådig luksus. På vei til toppen har han verken sett seg tilbake eller tatt hensyn til de han passerte. Dette leder til klimakset i filmen Scarface. What goes around, comes around. Tony Montana har allerede mottatt sin dødsattest, men det finnes en som kan redde han gjennom et skyteinferno uten like. Korrekt, det er deg.

Med andre ord er ikke Scarface en ren spillmatrisering av filmen med samme navn. Noe som er befriende for spilleren, men svært vanskelig for produsentene i Radical. Hvordan gjenskape stemningen fra filmen, samtidig som spilleren tar del i et helt nytt eventyr med Tony Montana i hovedrollen. Løsningen på problemet er at historien fra filmen fungerer som et bakteppet for den reisen du legger ut på iført designerdress og en liten venn som forhåpentligvis ikke trenger nærmere introduksjon. Flere av karakterene fra filmen dukker opp i spillet og de fleste har stemmene til sine respektive skuespillerne. Tony Montana spilles ikke av Al Pacino, men det fungerer godt likevel.

Spillet opererer med en sirkelkomposisjon der du starter på høyden av din karriere som mafiosus med nese for narkovirksomhet. Dette blir, enten du vil det eller ikke, revet ut av hendene på deg og du står igjen på bar bakke. Målet er ikke overraskende å vinne tilbake respekten og kokainimperiet. Tony Montana er hensynsløs og målrettet, dette må jo bli spennende og actionfylt eller har vi sett alt fra før?

Malen er i hvert fall velkjent, Montana styres i tredje person og oppdragenes vanskelighetsgrad stiger i takt med spillets fremgang. Scarface har en åpen struktur og gameplayet minner om det vi har sett i GTA og Gudfaren. Det trenger nødvendigvis ikke være negativt, da kruttet strengt tatt ikke ble oppfunnet flere ganger. Stemningen er hentet fra 80-tallet, noe som setter sitt preg på bilene, klærne og musikken. Musikken er faktisk intet mindre enn imponerende, og det er en viktig brikke i spillet. Soundtracket fra filmen er på plass sammen med en mengde andre låter fra artister og band som Run DMC, Jonny Cash, Judas Priest og Rick James. Hva du vil høre på er helt opp til deg. I GTA ble vi kjent med radiostasjonssystemet, men Scarface har en mikstape-funksjon som gir deg muligheten til å lage egne musikkassetter.

Når du tar dine første skritt ut i den virtuelle verdenen ligger alt i dine hender. Byene er fulle av vanlige mennesker og en bråte gangstere som deler den samme drømmen som deg. Alternativene er mange, først og fremst er det mulig å cruise rundt og se på severdighetene samtidig som du holder deg unna politiets søkelys. Det naturlig valget derimot er å starte med litt enkel og lyssky kriminalitet. Herfra går det bare en vei og det er oppover, hvis du skulle føle at det hele blir en litt for lineær opplevelse er det bare å bryte ut og ta seg en kjøretur.

Et aspekt som er et av ankepunktene for at Scarface ikke er en GTA rip-off er vannets rolle i spillet. Med en lang liste bestående av kjøretøyer som brukes på vannet ser det ut som vi endelig får et spill der havet er mer enn en transportetappe fra A til B. Det er også lagt vekt på noen mindre finesser som du verken finner i GTA eller Gudfaren. Disse er knyttet til selve karakteren Tony Montana, de som har sett filmen la helt sikkert merke til hans trang til å presse inn f-ord i samtlige setninger. Dette dukker opp i sekvenser der topplokket til Tony når kokepunktet. Det fungerer og er morsomt, i hvert fall de første timene.

Grafikken i Scarface feier ikke akkurat konkurrentene av banen, detaljene er tidvis fraværende og miljøet ligger rundt normalen av det vi er vant med fra andre PS2 spill i samme sjanger. Scarface har på sin side tilnærmet null lastetid og med fritt spillerom og store omgivelser er det vanskelig å krevne perfektjon.

Tony Montana er en av filmhistoriens tøffeste karakterer, og hans inntog i spillverdenen vekker ambivalente følelser hos en film og spillelsker. Dette kunne i utgangspunktet blitt både fugl eller fisk, men det ser ut til at Vivendi kommer ut av prosessen med ryktet i behold.

David Skovly

Gamereactor sier: Scarface vil nok ikke sette noen ny standard for denne type spill, men muligheten for at det vil bli underholdende er definitivt til stede.



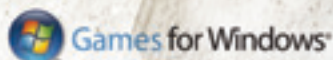
Vivendi Universal Games spillmatriseringer har et fortjent blandet rykte, men med Scarface: The World is Yours ser det ut som de virkelig er på rett spor.



COMPANY of HEROES

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

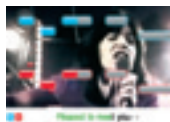
IN STORES AUTUMN 2006



Compatible and
also with Intel®
Technology



© 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.



ANNONSERT - SingStar Legends

Elton John - Rocket Man, The Beach Boys - Surfin' USA, Johnny Cash - Ring of Fire, The Jackson 5 - I Want You Back og Nirvana - Smells Like Teen Spirit blir bare noen av låtene vi kan forvente oss på SingStar Legends. Høres jo lovende ut i alle fall.

Beta-test

Gamereactor forhåndstester kommende spill



The White Forest

Mye av Episode Two vil utspille seg i skogen nord for City 17. Doug Lombardi kalte denne for The White Forest.

Format PC Utvikler VALVE SOFTWARE Utgiver EA Sjanger ACTION Utgis 23. FEBRUAR

Half Life 2: Episode Two

Valve koker sammen en enorm underholdningspakke til PC, Playstation 3 og Xbox 360

Gordon Freeman har stått for de to beste spillopplevelsene mine. Half-Life og Half-Life 2. Derfor var det ganske vemodig når jeg sto på toppen av Citadellen i City 17. Da var det over. Ikke noe mer Gravity gun, ingen flere Combines å plage. Jeg savnet det korte, bekreftende pipet etter hver døde soldat, og det var jo derfor jeg gikk og gledet meg i ett år til fortsettelsen. Det som egentlig skulle være Aftermath ble til slutt Episode One, og i samme øyeblikk innså hele spillverden at dette ikke var slutten. Da måtte det jo komme en Episode Two også. Og det gjør det.

- Episode Two sender spilleren ut på landsbygda nord for City 17, forteller marketing director i Valve Doug Lombardi. Vi vil introdusere helt nye omgivelser, blant annet The White Forest, og det blir også flere nye monstre. Utfordringen for spillerne vil være å overleve i større landområder, og til å hjelpe seg får spilleren nye våpen og kjøretøy. De vil også få vite mer om hva som egentlig skjedde på Black Mesa, pluss at de vil lære mye mer om Vortigant-vesenene.

En av de nye fiendene Lombardi snakker om heter The Hunter. De kan nesten forklares som lillebrødrene til Dog - du vet, Alyxs enorme mekaniske kjæledyr. De er er raske og smidige, samtidig som de er forholdsvis store og aggressive. Dog skal

imidlertid ha fått et stort valpekull, for det er mange der ute i den hvite skogen som vil stikke kjepper i flere av dine vitale organer.

Når det kommer til Vortigant-vesenene som Lombardi nevner, har vi møtt de flere ganger i både HL1 og HL2. I eneren fremstod dem som fiendtlige og onde, men i toeren viste det seg at de bare var under kontroll av Combines. Jeg husker første gang jeg møtte en Vortigant i HL2, i kanalen helt i starten. Han gjemmer seg i en container sammen med en fyr fra opprørsbevegelsen, og gir hazardsuiten en liten boost. Jeg fikk et lite hjerteinfarkt når jeg plutselig stod der, en halv meter fra noe som unektelig ser litt hostilt ut. Men så viser det seg at det er det hyggeligste romvesenet du skal møte på ganske lenge. I Episode Two får vi altså vite mer om disse, og deres historie.

Når Episode Two kommer til PC 23. februar 2007, dukker det samtidig opp til Playstation 3 og Xbox 360.

- Hvert format vil få en pakke som inneholder Half-Life 2, Episode One, Episode Two, Team Fortress 2 og Portal. For øyeblikket er det ingen planer om å gjøre versjonene kryss-kompatible, altså at PS3-gamere kan spille online mot 360-gamere. Hver versjon vil bli skreddersydd for å trekke mest mulig ut av de grafiske egenskapene på sine



ANNONSERT - Assassins Creed (X360)

Joda, vi visste at det skulle komme til Playstation 3, men 1. september fortalte Ubisoft at de planlegger release av Assassins Creed til Xbox 360 også. Spillet, som vant en rekke priser på E3 i år, slippes i første kvartal 07 til begge format.



ANNONSERT - EA Replay (PSP)

Midway har gjort det, Namco har gjort det, Capcom har gjort det, og nå skal EA gjøre det også. Nylig annonserte de EA Replay, som blir en samling gamle spill fra 90-tallet. Vi gleder oss mest til Desert Strike, Syndicate og Virtual Pinball.



The Hunter

Her ser vi et bilde av en av de nye fiendene, The Hunter. Disse beveger seg uhyggelig fort i terrenget, og er sinte og aggressive. Passe seg!



respektive maskiner. Plattformspezifiske features vil vi ikke si noe om før litt nærmere lansering, forteller Lombardi.

I samme åndedrag åpner han den trafikkerte svingdøren til spekulasjonens kammer på vidt gap. Hva han legger i "plattformespesifikke features" kan være mye forskjellig. Når jeg anmeldte HL2 til Xbox i november i fjor etterlyste jeg en coop-modus og en online-del. Kanskje vi får lov til å trekke med oss en kompis gjennom City 17 på et av de nye formatene? Det hadde virkelig vært storveis, og kanskje til og med en konsollselgende nyhet. Nå sier du kanskje at "Det ville jo bare vært helt dust i hodet da!", og jeg skal gi deg delvis rett. Det er litt dust i hodet at to Gordon Freemans skulle gått gjennom City 17. Men det funker som tusan i Halo? Det er jo ingen logikk i at det er to Master Chief'er som raser rundt og lager bråk? Men det er moro likevel? Dessuten kunne det vært coop med enten Alyx eller en opprørsoldat for eksempel? Gøy hadde det vært uansett ...

Flerspillermodus blir det i alle fall denne runden, og ambisjonene til deres online-del kan vi vel karakterisere som rimelig høye. Gabe Newell, en av grunnleggerne i Valve, sier selv at det blir "det peneste og mest velspilte klassebaserte multiplayer-spillet". Og av det vi har sett til nå, må vi medgi at vi har ganske stor tillit til denne mannen.

Det er imidlertid ikke Half-Life 2: Deathmatch det er snakk om. Endelig kommer Team Fortress 2, som har vært på tegnebordet siden forrige årtusen. Team Fortress (TF) var opprinnelig en Quake-mod freeware i 1996, kodet av tre talentfulle unge menn. Suksessen var overveldende, så gutta bestemte seg for å prøve å tjene noen penger på det. De stiftet Team Fortress Software, og planla og laget TF2 som en kommersiell mod til Quake II. TF Software ble kjøpt opp av Valve, og planene ble lagt på is. I stedet startet de utviklingen av TF Classic som en mod til Half-Life, og resten er historie.

Siden den gang har det vært litt frem og tilbake med TF2. Nå om dagen er det mest frem, for Valve har bestemt seg for å blåse litt på de gamle glørne. Og det har ikke tatt lang tid før flammen har blusset opp igjen. 24. august slapp Valve to teasere, og det har vært som å kaste en tonne bensin på den lille flammen. Gamle TF-fans vet knapt hvilket bein de skal stå på, og det går hete diskusjoner på nettfora over hele verden.

Det mest iøynefallende er at TF2 har fått en helt ny grafisk stil. Det vil selvsagt benytte seg av den meritterte Source-motoren, men vi får se en ganske annen lyssetting enn i for eksempel HL2. Valve har klart å lage et veldig cartoon-ish preg på det hele, og det ser nesten cel-shadet ut.

Istedenfor å lage enda et multiplayer-actionspill med realistisk grafikk, ville vi gi TF2 en visuell stil som gikk bedre overens med game playet og spillopplevelsen, forteller Charlie Brown, ansvarlig for TF2-teamet. Det blir flere morsomme øyeblikk i en runde TF2 enn i for eksempel Counter-Strike, og de stiliserte karakterene her passer sånn sett bedre til spillfølelsen. Til glede for gamle krigere blir det gjensyn med alle de velkjente klassene, men det jobbes mye med de ulike egenskapene og hvordan de forholder seg til andre klasser.

Klassene vi kan forvente oss blir altså The Heavy, som er utstyrt med en sinna minigun, og The Soldier bærer en bazooka og kan rocketjumpe mange meter opp i luften. The Spy har muligheten til å gå helt i ett med omgivelsene, nesten som en kamelon, og er utstyrt både med pistol og en batanga. Personlig virker han som en av de mest interessante karakterene, men det blir jo selvsagt veldig individuelt. Videre har vi The Scout som er uhyre rask, men er utrustet med noe som minner om en ertepistol og et lite balltre. The Demoman er utstyrt med en ganske tradisjonell granatkaster, og har i tillegg muligheten til å kaste om seg med små dynamitt-klaser. The Engineer kan

Beta-test

Gamereactor tester kommende spill



ANNONSERT - Nanostray 2

Nanostray var et kjempehyggelig shoot'em up til Nintendo DS. Det var ganske hjernedødt, og egentlig ganske vanskelig, men det var ålreit å spille et såpass old skool skytespill. Nå kommer altså oppfølgeren, og alle hjerter gleder seg.



Portaler
På veggen under ser du to portaler. Går du inn i den ene, så kommer du ut av den andre. Ja, vi vet det er forvirrende ...



På bildet til venstre får vi et visst inntrykk av hvordan Team Fortress 2 vil bli seende ut. Alle karakterene er veldig overdrevet og karikerte, og lysetingen gjør dem veldig tegnefilmaktige. Det ser helt fremragende ut, og TF2 har potensiale til å bli en vaskeekte klassiker.

sette opp et lite stasjonært maskingevær som meier ned fiender i hopetall, og The Sniper har selvsagt en snikskytter rifle. The Pyro har en sulten flammekaster, og til slutt kommer The Medic som må rydde opp i alt dette her. Stakkars han ...

Den siste store nyheten som vil følge med Half-Life 2: Episode Two heter Portal. Det ser ut til å bli en enspiller-affære hvor spilleren blir utrustet med noe Valve har kalt "Portal gun".

- Portal er et forsøk på å utforske en bestemt spillmekanikk, forteller Kim Swift som har ansvaret for levedesign. Den beste sammenligningen jeg har er gravitasjonsgeværet i Half-Life 2. Før HL2 var fysikk bare en del av presentasjonen, for eksempel at granater spratt bortover bakken. Utover det spilte ikke fysikk noen større rolle i de fleste spill. I Half-Life 2 ville vi prøve å gjøre fysikken til en mer integrert del av hele opplevelsen. Som sagt så gjort. HL2 var fullt av fysikkbaserte gåter. Bare muligheten til å plukke opp et sagblad med Gravity gun og dele tre zombier i to, demonstrerer hvordan spilleren kan bruke fysikken til sin fordel.

Den beste måten å fatte hvordan Portal gun fungerer på, er å se den i aksjon. Det er ingenting å sammenligne med. Men la meg prøve å forklare. Som du kanskje allerede har skjont, så skyter Portal gun ut portaler. Disse må festes til vegger, gulv eller tak. Når du har skutt ut to portaler, kan du enkelt teleportere mellom disse. Det byr selvsagt på en lang rekke utfordringer for programmererne, men hele dette spillet står

og faller på et godt bandedesign. Jeg vet er det en velbrukt klisjé, men det er jo rett og slett bare fantasien som setter grenser.

- Portal gun prøver å gjøre for rom, det Gravity gun gjorde for fysikk, fortsetter Kim Swift. Vi vil at folk skal tenke på rom som noe dynamisk. Og etter du er blitt vant til å tøyte grensene i Portal, er det skikkelig vrient å gå tilbake til andre førstepersons actionspill, fordi du bare vil bruke Portal gun hele tiden - på samme måte som det er tungt å spille spill uten fysikk etter du er ferdig med Half-Life 2.

Når Gordon Freeman fortsetter sitt eventyr i denne spillsamlingen til både Playstation 3, Xbox 360 og PC, er det forferdelig mye underholdning for pengene. Nå har det seg en gang sånn at Valve har en lei tendens til å bomme noe helt vanvittig på releasedatoer, og både Half-Life 1 og Half-Life 2 ble utsatt i ett år. Episode One ble utsatt i syv måneder. Så på tross av at hele Valve sier "kors på halsen", så har vi litt vanskelig for å ta dem på ordet. Selv om mange av oss har spilt gjennom både Half-Life 2 og Episode One, er det mer enn nok her vi kan kose oss med. Dette er en utgivelse du simpelthen ikke kan gå glipp av. Så enkelt er det.

Carl Thomas Aarum

Gamereactor sier: Et fantastisk enspiller-eventyr, en svært lovende online-del, og en eksperimenterende godbit i form av Portal. Denne pakken kan fort bli tiårets beste kjøp!

REALISM HAS BEEN REDEFINED

WARNING!
**GTR2 MAY SERIOUSLY
DAMAGE YOUR PERCEPTION
OF OTHER RACING GAMES**

GET CLOSER GET REAL



**Game
reactor**

"En fantastisk
racingsimulator."
Score: 9 av 10

COMING SEPTEMBER 06
WWW.GTR-GAME.COM

SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

GTR 2 FIA GT Racing Game - Produced by AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 K - © 2006 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Developed and Published by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Under the official license of the FIA GT CHAMPIONSHIP.

ATARI





wipeout

Europeisk futurisme møter japansk minimalisme. WipeOut-seriens historie, hemmeligheter og små anekdoter.

det originale WipeOuts største nålevende myte er at spillet på en eller annen måte var prosjektet som brøt ned barrieren mellom det som var nerdete og det som var kult. Med sitt nedslitte undergrunnsdesign, tunge rytmer og lynkjappe fartøyer skulle det angivelig gjøre gaming stuert. En titt på Psygnosis' første PlayStation-spill viste dog en helt annen sannhet: WipeOut var sinnssykt vanskelig. Med en fart som lett brøt lydmuren og en kontroll så ømfintlig at selv den mest dedikerte hadde vanskelig for å ikke miste besinnelsen, rakk ikke Sonys røde løper frem til tusenvis av hjem verden over. Et enkelt møte med banenes autovern førte til at de høyteknologiske fartøyene førte seg gjennom teknobulevardene. Samtidig var de nervepirrende kampene med feltets andre førere noe som alltid endte i nederlag. Dette var ikke starten på en WipeOut-generasjon, og det var heller ikke øyeblikket da verden endelig tok spillbransjen seriøst.

Spillet var en solid salgssuksess, men Nick Burcombe, WipeOut-seriens opprinnelige designer, er likevel ikke i tvil om at WipeOut neppe var et reelt vendepunkt for hele industrien: "Fra Sonys side var det gledelig å høre at spillet hadde solgt rimelig godt. Det lå allerede et stort press på skuldrene våre i den forstand at vi ikke bare skulle lage en oppdatering av et arkadespill, eller fortsettelsen av et allerede suksessrikt spill som for eksempel Tekken og Ridge Racer. Derfor var det morsomt å høre at WipeOut klarte seg bra ute i butikkene. Men jeg tror ikke det revolusjonerte alt, verken for Sony eller de mange nybakte PlayStation-eierne."

WipeOut drønnet ut fra startgropen i september 1995, og det gikk ett eksemplar per solgte PlayStation i denne perioden, ifølge Sonys egne salgstall. På det som siden er blitt en av de mest suksessfulle konsoller noensinne, boltret Psygnosis' første 32-bitspill seg på en muskelmaskin som både kunne kaste rundt seg med polygoner, og spille av ekte

Wipeout

Format PS/SATURN/PC □ Utvikler PSYGNOSIS
□ Utgiver SONY □ Utgitt 1995 (PS/PC) 96 (SATURN)



Det opprinnelige WipeOut ble lansert sammen med den duggriske PlayStation i september 1995. Spillet var skapt av Psygnosis (teamet bak spill som Shadow of the Beast,

Drakan og Nitro) og musikken ble levert av Cold Storage, Leftfield, The Chemical Brothers og Orbital. Den visuelle siden var designet av Sheffield-firmaet The Designers Republic. Spillet inneholdt fire forskjellige typer fartøy i form av AG Systems, Auricom, Quirex og Feisar, alle med hver deres hastighet, styring og styrke. Det var også seks våpen å boltre seg med. Disse var blant annet Mines, Shield, Turbo Boost, Shock Wave og Missiles. WipeOut hadde solgt ca. 300.000 eksemplarer etter tre måneder på markedet, og på den tiden var det et rimelig pent tall.



Karbonis V

Karbonis V ligger i Japan og er spillets korteste bane med sine 3,4 kilometer. Overflaten er laget av titanium, og Karbonis V har et par helt fantastiske svinger og bakker i begynnelsen av banen. Banens høyeste punkt er 107 meter.



Silverstream

Silverstream ligger på Grønland og er med sine 6,4 kilometer spillets absolutt lengste bane. Overflaten er laget av kunstige krystaller og det høyeste punktet er på 232 meter. Airbrakes er helt nødvendig for å klare denne harde banen.



Aridos IV

Med sin overflate av sandstein og sine 6,0 kilometer er Aridos IV, som ligger i USA, spillets nest lengste bane. Den maksimale høyden på banen er 245 meter over vannets overflate, og det er så og si ingen turboer å finne på hele banen.



WipeOut og WipeOut 2097

Både WipeOut og WipeOut 2097, som kom kun ett år etter det opprinnelige spillet, var utviklet av Psygnosis og med i gjengen var kjente folk som Nick Burcombe, Jim Bowers, Lee Carus-Westcott og musikeren Tim Wright (Cold Storage)

CD-lyd. Og WipeOut var som skapt for formatet, selv om konseptet bak spillet kommer fra et helt annet sted. Hele ideen til høyhastighetsraceren ble nemlig til på Shrewsbury Arms pub i London der Jim Bowers, Psygnosis' konsepttegner, presenterte Nick Burcombe for spillet Matrix Marauders. Nick forteller:

"Vi endte, som vi alltid gjorde, opp på Shrewsbury Arms, og her presenterte Jim Bowers meg for en spillidé han kalte Matrix Marauders. Til tross for konseptets detaljerte designplaner og ideer var det definitivt et dårlig spill. Skipenes grunn design ble likevel hengende, og ett av disse er i dag det velkjente Feisar-skipet."

Faktisk var WipeOut aldri planlagt helt ned til

"Faksen var til en helt annen person i firmaet, men da jeg så logoen øverst på siden ble jeg entusiastisk og skannet den inn på datamaskinen. Deretter ble den satt på siden av et av skipene i spillets intro, og der står den faktisk den dag i dag. Dette var begynnelsen på den designmessige retningen."

Etter at teamet begynte å kalle prosjektet for WipeOut, fikk Psygnosis' teamleder Nicky Westcott også en mer vesentlig rolle i utviklingen av designet og samarbeidet med Designers Republic. En eller annen hos Psygnosis hadde foreslått at de etterspurte designerne skulle lage den grafiske utformingen på spillesken, men Nicky ville mer enn dette:

"HELE IDEEN TIL HØYHASTIGHETS RACEREN BLE NEMLIG TIL PÅ SHREWSBURY ARMS PUB I LONDON"

detaljene. Selv om serien gjorde det sheffieldbaserte Designers Republic til et verdenskjent designstudio i spillkretser, og introduserte teknomusikk til andre enn faste klubbfanatikere, ble spillet mer eller mindre til ved en rekke tilfeldigheter. Designers Republic var for eksempel aldri utpekt som firmaet som skulle forløse den designmessige siden ved WipeOut; firmaet var i stedet resultatet av en faks på avveie som Psygnosis' grafiske tegner Lee Carus-Westcott fikk mellom hendene:

"Markedsføringsfolkene ville opprinnelig at Designers Republic kun sto for utformingen av forsiden og baksiden på spillesken, men det så jeg ikke meningen med dersom innholdet ikke svarte til utsendet. Det som senere har vært interessant for mange er at dette nok egentlig var det første eksempelet på et designteam som kom inn utenfra, og senere ble en grunnleggende del av produksjonen – ikke bare et navn som klistres på senere. Mange har senere prøvd seg med samme modell, men



Skuffende på PS2

I 2002 lanserte Sony WipeOut Fusion, seriens første spill til PlayStation 2. Spillet var utviklet av Liverpool Studios uten seriens opphavsmenn, ikke en gang The Designers Republic var med, men istedet Good Technology.

de fleste som gjorde det forsto aldri hvorfor det fungerte fra begynnelsen av."

Heller ikke musikken, en annen av Wipeout-seriens viktige bestanddeler, ble til gjennom en intern PR-brainstorm eller via press fra markedsførere. Den var bare en naturlig del av Psygnosis. Både Nick, Jim, Nicky og Lee hørte på all slags musikk, men var spesielt opptatte av elektronika, så teamet begynte forsiktig å banke på plateselskapenes dører for å få tilgang på musikk. Nick forklarer: "Jeg har alltid like dance-musikk, og det er den eneste sjangeren som gjør seg i et så ultrahurtig spill med så mye holdning som WipeOut."

Sammen med Glen O'Connel, firmaets engelske PR-agent, fikk de innpass hos en del plateselskaper. Spør fra relativt ukjente teknotrollmenn som Orbital, Leftfield og The Chemical Brothers sikret WipeOuts dynamiske, hardt pumpende soundtrack som serien hadde bruk for. Men det var ikke uten blod, svette og tårer. O'Connel forteller:

"Vi snakket med forskjellige selskaper rundt konseptet, og de fleste av dem kunne ikke helt se hvordan dette på noen måte ville gagne deres artister. På dette tidspunktet var PlayStation en relativt ukjent ting, og plateselskapene kunne følgelig ikke klandres for å være så lite imotekommende. Da vi lagde WipeOut 2097 var selskapene langt mer villige. Rett etter utgivelsen av det første spillet sparket de nærmest døren inn for å komme i kontakt med oss", ler Glen.

Det var også på dette tidspunktet at Phil Harrison, Sonys nye sjef med ansvar for konsernets mange spill, ga Nick og Jim et tilbud de ikke kunne avslå. Et annet sted i den enorme Sony-maskinen, var selskapet i gang med ungdomsfilmene Hackers med en purung Angelina Jolie i en av hovedrollene som teknogeniet Acid Burn. Filmindustrien hadde fattet interesse for hackere, ledninger og alt som hadde en elektronisk puls – dette inkluderte også dataspill. Dessverre fikk teamet ikke den tiltrengte tiden til å lage "WipeOut"-sekvensen som er en del av den ferdige filmen, så guttene måtte bruke fritiden sin på prosjektet. Jim Bowers husker godt tiden med Hackers:

"Vi var godt i gang med WipeOut da Phil Harrison dukket opp med muligheten for å lage et spill til filmen Hackers. Nick fant på selve gameplayet og banen, en slags

prototyp som også ble brukt i spillet. Samtidig tok Lee Carus og Neil Thompson seg av introen og lydsporet. Det meste ble laget på fritiden. Digby Rogers sto for HUDen (Heads Up-Display), og denne ble stort sett også laget på fritiden. I tillegg sto Andy Yelland alltid klar med teknisk support på prosjektet. Mot slutten av deadline jobbet både Andy og jeg fem dager i strekk, stort sett uten søvn. Jeg kan huske at jeg ringte både Lee og Neil klokken 3 om natta og bad dem komme og hjelpe til – jeg tror ikke deres bedre halvdel var spesielt imponerte over meg da."

Psygnosis' lille prosjekt endte i Hackers som ble gitt ut i 1995 og siden den gang har vært gjenstand for et utall myter. For eksempel finnes det fans som den dag i dag mener dette var det opprinnelige WipeOut. Hos Psygnosis er det likevel ingen tvil: Spillet og miniprojektet var to forskjellige ting, men naturligvis med åpenlyse paralleller siden firmaet var i gang med deres første spillprosjekt.

At WipeOut også var et forholdsvis gnisningsfritt prosjekt forbauser i dag både Nick og Jim. Selv om det fantes øyeblikk der alt så svart ut, stanget aldri teamet hodet i murveggen. Fra det øyeblikket spillet ble strømlinjeformet til det var ute i butikkhyllene varte ikke



WipeOut 2097 anses som seriens beste spill av WipeOut-fans. Kontrollen var bedre, sammenstøtene med spilllets barrierer endte ikke i sneglefart, og våpnene var bedre balanserte. Dessuten var baner som bl.a. Valpraiso, som foregår i Sør-Amerika og Spilskinanke helt fantastiske å konkurrere på.

Wipeout 2097

Format PS/PC/SATURN/MAC Utvikler PSYGNOSIS
Utgiver SONY Utgitt 1996, 1997, 1998, 1999, 2002



Med WipeOut 2097 (WipeOut XL i Amerika) ble Psygnosis for alvor en del av eliten. Originalen hadde solgt rundt 300.000 eksemplarer på tre måneder, mens

WipeOut 2097 solgte opptil 1,5 millioner i samme periode. Spillet ble også utviklet til bl.a. PC og Saturn, men det var PS-versjonen som var den absolutt beste. Med utgivelsen av 2097 fikk ligen enda et nytt team, nemlig Piranha, med styrke, hurtighet og toppfart som var bedre enn alle andre. Til gjengjeld kunne ikke skipet bruke noen våpen. Sammen med den nye skipsklassen, introduserte også Psygnosis baner som var inndelt etter vanskelighetsgrad. Talon's Reach og Sagamatha var de letteste banene, mens Vostok Island og Spilskinanke utgjorde de vanskelige i pakken.



Gard d' Europe

Som navnet antyder så foregår Gard d' Europe i Frankrike. Banen har noen vanskelige hårmålsvinger og en makshøyde på 179 meter. Den var en del av Rapier-klassen, og oversatt til norsk betyr det at den var dritvanskelig.



En dyr fornøyelse

Hvis du brukte alle dine våkne timer i selskap med WipeOut 2097, så har du sikkert støtt på utviklerens lille spøk: en rekke fartøy laget som dyr. Vi fikk blant annet se en snegle (bildet), en bie og ikke minst en stor, lyserod gris. Herlig!



Phenitia Park

Phenitia Park ligger i Tyskland og er 3,8 kilometer lang. Banens lekre solnedgang og ruvende skyskraper gjorde den til litt av et syn. Det høyeste punktet var 137 meter og det var en rekke innlagte hopp og slanke svinger å bryne seg på.

WipeOut

Format PS Utvikler STUDIO LEEDS
Utgiver SONY Utgitt 1999



WipeOut var seriens siste spill til Playstation. Til tross for seriens popularitet var det ikke før sent i 1999 at Leeds (som nå hadde overtatt utviklingen) kunne sende ut et nytt kapittel. Treeren var nærmest minimalistisk, kjørende i PS-konsollens høyeste oppløsning og med en rekke forbedringer og tilføyelser. Flere nye skip kom til, blant annet Icaras, Assegaj og Goteki 45. Banene utfoldet seg over steder som Porto Kora, Mega Mall, Sampa Run og Stanza Inter. WipeOut var dog som det alltid hadde vært, og ble derfor raskt akseptert av seriens mange fans. Det kapret dog ikke så mange nye tilhengere, noe Sony hadde håpet på. Et år senere kom WipeOut Special Edition, som inneholdt baner fra de tidligere spillene, samt en lesbar font i menyene.



Nedtonet fargene

De første to spillene hadde et hav av farger, men disse forsvant i WipeOut. All reisingen fra sted til sted ble også droppet til fordel for en rekke baner som foregikk i og rundt samme by - uten at det på noen måte ble kjedelig.



Prototyper

Hvis du gjennomførte WipeOut med alle lagene på alle de normale banene, ble det låst opp for en rekke prototype-baner. Disse var en liten gave som i utgangspunktet var ideer som utvikleren aldri ble helt ferdige med.



Bilsyk?

I WipeOut-spillene var det mulighet for å spille spillet fra cockpiten, men det var ikke å anbefale. Skipets falske tyngdepunkt gjorde det nærmest umulig å få den riktige vinkelen i svingene og distansen til autovernet.



WipeOuts første bane Altima VII, var en god nybegynnerbane med mange fall, hopp og svinger. Banen ligger i Canada og er 5.5 km lang. Det var også den banen som var på demo CD'en til PS.

mer enn ti måneder, en produksjonstid som i dag kun er forunt giganter som EA og Ubisoft med mer enn 200 ansatte på hvert prosjekt. På det tidspunkt da WipeOut ble skapt talte teamet ikke mer enn ca. 20 fast ansatte. Det var derfor også en ganske surrealistisk opplevelse da Sony endelig lanserte både konsollen og spillet i de engelske elektronikkforretningene. Nicky Westcott forteller:

"På lanseringsdatoen dro hele teamet ned til en lokal spillbutikk for å se lanseringsdisplayet. Nicki og jeg sto utenfor i over et minutt før det gikk opp for oss at vårt spill var på en kjempeplakat rett ved siden av Ridge Racer. Da var det vi sa: "Wow, vi greide det virkelig."

Kun ett år senere var det tid for WipeOut 2097, anerkjent blant hardcorekjernen av WipeOut-spillere som seriens desidert beste. Ideen var evolusjon i stedet for revolusjon, og Designers Republic var nok en gang inne på den visuelle siden, denne gangen med en tykkere og mer fargesprakende stil, mens musikken ble levert av Cold Storage, Psygnosis' egen Tim Wright, som også hadde vært med på det originale spillet, Leftfield, Chemical Brothers, Future Sound of London, Fluke, Photek og ikke minst Prodigy, som med Firestarter fyrte opp både dansegulvet og den høyteknologiske asfalten i WipeOut 2097. Borte var store deler av den ømfintlige kontrollen og den ekstreme bremsingen når du traff de stålinnfattede barrierene rundt banene, og med innføringen av en standardisert pitstop-feature til de mest herjede skipene la Psygnosis opp til en smule mer taktikk. Dessuten fylte teamet på med skjulté fartøyer som bl.a. en kjemperask snegle - en liten gave til de mest ihuga fansene. Inkluderingen av dyr i spillet, blant annet en gris, var en felles beslutning.

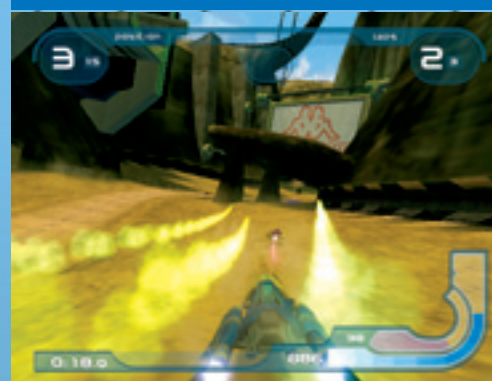
Våpnene, seriens tilbakevendende element, ble også tatt til neste nivå og antallet ble utvidet fra seks til elleve. Banene bevegde seg i nye og mer fargerike retninger, for eksempel foregår Valpraiso i Sydamerikas frodige jungel. Andre ting var mer påfunn og små, halvsproe ideer fra Jim, Nick og resten av teamet, som for eksempel Spliskinanke, som nesten ikke er til å få over tungen.

"Spliskinanke er faktisk et anagram av Snake Plisken, karakteren Kurt Russel spiller i John Carpenters Escape from New York, mens Terramax fra det opprinnelige



Forunderlige reklamer

For å gjøre folk oppmerksomme på WipeOut-spillene, fikk Sony laget en lang rekke reklamer. Mest velkjent er nok reklamen fra det første spillet, hvor en ung jente og en ung gutt med neseblod sitter hengslengt i en sofa etter en spillesession. Da WipeOut Fusion kom, fikk vi se denne reklamen. Den bønnfaler staten om å ikke bygge en racingbane i London.



WipeOut bare het det fordi det betyr jord. Den banen var for øvrig den aller første vi laget den gang, og er dessverre litt kort. Firestar kom fra gamle dager da folk trodde planeten Mars var en brennende stjerne."

Da det var tid for å gi oppfølgeren et navn ble teamet enige om at det ikke bare skulle være noe tamt, som WipeOut 2. Valget falt i stedet på WipeOut 2097, hvilket var naturlig ettersom spillet skulle foregå 100 år etter det opprinnelige WipeOut. I USA ble navnet dog endret til WipeOut XL, og årsaken til dette glemmer Nick Burcombe aldri:

"Den amerikanske markedsavdelingen til Sony ville endre navnet fra 2097 til XL, fordi det amerikanske folket tydeligvis hadde problemer med numre etter tittelen.



Markedsførerne var redde for at spillerne ville se det som WipeOut nummer 2097 og derfor, naturlig nok, lure på hva som skjedde med de første 2096 spillene. Dette stammet igjen fra en episode fra filmen The Madness of King George III, som forvirret amerikanske kinogjengere så mye at de faktisk endte opp med å kalle den The Madness of King George. På et tidspunkt var man også inne på å forandre teknomusikken med amerikansk rock, men det ble heldigvis aldri aktuelt,” ler Nick.

WipeOut 2097 var en kjempehit da det inntok

”WIPEOUT VAR IKKE LENGER NYESTE MOTE, DEN VAR BARE EN ETTERNØLER. SERIEN VAR DØD”

spillbutikkene i september 1996 og klarte seg godt på begge sider av Atlanteren. Der det opprinnelige WipeOut solgte ca. 300 000 eksemplarer på tre måneder, brølte toeren gjennom lydturen med et salg på 1,5 millioner i løpet av samme periode. Selv det toneangivende engelske spillmagasinet Edge ga det en flott karakter på 8 av 10 og sa at ”WipeOut 2097 inneholder alle de samme tingene som gjorde originalen til en milepæl – spillet hopper over humper, breisladder gjennom svinger og er blitt, om mulig, forbedret.”

Likevel var det intet WipeOut på gaten det påfølgende året. Psygnosis var i ferd med å gå i oppløsning innenfra, og da Psybadek, et av Psygnosis' andre spill, gjorde det uendelig dårlig, krøp Nick ned fra stolen som designer og

gjemte seg mellom lederne og mellomlederne i firmaet, begravd i papirarbeid. Han hadde problemer med å finne motivasjon til å fortsette, og merket at de siste to årene hadde vært utrolig vanskelige. Avskjeden med Psygnosis foregikk i stillhet, og det var først med New Generation Racing eller NGen Racin at han fikk oppreisning gjennom franske Infogrames. Dessverre ga spillet ikke utslag på spillbarometeret, og Nick forsvant igjen. Et par år senere fant han sammen med fire-fem andre medarbeidere fra Psygnosis, og sammen stiftet de Curly Monsters, teamet

bak Quantum Redshift til Xbox.

Samtidig fant gamle og nye krefter sammen om Wip3Out. Nicky Westcott, den eneste gjenværende fra det opprinnelige WipeOut-teamet slo seg sammen med Leeds Studio, som hadde fått i oppgave å lage en etterlengtet treer. Fortsettelsen kom nesten tre år etter suksessen med WipeOut 2097. Denne gangen var stilen minimalistisk. En kald, nærmest ugjestmild skjerm med innrisede bokstaver bød velkommen til et Wip3Out med nedtonede farger, kjørt på PlayStation-konsollens høyeste oppløsning. Kontinuitet var veien fremover. Nye ideer ble samtidig ofret på alteret for et spill som ikke ville skremme bort gamle fans, men som samtidig ga plass til nye troende. Spillet hadde åtte nye baner og tre nye lag i



WipeOut Pure ble helt rent

WipeOut Fusion gjorde blant annet banene mer flytende og åpne. I tillegg måtte du løpende oppdatere skippet ditt, og begge disse punktene skuffet både fans og kritikere. I Pure vender Liverpool Studios tilbake til kjernen i serien: høyhastighetsrace.

Wipeout Fusion

Format PS2 Utvikler LIVERPOOL STUDIOS
Utgiver SONY Utgitt 2002



WipeOut Fusion er det dårligste spillet i serien. Utsatt opp til flere ganger og lagd med ideer stikkende i alle retninger. Med dette kunne Fusion aldri bli noe godt spill. Banene fikk alternative ruter og ubegrenset plass, tåpelige loops ble introdusert og utvikleren forsøkte å

gå Gran Turismo i sømmene med en verkstedsdel hvor du selv kunne sette ting på fartøyet. På den designmessige siden var The Designers Republic erstattet av Good Technology, som verken hadde helt det samme synet eller samme åpenlyse kvaliteter som Sheffield firmaet. Resultatet ble et skuffende spill som ble mislikt av seriens mange fans og som fikk Sony til å legge serien død.



Velkommen på laget

I Fusion ble du en del av et lag som skulle ut i konkurranser mot andre. Pengene du vant i de forskjellige løpene kunne brukes til å kjøpe nye våpen, større turbo osv. Ekte WipeOut-hoder ville bare ha enkel racing og var veldig skuffet.



Liga erstattet banestrukturen

I WipeOut Fusion var den normale banestrukturen skiftet ut med ligaer som inneholdt forskjellige baner. Disse var stort sett gjentakelser, noen kjørte du bare baklengs og dette gjorde spillet kjedelig og ensformig, selv om visse baner var godt lagd.



Viktige våpen

Med Fusion forsvant også nødvendigheten av å være en god pilot. Hvis du ikke hadde de rette ferdighetene til å ende i toppen av podiet, kunne du i stedet gå etter å eliminere motstanderne med spilllets sterke våpenarsenal. Skuffende.

Wipeout Pure

Format PSP □ Utvikler LIVERPOOL STUDIOS
□ Utgiver SONY □ Utgitt 2005



Etter mer enn tre år i dvale slo WipeOut Pure seg løs på Sonys nye PSP i september 2005. Som tittelen antyder så vender WipeOut-serien tilbake til røttene, men det skjer ikke uten en viss porsjon fornyelse. For eksempel har man nå som pilot muligheten til å absorbere våpenet som energi. Styringen fikk også en

ordentlig overhaling, og banene ble lange, buktende bulevarder igjen. Vi fikk virkelig testet ferdighetene våre igjen. Kort etter utgivelsen dukket de første tilleggsprogrammene opp på nettet med helt nye baner, skip og ny musikk. Senere jobbet Liverpool Studios sammen med ordentlige kunstnere som Jon Burgerman og Neil McFarlane med de lekre Omega-banene.



Velkommen tilbake

Pure bød på en masse nye baner, samt noen remix-utgaver av gamle favoritter. Blant disse var Manor Top, Karbonis, Sagarmatha og Ubermall (en ny utgave av Mega Mall fra Wip3out). Dessverre var disse banene nærmest ugjenkjennelige i deres tron-i-fiserte uttrykk, og glæden ved å kjøre på dem var dessverre ikke så stor. Mange fans ventet stadig på eksakte kopier av alle de tidligere banene. Kanskje de kommer en gang i 2007?



Rullerull

Et av de nye tiltakene i serien er det såkalte Barrel-roll. Dette gir deg muligheten til å rulle rundt i luften, og det gir deg en liten boost når du lander igjen. Problemet er at denne manøvrer tærer på skjoldet ditt, og derfor skal den brukes med omhu. En god måte å sikre deg mot et totalvraket skip, er å plukke opp et skjold først. Airbrakes er også en nødvendighet gjennom hele WipeOut Pure. Spesielt på banen med en lumsk nittigraderssving.



Med plass til kunsten

Liverpool Studios mest interessante prosjekt til dags dato er uten tvil Omega-banene. Disse er laget i samarbeid med en lang rekke kunstnere, bl.a. Jon Burgerman, Mark James og Neil McFarlane. Disse lastes ned til WipeOut Pure og gir spilleren en helt ny og annerledes verden. Prøv bl.a. Mark James' Card City Run, Jon Burgermans Burgertown og McFarlans flotte Parishair. Alle banene er helt gratis og kan hentes nå.



Dette bildet er fra banen P-Mar Project som var en del av Wip3Out. Nyt utsikten over hele den futuristiske byen, og forbered deg på å dundre ned i den harde asfalten med et brak.

WipeOut Fusion ble vist frem for første gang på E3-messen i 2001, hvor Rob Francis og Nino Ceraolo stod klare for å vise oss sitt siste prosjekt. På standen fikk vi imidlertid bare prøve spillet på den laveste hastigheten. Det var kun hvis man ble invitert inn til et lengre stvemøte at utvikleren ville åpne de hurtige klassene og dermed spillets bedre sider.

tillegg til de fem som opprinnelig var i 2007. Salgsmessig opplevde Leeds derimot ikke samme brede suksess som Psygnosis gjorde med deres to første spill, og da teamet kun et år senere ga ut Wip3Out Special Edition, var både fans og kritikere nær ved å gå lei av høyhastighetsraceren. Special Edition-utgaven inneholdt alle banene fra Wip3Out, tre fra det originale WipeOut og fem fra WipeOut 2007. Dessuten ble feilen med fontene og størrelsen deres rettet, slik at man nå kunne lese dem.

WipeOut hadde ikke nådd bunnen enda – det skjedde først med utgivelsen av WipeOut Fusion i 2002 på den vesentlig sterkere PlayStation 2. Nok en gang hadde spillet blitt kastet frem og tilbake mellom team i tillegg til å ha blitt utsatt mer enn én gang; WipeOut Fusion var en

lenger nyeste mote, den var bare en etterfølger. Serien var død.

Etter som tiden gikk, forsvant de mange fansidene for WipeOut-fenomenet også. Kun de mest dedikerte holdt stand, som for eksempel Wipeoutzone styrt av engelske Robert Foxx. Den 14. desember 2004 dukker de første bildene opp på fansiden hans, og samtidig oversvømmes nettstedet av gamle WipeOut-fans som har ligget i hi siden slutten av 90-tallet. Og de har noe å glede seg over: Nino Ceraolo, som har vært med siden Wip3Out, Colin Berry, som fikk sin ilddåp på Wip3Out Special Edition og Clemens Wangerin er alle krefter som prøver å bote for det skuffende Fusion, med en overflod av alt det fans har savnet i ti år. WipeOut Pure, som navnet antyder

“I SKRIVENDE STUND SØKER LIVERPOOL STUDIOS NYE FOLK TIL PROSJEKTER BÅDE PÅ PSP OG PS3”

merkelig hybrid mellom skamløs fornyelse og stor forsiktighet. Borte var Designers Republic, erstattet med det noe mer urutinerte Good Technology som savnet samme piff og bevegelse i sitt design. Seriens grunnleggende racingformel fikk også én uønsket saltvannsprøyting for mye med den løpende oppgraderingen av fartøyene og det nye fokuset på baner med alternative veier. Teamet het for øvrig ikke lenger Leeds Studio, men i stedet Studio Liverpool, styrt av Clemens Wangerin, en mann som ble intervjuet i rakettfart på E3-messen i 2001, og som opptrådte i et innslag om WipeOut-serien sammen med undertegnede på TV senere samme år.

Selv om Sony lot PR-kanonene dundre og ga firmaet tillatelse til å bruke anselige summer på å promotere WipeOut Fusion, var spillet ingen suksess. Fans vendte det ryggen, nye spillere forsto ikke hvorfor serien overhodet hadde fått så mye oppmerksomhet – og seriens evige grunnpillare: undergrundsdesignet, den tunge teknoen og løp i lydets hastighet hadde for lengst sneket seg inn andre steder. WipeOut-serien var ikke

en rendyrket WipeOut, er i overhalingfasen og lanseres september 2005. Det blir strålende mottatt av både fans og kritikere. I månedene etter utgivelsen lanserer teamet også en rekke oppgraderingspakker med alt fra nye baner til fartøyer og musikk. Jubelen vil nærmest ingen ende ta, og da velrenommerte kunstnere som Jon Burgerman, Mark James og Neil McFarlane kastet seg over utviklingen av de såkalte Omega-banene, føles det som om WipeOut-serien er tilbake der den startet: med et innhold og stil drevet av kunstnerisk input utenfra.

I skrivende stund søker Liverpool Studios nye folk til prosjekter både på PSP og PS3. Nick Burcombe er tilbake i firmaet etter at Curly Monsters i 2002 måtte pakke sammen, og han legger for øyeblikket siste hånd på det første Formula One-spillet til PlayStation 3. Spillet kostet nesten denne artikkelen mange av dens anekdoter og små hemmeligheter fordi han skulle presse meg inn mellom Sonys krevende deadlines. Om Nick involveres i de kommende WipeOut-spillene er fortsatt uvisst, men en ting er sikkert: WipeOut vender tilbake i 2007.

Thomas Tanggaard

SID MEIER'S
**CIVILIZATION
 WARLORDS**



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

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

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

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

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



WWW.CIVILIZATION.COM



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





VIL DU HA BLADET RETT I POSTKASSEN?

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

Game reactor T-shirten koster 150 kr.

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





KICK SOME BRICK.



RELIVE ALL THE ACTION OF THE ORIGINAL TRILOGY.



MIX AND MATCH YOUR FAVOURITE CHARACTERS.



BUILD AND RIDE YOUR FAVOURITE VEHICLES.

ON SEPTEMBER 13, THE FORCE BUILDS WITH YOU.



GAMEBOY ADVANCE

NINTENDO DS



PlayStation 2



PC CD ROM

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigures are trademarks of The LEGO Group. © 2006 The LEGO Group. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAMEBOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMIP" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

LEGOSTARWARSII.COM

Anmeldelser



Haha, smak sverd...
For hvert av hovednivåene du kommer deg gjennom i Kingdom Hearts 2 blir du belønnet med nye våpen. Disse har alltid magiske egenskaper, og hvis du bruker dem riktig er de forskjellen mellom seier og tap.

Kingdom Hearts II

Frode har spilt Kingdoms Hearts i flere uker, og er i ekstase over resultatet...

Informasjon

Plattform PS2
Utvikler Square Enix
Utgiver Ubisoft
Sjanger Rollespill
Utgis Oktober
Antall spillere 1
Anb. Alder 12 år
Testet versjon PAL

Pluss Fantastisk univers, karakterer man blir glad i, stor variasjon, utrolig gjennomførte stemmer...

Minus Kamera spiller ikke alltid på samme lag som deg...

Med skjelvende hender, bankende hjerte og lette svettetokter setter jeg Kingdom Hearts 2 i min test-PlayStation 2. Kan dette leve opp til den geniale, velproduserte og lekke forgjengeren? Klokken er 23.15 og jeg gjør meg klar til min første natt i Square Enix og Disneys forhåpentligvis fantastiske univers. - Ikke glem å puste da, kommer det tørt fra min bedre halvdel før hun finner sengen for natten.

Klokken 07.00 rives jeg brått ut av min egen drømmeverden, av samme bedre halvdel, denne gangen med en mer oppgitt mine. I min lykkerus lar jeg det fare, og kan konstatere at første natt var en formidabel suksess, og mange flere timer venter. Unnskyld uttrykket – men første spillet i

serien var helt forbanna genialt. Et nydelig fargerikt univers med karakterer fra både Squares lange og episke spillhistorie og Disneys enda lengre tegnefilmhistorie. Spillet tok med de beste elementene fra flere verdener, Square Enix glimrende kampsystem og Disneys uovertrufne sjarm og karaktergalleri fra himmelen. Jeg skal ikke si at Kingdom Hearts ikke hadde noen svakheter, men disse ble raskt overskygget av stemning og historie. Hvordan følger man opp noe slikt? Den beste løsningen for å lage en oppfølger til et spill som har fått hærskarer av fans over hele verden er faktisk ganske enkel. Ikke forandre for mye, fortsett på den samme gode historien og dykk enda dypere ned i de to universene som er rammeverket for spillene. Square Enix

og Disney har gjort hjemmeleksen sin.

Historien i Kingdom Hearts 2 begynner mer eller mindre der forgjengeren sluttet. Det er en liten tvist på det hele i starten, og uten å røpe for mye så befinner du deg etter en times tid tilbake i skoene til Keyblade-sjefen sjøl, Sora. Denne første timen av spillet fungerer som en opplæring, og er en av de få svakhetene. De japanske karakterene er overtydelige i alt de gjør, dialogen er stiv og startoppdragene er ikke spesielt underholdende. Med opplæringen unnagjort er de trofaste kompisene Donald og Langbein tilbake, og nå kan eventyret begynne for alvor.

Kampsystemet i Kingdom Hearts 2 vil være kjent og kjær for alle som spilte eneren, men også alle Square og Final Fantasy-fans vil nikke anerkjennende.

Fjeld mener

Mange yngre fans av Final Fantasy-universet har enda ikke gjenoppdaget den store sjarmen rundt Disney, men la oss håpe at dette er et brekkjern for alle som ikke er frelst. Final Fantasy er absolutt tilstede i Kingdom Hearts, men det er Disney som stråler, skinner og gjør dette til en spillopplevelse utenom det vanlige. Vær forberedt på en rekke tilfeller av akutt gåsehud. 8/10
_Borge Fjeld



Karakterer fra GR #42

Test Drive Unlimited
Xbox 360, PC / Atari

Miami Vice
PSP / Vivendi

Saint's Row
Xbox 360 / THQ

Tekken: Dark Resurrection
PSP / Sony

Prey
Xbox 360, PC / Take 2

9/10

6/10

8/10

9/10

7/10



Enchanted Arms
Xbox 360 / UbiSoft

Gangs of London
PSP / Sony

Dead Rising
Xbox 360 / Capcom

El Matador
PC / South Peak

Shinobido: Way of the Ninja
PS2 / Sony

6/10

7/10

8/10

7/10

6/10



GTA: Liberty City Stories
PS2 / Rockstar

Forbidden Siren 2
PS2 / Sony

Chromehounds
Xbox 360 / Sega

Astonishia Story
PSP / UbiSoft

Formula 1 2006
PS2, PSP / Sony

7/10

7/10

6/10

5/10

6/10



Stor variasjon
Kingdom Hearts 2 er langt mer enn bare de klassiske rollespilloppdragene. Det finnes heftige flymissions mellom mange av nivåene...

Hovedpersonene Sora, Donald og Langbein bruker mesteparten av tiden på å bekjempe de utrivelige Heartless. Disse monstrene kommer i alle former og fasonger, og den ene er skumlere enn den neste, men mest fascinerende er hvordan de endrer utseende i forhold til hvilken verden man spiller i. Ved å variere egenskaper riktig blir de fleste imidlertid overkommelige.

Det er imidlertid ikke turbasert, noe som gjør at i de aller heftigste kampene kan det bli mye frenetisk trykking. Dette føles uinspirerende i starten, men etter hvert som Sora bygger opp sitt magiske arsenal og mange spesialkombinasjoner blir det monotone overskygget av det visuelle. I løpet av spillets gang får alle tilgang til nye egenskaper. Disse deles inn i forskjellige kategorier, noen er defensive mens andre byr på forskjellige offensive kombinasjoner. De kan endres fortløpende i forhold til hvilke fiender man støter på. I noen verdener er luftige sverdtriks effektivt, mens i andre bør man fokusere på healing og påfyll av mana. Etter hvert som Donald, Langbein og Sora vokser seg sterkere, får man tilgang til et stort arsenal av egenskaper, og dette vil holde rollespillentusiaster engasjert i lang tid. Soras angrep er også tredelt. Man kan velge de tradisjonelle angrepene med det mektige Keybladet,



Disney-o-rama

I løpet av de 40-50 timene man tilbringer i Kingdom Hearts 2 får man sjansen til å besøke et stort antall av Disneys magiske verdener. I Pride Lands får man et gjensyn med Simba, i Agrabah er Aladdin og Jasmine i trøbbel, i Disney-slottet holder Minni fortet mens Mikke leker konge, i Halloween Town prøver Jack å innføre julefeiring, Tron gjør sitt beste for å hjelpe våre venner gjennom den virtuelle verden, mens Snipp og Snapp styrer gummiskipet med stødige poter

men man har også magi og en lekkerbiskent kalt Drive. Når Sora går inn i Drive-modus forvandles han til en ADHD-versjon av seg selv, og gjør vesentlig mer skade på mye kortere tid. Det som gjør Kingdom Hearts 2 til ett av årets beste konsollspill så langt, er de varierte verdenene og bilrollekarakterene. Her kan du leve deg inn i mange av Disneys storslåtte univers, alt fra Aladdin, Skjønnheten og Udyret, Mulan og Hundremeterskogen, til nye eventyr som Nightmare Before Christmas og Pirates of the Caribbean. Kanskje den mest underholdende av dem alle er kalt Timeless River, hvor Donald og Langbein plutselig får tilbake sitt klassiske utseende fra de aller første Disney-filmene. Utviklerne har også gjort en fantastisk jobb med stemmene i Kingdom Hearts 2, og alle som har sett filmene vil nok ofte nikke gjenkjennende. Best er kanskje James

Woods som innehar rollen som Hades i Hercules. Final Fantasy-karakterene er ikke like bra, men hovedperson Sora fungerer heldigvis utmerket. Kingdom Hearts 2 er kanskje ikke veldig utfordrende, men tar igjen alt i form av variasjon, fortellerteknikk og stemning. Historien kan virke forvirrende i starten, men alle brikkene faller sakte, men sikkert på plass. Har du et snev av interesse for Disney, Square eller bare eventyrlust er dette et spill du må ha. Du kan rett og slett ikke gå glipp av Donald som zombie, Langbein som Frankenstein, Sora som banker Jafar og Hades, eller en utbrent og livstrøtt Hercules.

_Frode Haugen

9/10
Grafikk 8 Gameplay 10 Lyd 9 Holdbarhet 10
Små kameraproblemer hindrer toppscore.

Aarum mener

Karakterene i Kingdom Hearts er 2 er enhver spill-journalists drøm. Selv om mange kampscener kan bli i overkant uoversiktlige, er det bare et herlig spill å slå i hjel tid med. De forskjellige Disney-verdenene er uimotståelige, og sjelden har jeg spilt et spill med så mange øyeblikk jeg kommer til å huske i lang tid ...

9/10
_Carl Thomas Aarum



Sinna politimenn
 Politiet i Just Cause er i en klasse for seg. Ikke bare er de smartere enn i de fleste andre spill, de er også superhissige og kaller gjerne inn hele hæren hvis de trenger hjelp...



Just Cause

Svenske Avalanche debuterer med et atmosfærisk og eksplosivt actionepos

Informasjon

Plattform PC, PS2, Xbox, Xbox 360
Utvikler Avalanche Studios
Utgiver Eidos
Sjanger Action
Utgis 29. september
Antall spillere 1
Anb. Alder 18+
Testet versjon PC, Gull PS2, PAL, Xbox 360, PAL
Pluss Adrenalinfylte stunts, fallskjerm, bra fysikk og grafikk
Minus Ingen løpeknapp, fiender faller merkelig, endel folketomme områder, ingen multiplayer.

Solbrent på nesa i sandkassen med Pina Colada og Gønner. Er Just Cause det tropiske actioneventyret vi har ventet på?

Hvite finkornede strender blir møtt av solen som glimter ned gjennom palmebladene. Den sydhavske vegetasjonen klatrer oppover fjelltoppene i det CIA-agenten Rico Rodriguez gjør seg klar til å entre scenen. Det skal selvfølgelig skje 4000 meter over havet i fritt fall, bare for å overbevise enhver tviler om at Just Cause er den rocka actionfesten vi har ventet på. Forestill deg en blanding av Grand Theft Auto og Farcry med en god dose høytsevendende ideer, og du har oppskriften det svenske debutstudioet Avalanche Studios har fulgt under utviklingen.

I fritt fall får du heldigvis en liten instruks om at du kan trykke på X knappen for å utløse fallskjermen, kjekt å

vite, før du ser en rødfarget blinkende indikator langt nede på bakken under deg. Etter et perfekt telemarksnedslag ved objektivet, møter du din CIA-kontakt som tilfeldigvis er i trøbbel. En aldri så liten skuddveksling skjer, og du får jaget bråkmakerne av veien. Endelig litt ro, og man får hvite mer om situasjonen. Den søramerikanske øygruppen San Esperito styres med jernhånd av den korrupte presidenten Salvador Mendoza. Ryktene om Mendozas innkjøp av atomvåpen har fått den amerikanske regjeringen til å ta ekstreme forholdsregler. For Rico er målet å alliere seg med den lokale geriljaen og styrte Mendoza og hans regjering. Til hjelp har han 100 kjøretøy av forskjellige typer, form og størrelse, 28 ulike våpen og flere hundre kvadratkilometer søramerikansk jungel perfekt for gjemselslek med det lokale politiet. Rico er klar til å utføre de 25 oppdragene Just Cause består av for å

befri San Esperito fra det korrupte regiment som styrer landet i dag.

Spillet suger fort tak i deg og det ene oppdraget driver deg fort over i det andre. Progresjonen i spillet følges via en rød blinkende indikator. Den vises både på kartet, men skimtes også i den virtuelle verden du befinner deg i. Oversiktlig og greit for oss som ikke har en lang karriere i speideren bak oss. Oppdragene er varierte og kan handle om alt fra å jakte ned å drepe noen "mucho dirty officials", til å skyte i stykker vei-sperringer det korrupte regimet kontrollerer, for å befri uskyldige landsbyer fra Salvador Mendoza's undertrykkelse. Samtidig er det morsomt å leke og bli vant med gameplay-elementene sandkassen byr på. Et element er alle fartøyene i spillet, som for øvrig har en fysikk som kjennes veldig bra. Tyngde, vekt og fart er balansert så bilkjøringen fortsatt er

Haugen mener

Med Just Cause har Avalanche gjort en bragd. Selv om prosjektet et overambisiøst er det en sann fryd å spille, og man skal være en skikkelig gretten gammel kjøp gubbe for ikke kose seg i dette sommerparadiset. Endelose områder å utforske, heseblesende action og oppfinnsomme løsninger gjør dette til et glimrende spill. **9/10**
_Frode Haugen



Ricos fallskjerm har fått mye oppmerksomhet i forkant av utgivelsen, og dette er ikke noe annet enn helt på sin plass. Fallskjermen kan benyttes i tide og utide, og sørger for en rekke morsomme og spesielle actionøyeblikk.



Våpennarsenalet i Just Cause er rikt, oppfinnsomt og spennende. Med 28 tilgjengelige våpen vil de fleste finne noe som passer, og den sinnrike fysikkmotoren gjør at hvert enkelt våpen har sin helt egen følelse når du knatrer ned fiender over en lav sko.



Rico Rodriguez - en sann latinohelt

Just Cause finner sted på den fiktive Sør-Amerikanske øya San Esperito, og for å skape den riktige hovedrolleinnnehaveren måtte Avalanche gjøre flere justeringer. Ikke bare skulle han være en ekte revolusjonær folkehelt, han skulle også oppfylle den barske kjøkkasrollen skuespillere som Antonio Banderas ofte fyller på film. Utgiveren Eidos fikk viljen sin og resultatet ble den litt stereotypen, men underholdende Rico.

spennende etter timer med spilling. De fleste delene på de ulike bilene kan i tillegg også ødelegges. Det vil si at forskjermen, bilhjul, ruter og panseret kan gå i tusen knas under skuddvekslinger eller biljakter. Som igjen fører til en mer intens og interaktiv spillopplevelse. For de av oss som ikke får maxet spenningsnivået av å burne i 160 km/t i motsatt kjøretning med politi og militære i hælene, finnes i tillegg en mengde med båter, fly og helikopter å leke seg med. En idé Avalanche Studios har lyktes med er de mer adrenalinfylte og luftige stuntene. Fra alle fartøy kan du bruke farten og undertrykket til å lette i Rico's fallskjerm, som igjen tilfører en del nytt til spillbarheten. Fra luften kan du kaste deg ned på taket av andre kjøretøyer før du suser videre av gårde i dem. Totalt urealistisk, men utrolig kult. Enda fetere er det å sveve i fritt fall, se det sydhavske landskapet fra fugleperspektiv, mens lyden av vindpisker deg i øynene. Kontrollen føles intuitivt også under skyting. Man sikter med høyre analog og beveger seg med venstre. Når siktet er i nærheten av målet, får man opp et "lock on", og da er det bare å klemme på jernet. Klikker du ned høyre analog går du over skulderen perspektiv ala det i Splinter Cell: CT. Selv om siktemekanismen fungerer bra er jeg ikke fornøyd med animasjonene eller fysikken når du

treffer fienden. Det virker som man skyter på pinner og de spretter langt tilbake av to-tre pistolskudd. Fysikken er vektlagt på mange områder i spillet, så det er synd ikke mennesker/ og fiender har fått samme oppmerksomhet. Området i Just Cause, San Esperito, er en helt enorm spillverden, proppfull av tett jungel, sandstrender, mindre byer, storbyer og hundrevis av svingete fjellveier. Vegetasjonen er utrolig bra laget, detaljrikdommen er meget imponerende og lastetidene er ikke-eksisterende.

Ambisjonsnivået Avalanche: Studios har lagt i Just Cause er skyhøyt, uavhengig om de er debutanter eller ikke. Med ambisiøst mener jeg at Avalanche har prøvd å implementere veldig mange elementer, muligheter og variasjon i ett og samme spill. Da er det også større sjanse for flere irritasjonsmomenter i form av bugs og småfeil. Smålighet til side - faktum er at Just Cause er en eksplisiv og underholdende actionfest, fylt opp til randen med adrenalinfylte opplevelser og stunts selv Bruce Willis ville trukket på smilebåndene av. Våre svenske venner kan være stolte. "Viva la Révolution!"

Kristian Nymo

9/10

Grafikk 9 Spillbarhet 9 Lyd 8 Holdbarhet 8
Solferie i Sør-Amerika

GTR 2

Racinggale Petter har sett lyset

Plattform PC Utvikler Simbin Utgiver Pan Vision Sjanger Racing
Utgis 29. september Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Det er vanskelig å forbedre noe som er så bra at ordet perfektjon er best dekkende. GTR var et nærmest perfekt spill som, sett bort fra en anelse rufsete grafikk og litt for mild fartsfølelse, gav spilleren et nøye planlagt og ekstremt velgjort bilde av hvordan en GT-bil virkelig oppfører seg. Nå er GTR2 her, og Simbin har forbedret og småpusset litt over alt for å nok en gang kunne by på en racingopplevelse mer krevende, mer intensiv og mer realistisk en noe annet spill du noensinne har testet.

Det første som slår meg med GTR 2 er hvordan Simbin hørte på den lille kritikken de fikk for det første spillet. Enkelte klagde på at kjørevinkelen fra utenfor bilen var dårlig, at lastetidene var for lange, at grafikken var en smule primitiv og at det var så godt som umulig å kjøre bilene kun ved hjelp av tastaturet. I min anmeldelse nevnte jeg at grafikken faktisk kunne vært penere, men de andre minuspoengene var ikke noe jeg opplevde som negativt i løpet av mine 30 timer sammen med GTR. Å sitte utenfor bilen når man kjører en rendyrket simulator kommer ikke på tale for meg, og det å prøve å styre bilen med tastaturet hørtes like dumt ut da som det gjør nå. Simbin har likevel endret dette. Bilen er nå betydelig nærmere kameraet, det er enklere å styre med tastene og lastetidene er kortere. Check.

Det har også blitt pusset ganske mye på spillets grafikk, som fortsatt vanskelig når opp i samme klasse som for eksempel Project Gotham Racing 3, men byr på ekstremt gode bilmodeller, pene baner og nye væreffekter. GTR er den feteste racingsimulatoren med flere hundre prosents margin.

Været spiller en betydelig større rolle i GTR 2 enn det gjorde i det første spillet. Motstanderne spinner, sladder og snurrer rundt og fysikkprogrammererne har gjort en fantastisk jobb med å simulere våt asfalt og det begrensede grepet som biler av denne typen har i sånne forhold. En annen stor nyhet i GTR 2 er kjøreskolen. Som et resultat av et samarbeid mellom Simbins egne kreative konsulenter, GT-veteran Henrik Roos, i tillegg til andre aktive førere i sirkuset er dette en perfekt måte for nybegynnere å lære seg grunnprinsippene for hvordan man kontrollerer en bil av denne typen. Bilfysikken har også gjennomgått forandringer. Bilene er nøyaktige kopier av sine virkelige forbilder. Massevis av dreiemoment og peakeffekt, og fysikkutregningene for både moment, friksjon, tyngde og tyngdekraft er nøyaktige og virkelighetstro.

Til tross for litt slapp fartsfølelse er dette en uovertruffen racingopplevelse, og Simbin beviser nok en gang at de er best i verden på det de gjør.

Petter Engelin

9/10

Grafikk 8 Spillbarhet 10 Lyd 9 Holdbarhet 9
Verdens beste bilsimulator



De som tror at det en smal sak å kjøre fort i GTR 2s simulerte univers vil få en overraskelse ...

Yakuza

Forvirrende japansk gladvold

Plattform PS2 Utvikler Sega Utgiver Sega Sjanger Actioneventyr
Utgis 15. september Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. Alder 18+

Actioneventyr er en sjanger hvor det slippes mange titler og felles for de aller fleste er at de er helt ok. Ikke verdt å juble høyt og lenge for, men altfor bra til at de fortjener å bli forbigått i stillhet. Dette gjør at mange av dem blir møtt med skuldertrekk av anmeldere, og nettopp på grunn av det, forsvinner i mengden. Bak denne grå massen av spilltitler finnes det imidlertid en rekke gode spilløyeblikk som mange går glipp av.

Yakuza tilhører, som du sikkert har skjønnet, den ovennevnte gruppen. Det er ingenting som gjør at spillet burde suges inn i glemselens land, men jeg klarer heller ikke komme opp med veldig mange motargumenter. Som tittelen avslører er Yakuza satt i dagens moderne Japan, og den lite trivelige mafiaen med samme navn styrer forbyrterverdenen med jernhånd. Du er Kazuma Kiryu og en skikkelig tøffing, og tar på seg skylden for noe dritt en kompis har stelt i stand. Det er tydelig at i kriminelle miljø er dette ganske vanlig, spesielt med tanke på at dusinvis av spill har akkurat det samme utgangspunktet. Uansett - finn bedre kompiser Kazuma.

Etter lang tid i fengsel er det ut på gaten igjen, men siden du har mistet all ære står du på bar bakke. Denne typen spill er i stor grad avhengig av god historie for å sikre fremdrift og at interessen holdes oppe. Her treffer Yakuza litt utenfor blinken, og selv om historien kan virke spennende nok underveis, blir det hele fryktelig forvirrende etter hvert, og tidvis er man fristet til å gi opp livet som Yakuza-tøffing.

Et annet meget viktig basiselement i denne sjangeren er kampsystemet. Du kommer neppe til å bli blåst ut av sofaen av revolusjonerende kamp-

scener, men det er en rekke høydepunkt hvor man kan romantisere over overdreven voldsbruk og slåstetnikker man stort sett bare har sett i filmer fra samme region. Selv om en rekke av slåstetnikkene visuelt sett er ganske imponerende, går man overraskende fort lei, og utviklerne har gjort lite for sikre dybde og man føler ytterst sjelden et genuint ønske om å oppsøke neste kamp. Mange spill i denne sjangeren bruker også et stort og oppfinnsomt våpenarsenal for å sørge for litt variasjon, men i Yakuza er nesten all slåsting basert på god gammeldags nevekamp. Tidvis går det likevel hardt for seg og den godeste Kazuma har definitivt plukket opp noen triks i fengselet, og disse benytter han for alt de er verdt.

Yakuza høres kanskje ikke veldig originalt ut, og er du på jakt etter en GTA-klon har du definitivt kommet feil. Det blir fremdeles noe uforløst over spillet, og det som med få enkle grep kunne vært et friskt pust i en sterkt trafikkert sjanger ender opp som - tjå, et skuldertrekk. Du får definitivt mange timer med underholdning, men det skulle jo egentlig bare mangle. I mylderet av spill som kommer denne høsten blir jeg svært overrasket om Yakuza kommer til å bli husket lenge. Har man en stor fascinasjon for actioneventyr og den japanske Yakuzaen kan det selvsagt være at dette er en innertier. Jeg er derimot usikker på om jeg ville brukt sparepengene mine på det.

_Frode Haugen

6/10

Grafikk 8 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhet 5
Grei japansk action, men kjedelig i lengden



Slåstetnikkene i Yakuza kan være riktig så brutale, og hovedpersonen har øvd inn et triks som er til forveksling likt Edward Nortons tenner-møter-fortauskant i American History X.

FIFA 07

Lite nytt fra EA Sports - som vanlig

Plattform PS2 Utvikler EA Sports Utgiver Electronic Arts Sjanger Sport
Utgis 29. september Antall spillere 1-2 Testet versjon PS2 PAL Anb. Alder 3+



Like sikkert som at høsten er her og været blir dritt, er EA tilbake med mer FIFA.

Henry beveger seg nonchalant mot cornerflagget. Flunkende nye Emirat Stadium eksploderer i målrus og han hever hånden i luften mot den blinkende lystavlen. Arsenal 3-0 Man Utd. Tallenes tale er like klar som situasjonen på tabellen. Arsenal er seriemester 06/07 og jeg kan puste lettet ut etter å ha kjempet meg gjennom nok en FIFA-sesong - med æren i behold.

Det har gått ett år siden jeg satt meg til rette med FIFA06, i løpet av de 12 månedene har jeg testet FIFA Street 2, FIFA Road To World Cup og ikke minst FIFA World Cup 2006. Da jeg i tillegg registrerer at spillhylla har nevnte versjoner til PS2, Xbox 360 og PSP begynner jeg å forstå hvorfor metningsgrensen er nådd. En ting skal være klart, jeg elsker fotballspill og av den grunn sier jeg ikke nei takk til en rekke titler, men jeg har vanskelig for å se poenget med denne overfloden av fotballkamper da publikum ikke får tilbud om noe innovativt. Et spennende element eller en effekt som igjen trigger den gode følelsen av å ha et nytt og godt spill med ball i fokus mellom hendene.

FIFA kjemper årlig mot rivalen Pro Evolution Soccer på fotballarenaen. Innad i redaksjonen er trolig undertegnede den som har spilt hardest for førstnevnte. Denne sesongen frykter jeg at jeg må kapitulere, til tross for at vi foreløpig kun har testet Pro Evolution 6 på ymse spillmessers. For all del FIFA 07 er et godt spill, men grafikken skuffer og gameplayet er ikke forandret men enn at det så vidt rettferdiggjør en ny utgivelse. Dermed kan det se ut som Pro Evo stikker av med trofeet i år.

Det punktet der FIFA 07 derimot



fortjener litt skryt er arbeidet rundt de omfattende modusene. Med alt av turneringer og lisenser du kan drømme om i bagasjen ligger det til rette for mange spennende matcher. Når du i tillegg kan bryne deg på en mengde utfordringer i de forskjellige ligaene begynner gresset å se litt grønnere ut, men alt dette kunne du like gjerne lekt med i fjorårets utgivelse. Den eneste synlige fordel er at du slipper å oppdatere alle spillerovergangene på egen hånd. Ellers registrerer vi også at Juventus er degradert til Serie B, en liten, dog svært interessant detalj for dem som er glad i fotball og skeptisk til noe av det som foregår i kulissene.

Helhetsinntrykket forteller at Electronic Arts denne gangen har lagt hovedfokuset på Xbox 360-utgaven, et valg som i utgangspunktet er forståelig. Det er i seg selv likevel ingen grunn til at Playstation 2 og Xbox-spillerne skal sitte ribbet tilbake. Det er ingen tvil om at vi beveger oss inn i en ny konsollæra og sannsynligheten er stor for at dette er det siste FIFA spillet der Playstation 2 har en viss prioritet. Alt i alt er det skuffende at den eneste grunnen til å kjøpe FIFA 07 til PS2 er av sentimentale grunner.

_David Skovly

7/10

Grafikk 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 7
Hakk i platen

Ninety-Nine Nights

Frustrerende massedrap, men bedre enn ryktet

Plattform Xbox 360 Utvikler Phantagram Utgiver Microsoft Sjanger Action Utgis Ute nå
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. Alder 12+

Nå kommer endelig det etterlengtede Ninety-Nine Nights (N3). Spørsmålet er bare om det var noe å lengte etter. Alt i alt endte de opp med et spill hvor hovedfokus ligger i å trykke på to knapper så fort som mulig, og det er vel kanskje ikke så spennende i lengden?

Du løper rundt i et flott landskap, sammen med din noe tilbakestående hær, og skal bekjempe horder av minst like funksjonshemmede fiender. Kampsystemet er enkelt. Du trenger nemlig bare å trykke på X og Y i rask rekkefølge. Selv om spillet kan fremstå som enkelt, vil du på slutten av hvert brett møte en boss som er langt fra enkel. Her må du faktisk bruke taktikk for å vinne, og det kan være vanskelig når du er blitt vant til å hamre løs på knappene. Du må regne med å få meldingen "Mission failed" en del ganger, og dette var nok til å irritere livet av meg. Spillet lagrer nemlig kun mellom hvert brett, og dør du i kampen mot siste boss må du starte brettet på

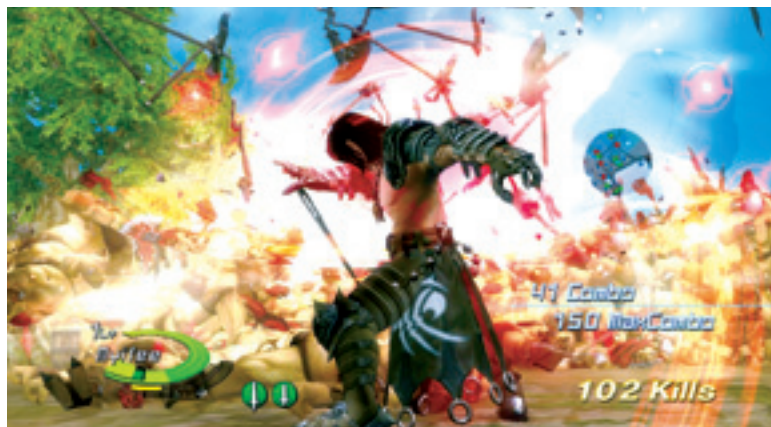
nytt. Med 30 minutters monoton slåssing blir dette frustrerende.

N3 har fått mye hard kritikk for sitt enkle gameplay og det svært så nådeløse lagringssystemet. Kritikken er i og for seg berettiget, men likevel er det noe ved dette spillet som fenger. Selv om førsteinntrykket kanskje ikke er så positivt, vokser spillet jo mer tid du bruker på det, og etter hvert vil du låse opp forskjellige karakterer som bidrar til å berike spillopplevelsen noe. Jeg vil ikke påstå at N3 er en uforglemmelig spillperle. Til det er frustrasjons-elementene allfor mange. Likevel har spillet sin sjarm, og denne kommer fram jo mer du spiller. Spørsmålet er bare om din toleransegrense for frustrasjon er høy nok, til å holde ut runde etter runde med frenetisk knappetrykking.

Joacim Gresslien

7/10

Grafikk 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhet 6
Frustrerende, men langt fra sjarmløst



Ridge Racer 2

Resirkulert, men fremdeles flat pedal i svingene

Plattform PSP Utvikler Namco Bandai Utgiver Sony Sjanger Racing Utgis 18. oktober
Antall spillere 1-8 Testet versjon PAL Anb. Alder 3 år

På papiret er Ridge Racer 2 en ganske het tittel til PSP. Det første spillet var kanskje det beste og flotteste spillet til maskinen ved release, og det kjørte fra alle andre releasetitler uten problemer. Lovordene haglet tett fra en samlet spillpresse, og PSP var vår nye favoritt. I etterpåkløkskapsnavn kan vi kanskje være enige om at maskinen i seg selv skal ha litt av æren for all rosen. Nå er det kanskje litt vel dramatisk å erklære PSP for død helt enda. Det er noen lovende spill i horisonten som har potensiale, men det gjenstår jo å se om de kan gjøre noe fra eller til.

Etter jeg hadde spilt Ridge Racer 2 i to timer kunne jeg ikke se én forskjell. Menyene er like, kontrollen er lik, banene er like, bilene er like, og det er akkurat den samme masete techno som jager deg fra start til slutt. Namco Bandai sier at dette spillet er tre ganger større enn originalen, men jeg merker rett og slett ikke den store forskjellen. Men noe nytt er det. Et par nye moduser, banene er enda flere enn sist, og garasjen er bygd ut. De nye modusene er Arcade, Duel og Survival, men de gjør ikke noen virkelig stor forskjell de heller. Det er jo flat pedal og

førstemann til mål uansett.

Jeg føler at jeg kritiserer en Maidenplate for å være litt for 80-talls. Det hadde jo vært litt skivebom. Men hadde 9 av 10 låter vært akkurat de samme som på forrige album, så hadde man reagert. Og det føler jeg er tilfellet her. De endringene som er gjort er ikke store nok. Isolert sett er dette et helt brillefint bærbar bilspill. Så hvordan blir det rettfærdig å sette karakter på dette? Det er jo bra? Problemet er at jeg har spilt nøyaktig det samme spillet for et år siden.

Carl Thomas Aarum

5/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhet 2
Fortjener egentlig ikke status som oppfølger



Ridge Racer 2 er egentlig et bra spill, men har du det første spillet i serien kan du trygt stå over dette



Tiger Woods PGA Tour 07

Stilsikkert golfedorado

Plattform Multi Utvikler EA Sports Utgiver EA Sjanger Sport Utgis 29. september
Antall spillere 1-4 Testet versjon Xbox, PAL Anb. Alder 3+

EA Sports har definitivt hatt noen av sine beste øyeblikk med Tiger i hovedrollen de siste årene. I hvert fall for oss som ikke skjønner reglene i Madden. Spillene har fått store mengder til å trykke golfen til sitt bryst, og det endrer seg neppe med 2007-utgaven. Om Tiger Woods-spillenes status skyldes at golfsporten er en individuell og lettere målbar idrett enn fotball, skal vi ikke spekulere i, men det er klart at Tiger har blitt en av EAs beste spillserier. EA Sports har selvsagt pusset litt på grafikken, lagt til et knippe nye baner, men det er den generelle

spillbarheten som gjør at dette fremstår som friskt og verdt pengene. Det nye siktesystemet åpner for større utfordringer, men hvis du var fornøyd med det gamle - et par tastetrykk og du er på kjent og kjær grunn. Dette kommer til å legge beslag på mange søndager utover høsten. Nok en sterk birdie Tiger Woods.

Frode Haugen

8/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 9
Tiger svikter oss ikke i år heller

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Det beste fra to verdener smelter sammen - igjen



Let, men moro

Du kommer nok aldri til å stå fast i LEGO Star Wars 2, men til tross for manglende utfordringer blir det heller aldri kjedelig. Å skyte LEGO-Stormtroopers blir man bare ikke lei!

Informasjon

Plattform Multi

Utvikler Travellers Tales

Utgiver Activision

Sjanger Sci-fi Action

Utgis 13. september

Antall spillere 1-2

Anb. Alder 3+

Testet versjon PS2, Xbox 360

Pluss God humor, glimrende multiplayer og avslappende spillmoro

Minus Klønete kameravinkler.

Sett den lengste røde klossen fire hakk til venstre for den lille blå. Ta deretter den avlange brikken og sett den i midten på. Lek med Lego-klosser har mistet litt av sjarmen de siste årene, men det finnes heldigvis en løsning på problemet. Gjør klar for et nytt oppgjør i verdensrommet med flygende klosser, avanserte bygninger og totalt fravær av bruksanvisninger.

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy tar skrittet videre fra den første versjonen. Denne gangen kan man boltre seg i omgivelser fra de tre første Star Wars-filmene, som for øvrig er de beste – i hvert fall i min bok. Naturlig nok er oppskriften den samme som sist, men noen ingredienser er lagt til og andre minimert. En gledelig forandring er friheten du har fått til å konstruere egne kjøretøy og karakterer, noe som kan lede til mange gode diskusjoner av type "Min LEGO-racer er bedre enn din LEGO-racer". Tilbake til barndommen med andre ord.

Det er andre gangen de virtuelle klossene befinner seg i Star Wars-universet, men LEGO er ingen lettveker på konsollmarkedet. Vi har tidligere sett klossene innta Galtvort og Harry Potters verden, de har også hatt et par oppvisninger innen sportsverden. Rutinen til tross, det var først med Star Wars-elementene i hovedrollen jeg ble



"Nå er jeg drittlei av at du hakker meg i ryggen med den lysende stokken du kaller et sverd." Det er ofte vanskelig å skille mellom venn og fiende i de heftigste kampene i LEGO Star Wars 2...

berg tatt. Det er verdt å notere seg at utbyttet av spillet er like stort selv om du ikke er hardcore Star Wars-fan. På den andre siden er det fordelaktig å vite at R2-D2 og C-3PO ikke hører hjemme i det periodiske systemet.

Din jobb som hovedrolleinnehaver blir å lede de forskjellige figurene gjennom høydepunktene fra de respektive filmene. Oppgjør mot Darth Vader, flørte med prinsesse Leila og skreddersy egendefinerte karakterer er kun noe av det LEGO Star Wars 2 kan by på. Oppfølgeren har heldigvis bevart noe av det som gjorde eneren utrolig sjarmerende, klippene mellom de forskjellige levelene fungerer fortsatt svært godt. Til tross for minimalt med

verbal kommunikasjon formidles en historie ved hjelp av stemningsfylt musikk og karakterenes naturlige reaksjoner. Det siste aspektet er temmelig oppsiktsvekkende med tanke på at disse figurene lever i en konstant robotdans.

Spillet i seg selv er variert og med en spillbarhet det er vanskelig å snakke stygt om sier det seg selv at dette blir en fornøylig spillopplevelse. Variasjonen kommer tydelig til syne gjennom de forskjellige brettene. Her må du løse oppgaver, utforske områder og demontere fiender.

Etter et par timer med LEGO Star Wars i maskinen er det liten tvil om at det er et spill som fungerer best i sammen med

Haugen mener

Det er få store utfordringer i LEGO Star Wars 2, men det er så underholdende, og moro at det er umulig å ikke falle pladask. Humoren er lun, og hele spillet oser av at utviklerne elsker både LEGO og Star Wars. Muligheten til at venner på besøk kan plukke opp en kontroll og bli med på leken gjør det hele enda bedre. **9/10**

_Frode Haugen



Lyssverd-action
 Å få tilgang til lyssverd i Lego Star Wars er en liten våt drøm, men man merker raskt at de tradisjonelle laserpistolene er vesentlig mer effektive...



andre. Allerede på det første brettet må du til en viss grad styre fire forskjellige karakterer, da lønner det seg å være flere om oppgaven og når det i tillegg er morsommere når flere deltar, ja da er all tvil lagt til side. Lego og sosial omgang går sammen som fisken og vannet.

Et av de få kritiske spørsmålene som dukker opp i overflaten er hvorvidt det er behov for et nytt spill med de danske klossene i hovedrollene. Bringer nummer to i rekken noe nytt til konstruksjonsbordet? Svaret blir et noe diffus ja. De som virkelig satte pris på det forrige eventyret vil trolig klappe i hendene og smile fra øre til øre. På den andre siden vil de som sist klodde seg i hodet over andres fascinasjon over noe så barnslig som en Lego møter Star Wars mutant av et spill, etter all sannsynlighet reagere med enda mer vantro enn sist. Men seriøst, vi snakker om Lego her. Ikke Playmo og definitivt ikke Duplo. Lego er back to basic. Det er fett.

Spillets holdbarhet er svært god og



Evig liv

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy skinner for alvor i multiplayer, men vær forberedt på å bli drept av din medspiller gjentatte ganger. Han eller hun kommer nok også til å bli tilsvarende frustrert ettersom kampsystemet er ganske unøyaktig. Det er lett for å sende laserstråler i helt andre retninger enn det som var intensjonen. I spillets tilgivende ånd får det imidlertid få eller ingen konsekvenser, og koster deg kun litt spenn og fem sekunder deltagelse. Så det er ikke noe å krangle over ...

det er nærmere 100 levels å utforske. Etter å ha fullført et nivå er det mulig å spille det igjen i såkalt Free Play modus, en modus som absolutt fungerer godt som treningsområde. Det hele er litt som virkelighetens lek med Lego, du bygger opp og river ned om hverandre. Prøver og feiler. Det sies at det er deilig å være norsk i Danmark. De danske Lego-klossene har tydeligvis funnet ut at det er flott å være klossete i universet. Jeg støtter den første påstanden 100%, og jeg ville stilt opp under 1. mai-parolen til den andre. Det er utrolig befriende at spill som Lego Star Wars 2: The Original Trilogy finner veien til min konsoll, da jeg er lei av å kjøre til A for å skyte B. Jeg vil ha muligheten til å smile og le mens jeg spiller, og i samme slengen slippe å frykte de mannevonde zombieene som venter rundt neste sving. Det er nok av spill med dop, villmannskjøring og utenomjordiske vesener i førersetet.

Tilfredsstillelsen over å løse en gåte i samspill med en venn er fort tusen ganger kulere en å banke nevnte venn i Tekken. Ok, det er kanskje ikke tusen ganger kulere, men du skjønner poenget. Hvorfor alltid konkurrere når det også er mulig å arbeide sammen? Lego er synonymt med barndommens små gleder, og jeg finner ingen god grunn til å ikke gripe sjansen og flykte inn i trygge omgivelser.

Konklusjonen krever ingen ligning med to ukjente opphøyd i mente. Lego Star Wars 2 er enkelt og greit pur spillunderholdning. Legg til det intelligente samspillet mellom de to samfunnene og vi danser som roboter – unnskyld, som legoklosser selvsagt.

David Skovly

8/10

Grafikk 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhet 8
 Stor moro for langt flere enn bare Star Wars-fans

Aarum mener

Spill blir ikke mer underholdende enn Lego Star Wars, og til tross for en rekke problemer når det gjelder fysikk og kamera, er dette en nytelse fra begynnelsen til slutt. Multiplayer er riktignok det store høydepunktet, men det er også stor moro på egenhånd. Lego rocker hardt og sammen med Star Wars blir det perfekt!
8/10

Carl Thomas Aarum

NHL 07

Slip skøyte og gjør deg klar for isen

Plattform Multi Utvikler EA Utgiver EA Sjanger Sport
Utgis 21. september Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. Alder 3+



De amerikanske sportspillene til EA Sports har alltid fått en bedre grafisk behandling enn FIFA-serien, og selv om ikke forskjellen er like stor som til Madden, er NHL også en lekkerbissen.

Jeg har aldri vært noe god i hockey. Som liten gutt strammet mamma på meg morfars fire nummer for store langdistanseskøyter, for hun dyttet meg av gårde bortover isen. Det sier seg selv at dette var et særdeles dårlig utgangspunkt. Når den hyperaktive Jørgen "Jøgga" skar forbi meg med sine nyslipte knivskarpe skøyter og smalt pucken i skinnleggen min, ble hockeykarrieren av den meget korte sorten. Heldigvis holder EA Sports nyeste hockeyspill et langt høyere nivå enn jeg gjorde på isen. NHL Live 07 er nemlig et utrolig intuitivt og vanedannende spill. Det oser av atmosfære og man blir med ett gira over temperaturen på tribunen. Fra elleville tilskuere panorerer kameraet nærmere isen og spillerne. Hele tiden er skjermen fylt av lys, refleksjoner og andre detaljer som gjør at du nesten kan føle den kalde frosten på isen.

Presentasjonen er også utrolig foseggjort, men dette har vi blitt vant til fra denne kanten. Alt som er av menyer og skjermbilder er gjennomført og lekke, og få utviklere har perfektionert dette på samme måte som EA Sports. Det første som møter deg i det du smeller disken i spilleren er en rask innføring i det nye "skill stick" systemet. Prinsippet er at alt du foretar deg med kølla styres med høyre analoge spak, mens styring av spiller, hvor skudd skal treffe og andre finurligheter, skjer med den venstre analoge. Den nye kontrollen kan føles litt klønede i starten, men vokser fort på deg og er både intuitiv og morsom å spille med. Det at EA Sports tør å leke seg litt med kontrollene, og vi får litt nyskapning i de årlige sportspillene, er alltid velkommen. "Skill Stick"-systemet

virker på mange måter som den doble analoge kontrollen i Fight Night. Trykker du høyre analoge rett fremover tar du et raskt skudd mot mål. Trekker du den bakover og deretter fremover gir du mer kraft i slaget. Du kan skjerme pucken ved å holde spaken mot venstre og høyre. Spesielt moro er det når du spiller med "Skill stick"-systemet i Shootout, eller straffekonk på godt norsk. Da flyttes kameraet i en posisjon bak deg og du får virkelig brukt de to analoge spakene til å finte ut keeperen. Men, ikke alt er bare fryd å gammen i NHL 07. Spillet er ikke av de dypeste, og bør ikke ses på som noen simulator. Det er lite dybde i pasningsystemet, spillmønsteret er ofte likt og mange cutscenes repeteres ofte. Kamera blir også ofte ganske dumt plassert under repriser av mål og store sjanser. Dette er imidlertid problemer som ikke ødelegger for spillbarheten, og i det store og hele blir det mer som småplukk å regne.

Som vi alle vet pøser EA ut nye sportspill hvert eneste år. Ofte med marginale forskjeller. Dette er ikke tilfellet med NHL Live 07, og selv om mye er ganske likt foregående spill i serien, har utviklerne også våget å gå nye veier. Et stort pluss i marginen for det. Til tross for lite dybde og et enkelt spillmønster er NHL Live 07 et utrolig underholdende spill. Lekker grafikk, sexy presentasjon og en utrolig vanedannende spillbarhet gir to tommer opp hos oss i Gamereactor.

Kristian Nymo

8/10

Grafikk 8 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhet 6
God hockey, med et fett nytt kontrollsystem

Syphon Filter: Dark Mirror

Endelig et lys i PSP-tunnelen

Plattform PSP Utvikler Sony Utgiver Sony Sjanger Action
Utgis Ute nå Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. Alder 16+

Gabe Logan har vært ute på mange oppdrag tidligere, og nå er tiden kommet til å sette i gang et storslått oppdrag på PSPen. Siden sist har Gabe fått statusen "Missing in Action" og blitt ansatt i en organisasjon så hemmelig at den offisielt ikke eksisterer. Denne gangen er det en paramilitær gruppe som skaper trøbbel når de knabber et prosjekt som går ved navnet Dark Mirror. I plottet blir man ellers utsatt for den vanlige dosen uetiske eksperimenter, slemme skurker, mystiske kvinnfolk og ikke minst en heftig overdose action.

Historien spillet byr på er med andre ord milevis fra å være original på noe som helst vis, men det denne historien mangler i originalitet tar den igjen i fortellerteknikk. Klippscenene mellom de spillbare brettene forteller historien dynamisk og virkningsfullt. Jeg blir rett og slett revet med mens jeg sitter stille for meg selv og sørger for at den globale sikkerheten opprettholdes. Så vidt.

Spillet legger overhodet ikke skjul på hvor godt det liker action. Rundt hvert eneste hjørne venter en potensiell skytescene klar for deg, der du i absolutt aller beste Hollywood-stil kan kaste deg bak et meterhøyt krater og unngå å bli gjennomhullet av maskingeværkuler. Deretter smekker du ryggen inntil krateret, lader et passende våpen for anledningen og reiser deg opp og peprer et par kuler i ansiktet på den ene terroristen, for du finner frem teaseren og zapper skurk nummer to helt til han tar fyr. Ikke bare føles det

bra, det ser bra ut også.

Det aller beste av alt er vel egentlig hvor latterlig lett alt dette gjøres. Dette er et av de første skytespillene jeg har spilt på PSP som ikke skriker etter en tommelstikke til. Kontrolløsningene er her så elegante at det tar ikke mer enn tre-fire treningsoppdrag før man føler seg som en skikkelig proff. Tommelstikken brukes til å bevege Logan, mens de forskjellige retningsknappene kan lade våpen, bytte våpen, velge forskjellige synsfiltre og sannelig brukes den ene knappen til interaksjon med omgivelsene – alt fungerer klokkefint.

Omgivelser, animasjon, kontroll, lyd og stemmeskuespill er av svært kraftig kaliber og sørger for at spillopplevelsen er på topp. Mens man holder på med oppdragene vil man også få andre oppgaver enn å skyte ned halvstupide gjenger med fiender. Fiendene kan befinne seg i taket og da er det greit med thermo-briller for å i det hele tatt kunne klare å skyte tilbake.

Bussturen blir ikke lang nok, friminuttene blir som sekunder og ventetiden hos den fullbookede frisøren blir altfor kort. Dette spillet vet hvordan det skal underholde. Skulle du mot all formodning gå lei storymodusen, så har du en relativt saftig onlinebit å sette tennene i.

Richard Imenes

9/10

Grafikk 9 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhet 9
Ett av de beste spillene som finnes til PSP



Action er hovedstikkordet i Syphon Filter: Dark Mirror, og for en gangs skyld har utviklere klart å optimalisere kontrollsystemet. Spillet tøyer også grensene for hva PSP kan levere av grafikk.



LIVE BUILD REIGN



Research and build mighty wonders such as the Circus Maximus.



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



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



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



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

CIVCITY ROME

www.civilization.com



www.kammedia.com
K.E. Media forviser til samreste
forhandler på telefon 33 48 74 29





MÅNEDENS CD

Miksende Messias

Rått og velprodusert

Chamillonaire Sound of Revenge

Sjanger **Hip Hop**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Chamillonaire er Houston, Texas sin nyeste og ikke minst tøffeste eksportartikkel. Rapperen også kjent som "The Mixtape Messiah" leverer et overraskende godt album. Rett skal være rett, hvis du vanligvis skyr unna denne formen for musikalske ytringer er det bare å rygge bilen ut av garasjen og stikke. Chamillonaire's førstesingel Ridin har herjet hittilistene den siste tiden og undertegnede har selv vugget med den fete basslinjen – ikke at det gir meg så mye gatedred.

The Sound of Revenge fungerer like bra i en sliten VW Golf på Østlandet som i den pimped-out Escalade i Sørstatene. Alfa og omega i denne settingen er uansett kjøretøy, det sier seg selv at låter som Turn It Up, In The

Trunk og nevnte Ridin fungerer aller best kjørende med nedrullede vinduer. Det er helt opp til deg hvorvidt du ønsker å gjennomføre dette scenarioet eller ei. Det er nemlig ikke alle som kommer ut av en slik situasjonen med æren og selvrespekten i behold.

Vekslingen mellom velpolerte hiphop låter og råere rap passer godt til Chamillonaire og hans følge. Naturlig nok er albumet spekket med bidragsytere i form av artister som blant annet Bun B, Lil Wayne og Billy Cook. Det spares heller ikke på kruttet på produksjonssiden, det er flere meritterte produsenter som er med på skru knottene den riktige veien for Chamillonaire. Cool and Dre, Mannie Fresh og Scott Storch bidrar alle med sitt for at The Sound of Revenge skal bli Sørstatenes nye favorittalbum. De lander

forholdsvis nærmere målet.

Tekstene i seg selv er tidvis tynne, men det er aldri langt mellom punchlinene, popreferansene og kruttsalvene. Produksjonen er smart og Chamillonaire holder en lavere profil enn mange av hans konkurrenter når det kommer til pengevifting og rumperisting, men det kan tydeligvis aldri bli for mye ladegrep og skuddvekslinger.

The Sound of Revenge tilfører nødvendigvis ikke sjangeren noe nytt, men det beviser at Chamillonaire kan nå det kommersielle markedet uten å skremme vekk tidligere fans. Denne kombinasjonen kan vise seg å bli gull verdt for Houstons supertalent, som absolutt er ett av de nye stjerne-skuddene på den amerikanske raphimmel. Hevnen har tilsynelatende sans for musikk med dyp bass og gode refrenger. **7/10**



The Roots

Game Theory
Sjanger **HipHop**
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

The Roots har bestandig hatt en spesiell plass i min platesamling. Det er noe forførende og spennende over deres blanding av musikalske preferanser og slagkraftige tekster. Gutta har en tendens til blande inn inspirasjonskilder som er både overraskende og forfriskende. Game Theory vitner om at The Roots fortsatt beholder ryktet som nyskapende og kreative musikere. Dette er deres sjuende album og rapperne fra Philadelphia har visstnok ingen planer om å hvile på laurbærene. Heldigvis.

Lydbildet på Game Theory er noe mørkere enn det vi har hørt tidligere, men flere av låtene har den myke soulen liggende i bakgrunnen. Det er vanskelig å finne noen svakheter på albumet som har alt fra politiske sleivspark til den avsluttende tributten til avdøde J Dilla. The Roots serverer 14 låter det er verdt å få med seg, dette er musikkteori i praksis. Det er bare å sette seg godt til rett på skolebenken. **8/10**



DMX

Year Of The Dog, Again
Sjanger **Hiphop**
Utgis Ute nå
Tekst Marie-Louise Wagner

DMX er en av de tøffe typene som har vært i rapbransjen siden det harde 90-tallet. Dette er hans sjette album og han er tilbake med flere fortellinger om sitt liv i beste gangsterstil. Tonen gjennom hele albumet er dystert, og det er ikke lagt opp til clubbing-dirty-dancing. Det er heller ikke mye fornyelse å spore når det kommer til arrangementene, men det kreves heller ikke i sjangeren. Til gjengjeld skal man sette seg ned og lese tekstene. Han beskriver en virkelighet som kun kan foregå i storbyer i USA. DMX har fått kompisene sine til å bidra på enkelte låter, og Come Thru, hvor Busta Rhymes leker med, er et vellykket prosjekt på den litt onde gangster-måten. Resten av platen er en kjedelig og slem gjentakelse av seg selv. Det er utrolig mørkt, det er bittert og ikke noe for sarte ungpiker som meg. **7/10**



CC Cowboys

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

Jeg har en lei tendens til å alltid sammenligne CC Cowboys med DumDum Boys, men den feilen har jeg prøvd å unngå nå. CC Cowboys er pop. DumDum er rock.

Tilbake til start, Evig Liv er CC Cowboys på det jevne. Albumet er velprodusert, men mangler sting og det lille ekstra som gir deg lysten til å høre hele albumet om igjen. Ja, det enkle er ofte det beste, men skildringer av det åpenbare er sjelden interessant og fengende. Det som derimot vekker liv i rockefoten er et par av låtene der bandet for utfolde seg med sine respektive instrumenter.

De norske cowboyene toucher også innom musikkjangere vi vanligvis ikke forbinder med deres signatur. Deriblant på deres andre singel Spillemann som bærer preg av gjesteopptredenen til Steve Wickham fra Waterboys. Evig Liv er et gledelig gjenhjør for fansen, men en relativt kortvarig opplevelse for alle andre. Hvem vil egentlig leve evig? **5/10**



Seether

One Cold Night
Sjanger **Metal**
Utgis Ute nå
Tekst Marie-Louise Wagner

Seether er en trio fra Sør-Afrika, og det er de stolte av. De har et par album i bagasjen, og er nå ute med deres første live-CD, som også inkluderer en DVD. One Cold Night er et akustisk album, med alt hva som hører til. Umiddelbart høres det litt tamt ut, når sjangeren ellers legger opp til et mer heftig lydbilde enn to akustiske gitarer, bass og trommer. Vokalist Shaun har en utrolig anonym stemme, og høres ut som en resirkulering av det vi kjenner fra band som Creed og Nickelback. Åpningssporet Gasoline er for øvrig verdt å trekke frem. Aggressivt og med en god utnyttelse av det akustiske formatet, hever den over resten av middelmådigheten. Seether er et band med et stort potensiale, men akustisk klaffer ikke alt. Vi ser frem til neste vanlige album, og håper det rocker. **6/10**

NY 2009

GAMEREACTOR.NO 2.0 9 OKTOBER

Neste måned smeller det, vi slipper nytt design på vår nye nettside Gamereactor.no 2.0.
Hvis du vil lese mer om endringene vi skal gjøre i vårt femte år, surf inn på www.gamereactor.no

NYE GAMEREACTOR

Gutta i redaksjonen har laget en ny nettside, proppfull av herlige funksjoner. Skulle gjerne fortalt mer, men er litt opptatt akkurat nå ...



NYE
**Game
reactor**
GAMEREACTOR.NO 2.0 9 OKTOBER



MÅNEDENS DVD

Perfekt portrett

Fengslende drama om forfatteren Truman Capote

Capote

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

Capote formidler historien om forfatteren Truman Capote. Capote er kjent for sitt forfatterskap som blant annet inneholder *Breakfast at Tiffany's* og *In Cold Blood*. Til tross for at han var en begavet forfatter fikk han like mye oppmerksomhet på grunn av hans sære personlighet. Dandy, pompøs og egosentrisk. Adjektivene var sjelden av positiv karakter og når han i tillegg var svært åpen rundt sin egen seksualitet var myten om mannen et faktum. Capote viser hvordan han skjuler ambisjoner og kløkt bak en fjasete fasade.

Selve filmen baseres hovedsakelig på biografien om Truman Capote fra 1988 skrevet av Gerald Clarke. Hovedfokuset i filmen finner sted i 1959 da den

amerikanske forfatteren fattet interesse for en brutal sak han leste om i avisen. Han bestemmer seg for å skrive det han velger å kalle en "nonfiction novel" om saken. Truman har i lengre tid vært overbevist om at en dokumentarisk bok kan være like fascinerende som en roman, dette er hans mulighet til sette teorien ut i praksis. Dette resulterer i starten på den nevnte romanen *In Cold Blood*. Arbeidsprosessen krevde at Truman måtte jobbe med de involverte i den alvorlige saken og det er da det virkelig begynner å bli interessant.

Philip Seymour Hoffman besitter hovedrollen i filmen og han er intet mindre enn fabelaktig. Hoffman som er en relativt umerittet skuespiller, i hvert fall i øynene til mannen i gata, overbeviser i rollen som Truman Capote. Alt fra

stemmeleie til kroppsspråk sitter som støpt. Det er nesten skremmende å se likheten mellom originalen og Hoffmans tolkning. Historien til Truman Capote er vital og hans stadig tettere samarbeid med vitner og etterforskere fanger seerens oppmerksomhet. Dette bidrar til å gi filmen det litt kjølige draget av virkeligheten og samtidig skape inntrykket av at du ser en dokumentar. Dokumentarvibben er også med på gi en større følelsesmessig nærhet til handlingen, og man lever seg inn i hver scene.

Like imponerende som Hoffmans skuespiller-presentasjon er regien til debutantregissør Bennet Miller. Dramaet er interessant og spennende, og med dyktige skuespillere i birollene er dette et av høstens dvd-høydepunkt. Et sikkert kjøp om du kan like en drivende og god dramafilmm. **9/10**



The Road to Guantanamo

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

Howdan er det å sitte i fangenskap for en forbrytelse du ikke har begått? Det er spørsmålet som besvares i denne kritikerroste dokumentaren. Tre britiske muslimer drar til Pakistan for å overvære deres nære venns bryllup. Et par veivalg senere sitter de i en av de mest omtalte fangeleirene de siste årene. Nærmere bestemt i Guantánamo-basen på Cuba.

Dokumentaren har en todelt oppbygging, først og fremst har reisen til de tre blitt dramatisert på nytt og denne delen suppleres med autentiske klipp fra nyhetssendinger og reportasjer. De har nå fått hendelsen på avstand og klarer å se komikken i situasjonen så vel som det fryktelige og brutale. Filmen har selvsagt vakt harme i USA, men her hjemme passer den for alle, uansett politisk tilhørighet. *The Road To Guantanamo* fungerer godt som dokumentar og klarer å beholde sin objektivitet i den grad det er mulig. **7/10**



Fun with Dick and Jane

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

Jim Carrey er tilbake i rollen som moromann med en utspulert plan. I motsetning til i filmen *Bruce Almighty* skal han denne gangen ikke styre verden, men prøve å få sitt eget liv på rett kjøl. *Fun with Dick and Jane* er hovedsakelig en re-make av "Uten nåla i veggen" fra 1977. Plottet i seg selv er med andre ord ikke revolusjonerende. Det er det klassiske scenarieret der hovedpersonen har alt, mister det, og vi følger hans forsøk på å nå toppen igjen. Det hele naturlig nok med en komisk vinkling.

Problemet med filmen er at den ikke er morsom, til tross for et par lattermilde scener utfolder filmen seg mer som en platt historie med en alvorlig undertone. Mot slutten virker det mer som et kvasidrama med humoristiske krampe-trekninger. Bonusmaterialet på sin side bra. Definitivt verdt å se hvis du er Jim Carrey fan på din hals, men kjedelig for andre. **7/10**



Firewall

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

Firewall var den filmen jeg hadde minst forventninger til denne måneden. Et typisk tilfelle av rett-på-dvd med en noe avdanket Harrison Ford. Etter at han la pisen og hatten på hylla har ikke hans innbitte ansiktsuttrykk hatt den samme tiltrekningskraften.

Firewall er derimot en thriller som lager nok et hakk i beltet til dem som hevder at motsetninger tiltrekker hverandre. For mer kulturkrasj enn Indiana Jones i rollen som IT-ekspert er det vanskelig å forestille seg, men det fungerer overraskende bra. Det er tidvis spennende og med noen tvister du ikke ser komme begynner dette å ligne på en god, gammeldags thriller med nymotens tematikk. Legg også merke til filmens iskalde bad guy spilt av Paul Bettany. Den engelske skuespilleren har spilt mange gode roller, men her kommer han virkelig til sin rett. Kald og herlig britisk. Hvis vi hadde blitt spart for de største klisjeene ville *Firewall* vært å se på kinoloretet, men for all del et gledelig gjensyn. **6/10**



Romance & Cigarettes

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

Romance & Cigarettes er alt annet enn det du forbinder med en A4-film. Noe som sier seg selv når filmen kan plasseres i kategorien komedie med musikalske overtoner. Filmens handling spinner rundt familiemannen Nick Murder (James Gandolfini). Han begår en stor tabbe som gjør familielivet hans vanskeligere enn det var. Det er musikken, birollene og manuset som står for underholdningen. De musikalske innslagene har alle en morsom vri, samtidig som manuset flommer over av quotes fra både kjente og ukjente sanger. *Romance & Cigarettes* har en imponerende rolleliste, blant de mest seervernlige finner vi den brutalt ærlig Steve Buschimi og alltid stabile Christopher Walken. Dette er et friskt pust av en film, men den holder ikke hele veien til mål. Noen feilsteg her og der, men absolutt med en viss sjarm **5/10**

www.playx.no – Mer av det gode.

www.
playX
.no

UMD-FILMER TIL ROVERKJØP!

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

**SOPRANOS
(SESONG 1-6)
KUN 199,-
PR. SESONG**



**F:R:I:E:N:D:S
(SESONG 1-10)
KUN 199,-
PR. SESONG**

**SEINFELD
(SESONG 1-6)
KUN 199,-
PR. SESONG**



FORHÅNDSBESTILL NÅ!

**WORLD OF WARCRAFT:
BURNING CRUSADE
KUN 199,-**



www.playx.no

3+

www.pEGI.info

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

20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!

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



New Super Mario Bros.

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

NINTENDO DS[™]lite

